

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 4,90 zł

MAGIA i MIECZ

NDKs: 322954

97

KUBA ROZPRUWACZ I INNI

KRONIKI MUTANTÓW ZEW CTHULHU WILKOŁAK

ISSN 1230-91097

9 771230 910971

10

P. TRUSCINSKI



**XII WIEK:
KRONIKI GALA ANONIMA**

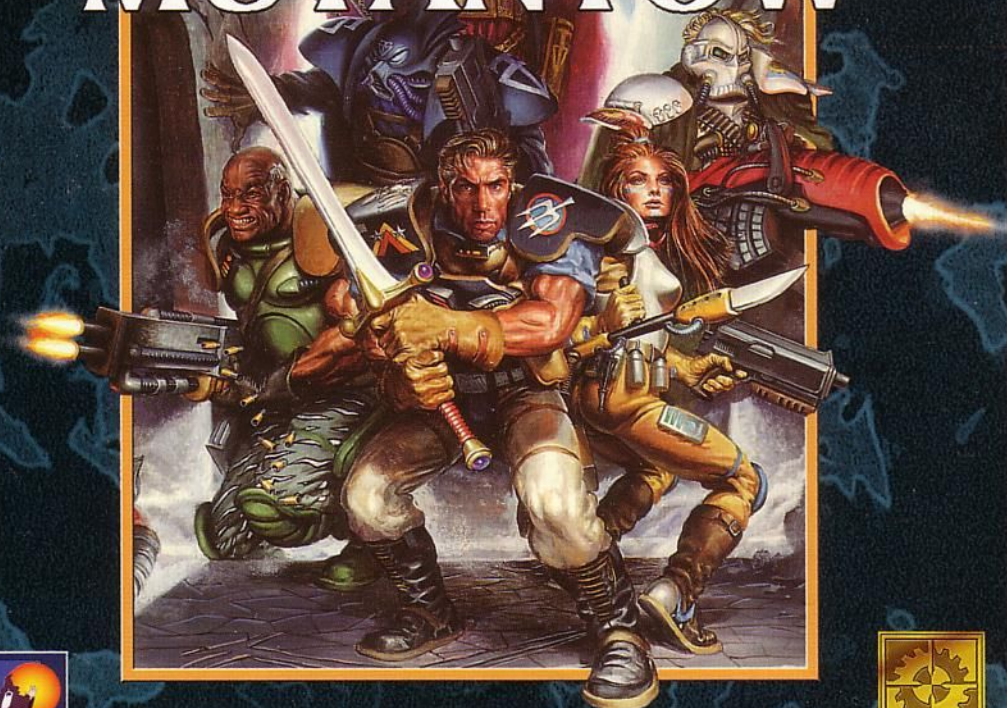
**XIII WIEK:
KRONIKI KADEUBKA**

**XV WIEK:
KRONIKI DŁUGOSZA**

XXII WIEK:

**MUTANT
CHRONICLES**

**KRONIKI
MUTANTOW**



GRA FABULARNA TECHNO-FANTASY



»Cześć!

Mamy październik, pora więc na numer poświęcony horrorowi. O ile mnie pamięć nie myli, piszemy o nim tak obszernie już trzeci raz w długiej historii pisma (mam nadzieję, że nie gorzej niż poprzednio). Zaraz, zaraz – coś tu nie gra! Wiem. Moje pierwsze stwierdzenie niczego nie wyjaśnia. W końcu horror w październiku to nie aksjomat lub *prikaz* prezesa. Dlaczego więc niemal co roku o tej samej porze (jeżeli numer się akurat nie spóźnia) straszymy Was i siebie? Już spieszę z odpowiedzią. W październiku jest Halloween, a horror to ulubiony gatunek literacki, filmowy i role playing większości członków redakcji, od Yossy począwszy, poprzez Miłosza, a na redakcyjnym poltergeiście skończywszy. Wszyscy lubimy opowieści z dreszczykiem, historie o duchach, wampirach, nawiedzonych zamczyskach itd.; nic na to nie poradzimy – wybaczenie nam więc taki stan rzeczy, jeżeli nie podzielacie naszych zainteresowań. Skąd bierze się to uwielbienie? Horror jest gatunkiem bardzo pojemnym, różnorodnym – znajdują w nim coś dla siebie romantycy (horror gotycki), zwolennicy czarnego kryminału, powieści psychologicznych, jednym słowem wszyscy, którzy lubią się bać i być straszonymi. Zajmuje się nie tylko fizycznością, ale przede wszystkim psychiką – zarówno bohaterów, jak i antybohaterów, nadając grze drugi wymiar, czyniąc ją głębszą, prawdziwszą. Jest w nim również (tu powołam się na słowa H. P. Lovecrafta) „cień... cień czegoś najbardziej przerażającego dla człowieka”; to ledwie wyczuwalne „coś”, którego nie ma żaden inny gatunek, a co wszyscy kochamy. Nic dodać, nic ująć. Żeby więc nie rozdmuchiwać tego, i tak przydługiego wstępu, kończę, życząc miłej lektury Waszego i naszego pisma. Do zobaczenia za miesiąc...

Andrzej Miszkurka

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Redaktor naczelny wydawnictwa: Dariusz J. Toruń

Redaguje zespół:

Jacek Brzeziński (dział marketingu), Tomek Fruń (dział techniczny), Maciek Kocuj (dział karcjany), Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych), Artur Marciniak (*Warhammer & Warzone*), Miłosz (dział łączności & *Zew Cthulhu*), Andrzej Miszkurka (redaktor naczelny), Jarosław Musiał (dział graficzny), Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)

Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:

Hubert Czajkowski

Stale współpracują:

Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska, Maciej Nowak, Łukasz Pogoda, Robert Siniakiewicz, Grześ Zieliński

Skład i łamanie własne

Korekta: Elżbieta Szelest

Adres redakcji:

ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,
tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75
E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl

Ilustracja na okładce: Przemysław Truciński

Hasło miesiąca:

Zostałem redaktorem naczelnym, ale pewne rzeczy się nie zmieniły – dalej chodzę po piwo (Andrzej wyzylający się przez telefon).

Materialów 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.

☺ Yossa gorąco pozdrawia Melona i jej siostrę ☺

Spis treści

Listy	2
Okiem Zewnętrznym	4
Z tajemnych akt	6
Niusey	8
Kuba Rozpruwacz i inni...	10
Z pamiętnika Gustawa von Eberstadt	14
Trupy	17
O duchach, liczach i wampirach	21
Miasteczko Yarmie	27
Bohaterowie do wynajęcia	28
Książki i filmy - Top 20	30
Wprowadzenie do Kronik Mutantów	33
Jądro ciemności	36
Warzone	43
Powrót czarnoksiężnika	50
Puszka Pandory	55
Szał w Polsce (I)	57
Bracia i Siostry	60
Skrót do R'lyech	62
Kiedy nadejdzie upragniony koniec...	65
Vampire: The Eternal Struggle	71
Pomocna dłoń Cheseda	73
Top Ten	74
Kraina Goblinów	75
Thrud Barbarzyńca	77



LISTY, LISTY, LISTY...

Iä Iä, Szanowni Czytelnicy!

Witam w pochmurny, koszmarny wieczór. Otrzymujemy od Was listy z oceną numeru (a może numerów?) 7/8 – czyli tych z końca wakacji. Najwyższe noty, jako perełki numeru, otrzymały bezdyskusyjnie: 1) „Wsi spokojna, wsi wesoła...” Marcina Mortki, (*Ha! I to jest to! Jak widać, nie trzeba dawać gotowych scenariuszy, aby użyć wszelakim Mistrzom Gry. Ogromne BRAWA za ten artykuł. Kozak the Great*); 2) „Święci rycerze, pogańskie dni” Petera Huntingtona (*Super! Ach! – sam tekst jest wspinały i jeszcze te ilustracje! Tomasz Żyrek*); 3) „Bohaterowie do wynajęcia” – praca zbiorowa. O wypadkach poprzedniego numeru trudno mówić. Nie było tekstu, który zbierałby same negatywne oceny.

Dziękujemy za pozdrowienia z wakacji, które przychodzą do redakcji po dziesiąt dzień z różnych ciekawych miejsc.

A teraz Wasze głosy. Dziś dwie, naszym zdaniem, najciekawsze i godne uwagi sprawy. Oto pierwsza.

Jak wszyscy wiemy, gry fabularne zrobiły się ostatnio bardzo popularne. Wiąże się to, niestety, z obniżeniem poziomu tej rozrywki. Wyrażając się mało ogólnie: chamstwo i dzieciarnia pcha się do RPG. Ludzie tacy sprawiają, że RPG staje się łatwą i przyjemną rozgrywką, modą, masówką dostępną dla każdego. Coraz więcej osób zajmuje się RPG dlatego, że robią to inni, a nie dla indywidualnych przeżyć w innych światach. Jeszcze parę lat temu gry fabularne były elitarną rozgrywką dla ludzi myślących. Tęsknimy za tymi czasami, gdyż dziś środowisko graczy RPG przypomina coraz bardziej środowisko fanów gier komputerowych.

Dlatego apelujemy do Was, do ludzi, którzy mają ogromny wpływ na kształtowanie się RPG w Polsce – nie próbujcie dostosowywać się do graczy mało ambitnych, lecz trzymajcie wysoki poziom sprzed dwóch lat. Komeracja z pewnością doprowadzi Was do jakościowego upadku.

Ves Hetfield i Theopilus de Profundis

Gram w RPG od czterech lat, z różną częstotliwością. (...) Prowadziłem sporo sesji, doskonalcę warsztat, tworząc coraz bardziej zawile scenariusze, starając się uzyskać odpowiednią atmosferę. Niby cacy i fajnie, ale w konfrontacji z moimi drużynami przygody

zmieniały się w komedie w stylu *Monty Pythona*. Nie twierdzę, że byłem idealnym MG. Przyznaję, że być może część winy spada na mnie. Ale sądzę, że naprawdę trudno znaleźć grupę ludzi potrafiących w RPG odnaleźć więcej niż tylko sieczkę i jęki umarłych albo beczkę śmiechu. Chyba sama gra wymaga współpracy graczy z MG, odrobiny wzajemnej wyrozumiałości. Inaczej każde spotkanie kwitowane będzie przez graczy salwą śmiechu. No, fajnie, można ich pozabijać (w grze of course). Ale co z MG, który naprawdę chce zagrać w coś wyjątkowego? Czy ma zmienić drużynę? Wydaje mi się, że „poczuć” prawdziwą esencję RPG można dopiero wtedy, gdy „szczenięce” lata ma się za sobą. Mam na myśli ludzi powyżej 16–17 lat, którzy będą kładli większy nacisk na ducha gry, a nie na porównywanie współczynników i ilości odciętych przeciwnikom uszu (*power of Diabla*). Nie zaprzeczam, są osoby młodsze, które naprawdę potrafią wczuć się w rozgrywkę nie zwracając sobie głowy detalami. Ale większość ich rówieśników skutecznie zniechęca „wybrańców” do dalszej gry.

Może się mylę, ale gdy widzę ogłoszenia typu: „Kubuś, lat 14, poszukuje graczy w WFRP, MERP, AD&D, ZC, W:A, KC i Dark Eden. Płeć nieważna. Kontakt w celu wymiany doświadczeń”, mam wtedy mieszane uczucia.

Przemek „Sanders” Pasikowski

Nie da się ukryć, że powszechne jest ostatnio zjawisko „modlenia się do przeszłości” Starych Wyjadaczy. „Kiedyś to były czasy...” Zgadzałem się, że RPG nie było kiedyś zjawiskiem popularnym, ale na pewno nie było elitarną formą rozrywki! Osobiście nie uważam, że gracze RPG tworzą jakąkolwiek elitę. Bo wśród kogo? Wobec kogo?

Nie stworzymy elity, bo nie próbujemy się izolować. I to dobrze, bo RPG samo w sobie nic nie znaczy. Nadgryzamy historię, literaturę, teatr – praktycznie wszystkie muzy zgrabnym lotem kołują nad RPG.

Przychodzą do redakcji listy: „Błagam, nie wydawajcie «czegoś tam» (wstaw odpowiednią nazwę systemu) bo wszyscy będą w to grać!”, „Aaaaa! Wydalicie «coś tam» – zabijecie system!”. To koszmarnie błędne myślenie. System, kiedy się w niego gra – żyje, a zapomniany – umiera.

Po drugie: dlaczego tak boicie się

młodych graczy? Cóż z tego, że grają inaczej? Że niby gorzej od Was? Litry krwi, poobrywane kończyny... Na całym świecie tak jest. Popytajcie kogośkolwiek i gdziekolwiek. Rozmawiałem z gośćkami z Finlandii, Stanów, Niemiec, Francji – wszyscy mówią to samo. Początkujący gracze wszędzie tak grają. A potem zmieniają styl gry. To jest normalne. A może boicie się, że jesteście zbyt słabi, żeby podnieść renomę RPG? Że „słabość” początkujących graczy jest potężniejsza od Waszej „elitarności”? Co w tym jest?

Dlaczego młodzi MG nie mają wymieniać doświadczeń? Skąd mają czerpać nowe pomysły? Jak się rozwijać? Mam wrażenie, że RPG cierpi na brak dowartościowania w naszym kraju. Owszem, poziom RPG należy podnosić, ale muszą to robić gracze doświadczeni. Trzeba pokazywać, jak się gra i podsuwać ciekawe rozwiązania, a nie metodą hazardystów z bazarów: „Tu się sprzedaje, tu się kupuje (odejdz szczeniaku, bo cię opluje!)”.

Tyle od nas. A teraz druga sprawa, nieco powiązana z pierwszą.

Kiedy (...) pewnego lipcowego popołudnia w MiM 5/6 z 97 roku przeczytałem artykuł Pana Andrzeja Łukasiaka pt. „Daj wampirovi w kły!”, krew (*vita!*) we mnie zawrzała. (...)

I tak na wstępie pozwolę sobie wychwycić pewien błąd rzeczowy, który wynika zapewne z faktu, iż p. Łukasiak niewystarczająco zagłębił się w temat, a lektura „Wilkołaka: Apokalipsy” zajęła mu piętnaście minut kartkowania. Najczęstszym przeciwnikiem wilkołaków był i będzie Żmij, a więc nie mieszkańcy miasta – wampiry, ale pieniądze się na każdym kroku fomory i Tancerze Czarnej Spirali.

Odnoszę wrażenie, że p. Łukasiak zaglądał zarówno do „Wilkołaka...”, jak i do „Wampira: Maskarady”, wysunę więc wniosek, że jeśli dla Pana przedstawione przez te dwie książki miasto jest tylko śmierzącym, jałowym molochem, powinien Pan porzucić temat i pograć w WFRP lub poczytać „DragonLance”. Gotyk-punkowe miasto jest pełne życia, egzotyki i nastroju, którego nie da się wykrzesać z kilometrów monotonnego lasu. Pan Łukasiak tłumaczy Amerykanów, zwracam jednak uwagę, że wilkołaki prowadzą wojnę, a ich wrogiem jest właśnie miasto i gnieźdzące się w nim spaczenie.

Kolejny zarzut przedstawiony w heretyckim artykule uderza w rasę Lupus i ich zachowanie w mieście. Panie Łukasiak, książka nie nauczy Pana jak grać. Proszę kiedyś spróbować wczuć się w Lupusa w mieście, a dowie się Pan, jak wilk reaguje na jazgoczące pudelki i godziny szczytu.

Przypuszczam, że zwrócił Pan uwagę na wilkołaczce Delirium, lecz mimo to uznał, iż jest to niedostateczna ochrona przed mediami, kamerami i wścibskimi turystami. Jeśli tak, to chciałbym podkreślić, że – podobnie jak wampiry – wilkołaki mają swoją własną maskaradę. „Nie wolno Ci umeść Zastony” – mówi najważniejsze prawo Litanii. Jeśli i tego Panu mało, to proszę się zastanowić, jak zachowałby się Pan na miejscu gotyk-punkowego śmiertelnika, który przeczytał w gazecie o wilkołaku. Uwierzyłby Pan? Jeśli tak, to spiesz się z wiadomością, że w „Skandalach” napisali o lądowaniu UFO!

Przejdę teraz do sedna tematu. Zakładam, że p. Łukasiak wie co nieco o wampirach opisanych przez Amerykanów. Jakiego więc wampira może znaleźć na swej drodze przeciwny wilkołak? Pan Łukasiak w jednym miał rację. Doświadczony, stary wampir ukryje się lub, odpowiednio manipulując sługami, pchnie przeciwnika na fałszywy trop. Bardzo trudno znaleźć sześćsetletniego krwiopijcę i jeszcze trudniej przebić się przez legion jego ludzkich popleczników. Dlatego właśnie wampirami najczęściej spotykanymi przez garou są młode anarchy i Brujah. Taki wampir nie próbuje przechytrzyć przeciwnika, nie ma wpływu na ludzką politykę, ani nie ma zastępów ghoulów. Jest butny i pewny siebie. Będzie walczył wręcz i najczęściej zginie, rozszarpany na strzępy. Tak, tak. Nie koteł, miecz, czy ogień. Crinos jest w stanie rozszarpać samochód na strzępy, a co dopiero ludzkie ciało. Proszę mi wierzyć, że wilkołak nie musi znać specjalnych metod. Po prostu rozerwie przeciwnika na pół, a to też wystarczy, by zniszczyć wampira. Właśnie takie wampiry: młode, a jednocześnie przesadnie ufne w swe moce są częstymi ofiarami garou i takie też zostały opisane w „Wilkołaku: Apokalipsie”. Pozwolę przy tym dodać, że opisany w „Wampirze: Maskaradzie” wilkołak jest tylko krwawym berserkerem, żrącym ludzkie mięso; to kolejny stereotyp. Takie stereotypy rządzą życiem wilkołaków, tak jak rządzą życiem wampirów. Gracz-wampir w miarę rozwoju postaci dowiadyuje się, że nie wszystkie wilkołaki są rządny mi krwi Czerwonymi Pazurami, zaś gracz-wilkołak przekonuje się, że nie wszystkie wampiry to sługi Żmija.

Jeśli p. Łukasiak oskarża White Wolfa o przedstawienie tych stereotypów, nie zorientował się zapewne, że storytelling wymaga od Mistrza trochę więcej niż zwykła RPG. Amerykanie nie próbowali Pana oszukać, ani zmusić

do kupowania następnej książki. Nikt też nie zmusza mistrzów „Wilkołaka: Apokalipsy” do przestrzegania zasad „Wampira...” – i odwrotnie. Storyteller nie musi być obławiany książkami. Musi mieć wyobraźnię. No cóż... Może niektórym trzeba tylko kolejnej rubryczki z cechami i umiejętnościami nowego goblina.

Napisałbym jeszcze trochę o walce z wampirem, o taktyce i o sposobach na Kainię, ale zacząłbym nawiązywać do heretyckiego artykułu – tak jakby sposób na wampira był najważniejszy. Gram w Wilkołaka i stąd wiem co nieco.

Najważniejszy jest nastrój. Gotyk-punk, Umbra, umierająca Gaia, nadchodząca Apokalipsa, poróżnienie między plemionami, polowanie, Inkwizycja. Nie będę rozwijał tego tematu – zajrzyjcie, wczytajcie się i grajcie. „Wilkołak...” nie jest infantylny. „Wampir...” nie jest satanistyczny. Jeśli ruszycie wodzę wyobraźni, Wasze sesje przestaną być „Rzeźnią i Strzelnicą”, przestaną być „Lochami i Karczmami”. Storytelling to najlepszy sposób na wspaniałą zabawę.

Teraz coś od siebie do redakcji:

„Wampir...” i „Wilkołak...” to najlepsze, co może spotkać fanatyka RPG. Przez chwilę w MiM było co nieco „Wilkołaka...” („Cień z przeszłości” był genialny), ale za mało i za krótko. „Wampira: Maskaradę” potraktowano po macoszemu, zadowalając się recenzją i kilkoma artykułami (pewnie dlatego, że to produkt firmy ISA). Jeśli jesteście prawdziwym Magazynem Gier Fantastycznych, storytelling powinien zagrozić u Was na stałe.

Wnoszę o stały dział **White Wolfa**.

Wampiry wszystkich klanów, wilkołaki wszystkich plemion, magowie wszystkich tradycji – **POPIERAJCIE MNIE!**

Z poważaniem

Paweł Daruk

*Żabi Skrzek, warszawski Nosferatu,
Szepcząca-w-Ciemnościach,
warszawska Czarna Furia*

Skomentuję tylko ostatnią część listu. I zrobię to krótko, czekam bowiem na Waszą reakcję. Rzeczywiście, mało było u nas „Wilkołaka...”, a jeszcze mniej „Wampira...”. Albo powiem inaczej: było go tyle, ile do nas przysłałicie (mówię o tekstach zdalnych do publikacji). Jeśli chcecie, by „Wilkołak...” i „Wampir...” odżyły – przysyłajcie teksty i upominajcie się o nie, a i my z naszej strony postaramy się o coś ciekawego. Skąd mamy wiedzieć, czy chcecie „Wampira...”, skoro nikt się nie odzywa. (Wampir to mój drugi – po Cthulhu – ulubiony system. Rzeczywiście jest świetny.)

Tyle na dziś. Cześć.

Z przyjemnością podpisuję się...

Mitosz

*znany też jako nieśmiały i opiekuńczy
warszawski Nosferatu – Waldemar
(dla przyjaciół Ślimak)*

ANKIETA

ocena numeru

10'97 (46)

Wśród osób, które nadesłały ankietę na adres redakcji, rozlosujemy cenne nagrody (produkty Wydawnictwa MAG). Wyników nie będziemy publikować – ankieta jest dla nas!

Skala ocen:

1 - tragiczne!

5 - świetne!

OCENA

Listy	[5]
Okiem Zewnętrznym.....	[3]
Z tajemnych akt.....	[4]
Niusy	[3]
Kuba Rozpruwacz i inni ..	[5]
Z pamiętnika Gustawa von Eberstadt.....	[4]
Trupy	[3]
O duchach, liczach i wampirach.....	[5]
Miasteczko Yarmie.....	[3]
Bohaterowie do wynajęcia..	[4]
Książki i filmy - Top 20...	[5]
Wprowadzenie do Kronik Mutantów.....	[5]
Jądro ciemności.....	[4]
Warzone.....	[5]
Powrót czarnoksiężnika ...	[5]
Puszka Pandory	[4]
Szał w Polsce (I)	[3]
Bracia i Siostry	[2]
Skrót do R'lyech	[1]
Kiedy nadejdzie upragniony koniec.....	[3]
Vampire: TES	[5]
Pomocna dłoń Cheseda....	[4]
Top Ten	[5]
Kraina Goblinów	[5]
Thrud the Barbarian	[5]



OKIEM
ZEWNETRZNYM



CO NIECO PO POLCONIE

Tomasz Kołodziejczak

WSTĘP

Ekspres wiozący mnie w niedzielę z Katowic przejechał do Warszawy o 16.30. Teraz jest 20.00, a ja wstukuję do komputera informacje o właśnie zakończonym katowickim POLCONIE. Jutro rano muszę je zanieść do redakcji, bo Kurzymiś zamyka skład nowego numeru „Magii i miecza”. Relacja jest więc ekspresowa, jak pociąg. Rozumiem, że wszyscy wykupiliście miejscówki...

INFORMACJE

POLCON to najważniejszy krajowy konwent polskiego fandomu. Od 1985 co roku organizuje go inny klub. Tym razem padło na Śląski Klub Fantastyki. Impreza trwała od czwartku do niedzieli (11–14 IX) i uczestniczyło w niej ponad 500 fanów (dokładnych danych na razie brak), pomiędzy którymi dopatrzono się trochę fanek (ale ogólne proporcje są nie do przyjęcia).

GOŚCIE

Pani Jadwiga Zajdel, wdowa po pisarzu Januszu Zajdlu, jest honorowym gościem fandomu polskiego na wszystkich POLCONACH.

Gośćmi honorowymi imprezy *anno domini* 1997 byli znani tu i ówdzie panowie: Orson Card (autor m.in. „Gry Endera”, „Siódmego syna”, „Lovelocka”) – Stany Zjednoczone; Kirył Bułyczow (autor m.in. cyklu opowiadań o mieście Wielki Guslar, powieści „Miasto na Górze”, „Przełęcz”) – Rosja; Rafał Ziemkiewicz (autor m.in. książek „Pieprzony los katarzyniarza”, „Czerwone dywany, odmierzony krok”) – Polska; Wiktor Bukato (tłumacz, fan, wydawca) – Polska. Mieliśmy więc przewagę liczebną, ale rozmów o rozszerzeniu NATO, zdaje się, nie prowadzono.

PROGRAM

Bogaty. Równoległe biegło wiele nitek programowych – spotkania i dyskusje, filmy kinowe i wideo, konkursy i turnieje. Niżej podpisanemu zdarzyło się biegać między trzema salami, bo wszędzie chciał wtrącić do debaty swoje co nieco. Zgłosiłem też projekt: przenieść wszystkie spotkania do jednej sali. Wszak na przykład Tytus na Wyspach Nonsensu widział cztery drużyny grające jednocześnie w piłkę nożną na jednym boisku. To tylko kwestia przyzwyczajenia.

SPOTKANIA

Organizatorzy sprytnie wymyślili, że kiedy posadzą za przydialnymi stołami po dwóch–trzech pisarzy i dadzą im w miarę kontrowersyjny temat, to panowie autorzy będą w stanie kłapać szczękami przez całe godziny. Nie pomylili się. Poruszono wiele zagadnień z pogranicza literatury, gier, nauki i religii, omówiono kłopoty rynku wydawniczego i ponarzekano na recenzentów. Zrealizowano specjalny blok tolkienowski. Kilka spotkań dotyczyło spraw fandomowych: odbyła się na przykład debata dotycząca konfliktów na naszej ulubionej linii gracze–czytacz. Istotniejszych wniosków w tym temacie nie zarejestrowano.

KONKURSY

Było ich wiele, począwszy od parady strojów, przez konkurs plastyczny, turnieje wiedzy na różne tematy, po zabawę opatrzoną kryptonimem „Mordownia”. Ktoś to przeżył, bo odebrał nagrodę. Osobiście wygrałem konkurs „Tetris na żywo” (30 osób udaje ekran, klocki są wycięte z płacht szarego papieru, gracz stoi wysoko na stole i mówi, jak piksele–ludzie mają przesuwać klocki). Oszukiwałem tylko trochę. Piotr Cholewa, organizator zabawy, na następny rok obiecuje turniej „Doom na żywo” („na żywo” – przynajmniej przez pierwszych pięć minut).

TURNIEJE KARCJANE

Odbyły się mistrzostwa Polski w „Doom Troopera” i inne turnieje karcjane. Grano kartami. Oto zwycięzcy: P. Biliński („Kult”) i W. Piwowarczyk („Doom Trooper”).

Puchary wręczał mistrzom osobiście sam Jacek Rodek. Nie zauważono, by były wypełnione jakimś płynem.

FILMY

Pokazywano filmy kinowe i wideo – trochę klasyki, trochę nowszych produkcji. Kasety wideo firmy udostępniły oficjalnie, więc POLCON przyczynił się do istotnego wzrostu świadomości społeczeństwa w walce z piractwem. Dużą atrakcją był przedpremierowy pokaz filmu „Men in Black”.

ORSON SCOTT CARD

Dużo gada. Duży człowiek. Duża broda. Dużo napisał. Kolejna po Pratchecie gwiazda światowej fantastyki, zaproszona do Polski przez wydawnictwo „Prószyński”. Prosimy o więcej, bo ci faceci wiedzą, co to znaczy profesjonalne spotkanie z fanami. Potrafią ciekawie i dowcipnie opowiadać, mówić o swoich i cudzych książkach, dbać o czytelnika. Od rozdawania gigantycznej liczby autografów powinna mu, wedle moich szacunków, odpaść ręka. Nie odpadła. Może ma wszcep.

KIRYŁ BUŁYCZOW

Mówił po rosyjsku i wszyscy rozumieli. Zbiera polskie odznaczenia. Mocno zdziwiony liczbą fanów, jaką wciąż ma w Polsce, mimo kilkuletniej nieobecności na naszym rynku. Sytuacja rosyjskiej fantastyki jest podobna do polskiej – lawina prozy amerykańskiej zalała księgarnie, a wielu rodzimych autorów próbuje szukać swojej szansy u wydawców. Za psie pieniądze. Jest jedna różnica – w Polsce mafia rzadziej strzela do dyrektorów wydawnictw.

BRACIA CZESI

Przyjechała silna ekipa naszych południowych sąsiadów. W Czechach polska fantastyka ma dobrą renomę i będzie się tam sporo jej wydawać. Przeprosiliśmy za najazd 1968 roku. Przeprosiny przyjęli i powiedzieli, że Polacy byli najfajniejszą armią okupacyjną. Czeskie piwo jest dobre.

ŚLAKFA

Przyznawana jest przez Śląski Klub Fantastyki w kategoriach Twórca, Fan, Wydawca. Twórcą Roku 1996 został Marek Huberath (książka „Ostatni, którzy wyszli z raj”)”. Wydawcą roku została Dorota Malinowska (promuje dobrą fantastykę w „Prószyńskim i ska”), Fanem Roku Kazimierz Kielarski (szef zielonogórskiego klubu fantastyki „Ad Astra”, organizator corocznych „Bachanaliów Fantastycznych”). Każdemu się należało. Prosimy o oklaski. Antynagrody „Złotego Meteora” za knota sezonu 1996 nie przyznano, bo było zbyt wielu kandydatów równorzędnych. I każdemu też się należało.

NAGRODA IMIENIA JANUSZA ZAJDLA

Najważniejsza nagroda polskiego fandomu, przyznawana corocznie przez uczestników POLCONU w dwóch kategoriach: Opowiadanie Roku, Powieść Roku. Ceremonia rozdania nagród ostatnimi laty staje się coraz bardziej widowiskowa. Nagrodę wręcza osobiście Jądwig Zajdel, wdowa po patronie nagrody. Za rok 1996 nominacje otrzymało dziesięć tekstów. Powieść Roku: Eugeniusz Dębski „Pieńko Dobrej Magii”, Jacek Dukaj „Szkola”, Marek Huberath „Ostatni, którzy wyszli z raju”, Jacek Inglot „Inkwizitor”, Tomasz Kołodziejczak „Kolory sztandarów”, Andrzej Sapkowski „Chrzest ognia”. Opowiadanie Roku: Eugeniusz Dębski „Z powodu picia podłego piwa”, Jacek Dukaj „Wielkie podzielenie”, Konrad Lewandowski „Pólmisek”, Rafał Ziemkiewicz „Śpiąca królowna”. Z wielką przyjemnością (naprawdę z wielką radością – powody zaraz będą jasne) mam przyjemność ogłosić, że Nagrodę im. Janusza Zajdla zdobyli: za opowiadanie – Rafał Ziemkiewicz, za powieść – Tomasz Kołodziejczak. Ten drugi to ja.

PODSUMOWANIE

Pod względem programu konwent bardzo udany. Na spotkaniach pełne sale. Wspaniałe zebrania na konkursie strojów. Bardzo znani goście z zagranicy. Obiady w stołówce niezłe. Bardzo starannie przygotowany informator i ładny plakat. Pozostaje tylko podziękować i pogratulować organizatorom. Za rok spotykamy się w Białymstoku. Wiecie, który to już będzie Polcon? Trzynasty. Zapowiada się niezła zabawa...

RECENZJE

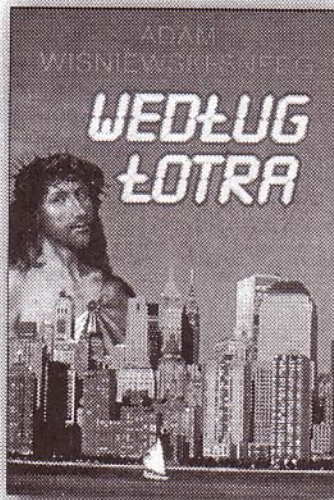
Na POLCONIE jeden z czytelników MiMa spytał mnie, jakimi kryteriami kieruję się przy doborze książek. Na imprezie toczyło się też kilka ciekawych dysput o roli i powinnościach recenzentów w prasie. Postanowiłem więc w tym miesiącu podać pewne informacje, które, mam nadzieję, ułatwią wam korzystanie z niniejszej rubryki.

Kryterium doboru prezentowanych tu pozycji jest jedno: opisuję książki, które warto przeczytać. Oczywiście, nie jest to takie proste i moje polecenie może wynikać z różnych powodów. Podstawowy to taki, że sam się daną książką zachwyciłem lub choćby sprawiła mi parugodzinną czytelniczą przyjemność. Czasem wskazuję dzieła, które nie wzbudziły mojego entuzjazmu, ale na przykład należą do klasyki SF i każdy fan powinien je znać. Pokazuję też książki niosące wiedzę, klimaty i pomysły, które mogą się przydać przy konstruowaniu i rozgrywaniu scenariuszy. Szczególną wagę przykładam do fantastyki polskiej, bo uważam, że warta jest ona mocniejszej promocji. W miarę możliwości wskazuję na mniej znanych pisarzy zagranicznych i wykreowane przez nich nowe światy.

Selekcji dokonuję subiektywnie, kierując się własnym gustem, poczuciem literackiej jakości i znajomością fantastycznego kanonu. Nie piszę o książkach złych, bo uważam, że lepiej wskazać czytelnikowi te kilka pozycji, na których zakup warto wydać pieniądze, a na lekturę poświęcić kilka godzin. Rubryka recenzencka w MiMie ma mieć charakter służebny – rozpoznawać bojem fantastykę trafiającą na księgarskie półki.

Ciekaw jestem, czy spełnia tę funkcję, więc czekam na listowne opinie: pochwały i przygany.

Dość teoretyzowania. Oto, co warto czytać we wrześniu.



Adam Wiśniewski-Snerg to jeden z najciekawszych pisarzy w historii polskiej SF. Zadebiutował w roku 1973 powieścią „Robot”, śmiało konkurującą z niepokonanymi ówczesnie powieściami mistrza Lema, o których pisałem w felietonach przedstawiających historię polskiej fantastyki. I oto niespodziewanie ukazało się wznowienie innej powieści Snerga – WEDŁUG ŁOTRA, również uważanej za jedną z ważniejszych w polskiej fantastyce. Nie będę zdradzał fabuły, bo nie ona decyduje o klasie prozy Snerga. Na czytelnikach przed dwudziestu laty wielkie wrażenie wywarł dziwny, paranoiczny klimat, niepokojąca wizja świata jako wielkiego planu filmowego, tajemnica, którą musi odkryć bohater. WEDŁUG ŁOTRA to kolejne, po książkach Zajdla i Oramusa, wznowienia polskiej SF. To cieszy i mogę mieć tylko nadzieję, że młodzi fani będą się mogli zapoznać z następnymi pozycjami naszego kanonu. I że oni też uznają te książki za ciekawe.

Kolejną pozycją tego rodzaju jest antologia W LEJU PO BOMBIE, przygotowana specjalnie na POLCON '97. W książce znajdują się wszystkie opowiadania, które dotychczas otrzymały nagrodę im. Janusza Zajdla. Wymieniam po kolei: Marek Barnecki „Głowa Kasandry” (Zajdel '85), Andrzej Sapkowski „Mniejsze zło” (Zajdel '90), Marek Huberath „Kara większa” (Zajdel '91), Andrzej Sapkowski „Miecz przeznaczenia” (Zajdel '92), Andrzej Sapkowski „W leju po bombie” (Zajdel '93), Ewa Białolecka „Tkacz iluzji” (Zajdel '94), Konrad Lewandowski „Noteka 2015” (Zajdel '95). Jak widać, tom zawiera same hity. Dominuje fantasy i fantastyka bliskiego zasięgu (Sapkowski brał nagrodę w obu tych grupach). Opowiadaniom towarzyszą karykaturki i krótkie notki przedstawiające autorów. Antologia W LEJU PO BOMBIE nie będzie dostępna w normalnej sieci księgarskiej, jest to bowiem produkcja niskonakładowa i nie nastawiona na zysk. Przygotował ją Gdański Klub Fantastyki, a autorzy podarowali teksty za darmo

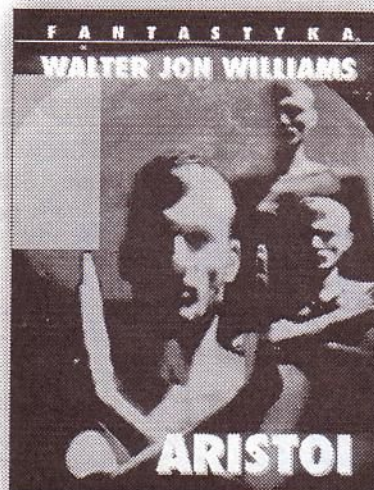
(wydanie wsparł finansowo poznański „Rebis”). Antologii szukajcie w księgarniach specjalizujących się w SF. Naprawdę warto.

ARISTOI Waltera Jona Williama to jedna z najciekawszych książek SF, jakie czytałem w ciągu ostatnich dwóch lat. Wraz z takimi powieściami jak „Serca, dionie, głosy” McDonalda, „Eksperyment terminalny” Sawyerera, „Statki czasu” Baxtera, „Diamentowy Wiek” Stephensona stanowi dla mnie dowód, że wszelkie gadki o kryzysie tradycyjnej fantastyki to tylko marudzenie zblazowanych mędrków.

Znajdujemy się w świecie odległej przyszłości. Ludzkość kolonizuje kosmos, posługuje się wyrafinowanymi technikami genetycznymi, cyber- i nano-. Rasa ludzka jest podzielona na kasty, z których najwyższą tworzą tytułowi Aristoi. To oni rządzą kosmicznymi imperiami, kreują w nich własne prawa, tworzą i zasiedlają nowe światy, podbijają kosmos. Przynależność do tej kasty nie jest dziedziczna – może do niej dotrzeć każdy, pod warunkiem spełnienia pewnych kryteriów. Porządek i ład świata zbudowany jest na jednej regule – każdy Aristoi ma pełen dostęp do wiedzy gromadzonej przez pozostałych. Ta powszechność wiedzy i jawność działań sprawia, że wojny pomiędzy Aristoi są bezsensowne. Kosmos zasiedlony przez ludzi cieszy się pokojem. Oczywiście, Walter Jon Williams wie, że opowieści, w których wszystko jest OK, zazwyczaj bywają nudne. Nic więc dziwnego, że pojawi się Aristoi, który postanowi zmienić reguły gry. Zaczyna się konflikt.

Pozwoliłem sobie na tak obfite streszczenie początku fabuły, bo jestem pewien, że nie pospuje wam to wrażeń z lektury. Powieść Williama zawiera kapitalną, oryginalną wizję świata przyszłości innego niż nasz świat i niż setki kosmosów produkowanych taśmowo na kartkach space oper. Jest to świat spójny i konsekwentny – nasycony gadżetami i pomysłami technologicznymi, ciekawymi odniesieniami kulturowymi, pełny i plastyczny. Opis tej bogatej rzeczywistości czasami mocno zwalnia fabułę, jednak jestem pewien, że warto się weń zagłębić.

Powieść ARISTOI powinna się stać wydarzeniem na naszym rynku SF i stanowić lekturę obowiązkową dla wszystkich graczy bawiących się w systemy technologiczne i cyberpunkowe.





Z tajemnych akt.

KLATKA DLA YETI

Tadeusz Oszubski

...w niektórych puszczech Nepalu żyje rasa olbrzymów. Nie są to ani niedźwiedzie, ani małpy. Rozmawiałem z ludźmi, którzy je widzieli z daleka i słyszeli, jak rozmawiają w nieznanym języku. Raz też miałem okazję oglądać je na własne oczy (...) w pobliżu północnej granicy Nepalu. (...) Pewnego spokojnego popołudnia usłyszeliśmy dźwięk przypominający werble. Znajdowaliśmy się w miejscu dzikim i opuszczonym. (...) Zbliżyliśmy się do miejsca skąd dochodziły dźwięki. Wtem ktoś dostrzegł tropy odcisnięte w miękkim, gliniastym gruncie. Przed nami, w nieregularnych rzędach, widniały ślady olbrzymich, nagich stóp, mierzące około 60 centymetrów długości. Strach przeniknął wszystkich. Yeti! – krzyknęli [przewodnicy] i rzucili się do ucieczki (...). Zostało nas trzech (...). Ruszyliśmy ostrożnie naprzód (...). Przed nami, w naturalnym kręgu uformowanym przez wysokie skały, wśród wielkich głazów ujrzeliśmy grupę dziesięciu olbrzymich małpoludów, wysokich na 3 metry. Jeden z nich uderzał w prymitywny tam-tam z wyłobionego pnia (...). Pozostali w milczeniu kiwali się z boku na bok w takt „muzyki”. Widocznie był to jakiś religijny obrządek, gdyż ich powaga wskazywała, że biorą udział w magicznym rytuale. Ciała pokryte miały sierścią, twarze półludzkie, półmałpie. Ich

zachowanie nie przypominało jednak zwierzęcego. Ten, który uderzał w tam-tam, stał zupełnie prosto, jak człowiek.

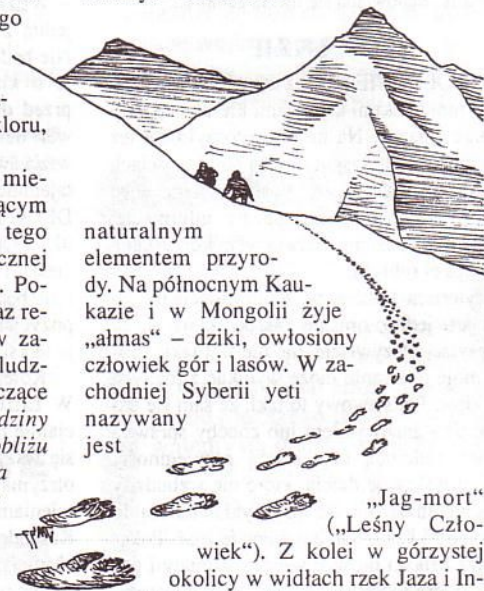
Powyższa relacja – autorstwa anonimowego hinduskiego badacza i pielgrzyma – jest jedną z wielu opowieści o spotkaniu yeti, „człowieka śniegu”. Pomimo licznych doniesień o zaobserwowaniu tajemniczych antropoidów naukowcy akademicy nadal twierdzą, iż yeti i jego krewni z całego świata („ałmas”, „sasquath”, „sacharuna”) to stworzenia zrodzone w wyobraźni, że należą one wyłącznie do dziedziny folkloru, a nie do zoologii.

Co ciekawe, istnienie yeti jest dla mieszkańców Azji faktem nie podlegającym dyskusji. Pewne uwagi na temat tego stworzenia można odnaleźć w medycznej rozprawie chińskiej z XVIII wieku. Pośród opisów fauny i flory Tybetu oraz receptur sporządzanych z nich leków zamieszczono portret istoty na poły ludzkiej, na poły małpiej, jak też dotyczące jej informacje: ... jest to stwór z rodziny niedźwiedzi, który przebywa w pobliżu gór i jest podobny do człowieka. Ma ogromną siłę. Jego żółcią leczy się niemoc. Stworzenie to nazywane jest w tekście wieloma imionami: „mi rgod” (w j. tybetańskim – dziki człowiek), „pi” (w j. chińskim – niedźwiedź) oraz „kumun guregsu” (w j. mongolskim – zwierzę). W innej księdze zoologiczno-magicznej, powstałej w tamtych czasach i na tychże terenach, zamieszczono kolorowy portret „człowieka śniegu”. Twarz yeti jest nieowłosiona, popielatej barwy (oczy są czerwone); ciało stworzenia porasta krótkie, gęste, brązowe futro.

Gwoli wyjaśnienia należy dodać, że wśród gatunków małp zamieszkujących Azję największy jest lanur nepalski. Zwierzę to może osiągnąć nawet 150 cm wzrostu w pozycji wyprostowanej (jednak z powodu jego budowy anatomicznej

pełny wyprost jest niemożliwy). Rozmiar stopy największych okazów nie przekracza 23 centymetrów, podczas gdy ślady yeti mają od trzydziestu kilku do ponad sześćdziesięciu (!) centymetrów długości. Wobec tych faktów trudno upierać się, że to właśnie lanura bierze się za yeti...

Istnienie futrzastych antropoidów jest dla rdzennej ludności tubylczej Azji i obu Ameryk całkowicie



naturalnym elementem przyrody. Na północnym Kaukazie i w Mongolii żyje „ałmas” – dziki, owłosiony człowiek gór i lasów. W zachodniej Syberii yeti nazywany jest

„Jag-mort” („Leśny Człowiek”). Z kolei w górystej okolicy w widłach rzek Jaza i Indigirka mieszka podobno dziki, leśny człowiek, nazywany przez Ewenków „czuczunaa”. Ów „czuczunaa” zajmuje się polowaniem na renifery (...). Je surowe mięso. Powiadają, że z renifera pożera całą skórę. (...) Podobno mieszka w norach, na podobieństwo niedźwiedzia.

Na Czukocie miejscowe yeti nazywano „teryk”, „mirygdy” lub też „girkyczawljin”. Czukczowie raczej nie kochają tych olbrzymich (mają od 2 do 3 metrów wzrostu) futrzastych istot. Etnograf W. Bogoraz w trakcie badań nad kulturą Czukczów natknął się na rysunek, który przedstawiał dwóch włochatych kanibali pożerających dziecko (ludzkie).



W ciągu ostatnich kilku miesięcy rynek RPG przechodził gruntowne przeobrażenia. Upadły wielkie firmy: GDW (*Traveler*, *Twilight 2000*, *Space 1899*), TSR (*D&D*, *AD&D*, *Dragon Dice*, dziesiątki innych tytułów), *Mayfair Games* (*Chill*, *Underground*, karcianka *Sim City*, dodatki do *AD&D*); *White Wolf* i *SJG* były na krawędzi bankructwa. Popularne do niedawna systemy zniknęły, kilka nowych przebojem weszło na światowe rynki. W związku z tym postanowiliśmy zmienić nieco formułę *Więści* – będziemy zamieszczać informacje nie tylko o najnowszych, ale również o nieco starszych produktach. Jednocześnie może się zdarzyć, że (z braku miejsca) opublikowanie niektórych informacji opóźni się miesiąc lub dwa.

Napiszcie, co o tym sądzicie!!!

Przyznano **Origins Awards** za rok 1996. Oto wyniki:

Najlepsza gra planszowa fantasy:

Settlers of Catan

Wydawca: Mayfair Games

Autor: Klaus Teuber

Najlepsza gra karciana (trzy ex equo):

Legend of Five Rings:

Battle of Beiden Pass

Wydawca: Five Rings Publishing

Autor: Dave Williams

Lunch Money

Wydawca: Atlas Games

Autor: Charlie Wiedman

Mythos

Wydawca: Chaosium

Autor: Charlie Krank

Najlepsza gra roleplaying:

Deadlands

Wydawca: Pinnacle Entertainment Group

Autor: Shane Hensley

Najlepsza przygoda:

The Complete Masks of Nyarlathotep

(do gry „Zew Cthulhu“)

Wydawca: Chaosium

Autorzy: Larry DiTillio, Lynn Willis

Najlepszy dodatek:

Six Guns and Sorcery

(do gry „Castle Falkenstein“)

Wydawca: R. Talsorian

Autorzy: Edward Bolme, James Cambias, Eric Floch, Angela Hyatt, Jim Parks, Derek Quintanar, Barrie Rosen, Mark Schumann, Chris Williams

Najlepsze opracowanie graficzne gry, serii książkowej lub dodatku:

Deadlands

Wydawca: Pinnacle Entertainment Group

Opracowanie graficzne: Tim Link, Jay Lloyd Neal, Charles Ryan

Najlepsza proza związana z grami:

The Cthulhu Cycle

Wydawca: Chaosium

Edytor serii: Robert M. Price

Autorzy: Donald R. Burtleson, Leonard Carpenter, Pierre Comtois, August W. Derleth, Lord Dunsany, Alan Dean Foster, C. J. Henderson, M. R. James, H. P. Lovecraft, Will Murray, Steven Paulsen, David C. Smith.

Najlepsze pismo profesjonalne (z jakichś dziwnych powodów „Magia i Miecz“ nie była nominowana w tej kategorii):

Shadis Magazine

Alderc

Wydawca: John Zinser

Edytor: Rob Vaux

Aleja Zasłużonych (Adventure Gaming Hall of Fame):

Darwin Bromley

Advanced Dungeons & Dragons

Wydawca: TSR, Inc.

Autor: E. Gary Gygax

Cosmic Encounter

Wydawca: Eon Products, Inc.

Autorzy: Bill Eberle, Jack Kittridge, Bill Norton, Peter Olotka

Traveller

Wydawca: Game Designers Workshop

Autorzy: Marc Miller

Tym razem tryumfowała firma **Chaosium**, otrzymując nagrody we wszystkich kategoriach w których były nominowane jej produkty. Ponadto okazało się, że „Zew Cthulhu“ jest obecnie jedną z najlepiej funkcjonujących na rynku gier fabularnych.

W tym roku ukazały się już następujące dodatki do „Zewu Cthulhu“ (większość z nich była albo będzie opisana w *Skrócie do R'lyeh*): **ARKHAM SANITARIUM** – dodatek przeznaczony dla graczy.

CTHULHU LIVE – LARP.

THE DREAMING STONE – kampania osadzona w Krainie Snów.

THE COMPLETE DREAMLANDS – kolejna, czwarta już edycja dodatku opisującego Krainy Snów.

MINIONS – zbiór piętnastu krótkich przygód.

THE NEW ORLEANS GUIDEBOOK – dodatek do ZC1920, opisujący tytułowe miasto.

SECRETS – cztery przygody rozgrywane się w 1990 roku.

1920'S INVESTIGATOR'S COMPANION – dodatek wydany poprzednio w dwóch częściach. Nowa edycja w jednym tomie i z nową szatą graficzną.

Najbliższe plany:

ESCAPE FROM INNSMOUTH, SECOND EDITION – nowa edycja, zawierająca dwie dodatkowe przygody. Wrzesień 1997.

THE BERMUDA TRIANGLE – mity i tajemnice Trójkąta Bermudzkiego. Październik 1997.

Ciekawe, co Cthulhyści (kultyści?) szykują nam na gwiazdkę...

Pinnacle Entertainment Group, Inc. też nie może raczej narzekać na brak nagród. Gra „Deadlands“ szybko zdobyła sobie dużą

popularność i do tej pory ukazało się już do niej szereg dodatków:

MARSHAL LAW – ekran i przygoda.

THE QUICK & THE DEAD – dodatek opisujący świat (ludzi, miejsca i inne obrzydliwstwa). Dodatkowo zamieszczono dziesięć nowych archetypów.

BOOK O' THE DEAD – książka opisująca tajemnice bohaterów, którzy powrócili z grobu. Przeznaczona zarówno dla graczy, jak i dla Mistrzów Gry.

PERDITION'S DAUGHTER – pierwszy z małowymiarowych dodatków zawierających opowiadanie i przygodę. Kiedy tylko pojawia się podejrzana sekta, gracze od razu wiedzą co powinno być zrobione.

INDEPENDENCE DAY – drugi z małowymiarowych dodatków zawierających opowiadanie i przygodę. Stulecie obchody narodzin USA nie mogą odbyć się bez burdy – szczególnie w Dodge City.

NIGHT TRAIN – trzeci z małowymiarowych dodatków zawierających opowiadanie i przygodę oraz dodatkowo scenariusz do gry figurkowej „The Great Rail Wars“, również wydanej przez Pinnacle Entertainment.

TWISTED TALES – rozbudowana karta postaci z dużą ilością pustego miejsca na dziennik.

W przygotowaniu:

SMITH & ROBOARD'S oraz **HUCKSTERS & HEXES** – dwa dodatki opisujące Szalonych

Naukowców oraz sławnych Magiszulerów Dziwnego Zachodu. Obie pozycje są przeznaczone zarówno dla graczy, jak i MG.

RASCALS, VARMINTS, & CRITTERS – książka legendarnych postaci Dzikiego Zachodu i nie tylko: Billy the Kid, Drakula, Beźgłowy jeździec i krwiożercze króliki.

I to wszystko jeszcze w tym roku!

Gdańskie Stowarzyszenie Fantastyki **ALKOR** (Dom Kultury, Gdańsk Morena, ul. Nałkowskiej 3) w dniach 10 - 13.10.1997r. organizuje kolejną edycję mistrzostw gier karcianych **CARDMASTER 6**.

W programie przede wszystkim **MAGIC: THE GATHERING** (typ II). Najprawdopodobniej turniej **MAGIC: TG** będzie oficjalną imprezą sankcjonowaną przez **WIZARD OF THE COAST** (nagrody!!!). Ponadto odbędą się turnieje: **DOOMTROOPER**, **DARK EDEN**, **KULT**, **STAR WARS** oraz **SHADOWRUN**. Przewidziano również turniej **WARHAMMER FANTASY BATTLE** oraz **EPIC 40.000**. Na uczestników czekają różne niespodzianki!

Zainteresowanych prosimy o potwierdzenie chęci przybycia (liczba miejsc ograniczona) pod telefonami:

(0-58) 32-77-20 Mariusz

(0-58) 33-77-30 Piotr

(0-58) 56-06-52 Michał

lub przez Internet, nasz e-mail:

ALKOR@koti.com.pl

Więcej na internetowej stronie **ALKORU**: www.koti.com.pl/~ALKOR

Grzegorzowi nie zostało już wiele życia...

...i tylko Ty możesz mu pomóc.

To jest pierwsza gra Grzegorza w Magic® i zaraz zostanie pokonany. Ta okrutna prawda właśnie do niego dotarła.

Grzegorz nie ma pojęcia, jak grać w Magic®. Próbował Kulę Ognistą zablokować Flarą Many. Ogłosił swoje zaklęcia jako atakujących... podczas fazy podtrzymania przeciwnika. Portal™ jest wprowadzającym do świata Magic® zestawem kart, który ma dać Grzegorzom szansę walki.

Jest kompatybilny z Magic®, ale łatwiejszy w nauce i grze. Jeśli znasz kogoś takiego, jak Grzegorz, kogoś z tym problemem, udziel mu pomocy, której potrzebuje.



PORTAL™

WSTĘP DO DYNAMICZNEJ GRY

Wizards
OF THE COAST®

Instrukcja gry i przewodnik gracza w jęz. polskim.
Pytaj w sieci EMPIK... a może również
w dobrych księgarniach i sklepach muzycznych.

MAGIC
The Gathering®

WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering i Portal są znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc. ©1997 Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dystrybucja w Polsce: ISA Sp. z o.o., ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa, tel./fax (0-22) 368831, Informacja: (0-22) 6344790



KUBA ROZPRUWACZ I INNI

Andrzej Miskurka

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Młoda, piękna dziewczyna przemierzała zatopione we mgle wąskie londyńskie uliczki. Obcasy jej butów uderzały rytmicznie w mokry od deszczu bruk; białe opary zniekształcały odgłosy kroków, sprawiając wrażenie, że ktoś za nią podąża.

Kobieta zatrzymała się i zaczęła nasłuchiwać. We mgle za jej plecami rzeczywiście ktoś się czaił. Jej serce na chwilę zamarło z trwogi. Ruszyła naprzód, tym razem szybciej, przez długi, mroczny tunel pomiędzy jarzącymi się upiornie lampami gazowymi. Niewidoczny „ktoś” za jej plecami zrobił to samo, jego kroki były cięższe niż jej; to musiał być mężczyzna. Dziewczyna zaczęła biec jak oszalała, ale obcy był coraz bliżej. Odwróciła się i ujrzała ciemną sylwetkę wylaniającą się z mgły. Żółte światło lampy gazowej rozbłysło na ostrzu noża trzymanego w uniesionej ręce.

– O, Boże, to on! – krzyknęła – Czerwony Kuba! Kuba Rozpruwacz!

Seryjni mordercy są nieodłącznym składnikiem opowieści grozy i, niestety, realnej rzeczywistości. Wzbudają w nas o wiele większy strach niż nie istniejące duchy, wampiry czy wilkołaki. Sprawiają, że nie potrafimy przejść ciemną uliczką nie pomyślawszy o szaleńcu z ostrym jak brzytwa nożem, czającym się w mroku...

Zadaniem horrorów role playing jest wykorzystywanie lęków, strachów i koszmarów, dlatego trudno wyobrazić sobie mroczne uliczki jeszcze mroczniejszych światów gier fabularnych bez zabójców. Aby jednak mogli się na nich pojawić, Mistrz Gry musi zrozumieć kim są, w jaki sposób myślą, jak wykorzystywać ich w przygodach. Temu celowi służy niniejszy artykuł. Mam nadzieję, że choć w części wyjaśni większość wątpliwości.

GENEZA

Kim są seryjni mordercy? Już na samym początku, aby zawęzić pole naszych zainteresowań, musimy wyłączyć z tej grupy zabójców, żołnierzy i fanatyków religijnych. Pierwsi i drudzy zabijają dla pieniędzy, ostatni dla ideałów. Seryjni mordercy robią to z tylko sobie wiadomych powodów. Można jednak wyodrębnić pewne cechy wspólne, które w jakiś sposób ich wyróżniają. Pierwszą z nich jest podłoże seksualne zbrodni. W literaturze fachowej mówi się wprost o seksualnych seryjnych mordercach (pierwszym zabójcą należącym do tej grupy był Kuba Rozpruwacz). Drugą cechą charakterystyczną jest tzw. obecność wolnej woli, to znaczy zabijanie z pełną świadomością; morderca odczuwa po prostu potrzebę, żeby zabić – i robi to. Nie znaczy to, oczywiście, że wszyscy dadzą się określić w podobny sposób, ale to tylko unaocznia fakt, jak mało o nich wiemy.

Bardzo często seryjnych morderców porównuje się do nałogowców, takich jak narkomani czy alkoholicy. Tylko że jest to, oczywiście, specyficzny rodzaj uzależnienia. Według tej teorii naczelną rolę odgrywają fantazje. Mordercy podsycają je i „podtrzymują” zabijając, a czynią to coraz częściej i brutalniej. I tak jak inni nałogowcy nie mogą przestać, a nawet czasami

tolerują to co robią jako skutki uboczne swego uzależnienia. Zabijają, żeby zaspokoić swoje fantazje i psychologiczne potrzeby, godząc się z konsekwencjami własnego postępowania.

Być może pamiętacie seryjnego mordercę z powieści Thomasa Harisa „Czerwony Smok” lub Antony’ego Crossa z „Mrocznej Materii” Garfielda Reevesa-Stevensa. Pierwszy z nich wierzył, że przemienia się w smoka, którego miał wytatuowanego na ciele. Co więcej, rozmawiał nawet ze swoim gadzim przyjacielem, domagającym się coraz więcej i więcej ofiar. Drugi robił trepanację czaszek własnym studentkom („na żywcia”) i zjadał ich mózgi, aby poznać tajemnice mrocznej materii – składnika wszechświata, który może zmienić człowieka w boga i uczynić go nieśmiertelnym. Obaj byli więźniami swoich fantazji i podsycaли je dokonując kolejnych mordów.

Seryjni mordercy są bardzo niebezpiecznymi przeciwnikami z co najmniej trzech powodów:

– Nie mają poczucia winy. Są niezdolni do miłości – nie łączą się w trwałe związki, jeżeli nie przynosi im to korzyści (tylko na zasadzie „coś za coś”). Fascynuje ich przemoc, zadawanie ran, tortury.

– Brak „zewnętrznych” motywacji. Ich zbrodnie są spontaniczne, nie zabijają dla pieniędzy, stanowiska itp. Z tego powodu trudno ich wytropić.

– Mają niezwykłą zdolność do ukrywania swojej działalności. Ted Bundy, morderca ze Stanów, pomagał policji rozwiązać zagadkę morderstw, które sam popełnił, jednocześnie sprowadzając śledztwo na niewłaściwy tor.

Seryjni mordercy potrafią wspaniale przygotowywać się do popełnienia zbrodni, przez co są „wirtualnie niewidzialni” – policjanci mogą nawet nie zdawać sobie sprawy, że mają do czynienia z seryjnym mordercą.

Nie wszyscy „seryjni” mają takie same motywy postępowania. Niezależnie od

cech wspólnych, specjaliści dzielą ich na cztery podgrupy: wizjonerów, „misjonarzy“, hedonistów i dominatorów.

Wizjonerzy słyszą głosy albo mają wizje, które zmuszają ich do popełniania morderstw – są to tak zwani psychotycy. Nawet wtedy, gdy nie w pełni kontrolują swój osobisty świat, dokonują morderstw, aby podtrzymać i rozwijać własne fantazje (np. morderca z „Czerwonego Smoka“ Thomasa Harisa).

„Misjonarze“ dążą do wyeliminowania grupy lub kategorii ludzi – np. kobiet lekkich obyczajów, które szerzą nierząd w mieście (np. Kuba Rozpruwacz).

Hedoniści lubią dreszczyk emocji towarzyszący zabijaniu.

Dominatorów podnieca ich całkowita władza i kontrola nad ofiarą.

Oczywiście jest to tylko jedna z teorii (niekoniecznie prawdziwa), można ją jednak wykorzystać podczas tworzenia mordercy dla potrzeb gry – pozwoli to lepiej sprecyzować jego psychikę i cele, do których dąży.

Jak już wcześniej wspomniałem, fantazja odgrywa nadrzędną rolę w życiu seryjnego mordercy i jako taka spełnia istotną rolę w dokonywanych przezeń zbrodniach. Przestępca jest nie tyle zmuszany do działania według pewnych wzorców, co wprost „namawiany“ do zabijania.

Morderstwo (zarówno sam akt, jak i wszelkie związane z nim elementy) jest integralną częścią fantazji zabójcy. Sceny zbrodni zazwyczaj są ich odbiciem, odzwierciedleniem – ofiary są do siebie bardzo podobne, ubrane w taki sam strój, zbójca traktuje je w taki sam sposób itd. Ted Bundy był podejrzewany o zabicie ponad trzydziestu dziewczyn; wszystkie miały ten sam typ urody – dwudziestolatki z ciemnymi, długimi włosami. Morderca urzeczywistniał swe sadystyczne fantazje i, jak mówił, „używał ofiar do odtwarzania scen z okładek detektywistycznych magazynów lub scen z filmów o seryjnych mordercach“. Earl Nelson zabijał swoje gospodynie, a Posteał Laskey połował na staruszki.

Zabijanie jest rytuałem. Przestępca postępuje metodycznie, w ściśle określony sposób, używa określonych narzędzi mordy (mogą się one zmieniać) itd. Pierwsze morderstwo jest dla seryjnego mordercy niemal mistycznym doświadczeniem. Czerpie on ogromną przyjemność z władzy, jaką ma nad ofiarą, czuje się silny, potężny, niemal niepokonany. Można powiedzieć, że w tym momencie osiąga „szczyt“. Później chce, aby to doświadczenie się powtórzyło. Morduje dalej, ale coraz trudniej zaspokoić mu swoje potrzeby. Po pewnym czasie, gdy zabijanie zmienia się w nudną rutynę, zaczyna podejmować większe ryzyko, staje się bardziej zuchwały – w końcu nic nie może się równać z dreszczykiem emocji, kiedy czuje, że policja niemal go ma, że jest o krok za nim. Zostawia ciała w widocznych

miejscach, czasami nawet sam naraża się na niebezpieczeństwo, uciekając w ostatniej chwili z miejsca zbrodni lub pokazując się kilku świadkom.

Ted Bundy wspominał, że żadna ze zbrodni nie jest wystarczająco dobra – zawsze myśli się jak ją udoskonalić, jak uczynić fantazję głębszą, a zbrodnie bardziej fascynującą. Fantazje o zbrodni stają się obsesją; przez cały czas tylko zastanawiasz się jak to zrobić, zapominając o rzeczywistości.

W pewnym momencie seryjny morderca przestaje odróżniać fantazję od rzeczywistości. Te dwa światy są dla niego tak samo ważne i niezbędne do życia. Ten pierwszy z każdą kolejną zbrodnią staje się coraz bardziej realny; coraz więcej w nim szczegółów, pojawiają się nowe elementy. Jeżeli zabójca np. nie będzie dość zręczny i garota zsunie się z gardła ofiary, pozwalając jej żyć chwilę dłużej, wpłynie to na jego dalsze zabójstwa – wszystkie kolejne ofiary będą zabijane w ten sposób.

Seryjny morderca nie może przestać zabijać z własnej woli. Jeżeli nikt mu nie przeszkodzi, będzie popełniał zbrodnie za zbrodnią. Coraz częściej i coraz brutalniej, gdyż fantazje muszą być czymś „karmione“, a pragnienie mordy zaspokajane.

Pisząc o seryjnych mordercach powinniśmy też zastanowić się nad przyczyną przemiany zwykłych ludzi w bestie ogarnięte żądzą mordy.

Wiele teorii głosi, że jest to wynik urazów z dzieciństwa. Według FBI w 70% rodzin przyszłych morderców były problemy z alkoholizmem, w 50% przypadków krewni lub rodzice byli chorzy psychicznie.

Seryjni mordercy zazwyczaj pochodzą ze złych rodzin – większość z nich, wspominając dzieciństwo, mówi o częstym biciu, karaniu bez powodu, braku opieki i bezpieczeństwa itp.

Przyszły seryjny morderca jest zazwyczaj samotnikiem, nie czuje przywiązania do rodziny, nie ma zbyt wielu przyjaciół, nienawidzi swojego ojca (72% przypadków), postrzega świat jako niesprawiedliwy. Bardzo często znęca się nad kolegami i zwierzętami. Jest egocentrykiem – świat i zamieszujący go ludzie są tylko „przedłużeniem“ jego fantazji.

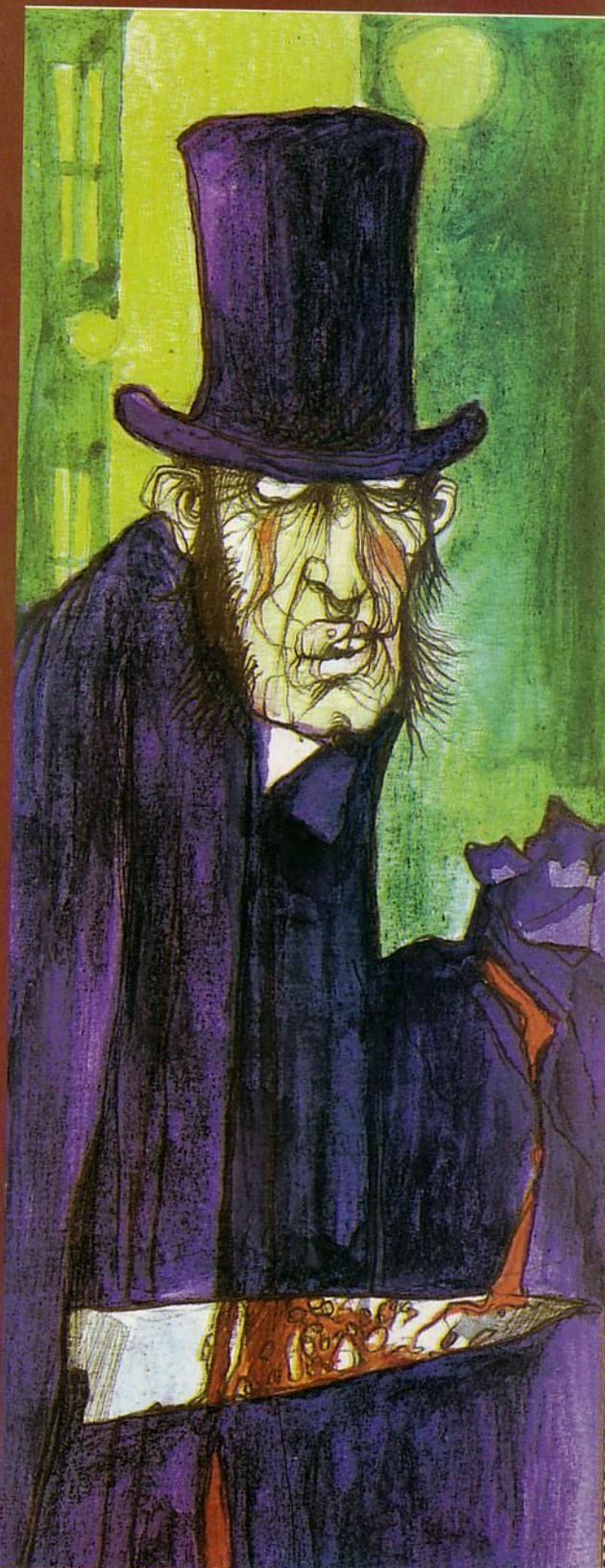
Z roku na rok imaginacje przyszłego mordercy stają się silniejsze i więcej w nich przemocy – zabójca wykorzystuje je, aby uciec od rzeczywistości do miejsca, gdzie to on jest panem, a nie ci, którzy znęcają się nad nim w realnym życiu. Innymi słowy, wyobrażenia te są czymś, co pozwala mu zapanować nad sobą i światem zewnętrznym. W tym czasie można wyodrębnić pewne cechy, które odróżniają go od rówieśników: jest bardziej agresywny, buntowniczy, nagminnie kłamie itd. Po pewnym czasie obsesja staje się na tyle silna, że przyszły zabójca nie jest już w stanie nad nią zapanować. Wtedy umiera pierwsza z ofiar.

GALERIA „BOHATERÓW“

Nie sposób wyobrazić sobie artykułu o seryjnych mordercach bez przedstawienia kilku z nich. Poniżej znajdziecie informacje o trzech, w tym najślynniejszym „rzeźniku“ wszechczasów – Kubie Rozpruwacz.

SWANEY BEAN

Szkocki góral, seryjny morderca i kaniibal żył w połowie XIV w. Niepiśmienny i niezbyt okrzęsany, mieszkał wraz ze swoją żoną i czternaściorcem dzieci w Gallo-way, na południowym zachodzie Szkocji, w olbrzymiej jaskini, położonej nad brzegiem morza. Przez ponad 25 lat rodzina



Bean napadała, grabiła i zabijała wędrowców – mężczyzn, kobiety i dzieci – którzy podróżowali z Edynburga do Glasgow. Ich kariera zakończyła się, gdy świat dowiedział się, że są kanibalami. Człowiek, któremu udało się uciec Beanom, opowiedział królowi w Glasgow o swojej żonie, która zaraz po upadku z konia została poćwiartowana i zjedzona. Rozwścieczony król wyruszył wraz z czterema setkami swoich ludzi i ogarami bojowymi, aby schwytać rodzinę kanibali. Swaney został ujęty wraz z rodziną i spalony, a ich prochów nigdy nie złożono w ziemi. W jaskini, która służyła Beanom za dom, odnaleziono

dziesiątki poćwiartowanych zwłok. Przypuszcza się, że w ciągu dwudziestu pięciu lat zamordowali ponad tysiąc osób.

KUBA ROZPRUWACZ

Kuba Rozpruwacz rozpoczął swoją działalność 31 sierpnia 1888 roku. Jego pierwszą ofiarą była Mary Ann Nichols, czterdziestopięcioletnia prostytutka – rozcięto jej gardło aż do kręgów szyjnych, a następnie pchnięto nożem w brzuch. 8 września 1888 roku przyszła kolej na Annie Chapman, czterdziestoletnią kobietę lekkich obyczajów; Kuba rozciął jej brzuch i wyjął organy wewnętrzne. Prasa po raz pierwszy wspomniła o seryjnym mordercy grasującym w East Endzie. Następną ofiarą była Elizabeth Stride, 45-letnia kobieta zamordowana 30 sierpnia. Kuba został wypłoszony z miejsca zbrodni w momencie, gdy odcinał jej uszy. Jeszcze tego wieczoru odbił sobie niepowodzenie, atakując czterdziestosześcioletnią Catharine Eddowes. Badania wykazały, że zwłokom brakuje nerki. Już wkrótce ów organ został odnaleziony... a właściwie wysłany pocztą do niejakiego George'a Lusk. Po trzeciej i czwartej zbrodni Londyn ogarnął strach. Ulice nie były bezpieczne, morderca pojawiał się i znikał jak cień, drwiąc sobie ze wzmocnionych patroli policji. W tym samym czasie Kuba zaczął pisać listy do prasy i policji (ujawniając fakty znane tylko detektywom prowadzącym śledztwo). Wyśmiewał się w nich z nieporadności organów ścigania, często kończąc swe elaboraty zdaniem: „Złapcie mnie, jeżeli potraficie”. W niektórych znalazły się nawet wiersze. Jeden z nich brzmiał mniej więcej tak:

*Osiem biednych dziwek
pod londyńskim niebem
jedna przyszła do Kuby
zostało ich siedem.*

Przytoczony przeze mnie poemat podpisano: „Nie jestem rzeźnikiem ani zamorskim szypem. Jestem miejscowym, kochającym Kubą Rozpruwaczem.”

Kuba Rozpruwacz zabił ponownie 9 listopada 1888 roku. Jego „ostatnią” ofiarą była Mary Jeanette Kelly, dwudziestoletnia prostytutka – było to najbardziej brutalne z jego morderstw. Zbrodniarz pastwił się nad nią przez wiele godzin, tnąc jej ciało na kawałki.

Był to ostatni mord Kuby Rozpruwacza. Nigdy go nie schwytano ani nie dowiedziano się kim był naprawdę...

ELŻBIETA BATORY-NADASDY

Słynna „Krwawa Hrabina” z Transylwanii, którą przedstawiano jako wiedźmę, wampiryzę, wilkołaka; podobno kąpała się w krwi dziewczę w celu zachowania piękna i wiecznej młodości. Posłużyła Bramowi Stokerowi za jeden z pierwowzorów postaci Drakuli.

Elżbieta należała do jednej z najpotężniejszych i najbardziej wpływowych rodzin na Węgrzech (członkiem tego

rodu był między innymi król Polski Stefan Batory). I jeżeli chodzi o dziwne „skłonności”, na pewno nie była w niej przypadkiem odosobnionym. Jej ciotka Klara torturowała swoje służące, wuj był satanistą, a brat Stefan – pijakiem. Mówi się również o pokrewieństwie „Krwawej Hrabiny” z rodem Vlada Tepesa. Jak łatwo wywnioskować z tej krótkiej prezentacji, mamy do czynienia z kimś nieprzeciętnym.

Elżbieta wyszła bardzo wcześnie za mąż; jej wybrankiem był Ferenc Nasaday, nazywany przez Turków „Czarnym Rycczem z Węgier” (zasłużył sobie na to miano niebawym okrucieństwem i walecznością na polu bitwy). Po jego śmierci zamek Sarvar przemienił się w miejsce kaźni dziesiątek niewinnych ludzi, głównie dziewcząt i więźniów. To wtedy właśnie zaczęto mówić o krwawych kąpielach hrabiny i jej niebawym okrucieństwie. Jednak w przeciwieństwie do męża, który zabijał i torturował niejako „naturalnie”, będąc nieodrodnym dzieckiem swej epoki, Elżbieta czerpała niesamowitą przyjemność ze znęcania się nad bliźnimi. Wielu jej gości opowiadało o krzykach, jękach i zawodzeniach, które nie pozwalały im w nocy zmrzyć oka.

SERYJNI MORDERCY W RPG

Wykroowanie seryjnego mordercy dla potrzeb gry jest procesem trudnym i długotrwałym. W pierwszej kolejności musimy stworzyć jego przeszłość i wymyślić przyczyny, które spowodowały, że nasz „pupilek” stał się bestią żądną mordu.

Motywy te mogą być najróżniejsze: zależeć od sytuacji rodzinnej (ojciec znęcał się nad nim, dawał mu do zrozumienia, że jest kompletnym zerem itd.), traumatycznych wspomnień z przeszłości (być może był świadkiem jak jego bliscy torturują i zabijają wrogów, lub też mści się za śmierć rodziców); wywołane magią, kłutwą itd.

Później przychodzi kolej na ustalenie *modus operandi* mordercy (chodzi o ustalenie sposobu, w jaki zabija, preferowanego typu ofiar itp.) oraz rysu psychologicznego (w tym ostatnim RG powinien wykorzystać informacje zawarte w *Genesie*).

Na przykład Kuba Rozpruwacz zabijał kobiety lekkich obyczajów, które sprzedawały swoje ciało dla pieniędzy. Wszystkie ataki nastąpiły po zmroku. Narzędziem zbrodni było długie ostrze, którym można było z równym powodzeniem wykonywać cięcia, pchnięcia, jak i kroić ciało. Z kolei Buffalo Bill z powieści Thomasa Harrisa „Milczenie owiec” porwał młode kobiety, a następnie obdzierał je ze skóry.

Należy pamiętać, że *modus operandi* mordercy może ulec zmianie (jego fantazje przekształcają się) albo też być naśladowane przez innego przestępcę – w tej sytuacji bohaterowie będą mieli do czynienia nie z jednym, ale dwoma lub trzema szaleńcami.

Następnym krokiem będzie dostosowanie zabójcy do realiów świata gry. Inaczej powinien wyglądać i działać morderca żyjący w świecie o realiach średniowiecznych, a inaczej pochodzący z dziewiętnastowiecznego





Londonu lub dwudziestowiecznego Chicago. Kuba Rozpruwacz, z pięcioma morderstwami na koncie, nie zrobiłby wrażenia w piętnastowiecznej Szkocji – byle zbój mógł poszczycić się lepszym dorobkiem (do tych czasów będzie bardziej pasował ktoś taki jak Bean lub sam Vlad „Palownik”).

Przygody „średniowieczne” i „współczesne” również będą się od siebie różnić. W „Zewie Cthulhu” czy „Ravenlofcie” będziemy mieli do czynienia z przebiegłym zabójcą, którego bohaterowie muszą odnaleźć po długotrwałym i trudnym śledztwie. W „Warhammerze” czy „Kryształach Czasu” zabójca będzie znany, ale może pozostawać poza „zasiegiem” drużyny (książę, który morduje swoich podwładnych dziełkami, wbija na pal, obdziera ze skóry itd.), lub może być bandytą, napadającym na podróżnych i mordującym ich z zimną krwią. Oba typy przygód będą różniły się od siebie nastrojem. Ta pierwsza będzie mroczna, wymagająca myślenia i mocnych nerwów (historia zbliżona klimatem i atmosferą do filmu „Siedem”); w tej drugiej trzeba wykazać się siłą oręża, wysokim morale i wytrzymałością psychiczną. Choć oczywiście nie jest to regułą.

SCHEMATY PRZYGÓD Z UDZIAŁEM SERYJNYCH MORDERCÓW

Poniżej znajdziecie kilka pomysłów na przygody z mordercami. W nawiasach podaję tytuły filmów lub książek, które warto obejrzeć/przeczytać przed przystąpieniem do pisania scenariusza.

Śledztwo

(Siedem, Czerwony Smok, Milczenie owiec)
To chyba najpopularniejszy typ historii z udziałem seryjnych morderców. W mieście, gdzie przebywają bohaterowie, dochodzi do kilku brutalnych morderstw. Wszystko wskazuje na to, że pojawił się seryjny morderca. Bohaterowie muszą go odnaleźć zanim ponownie zabije.

Kilku morderców

(Krzyk)

Wariant Śledztwa. Zabójców jest więcej – dwóch, trzech, być może nawet cała fanatyczna sekta.

Rodzina

(Ojczym I, II, III)

Seryjny morderca podróżuje po całym kraju, poszukując kobiety lub mężczyzny w jego „typie”. W kilka tygodni, miesięcy lub lat po ślubie usiłuje zabić żonę/męża i dzieci (kiedy okazuje się, że nie spełniają jego oczekiwań), a potem wyrusza w dalszą drogę. Być może żoną/mężem jest jeden z graczy.

Wewnętrzny wróg

(Harry Angel, Mroczna polowa)

Bohater ma mroczne *alter ego*, które dokonuje morderstw wbrew jego woli. Poszukiwania samego siebie mogą być niezłym tematem na przygodę.

Opiekunka

(Misery)

Bohater (bohaterowie) ma wypadek. Kiedy odzyskuje przytomność, orientuje się,

że wpadł w łapska bardzo oddanej mu osoby. Gospodarz bynajmniej nie ma zamiaru pozwolić gościowi na opuszczenie swego domu, a nawet na przeżycie kilku następnego dnia.

Lśnienie

(Lśnienie; film i książka)

Bohaterowie trafiają do miejsca odciętego od świata (schronisko w górach, hotel na pustkowiu – obowiązkowo w czasie zimy). Jeden z nich – lub właściciel przybytku – wpada w szal. Zaczyna się zabawa z niewiadomym zakończeniem...

Przedmiot

(Christine)

Zabójcą jest przedmiot – dom, samochód itd.

Powrót zza grobu

(Piątek trzynastego)

Zabójcą jest istota, która wróciła zza grobu, aby kontynuować swój proceder. Być może będzie to jej kolejne spotkanie z bohaterami.

Kłątwa

Bohaterowie padają ofiarami kławy, która zmusza ich do zabijania. Mimo że zdają sobie sprawę z tego co robią, nie są w stanie przeciwdziałać przeznaczeniu.

GADŻETY

Światy gier fabularnych bardzo różnią się od naszego. Podobnie może być z mordercami. Poniżej umieściłem kilka nadprzyrodzonych mocy, jakimi mogą dysponować zabójcy.

Świat wykreowany przez wyobraźnię przestępcy może zaistnieć naprawdę, stać się małym, innym wymiarem. Być może morderca będzie mógł wciągać do niego swoje ofiary. Patrz przygoda *Dom*.

Zabójca nadal egzystuje po swojej śmierci. Tak jak Freddie z „Koszmaru z ulicy Wązów” powraca w snach do naszego świata i mści się na bliskich osób, które go zamordowały (lub też przechodzi z ciała do ciała, kontynuując swój proceder). W obu przypadkach zabójca jest prawie nieśmiertelny – jego duszę może uspokoić tylko magia lub heroiczny czyn.

Zabójca przekazuje swoje szaleństwo innym. Już wkrótce otacza go armia fanatycznie oddanych seryjnych morderców.

Zabójca po każdym z morderstw staje się coraz potężniejszy; zyskuje moc ofiar, ich umiejętności, siłę itd.

Ofiary służą zabójcy nawet po swej śmierci i przybywają z zaświatów na każde jego skinienie.

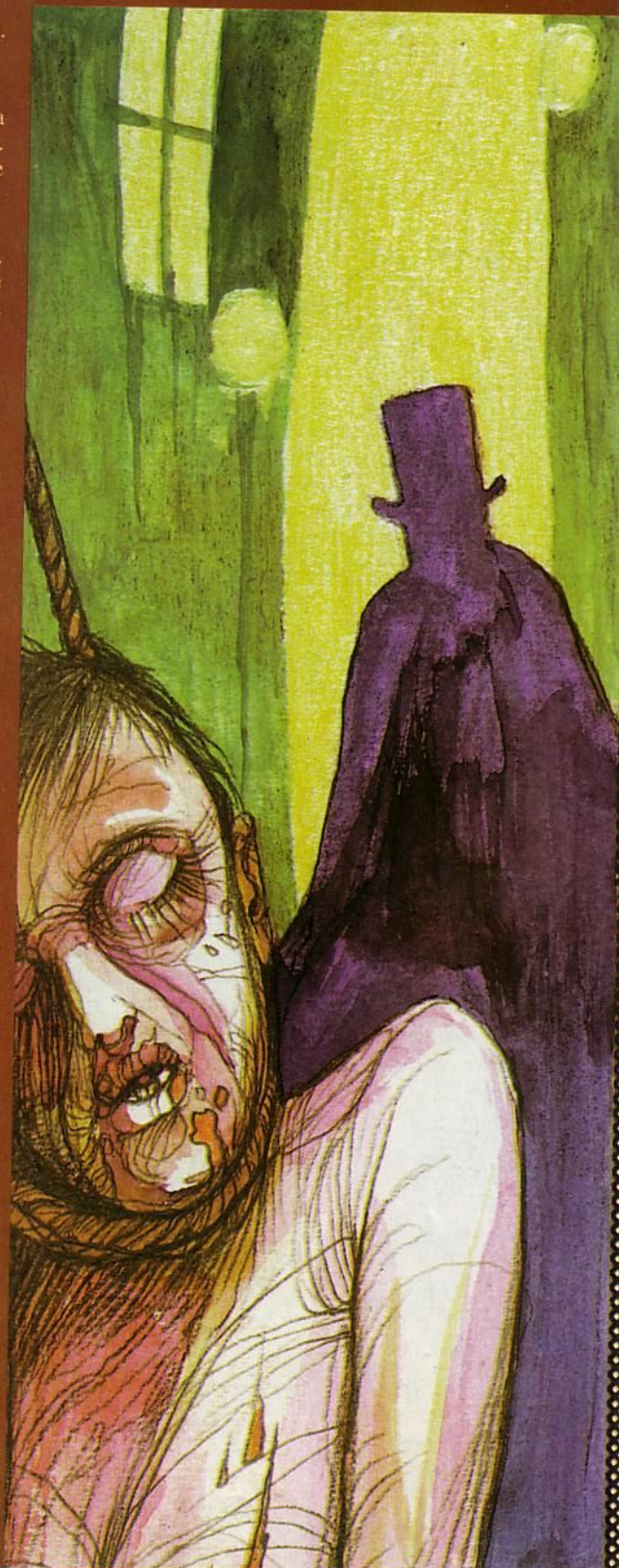
Aby uśmiercić zabójcę, trzeba go zabić tyle razy, ile ofiar ma na koncie.

MG, tworząc seryjnego mordercę, powinien pamiętać o jeszcze jednej rzeczy: seryjny zabójca nie może być po prostu kolejnym potworem, jakich całe mnóstwo czyha na szlaku drużyny. To postać mroczna, tajemnicza, szalenie niebezpieczna i prawie nie-

pokonana. Postać, która zawsze wymyka się bohaterom. Kiedy już dochodzi do bezpośredniej konfrontacji z drużyną, zabójca ma nad nią wielką przewagę. W przygodach z udziałem seryjnych morderców powinno zwracać się szczególną uwagę na nastrój i budowanie ciągłego poczucia zagrożenia.

Na koniec chciałbym jeszcze bardzo przeprosić za uproszczenia, których się dopuściłem w niniejszym tekście – nie wszystko jednak, co dotyczy seryjnych morderców, nadaje się do opublikowania w naszym piśmie.

□





Z PAMIĘTNIKA GUSTAWA VON EDERSTADT

Andrzej Miskurka

Nazywam się Gustaw von Ederstadt. Mam sześćdziesiąt trzy lata, troje dzieci i siedmioro wnucząt. Spoglądając na mój zaokrąglony brzuch i zwiótczałe mięśnie trudno uwierzyć, że przez większą część życia walczyłem z wampirami, wilkołakami i innymi Dziećmi Mroku, że byłem najslynniejszym zabójcą potworów na północ od Zibenmacht. Nie o straconej kondycji chciałbym jednak dzisiaj pisać – celem moich zapisków jest przelanie na papier zgromadzonej przez lata wiedzy dotyczącej monstrów, z którymi przyszło mi walczyć. Mam nadzieję, że owe notatki pomogą innym, podobnym do mnie, w walce z Ciemnością.

Bardzo długo zastanawiałem się którą z istot Mroku przedstawić na początku. W końcu mój wybór padł na wampira. Dlaczego? Mam po temu swoje powody, drogi, a nieznany mi Czytelniku... Nie możesz przecież widzieć szkarłatnej blizny na mojej szyi, ani śladów pazurów na plecach (stare rany dają mi się we znaki, kiedy pada deszcz...). Moje pierwsze spotkanie z Krwiopijcą miało miejsce czterdzieści dwa lata temu, w listopadzie. W tamtych czasach dużo

podróżowałem; lubilem poznawać nowe kraje, wędrować po bezkresnych lasach, zdobywać ośnieżone szczyty. Jedna z dróg zaprowadziła mnie do małej wioski, położonej wysoko w górach. Zmierzchało już, kiedy dotarłem na miejsce. Było bardzo cicho – za cicho... Nigdzie nie dostrzegłem śladu żywej duszy, nawet przysłowiowego psa z kulawą nogą. Chaty były opuszczone, nikt nie odpowiadał na wołanie. Błąkałem się przez dłuższy czas, próbując znaleźć jakiegoś człowieka. W końcu dotarłem do dużego budynku na krańcu wioski. To była gospoda, i, ku mej radości, ktoś w niej był! Mogłem to stwierdzić dopiero z bliska – mętne światło prześwitywało przez szpary w okiennicach. Nie myśląc wiele zapukałem. Przez dłuższą chwilę nikt nie odpowiadał. Później usłyszałem kroki, chrobot otwieranych zasuw, i drzwi się stanęły otworem. W mdłym świetle ujrzałem wyblakłą twarz, podkrążone oczy, drżące wargi. Przede mną stała piękna kobieta, najwyraźniej czymś strapiona.

– Czy mogę wejść? – spytałem. Przez chwilę się wahała, później jednak uchyliła drzwi, czyniąc zapraszający gest. Widok, który ukazał się moim oczom, sprawił, że stanąłem jak wryty. Wewnątrz zebrała się chyba cała wioska: mężczyźni, kobiety i dzieci. Siedzieli na ławach, schodach, pod ścianami. Wszyscy wyglądali na przerażonych moim widokiem, wszyscy przypatrywali mi się uważnie. W końcu jakiś starzec przebrał milczenie.

– Witaj wędrowcze, siadaj z nami i posil się, wyglądasz na zmęczonego podróżą – powiedział. Nie zastanawiając się wiele zrobiłem co kazał. Usiadłem przy jednym ze stołów; wkrótce podano mi posiłek – gęstą zupę przyprawioną czosnkiem. Widząc z jakim apetytem pałaszuję jedzenie, starzec uśmiechnął się i rzekł do innych: – To nie *nosferatu!*

Słyszając te słowa, ludzie odetchnęli z ulgą.

Na rozmowie ze starcem upłynęła mi cała noc. Kilka razy pytałem go co oznacza słowo *nosferatu*, on jednak zrećźnie unikał odpowiedzi. Rano, kiedy promienie słońca rozproszyły mrok, ludzie powrócili do swoich domów. Po śniadaniu zdrzemnąłem się w małym pokoiku na górze. Nie dane mi było jednak spać zbyt długo, gdyż koło południa obudziło mnie parskanie konia. Na zewnątrz zebrała się dziwna procesja, a jeden z mężczyzn, brodaty brunet, trzymał za uzdę białego ogiera. Zaciekawiony zbiegłem na dół. Tłum ruszył na północ. Po kilku minutach dotarliśmy na mały cmentarzyk. Brodacz poprowadził konia pomiędzy groby i puścił go luzem. Przestraszone zwierze zaczęło biegać wokół niego. Nie trwało to jednak długo, gdyż ogier zatrzymał się nad jednym z grobów i zaczął uderzać kopytem w ziemię. Widząc to mieszkańcy wioski zebraли się wokół mogiły. Łopaty mignęły w słońcu – zaczęto rozkopywać grób. Po kilku minutach moim oczom ukazała się trumna. Mężczyźni ujeli ją delikatnie, wyciągnęli na powierzchnię, a potem otworzyli. Wewnątrz, ubrana na biało, spoczywała dziewczyna. Jej ciało nie było skażone rozkładem, a wręcz przeciwnie – na twarzy trupa dostrzegłem wyraźny rumieniec. Czyżby została pochowana żywcem? – pomyślałem i otworzyłem usta, aby wyrazić swoje wątpliwości. Zanim zdążyłem się odezwać, jeden z mężczyzn wyciągnął z worka drewniany kolec i wbił go dziewczynie prosto w serce; zdawało mi się, że słyszę westchnienie dobywające się z jej ust. Jakby tego było mało, drugi wieśniak krótkim mieczem obciął zmarłej głowę. Połała się krew. Czerwona, pachnąca życiem krew. W tym momencie zemdląłem. Mój udręczony umysł nie był w stanie znieść tych okropności. Otrzymałem świadomość tuż przed wieczorem. Leża-

lem w łóżku w swoim pokoiku. Obok mnie przysiadł staruszek – ten, który odezwał się do mnie uprzedniej nocy.

– Cco, co się stało? – wyszeptalem. – Pochowaliście żywą dziewczynę, a później obcieliście jej głowę?!

– Ona nie była żywa – odpowiedział starzec. – Była *nosferatu* – wampirem, istotą, która utraciła łaskę bogów.

– Wampirem? – zapytałem niepewnie.

– Tak, stworem, który powstaje z grobu, aby pić krew żywych.

Tej nocy dowiedziałem się jeszcze wiele o *nosferatu*. Jak miało się okazać za kilka dni, była to wiedza dalece niewystarczająca. Nie będę jednak o tym pisał, wspomnienia są zbyt bolesne, a rany na szyi i plecach wciąż palą. Chciałbym raczej, drogi Czytelniku, abyś dowiedział się jak zapolować na wampira i wyjść cało z tej niebezpiecznej awantury. Najważniejszy jest ekwipunek. Podstawowym przedmiotem jest święty symbol – przydaje się w przypadku, gdy nie uda ci się dotrzeć w bezpieczne miejsce przed zmrokiem. Wampir nie zbliży się do ciebie, dopóki będziesz go trzymał pomiędzy nim a sobą (pod warunkiem, że jesteś wierzący); pamiętaj, że powinien to być przedmiot obdarzony mocą, a nie tylko zwykły kawałek żelaza. Kolejna przydatna rzecz to czosnek. Wampiry go nie znoszą. Zatrzymując się na noc zawsze staraj się rozwiesić go koło drzwi, okien, swego łóżka. Musisz pamiętać, że czosnek chroni tylko przed młodymi wampirami. Nie zapomnij również o wodzie święconej i hostii; mogą one poważnie zranić

wampira i wystraszyć go na jakiś czas – najprawdopodobniej aż do następnej nocy nie będzie mógł nic ci zrobić. Dwie następne rzeczy to lustro i osikowy kołek. Pierwsza jest po to, aby sprawdzić, czy siedzący obok ciebie na przyjęciu starszy gentleman nie jest wampirem – *nosferatu* nie mają odbicia. Drugie... chyba nie muszę ci mówić do czego służy kołek. Aha, zapomniałbym. Bardzo przydatnym może się okazać długi nóż, sztylet albo krótki miecz – po „zakorkowaniu” wampira będziesz musiał obciąć mu głowę.

Uznajmy, że posiadasz już wszystkie niezbędne przedmioty. Musisz teraz dowiedzieć się jak odnaleźć grób wampira. *Nosferatu* nie zawsze śpią w starych grobowcach lub podziemiach zamku. Odnalezienie wampira w tego rodzaju miejscach to nie sztuka. Problemy zaczynają się wtedy, gdy trzeba „wyluskać” go na dużym cmentarzu (nie będziesz przecież rozkopywał wszystkich grobów). W czasie poszukiwań liczy się tylko czujność, czujność i jeszcze raz czujność, gdyż nieumarli zawsze zostawiają jakieś ślady. Bardzo często jest to otwór w grobie, przez który wampir w postaci mgły wydostaje się na powierzchnię (i którym wraca do swojego leża). Zwróć szczególną uwagę na uschnięte kwiaty (lub trawę) w miejscu pochówku – dotyk wampira zabija rośliny. Wypatruj też *nosferatu* na drzewach, a przy grobach gniazd sów lub nietoperzy, gdyż te zwierzęta bardzo często osiedlają się blisko Krwiopijcy. Ostatnim sposobem, kiedy wszystko inne za-

wiedzie, jest koń, najlepiej biały. To szlachetne zwierzę nigdy nie będzie chciało przejść nad grobem wampira; jeżeli go wyczuje, zacznie parskać i uderzać kopytem w ziemię.

Nie zawsze będziesz miał szczęście pokonać wampira w jego własnym grobie, gdyż czasami ukrywa się wśród ludzi. Na szczęście kilka charakterystycznych cech odróżnia Krwiopijcę od żywych istot.

Wampiry są nienaturalnie blade; niektóre wyglądają na bardzo stare, skóra ich twarzy jest zazwyczaj bardzo pomarszczona. Pamiętaj, że wszystkie powyższe znaki szczególnie znikają, gdy *nosferatu* napije się krwi. Musisz też wiedzieć, że stworzy te nie rzucają cienia ani nie mają odbicia. Często ich kły są nienaturalnie dużych rozmiarów, oczy czerwone, a uszy szpiczaste – jeżeli zaobserwujesz te znaki u kogoś, możesz być prawie pewien, że to *nosferatu* (albo elf) – czasami, niestety, możesz się pomylić.

Wiesz już jak rozpoznać wampira, teraz kolej na jego unicestwienie. To najprostsza, a jednocześnie najtrudniejsza część polowania (zależnie od tego czy wampir śpi, czy też czeka na ciebie z zastępami swoich sług). Najpierw musisz przebić jego serce kołkiem (koniecznie osikowym), później uciąć głowę, spalić ciało i rozrzucić prochy na wietrze. Po tym wszystkim możesz udać się do domu na zasłużony odpoczynek. Ja też muszę już kończyć, zrobiło się późno. Rano czeka mnie mnóstwo pracy, a reumatyzm wyciska resztki sił z mego starożytnego ciała...



WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

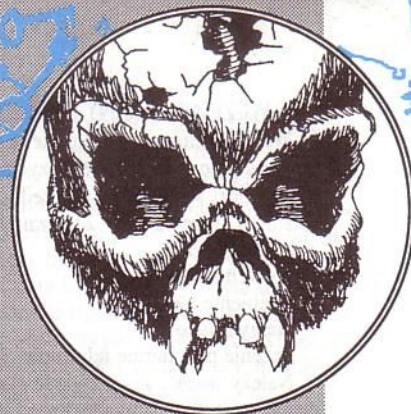
*Middenheim -
Miasto Białego Wilka*
zawiera dokładny
opis tego wspaniałego
miasta-państwa.
Znajdziecie tu infor-
macje o każdej gildii,
o każdej dzielnicy,
o każdej ważnej oso-
bistości, o zwykłych
mieszkańcach i bez-
domnych szaleńcach.
Podręcznik obfituje
ponadto w pomysły
na przygody, plany
budynków
i liczne niespo-
dzianki!



Middenheim - Miasto Białego Wilka to dodatek do gry
Warhammer Fantasy Roleplay, który zapewni Wam wiele godzin zabawy.
Jest on również wspaniałym uzupełnieniem do *Szarej
eminencji*, dzięki któremu ta przygoda nabierze zupełnie nowego wymiaru!

TRUP

Mitosz



Pomarszczone i suche czoło, zapadnięte oczy, spiczasty nos z czerniawą obwódka, obwisłe, suche i pomarszczone skronie, sterczące uszy, obwisłe wargi, zapadnięte policzki, pomarszczona i skurczona broda, wyschnięta, sina i blada skóra, włosy w nosie i rzęsy pokryte rodzajem matowo-białego pyłu, do tego całe oblicze sine, wykrzywione i nie do poznania.

Hipokrates (De Morbis, Lib. II, 5)

Każda część trupa jest pouczająca
Sean Stewart „Wskrziesiciel”

Nie trzeba zbyt uogólniać zjawiska RPG, by dojść do wniosku, że sesje roją się od trupów. Pewnie, bywają miłutkie pogrywki wśród kwiatuśków i motylków, ale zdecydowaną większość spotkań „upiększają” właśnie trupy – w różnym stadium rozkładu, a także „powstałe” w różny sposób. Niestety, okazuje się, że u przeciętnego gracza wiedza na temat trupa często nie wybiega poza pole własnych domysłów i wymysłów. Artykuł poniższy ma w skrócie przybliżyć „zjawisko”, jakim bez wątpienia jest trup.

Brak w moim dzisiejszym tekście dygresji, a język jest wyjątkowo suchy i niezbyt barwny. Niestety, mam do przekazania dużo informacji, a jakiegokolwiek figury retoryczne są zbędne i rozciągnęłyby tylko objętość materiału. Traktujcie ten artykuł jako pomoc do sesji, a nie „poczytanek” przed snem.

Wiedza zawarta w poniższym tekście pomoże przede wszystkim autorom przygód-kryminałów, ale i cała reszta Mistrzów Gry powinna „zakąsić” sobie tą lekturą, bo trochę dodatkowych informacji zawsze się przyda. Nie mogłem, niestety, dokładnie poruszyć wszystkich aspektów problemu; starałem się jednak tak dobierać informacje, by zawrzeć w artykule te wiadomości, które każdy Mistrz znać powinien (lub które mają dużą szansę mu się przydać). Najważniejsze dane zebrałem w postaci tabel i wypisów porównawczych (na końcu

tekstu). Można je skopiować i dołączyć do podręcznych papierów MG.

Zacznijmy zatem od początku.

Granica między życiem a śmiercią jest bardzo niepewna. Jeszcze w 1899 roku szacowano, iż w Europie notuje się rocznie blisko 30 000 przypadków fałszywej śmierci i przedwczesnego pochówku. Natomiast w 1963 roku badania przeprowadzone na pewnym amerykańskim cmentarzu dowiodły, że blisko 4% „zmarłych” udusiło się po przedwczesnym pogrzebaniu. Ludzie pisali testamenty, w których nakazywali chować się kilkadziesiąt dni po domniemanej śmierci – z obawy przed przedwczesnym pogrzebem. Dr Peron-Autret odnotował, że kontrolując trumny z ciałami żołnierzy (dowożone z Wietnamu) aż w 4% przypadków zanotowano zastanawiające anomalie: podrapane paznokciami wewnętrzne ściany trumny, obgryzione nadgarstki, ramiona, odwrócone zwłoki.

CZAS 00:00 – ŚMIERĆ, CZYLI „NARODZINY” TRUPA

Kto zetknął się już ze szkolnymi zajęciami z przysposobienia obronnego lub zagłębił nieco w zagadnienia medyczne, ten wie, że wyróżniamy dwa podstawowe rodzaje śmierci. Pierwsza z nich to śmierć pozorna, zwana też rzekomą, a druga to śmierć rzeczywista, czyli biologiczna.

W trakcie śmierci pozornej praca układu krążenia i oddechowego jest tak znikoma, że metodami fizycznymi nie da się jej stwierdzić. W praktyce obserwator często dochodzi do błędnego wniosku, iż funkcje wspomnianych układów zanikły – nie stwierdza się tętna i nie słychać pracy serca (ponieważ w warunkach pozalaboratoryjnych nigdy nie ma pewności czy dany osobnik znajduje się w stanie śmierci pozornej, czy może rzeczywistej, ZAWSZE należy przystąpić do reanimacji – trwającej aż do przybycia lekarza. I jest to podkreślane podczas szkolenia z zakresu pierwszej pomocy.)

Przyczyny śmierci pozornej zostały zebrane przez Brahmanna w postaci „schematu samogłosek”. Wyliczmy więc, z jakiego powodu można popaść w śmierć pozorną:

A	anemia (wykrwawienie), anoksemia (niedotlenienie), alkoholemia (wiadomo)
E	epilepsja , elektryczność (prąd lub piorun)
I	injury (ang. <i>injury</i> = uraz, np. urazy czaszki)
O	opium (zatrucie narkotykami bądź środkami nasennymi), ochłodzenie (na śniegu lub lodzie)
U	uremia (zaburzenia czynności nerek)

Z kolei śmierć biologiczna jest procesem długotrwałym, kiedy to organizm ogarnięty procesem powolnego rozkładu powoli traci zdolność do „ożywienia się”. Próbowano ustalić czas, w którym możliwe jest jeszcze przywrócenie pełnej sprawności danego narządu po śmierci klinicznej. Efekty dotychczasowych badań prezentują się następująco:

- **mózg** – 8–10 minut
- **serce** – 15 minut (granica praktyczna) lub 30 minut (granica teoretyczna)
- **wątroba** – 30–35 minut
- **płuca** – 60 minut
- **nerki** – 90–120 minut.

W okresie pomiędzy śmiercią kliniczną a biologiczną niektóre zespoły tkankowe mogą wykazywać zdolność do reagowania na bodźce elektryczne, mechaniczne i chemiczne. Jak dokonuje się wspomnianych testów, możecie dowiedzieć się z książek wymienionych w bibliografii. Tymczasem proponuję zapoznanie się z rys. nr 1.

WCZESNE ZMIANY POŚMIERTNE

Wczesne zmiany pośmierne (a więc te pojawiające się w ciągu pierwszych 12 godzin po śmierci) wywołane są przede wszystkim ustaniem krążenia krwi. Zaliczamy do nich:

- bladość zwłok;
- wysychanie pośmierne;
- oziębienie zwłok;
- plamy opadowe;
- stężenie pośmierne lub trupie.

Należy dodać, że w świetle współczesnej medycyny tylko plamy opadowe i stężenie pośmierne stanowią tzw. „niewątpliwe znamiona śmierci“, a wystąpienie pozostałych zmian w pierwszym okresie ich rozwoju nie ma samodzielnej wartości (tzn. uprawniającej do stwierdzenia zgonu danej osoby).

Przejdźmy zatem do omówienia powyższych punktów.

BLADOŚĆ ZWŁOK to zanik naturalnej barwy powłok ciała; obserwowana jest też u osób żyjących, podczas nagłego spadku ciśnienia krwi (omdlenie, wstrząs powypadkowy). Bladość pośmiertna najlepiej widoczna jest w miejscach nie objętych plamami opadowymi – zwłoki mają wtedy odcień szarobiałą, czasami określaną jako „woskowy“. Często barwa ta pojawia się już w okresie agonii.

WYSYCHANIE POŚMIERTNE to, najogólniej biorąc, pośmiertna utrata wody, objawiająca się stwardnieniem powłok w miejscach pozbawionych zrogowaciałego naskórka. Do miejsc tych należą: spojówki, rogówka, wargi. Wtedy też „matowieje“ gałka oczna.

Warto dodać, że przy dużej wilgotności powietrza czas trwania tego procesu może przedłużyć się do kilku godzin, a przy zamkniętych powiekach połysk rogówek występuje nawet po 24 godzinach.

Czasami skóra wysycha szybciej w miejscach, gdzie częściowo (np. sztucznie) pozabawiono jej warstwy ochronnej – po dłuższym czasie pojawiają się na skórze trupa np. niewyraźne ślady duszenia lub bruzda po sznurze wisielczym. Efektem transportu zwłok może być zarysowanie się na nich delikatnych plam. **OZIĘBIENIE ZWŁOK** to stopniowa utrata ciepła, następująca w wyniku zatrzymania procesów przemiany materii.

Najszybciej oziębają się palce, nos i małżowiny uszne. Oczywiście jest, że prędzej oziębają się zwłoki wisielca niż te zakopane w ziemi lub okryte. Zwłoki znajdujące się w wodzie stojącej stygną dwa razy szybciej niż te w atmosferze bezwzględnej o podobnej temperaturze. Przyjmuje się, że spadek temperatury mierzonej w mięśniach wynosi średnio 0,5–1,5 stopnia Celsjusza na godzinę w ciągu pierwszych 6 godzin, później spadek jest wolniejszy (patrz rysunek 2).

Co ciekawe, przy niektórych bakteryjnych chorobach zakaźnych po śmierci następuje krótkotrwały wzrost ciepłoty ciała.

PLAMY OPADOWE to miejscowe zabarwienie zwłok na kolor sino-wiśniowy bądź (rzadko) czerwony, związany z opadaniem nie tłoczzonej krwi do naczyń krwionośnych w najniższej położonych częściach ciała. Początkowo owe plamy przemieszczają się przy zmianie położenia zwłok, potem utrzymują stałe położenie. Dowiedziono, że u osób zmarłych nagle (np. w wypadkach)

krew nie krzepnie – ulega temu procesowi tylko wtedy, jeśli zostanie pobrana ze zwłok w ciągu 3 godzin od chwili zgonu.

Dodajmy, że plamy opadowe nie pojawiają się w miejscu, w którym ciało jest uciskane przez fragment podłoża lub ubranie. Gdy zwłoki leżą na plecach, blade są łopatki i okolice łopatek, zaś u wisielców plamy tworzą się na kończynach dolnych i w dolnej części przedramion – patrz rysunek 3.

Plamy opadowe wykształcają się po upływie 6–9 godzin, a ich przemieszczalność można sprawdzić zmieniając pozycję zwłok. Po 15–20 minutach plamy pojawiają się w nowych miejscach. Po 12–14 godzinach zmiana położenia zwłok nie przynosi zmian położenia plam opadowych.

Barwa plam opadowych może świadczyć o przyczynie śmierci. Przykładowo: zabarwienie malinowe związane jest często z zatruciem tlenkiem węgla (rzadziej cyjanowodorem), natomiast niska temperatura zmienia zabarwienie plam na kolor jasnoczerwony.

STĘŻENIE POŚMIERTNE to skrócenie i usztywnienie mięśni w wyniku przemian pośmiertnych (stąd wzięto się popularne określenie trupa: „sztywny“).

Stężenie pośmierne pojawia się zwykle po około 2–3 godzinach od chwili zgonu, choć czasami (w przypadku śmierci wywołanej porażeniem prądem elektrycznym w wodzie, zatruciem strychniną, tężcem) może wystąpić już po pół godzinie.

Zwykle najwcześniej „tężeją“ mięśnie najbardziej czynne za życia, np. palców rąk i stóp, oraz mięśnie żuchwy. Stężenie pośmierne obejmuje całe ciało zazwyczaj po 6–8 godzinach, wyjątkowo szybko po 3 godzinach.

W trakcie nasilania się stężenia pośmiertnego pozycja zwłok podlega nieznacznym zmianom: kończyny górne mogą lekko zgiąć się w łokciach, dłonie delikatnie zacisnąć, golenie nieznacznie się podkurczyć. Wyras twarzy, jakiego denat miał w momencie zgonu, ulega teraz zupełnemu zatarciu.

Stężenie ustępuje stopniowo, zwykle od drugiej doby po śmierci – w tej samej kolejności, w jakiej się pojawiło. Przeciętny czas trwania

stężenia wynosi 3–4 dni. Przy temperaturze otoczenia 5–15 stopni Celsjusza utrzymuje się przez tydzień, a w temperaturze poniżej 5 stopni – nawet przez kilka tygodni. Stężenie pośmierne może być przełamane przy użyciu siły, przy czym jeśli dokonuje się tego w ciągu pierwszych 6–7 godzin po śmierci, takie „złamane“ stężenie pośmierne może powrócić ponownie, choć z mniejszym nasileniem.

Uff... Tyle o wczesnych zmianach. Ciężkie, prawda? Przejdźmy dalej.

POŹNE ZMIANY POŚMIERTNE

Już od chwili zgonu zwłoki powoli zaczynają się rozkładać. Zmiany związane z tym ogólnym procesem podzielono na następujące grupy:

- autoliza;
- gnicie;
- zeszkieletowanie;
- strupieszenie;
- przeobrażenia tłuszczowo-woskowe;
- przeobrażenia torfowe.

I jedziemy. **AUTOLIZA** to efekt działania własnych enzymów organizmu – czyli samostrawienie, następujące po śmierci klinicznej.

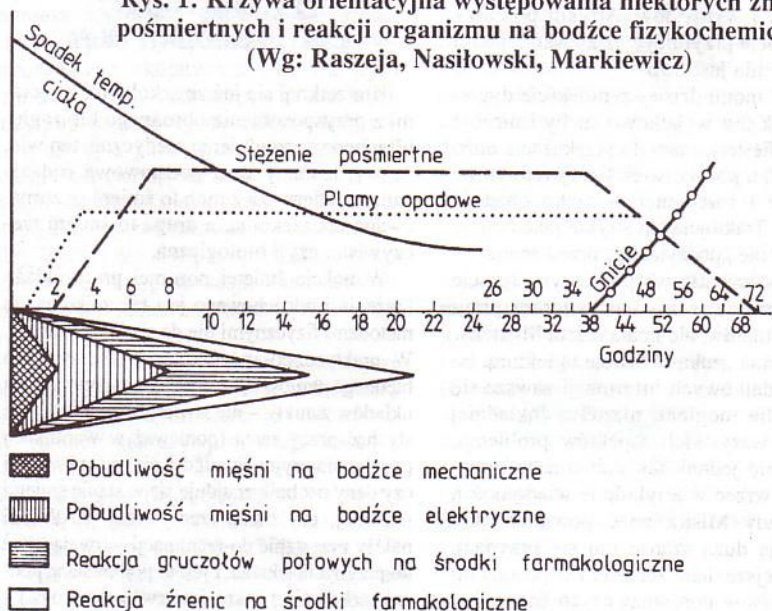
Z zauważalnych objawów odnotujmy odbarwienie się tkanki nerwowej i rozmięczenie reszty tkanek (bez pojawiania się pęcherzyków gazów).

GNICIE to rozpad tkanek w następstwie rozkładu związków organicznych, następujący pod wpływem enzymów bakterii. Optymalna temperatura dla rozwoju drobnoustrojów waha się w okolicach 30 stopni Celsjusza, a im jest wyższa, tym dłużej trwa ziębnienie zwłok (wiadomo, że gnicie jest procesem egzotermicznym – wydzielane jest ciepło).

Podać tu należy znane prawo Caspra: „Zwłoki znajdujące się na wolnym powietrzu ulegają rozkładowi dwa razy szybciej niż w zimnej wodzie, z kolei zwłoki będące w wodzie rozkładają się cztery razy szybciej niż pochowane w suchej glebie“.

W warunkach dużej wilgotności i wysokiej temperatury otoczenia zmiany gnilne mogą być obserwowane już po kilkunastu godzinach,

Rys. 1: Krzywa orientacyjna występowania niektórych zmian pośmiertnych i reakcji organizmu na bodźce fizykochemiczne. (Wg: Raszeja, Nasiłowski, Markiewicz)



zwykle jednak pierwsze oznaki, a więc szarzielonkawe zabarwienie skóry podbrzusza (pośmiertny rozwój bakterii jelitowych) pojawiają się po około dwóch dniach.

Ciśnienie powstających wewnątrz zwłok gazów gnilnych powoduje przemieszczenia narządów wewnętrznych i rozemgnięciem gnilną skórę – zwłoki deformują się, pęczniąc w różnych miejscach (unoszą się klatka piersiowa, brzuch „wydyma” się ponad poziom klatki piersiowej). Często następuje wypchnięcie płynu gnilnego – barwy ciemnoczerwonej – z ust i nosa, wysunięcie języka z jamy ustnej i gałek ocznych z oczodołów. Mózg staje się papkowaty, „szaro-zielono-czerwony”.

ZESZKIELETOWIENIE to całkowity rozkład części miękkich zwłok.

W zwłokach pogrzebanych w ziemi do całkowitego rozpadu części miękkich dochodzi po upływie 3–5 lat, a zeszkieleto- wienia zupełnego (zanik ścięgien, chrząstek) po upływie 5–10 lat. Na wolnym powietrzu do całkowitego zeszkieleto- wienia dochodzi w ciągu 1,5–2 lat.

Zwierzęta przyczyniające się do przyspieszenia zeszkieleto- wienia to szczury (niszczą przede wszystkim wystające części ciała – palce, uszy), koty, raki, ryby i ptaki (kruki, wrony, mewy). Obecność muszycznych larw, podobnie jak działalność mrówek, może doprowadzić do całkowitego zeszkieleto- wienia głowy i tułowia zwłok (bez naruszenia skóry).

STRUPIESZENIE to inaczej wysuszenie – proces zachodzący w zwłokach znajdujących się w środowisku suchym i o wysokiej temperaturze.

Warunki sprzyjające temu procesowi panują w jaskiniach górskich, na strychach, w przewiewnych grobowcach. Części miękkie kurczą się, a skóra twardnieje i przybiera barwę brązową. W przypadku mumii egipskich mamy do czynienia ze strupieniem tzw. sztucznym.

Strupienie ogarnia całe zwłoki zwykle po upływie około jednego roku, jednak w przypadku dzieci proces ten może zakończyć się nawet w ciągu kilku tygodni.

PRZEOBRAŻENIA TŁUSZCZOWO- WOSKOWE to proces zachodzący wtedy, gdy zwłoki znajdują się w środowisku

wybitnie wilgotnym – tkanka tłuszczowa zamienia się w masę tłuszczowo- woskową.

Ten rodzaj przemiany zajść może wtedy, gdy zwłoki są przez dłuższy czas zanurzone w wodzie lub w gliniastych rowach, a więc miejscach wilgotnych z minimalnym dostępem tlenu (ew. jego brakiem).

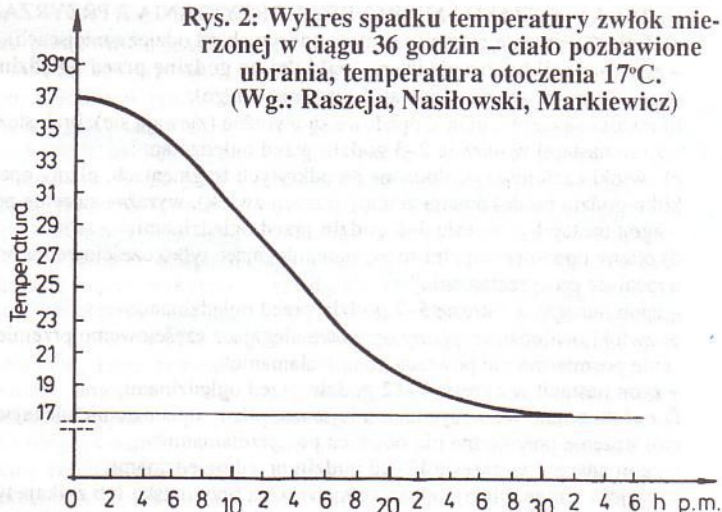
Powłoki ciała i narządy wewnętrzne przybierają kolor szarobiały lub brudno- żółtawy; czasami zwłoki sprawiają wrażenie, jakby były powleczone wapnem (stąd dawniej nazywano tę przemianę „zwapnieniem zwłok”); skóra i narządy całkowicie zatracają normalny kolor i budowę, zachowują jednak swój kształt.

Początek przemian obserwuje się zazwyczaj od 6 tygodnia po śmierci (zachodzą wtedy w tkance podskórnej). W ciągu 4 miesięcy proces ten obejmuje mięśnie szkieletowe, zaś pełne przeobrażenie zwłok trwa kilka lat. Niekiedy tylko niektóre części zwłok (np. te pokryte gliną) ulegają przeobrażeniu, podczas gdy reszta gnije lub szkieletowieje.

Taka przemiana zwłok nie utrudnia ich identyfikacji (jak np. deformujący proces gnilny lub niszczące je zeszkieleto- wienie), a wręcz przeciwnie. Badając utwardzone i utrwalone ciało można łatwo dokonać oceny kryminalistycznej dotyczącej obrażeń poniesionych przez ofiarę. Można również pobierać fragmenty zwłok do badania toksykologicznego (na obecność trucizn i środków chemicznych).

PRZEOBRAŻENIA TORFOWE to pośmiertny proces utrwalający, który zachodzi w zwłokach znajdujących się w torfowiskach. W wyniku przeobrażeń torfowych dochodzi do wygarbowania powłoki skórnej i demineralizacji kości. Wszystkie narządy wewnętrzne i mięśnie rozpadają się, kości ulegają odwapnieniu (stają się czarne i nabierają konsystencji gumy). Włosy przybierają barwę czerwoną. Ciśnienie mas torfu doprowadza do spłaszczenia zwłok.

Rys. 2: Wykres spadku temperatury zwłok mierzonej w ciągu 36 godzin – ciało pozbawione ubrania, temperatura otoczenia 17°C. (Wg.: Raszeja, Nasiłowski, Markiewicz)



ZAKOŃCZENIE

Zainteresowanych poszerzeniem swojej wiedzy na powyższy temat odsyłam do pozycji wymienionych w bibliografii, a zwłaszcza „Trupa” Thomasa. Jeżeli chciałbyście, abym zebrał informacje na temat np. metod badania przyczyn zgonu, itp., to czekam na listy. Przyznam, że pomysł taki chodził mi po głowie, ale doszedłem do wniosku, że nie ma tu tak wielu mitów jak na obszarze powszechnej (przeciętnej) wiedzy o przemianach pośmiertnych.

Po co publikować takie artykuły? Chcę tym przekonać malejącą, na szczęście, grupkę graczy, by zaczęli doceniać pracę specjalistów i radzić się ich podczas przygód, a może nawet kreować takie postaci (90% punktów na medycynę, a nie na broń).

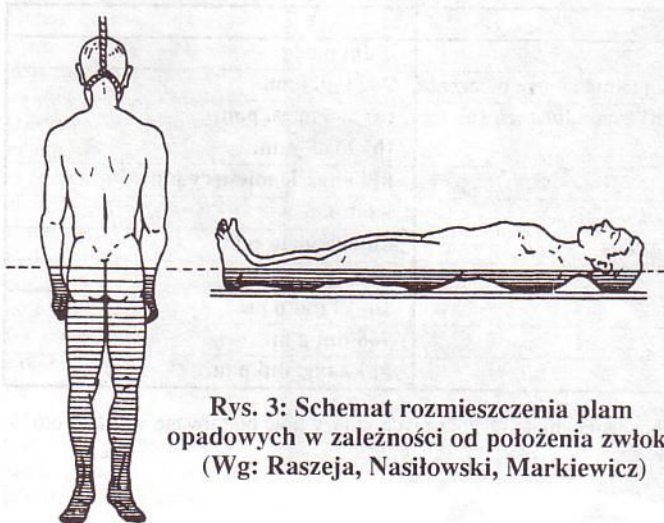
„Zwłoki leżące na tym suchym, gorącym strychu są zupełnie brązowe i splecione... włosy koloru czerwonego... masz medycynę na 20%? Hmm... wiesz tylko, że coś tu nie gra... A pytanie pozostaje wciąż to samo: gdzie ów kult mordujący ludzi od wieków kryje zwłoki ofiar, gdzie jest to miejsce, którego szukacie od dwóch dni?”...

Co w powyższej sytuacji uczyni przeciętna drużyna? Hmm... Nietrudno zgadnąć, że ludzie bardziej wyedukowani mają większe szanse na rozwikłanie zagadki...

Milej zabawy.

BIBLIOGRAFIA:

- 1) „Medycyna sądowa – Podręcznik dla Studentów” – Stefan Raszeja, Władysław Nasiłowski (Warszawa 1993);
- 2) „Sekcja zwłok – technika z uwzględnieniem metodyki sądowo-lekarskiej i wskazówek diagnostycznych” – Edmund Chrościelewski, Stefan Raszeja (Warszawa 1990);
- 3) „Trup – Od biologii do antropologii” – Louis-Vincent Thomas (Łódź 1991);
- 4) „Podręcznik medycyny sądowej dla studentów medycyny i lekarzy” – dr Wiktor Grzywo-Dąbrowski (Warszawa 1948);
- 5) „Człowiek i Śmierć” – Philippe Ariès (Warszawa 1992).



Rys. 3: Schemat rozmieszczenia plam opadawych w zależności od położenia zwłok. (Wg.: Raszeja, Nasiłowski, Markiewicz)

USTALANIE CZASU ŚMIERCI BEZ KORZYSTANIA Z PRZYRZĄDÓW (za: Raszeja, Nasiłkowski, Markiewicz):

- a) Zwłoki wyraźnie ciepłe (nawet na odkrytych od odzieży miejscach), zupełny brak plam opadowych oraz stężenia pośmiertnego
– zgon nastąpił bardzo niedawno, **najdalej na godzinę przed oględzinami albo wystąpiła wyłącznie śmierć kliniczna lub pozorna** (stany wymagające postępowania reanimacyjnego);
- b) zwłoki są ciepłe, plamy opadowe są wyraźne (zlewają się), brak stężenia pośmiertnego
– zgon nastąpił w okresie **2–3 godzin** przed oględzinami;
- c) zwłoki częściowo ochłodzone na odkrytych fragmentach, plamy opadowe w pełni rozwinięte (ulegające przemieszczeniu po upływie kilku godzin od dokonania zmiany pozycji zwłok), wyraźne stężenie pośmiertne
– zgon nastąpił w okresie **3–5 godzin** przed oględzinami;
- d) plamy opadowe w pełni rozwinięte, ulegające tylko częściowemu przemieszczeniu, stężenie pośmiertne we wszystkich mięśniach, powracające po „przełamaniu”
– zgon nastąpił w okresie **5–7 godzin** przed oględzinami;
- e) zwłoki ochłodzone, plamy opadowe ulegające częściowemu przemieszczeniu, znikające pod wpływem miernego ucisku palcem, stężenie pośmiertne nie powraca po „przełamaniu”
– zgon nastąpił w okresie **7–12 godzin** przed oględzinami;
- f) zwłoki zimne we wszystkich miejscach, plamy opadowe nie ulegające przemieszczeniu (znikają całkowicie pod wpływem ucisku palca), stężenie pośmiertne nie powraca po „przełamaniu”
– zgon nastąpił w okresie **12–20 godzin** przed oględzinami;
- g) zwłoki zimne, plamy opadowe nie znikają przy ucisku lub znikają tylko częściowo przy silnym ucisku, stężenie pośmiertne wyraźne, brak jakichkolwiek objawów gnicia (np. zielonkawego zabarwienia powłok brzucha)
– zgon w okresie **między 20 a 48 godziną** przed oględzinami;
- h) zwłoki zimne, objawy rozpoczynającego się gnicia, plamy opadowe utrwalone, brak lub słabo zaznaczone stężenie pośmiertne
– zgon w **okresie wcześniejszym niż 48 godzin** przed oględzinami.

ZESTAWIENIE DANYCH ORIENTACYJNYCH, NA KTÓRYCH OPIERA SIĘ OKREŚLENIE CZASU ŚMIERCI

opracowane na podstawie obserwacji zebranych przez Muellera, Ponsolda, Falk i Pfejfera oraz Raszeję i Bardzika (wyciąg za: Chróściewski i Raszeja):

1. Spadek temperatury ciała	
mierzony w mięśniach o 0,5 – 1,5 °C (średnio o 1°C) na godzinę w ciągu pierwszych wyczuwalny dotykiem jako: (a) ochłodzenie nóg, rąk i twarzy, (b) wyraźne ochłodzenie skóry zwłok odzianych	6h post mortem (łąc. po zgonie) (a) 1–2 h p.m. (b) 4–5 h p.m.
2. Plamy opadowe (pośmiertne)	
w śmierci powolnej mogą pojawiać się już w czasie długotrwałej agonii	
w śmierci nagłej najwcześniej	po 20–30 min p.m.
wyraźne, najwcześniej	po 60 min. p.m.
początek zlewania się plam	2 h p.m.
w pełni rozwinięte	3–7 h p.m.
całkowita przemieszczalność	do 5 h p.m.
znikanie pod wpływem ucisku palcem	do 20 h p.m.
3. Stężenie pośmiertne	
najwcześniej (wyjątkowo)	po 30–60 min. p.m.
początek wyraźnego stężenia (np. mięśni żuchwy)	2–3 h p.m.
w pełni rozwinięte (obejmujące całe ciało)	6–8 h p.m.
ponowne pojawienie się po przełamaniu	do 7 h p.m.
początek ustępowania	3–4 dni p.m.
całkowite ustąpienie	(duże wahania – zależnie od temp.)
4. Wysychanie	
zmatowienie powierzchni rogówki oka otwartego	po 1 h p.m.
zmatowienie powierzchni rogówki oka zamkniętego	po 24 h p.m.
5. Rozkład zwłok i zmiany utrwalające	
zielonkawe zabarwienie powłok brzucha	2 dni p.m.
początek zmian tłuszczowo-woskowych w powłokach przy wysokiej temperaturze otoczenia	2–3 tyg. p.m.
zakończenie procesu przemian tłuszczowo-woskowych w obrębie (a) tkanki tłuszczowej, (b) całego ciała	(a) 2–4 mies. p.m. (b) 1 rok p.m.
strupieszenie (najwcześniej)	kilkanaście miesięcy p.m.
rozpad więzadeł i chrząstek w procesie gnicia (w grobie)	5 lat p.m.
obecność larw much (mogą pojawić się już w czasie agonii) zazwyczaj	kilka godzin p.m.
obecność poczwerek najwcześniej	6 dni p.m.
zazwyczaj	10–12 dni p.m.
obecność pustych otoczek poczwerek najwcześniej	7–8 dni p.m.
zazwyczaj	kilka tygodni p.m.

UWAGA: W tabeli podano tylko dane orientacyjne. W przypadku określania zmian pośmiertnych należy brać pod uwagę warunki otoczenia i możliwość ich zdecydowanego odstępstwa od przeciętnych.

O DUCHACH, LICZACH I WAMPIRACH

Nigel D. Findley

Przekład: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Jarosław Musiał



W mrocznej krypcie panowała cisza; taką ciszę można usłyszeć jedynie w grobowcach. Żaden podmuch nie poruszał kurzu od lat pokrywającego podłogę. Żaden powiew nie niszczył delikatnych draperii pajęczyn ozdabiających sufit i ściany. Nawet żyjące tu niewielkie, jadowite pająki tkwiły bez ruchu. Krypta czekała, czekała bez końca.

Nagle coś drgnęło w ciemnościach – jakiś kształt, ledwie widoczny na marach z ciemnego kamienia. Powieki uniosły się, odsłaniając ponure, czerwone ogniki, które zagnieździły się w oczodołach. Postać usiadła i poprawiła zniszczony strój na wychudzonym ciele. Wiedziała, że w kaplicy powyżej pojawili się intruzi. Jej tajemne zmysły zarejestrowały obecność żywych; czuła zapach ich krwi. Cienkie, blade wargi stworza uniosły się, ukazując kły. Oczekiwanie dobiegło końca. Nastąpił czas positku...

Tak zazwyczaj odgrywa się postacie wampirów (i innych ożywieńców) w AD&D® (i nie tylko) – jako czające się mroku stworzy, których jedynym celem życia po życiu jest zabijanie bohaterów. Kiedy nie wysysają krwi lub poziomów (doświadczenia), walczą się po zakurzonych kryptach, oczekując na kolejnych intruzów – i tak bez końca. Tego rodzaju egzystencja nie należy do ciekawych. Dlaczego jednak wszyscy Mistrzowie Gry stosują podobne uproszczenia?

Ożywieńcy nie są, niestety, jedynymi stworami, których egzystencję sprowadzono do poziomu mięsa armatniego dla poszukiwaczy przygód. Mistrz Gry, który prowadzi potężnego, ale „jednowymiarowego” martwiaka, oszukuje siebie i graczy, przedstawiając jedynie namiastkę RPG. Pamiętajcie, że bardzo potężnych i niezwykle inteligentnych (zwykle inteligentniejszych od bohaterów) ożywieńców nie ogranicza! Licze i wampiry są geniuszami – ba, nawet duchy mają wysoką inteligencję. Mamy tu przecież do czynienia ze stworami, które niegdyś były ludźmi (elfami, krasnoludami itd.), ale zostały przemienione i muszą pogodzić się z nowymi mocami, nowymi ograniczeniami...

i nieśmiertelnością. Jaki jest ich punkt widzenia? Jakie posiadają cele i aspiracje? Co i jak na nie wpływa?

W tym artykule zawarłem kilka idei, które Mistrz Gry może wykorzystać prowadząc duchy, wampiry i licze. Wiele z nich zaczerpnąłem z filmów i książek; inne to logiczny wynik przemyślenia możliwości, które posiadają te istoty. W tekście można również znaleźć konkretne przykłady nietypowych ożywieńców. Mistrz Gry może do woli wykorzystywać zawarte tu pomysły i uzupełniać je własnymi.

DUCHY

W bestiariuszu napisano, że duchy to dusze istot, które za życia były albo bardzo złe, albo zbyt uczuciowe – i po śmierci stały się nieumarłymi. Ich działania motywuje przede wszystkim zemsta (pragnienie wyrównania rachunku z tymi, którzy uczynili im za życia krzywdę), bądź też wypełnienie zobowiązań lub uwolnienie się od obsesji, które targały nimi przed odejściem z ziemskiego padolu. Te obsesje mogły nawet doprowadzić nieszczęśników do śmierci.

Odegranie zemsty jest dość łatwe, ale prowadzący musi dokładnie wiedzieć co wywołało tak wielką nienawiść ducha. Oczywiście przykłady to chęć uśmiercenia zabójcy – doprowadzenie do jego morderstwa lub do sytuacji, w której śmierć zdaje się być nieuchronna. Duch może pragnąć zniszczyć swego zabójcę lub osobę, która zleciła mu robotę (jeżeli oczywiście taka istnieje). Inne przykłady nie są już tak jednoznaczne.

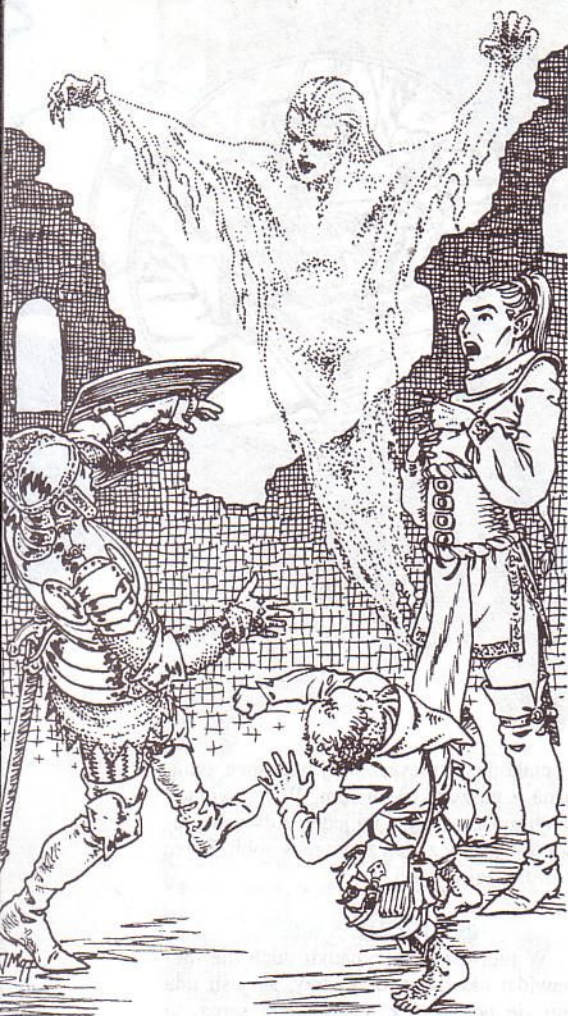
Mówi się, że miłość i nienawiść są ze sobą związane, że pod względem głębi i siły są to uczucia bardzo do siebie podobne. Mogą więc być bardzo prawdopodobnym powodem powstania ducha. Weźmy choćby przypadek beznadziejnie zakochanej osoby (w literaturze jest to zazwyczaj piękna dziewczyna, która pada ofiarą podłego draba bez serca). Kiedy dziewczyna orientuje się, że obiekt adoracji nie odwzajemnia jej miłości, popada w rozpacz i zabija się. Jej uczucia są tak silne, że nawet po śmier-

ci ciała dusza nieszczęsnej pozostaje związana z naszym wymiarem. W tej sytuacji duch może postąpić na jeden z dwóch sposobów: każdy z nich zawiera w sobie żądę morderczej śmierci.

NIEZNISZCZALNA MIŁOŚĆ

W pierwszym przypadku duch nie nienawidzi ukochanego. Wierzy, że jeśli uda mu się połączyć z wybrankiem serca, to zdoła przekonać go do miłości. Niestety, duch już nie żyje, a obiekt pożądania wciąż cieszy się dobrym zdrowiem. Istnieje więc tylko jeden sposób połączenia kochanków – śmierć. Dobrze to sobie przemyślcie: biedna dziewczyna nie wyobraża sobie (nie)życia bez ukochanego. Owszem, zabiła się, ale chciała w ten sposób zakończyć swą egzystencję i cierpienie, ale śmierć (niestety) nie przyniosła ukojenia. Świadomość i rozpacz pozostały. Zrozumienie tego faktu może doprowadzić do szaleństwa nawet najsilniejszą psychicznie osobę – a przecież osoba, która popełniła samobójstwo (pragnąc uniknąć bólu), nie należy do najzdrowszych na umyśle! Przetrawienie śmierci i odkrycie, że koniec życia nie oznacza końca cierpienia, bez wątpienia może pozbawić ducha rozsądku.

W tym przypadku ożywieńca powinno się odegrać jako tragiczną, patetyczną postać, nadającą nowy wymiar powiedzeniu „niezniszczalna miłość”. Nie można również zapominać, że duch wywołuje przerażenie, a jego dotyk postarza, zabija itd.



A biedna dziewczyna nie chce robić tych okropnych rzeczy. Fizycznie lub psychicznie zaatakuj tylko swego ukochanego – chyba że ktoś zacznie ją nękać jako pierwszy. Co więcej, zapewne będzie próbowała porozumieć się z każdym, kogo spotka. Oczywiście zapyta o swego ukochanego i być może poprosi, by nieznanymi przekazali mu, że błaga go, by zamieszkał z nią na zawsze.

Kiedy stanie twarzą w twarz z obiektem swej miłości, będzie go błagała, by się z nią połączył – to zaproszenie zapewne zostanie odrzucone. Dalsze czyny biednej dziewczyny będą zależeć od reakcji ukochanego. Jeżeli znieważy ją lub zacznie się wyśmiać z jej „miłości”, duch może wpaść w szał i zaatakować każdego, kto znajdzie się w pobliżu. Jeśli zachowa się inaczej, dziewczyna skoncentruje się na nim i będzie starała się zabić tylko jego.

Atak na ukochanego daje możliwość bardzo ciekawej rozgrywki. Jak duch zareaguje, kiedy zobaczy jak obiekt miłości starzeje się pod jego dotykiem? Wrażliwego ożywienca może przerazić widok takiego ukochanego – duch zaprzestanie ataku. Być może biedactwo przeniesie się do krainy duchów, gdzie na wieczność zatopi się w rozpacz. Bardziej samolubna jednostka nie przejmie się stanem ukochanego – jego siwymi włosami i zmarszczkami na twarzy, przygarbioną sylwetką – i w końcu go zabije.

NIEZNISZCZALNA NIENAWIŚĆ

Mężczyźni niewiele różnią się od kobiet. Samobójstwo może być nie tyle ucieczką przed bólem, co aktem wściekłości, ostatnim

wielkim występem. W takim przypadku gniew szybko przerodzi się w nienawiść, a ta stanie się głównym motywem działań ducha. Łatwo zacząć nienawidzić wszystkich (w końcu oni żyją, a ja nie!) i zabijać tych, którzy znajdują się zbyt blisko. Oczywiście największy szal obudzi się w duchu dopiero wtedy, kiedy będzie atakował eks-ukochaną; pozostali poznają tylko niewielką część jego niszczycielskich emocji. Trzeba jednak pamiętać, że każdy mężczyzna, który wykaże choćby najmniejszy ślad zainteresowania obiektem miłości ducha, będzie przezeń zniechęcony podwójnie (co najmniej). To samo dotyczy tych, którzy zakosztowali szczęścia w miłości – nie danego nieszczęśnikowi! Tak więc duch będzie preferował kochanków i pary. W tym przypadku ożywieniec nie będzie wzruszającą postacią, ale oszalałym zabójcą.

W obu powyższych scenariuszach celem (nie)życia ducha jest zabicie ukochanego. To, co naprawdę się wydarzy, zależy od charakterów graczy i preferencji prowadzącego. Duch i jego ukochany mogą razem zakończyć swe egzystencje w krainie po drugiej stronie tęczy (czy jakkolwiek to nazwać), gdzie rozkwitnie miłość lub nienawiść. Może się jednak zdarzyć i tak, że dusze trafią zupełnie gdzie indziej i pozostaną rozdzielone na wieczność. Tak czy inaczej, osiągnięcie przez ducha celu oznacza jego odejście.

OBSESJA

Ludzie, którzy nie zdołali zakończyć ważnego dzieła, pozostają przywiązani do tego świata przez nieugiętą wolę lub poczucie obowiązku. Obsesja może doprowadzić ducha zupełnie gdzie indziej niż miłość lub zemsta.

Duchy są niematerialne, trudno więc im będzie wywiązać się ze zobowiązań bez pomocy żyjących. Tego rodzaju nieszczęśnicy będą próbowali porozumieć się z żywymi i przekonać ich (lub zastraszyć, w zależności od charakteru, jaki duch miał za życia), by ci wykonali za nich zadanie. Być może posuną się nawet do przejścia ciała jakiegoś żyjącego.

Wyobraźcie sobie frustrację takiego ducha! Większość prób porozumienia się sprawia, że potencjalni pomocnicy uciekają przerażeni lub atakują nieszczęśnika. A ponieważ duch musi wypełnić swe zadanie, będzie walczył – bez względu na konsekwencje.

Powodem obsesji może być przysięga lub obowiązek. Ducha tego rodzaju można odgrywać jako silną, prawie szlachetną (ale szaloną) postać – za przykład może posłużyć duch ojca Hamleta lub jeden ze stworów z książki *Zabójca umarłych* (autorstwa Tanith Lee). Kiedy tylko nieszczęśnik wypełni zobowiązanie, to oczywiście odejdzie w zaświaty.

DUCHOWA KOTWICA

Duch może być przywiązany do tego świata nie tylko przez swą wolę, ale np. konkretny przedmiot. Jak uczy literatura, „duchowymi kotwicami” były rzeczy, które miały dla nieszczęśnika dużą wartość

emocjonalną. Jednak częściej przywiązuje ducha do tego padole też jego śmiertelne ciało. Tak czy inaczej, psychika ożywienca jest w jakiś sposób połączona z tą „kotwicą”, której zniszczenie powoduje jego nieodwracalną „śmierć”. Dopóki jednak „kotwica” będzie istnieć, potępiona dusza – nawet jeśli zostanie w jakiś sposób zniszczona – powróci raz jeszcze (po tygodniach, miesiącach, latach...). Zazwyczaj duch zdaje sobie sprawę, jak ważny jest przedmiot łączący go z tym światem i będzie go bronił najlepiej jak potrafi.

„Zakotwiczone” duchy nie mają żadnego celu – nie chcą się zemścić lub zakończyć życiowego dzieła (dla którego by istniały). Zamiast tego po prostu trwają. I tak jak zwykli ludzie, którzy boją się śmierci – gdyż jest wielką niewiadomą lub oznacza koniec istnienia – duchy obawiają się zniszczenia. Oczywiście wiedzą, iż nie są tak do końca żywe, ale często chwytają się fantazji, że żyją, a wspomnienia o śmierci to jedynie koszmary senne. Duchy tego typu przemierzają świat śmiertelnych próbując przekonać siebie, że wcale nie przeniosły się do innego wymiaru egzystencji. Rzadko kiedy odwiedzają zamieszkaną tereny, gdyż reakcje żywych zmuszają je do uznania, że są ożywieniami. „Zakotwiczeni” nieszczęśnicy często atakują intruzów, kiedy tylko ich zobaczą, aby w ten sposób jak najszybciej pozbyć się świadectwa prawdziwej natury swego istnienia.

Czasem również śmiertelnicy poddają się temu samooszukiwaniu. Żyjąca osoba, która była bardzo bliska duchowi przed jego odejściem (zwykle rodzic lub rodzony bliźniak), może być odporna na działanie strachu. Co więcej, śmiertelnik może przekonywać siebie, że nieszczęśnik wcale nie umarł. Bohaterowie mogą więc spotkać żyjące pod miastem siostry bliźniaczki, z których jedna będzie ożywieniem. Albo trafią na matkę, która opiekuje się synem-duchem (ci śmiertelnicy będą starali się odpuścić lub zabić każdego, kto spróbuje odebrać im ich duchowego towarzysza, i wszystkich tych, którzy mogą zagrozić wielkiej mistyfikacji). Tego rodzaju duchy będą raczej wzruszające niż przerażające.

CHARAKTER

W bestiariuszu napisano, że duch jest praworządny zły, co odzwierciedla raczej nasze przekonania niż naturę tych nieszczęśników. Część praworządna oznacza, że ożywienca przywiązuje do tego wymiaru nie wypełnione zobowiązanie. Duchy, których istnienie jest inaczej umotywowane, mogą mieć zupełnie odmienne charaktery.

Część zła to oczywiście wynik postrzegania duchów przez ludzi. Przecież nawet najbliższe dotknięcie tego ożywienca może spowodować śmierć starszego człowieka. Łatwo więc zinterpretować tę moc jako nienawiść do życia. Oczywiście duchy mogą mieć zupełnie inne spojrzenie na swój charakter. Weźmy za przykład nieszczęśliwego kochanka lub żołnierza, który nie wypełnił rozkazu. Jednak w wielu przypadkach podana w *Podręczniku*

gracza definicja złego charakteru będzie prawdziwa: duch będzie niszczył wszystko, co stanie na jego drodze.

Część wspomnianych w tekście pomysłów pasuje również do innych bezcielesnych ożywieńców, takich jak upiory czy widma.

LICZE

Licze są chyba najinteligentniejszymi i najpotężniejszymi ożywieńcami. Każdy z nich jest albo magiem, albo kapłanem o wielkich umiejętnościach i prawie nieograniczonej mocy. I oczywiście są groźnymi przeciwnikami.

Ale czy wszystkie licze muszą być przeciwnikami? Niestety, z opisu przedstawionego w *Księdze potworów* nie wynika nic innego. Mimo to kreatywny Mistrz Gry może wprowadzić kilka interesujących zmian w osobowości licza.

NIE ZAUWAŻONA ZMIANA

Literatura grozy obfituje w opowieści o ludziach, którzy byli zbyt zaferowani swą pracą – często magicznymi badaniami – by zauważyć własną śmierć. Byli tak skoncentrowani, że ich duch pozostał w ciele i w tym wymiarze. Tego typu bohaterowie są wspaniałym materiałem na przygody, a licze – najlepszymi kandydatami.

W bestiariuszu opisano proces, podczas którego ludzie przemieniają się w licze, i z pewnością jest to najczęstszy sposób powstawania tego typu ożywieńców. Jednak świat nie ma granic i można w nim spotkać również nietypowe licze. Te istoty nie są świadome swego rzeczywistego stanu, a może, tak jak duchy, nie chcą się z nim pogodzić. Bardzo prawdopodobne jest, że w chwili fizycznej śmierci badacze byli bardzo skoncentrowani, a ich siła woli wystarczyła, by pozostać w materialnym świecie. Być może przemianę tę spowodowali bogowie. Tak czy inaczej, tego rodzaju postacie zorientują się, że „coś się zmieniło” dopiero wtedy, kiedy przypomną sobie, że od miesięcy lub lat nie jedli i nie spali lub gdy zaczną ich unikać przyjaciele.

Na początku te „przypadkowe licze” nie mają powodu do zmiany sposobu postrzegania świata lub charakteru. Bohaterowie mogą więc spotkać miłego, samotnego maga, który całkowicie zatopił się w badaniach, a jego ciało przemieniło się w wysuszoną, gnijącą skorupę. „Naukowiec” nie musi wcale być miły, a na przeszkodzenie w pracy może zareagować wybuchem szału, którego nie przeżyje nikt w okolicy. „Przypadkowe licze” mogą mieć dowolny charakter i bardzo ciekawe osobowości, takie jak zwykli bohaterowie niezależni. Mistrz Gry powinien jednak pamiętać, że tego rodzaju ożywieńcami zostaną tylko samotnicy z obsesją na jakimś punkcie (dobrym przykładem jest postać Azimera w przygodzie *Lashan's Fall* – znajdziesz ją w pudełku do *Forgotten Realms*TM).

REAKCJA NA PRZEMIANĘ

Wieczność trwa bardzo długo i nawet badacz niesamowicie skoncentrowany na pracy w końcu zorientuje się, że natura jego

istnienia uległa zmianie. Reakcja przemienionego może być bardzo różna. Wielu badaczy będzie tak przerażonych, że postanowi zakończyć swe „życie”. Jednak nie wszyscy będą w stanie poddać się samodestrukcji i poszukują pomocy u poszukiwaczy przygód, którzy nie zawsze są ochotnikami. Jednym ze sposobów znalezienia takich nieświadomych „pomocników” może być rozsianie plotek o bogatym liczu, żyjącym tu czy tam, i spokojnie oczekiwanie na łowców ożywieńców. Inna metoda to czararowani pośrednicy, którzy wynajmą herosów zdolnych zabić stwora.

Zapewne będą i tacy, którzy uznają przemianę za błogosławieństwo, a nie przekleństwo. Perspektywa wiecznego życia wypełnionego badaniami wyda im się naprawdę kuszącą. Tego rodzaju licze będą chroniły „dar”, który otrzymały. Bez względu na swój charakter wykorzystają posiadane moce do ochrony siedzib, a zaatakowane nie poddadzą się bez zaciętej walki.

Prędzej czy później licze odkryje, że wieczność jest jednak zbyt długa i zmieni swój sposób postrzegania świata. Powoli zapomni o codzienności śmiertelników i całkowicie straci z nimi kontakt. Coraz więcej problemów ludzi żyjących nie będzie miało dla niego znaczenia, a moralność odepnie na bardzo daleki plan. Prędzej czy później licze może dojść do wniosku, że życie nie ma żadnego znaczenia. Cóż w końcu traci człowiek umierając? Trzydzieści, czterdzieści, może pięćdziesiąt lat życia. Jakie to ma znaczenie dla istoty, która istnieje od tysiąca lat i może doczekać końca wieczności? Z tego też powodu większość „przypadkowych liczy” powoli staje się coraz bardziej zła.

„Większość” to kluczowy wyraz w poprzednim zdaniu. Przecież niektóre licze mogą patrzeć na błogosławieństwo nieśmiertelności i na swą wciąż wzrastającą potęgę z zupełnie innej strony. Być może uznają, że z przywilejem wiąże się odpowiedzialność. Wieloletnie osamotnienie sprawia, że mogą zacząć korzystać ze swych mocy na rzecz dobra lub neutralności. Ich działania będą w większości wypadków pośrednie, ale przecież czyny istoty tak potężnej jak licze – nawet ukryte przed wzrokiem wścibskich obserwatorów – mają duże znaczenie.

Jest jeszcze inna konsekwencja przypadkowego powstania licza – ten stwór nie będzie tworzył filakterium, w którym podobne jemu istoty przechowują swe siły życiowe (przynajmniej dopóki będzie nieświadom swej natury – ale nawet wtedy może się tym nie kłopotać).

PRZEMIANIENI Z WYBORU

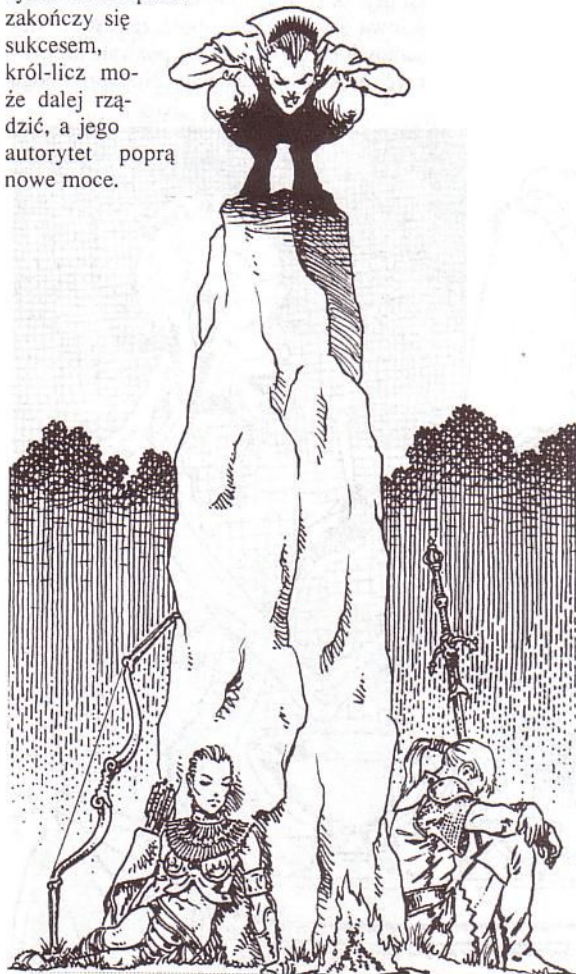
Znaczna większość liczy wybrała swój los i aktywnie próbowała przejść przemianę; te właśnie istoty opisane są w bestiariuszu.

Dlaczego potężny mag lub kapłan chciałby wybrać tak przerażającą formę nieśmiertelności (pamiętaj, że próba nie zawsze kończy się sukcesem, a porażka oznacza pewną śmierć)? Powodów tej gry z kostuchą może być naprawdę wiele.

Starzejący się mag, który czuje na plecach oddech zbliżającej się śmierci, może podjąć ryzyko, unikając w ten sposób wolnej agonii, niedołężności i bólu, a zyskując szansę wiecznego życia. Przy okazji pojawia się wiele interesujących pytań. Czy pragnący przemiany boi się utraty swych zdolności i ewentualnej śmierci? A może przerażeniem napawa go fakt, że nigdy nie dokończy rozpoczętej pracy? Każdy z tych powodów odzwierciedla zupełnie inny punkt widzenia na świat i różne osobowości. Zapalony naukowiec, który decyduje się na grę ze śmiercią, gdyż pragnie w spokoju dokończyć dzieło życia, z pewnością będzie miał wiele wspólnych cech ze wspomnianym uprzednio „przypadkowym liczem”. Ci, którzy obawiają się końca życia, będą raczej zli, albo też zmiana charakteru nastąpi u nich wcześniej niż w przypadku badaczy.

Jednak chyba najczęstszy powód przemiany to pożądanie potęgi i władzy. Tu także można zadać kilka interesujących pytań, na które warto znaleźć odpowiedzi. Jakiego rodzaju potęgi poszukuje przyszły licze? Dlaczego ryzykuje dla niej śmiercią?

Jednym z kandydatów na tego typu licza jest władca, megadyktator lub autokrata, który rządzi przede wszystkim dzięki magii. Decyzję może podjąć w obliczu zbliżającej się śmierci lub widząc, że lada chwila utraci swe stanowisko „przywódcy na całe życie”. Tego rodzaju jednostka nie będzie miała wielkiego wyboru. Im więcej lat, tym mniej werwy i spostrzegawczości; pojawia się podejrzenie (które szybko przeradza się w pewność), iż ktoś postanowi zadać ostateczny cios. Władca szybko podejmie decyzję i uzna, że szansa stania się „przywódcą na całą wieczność” jest warta zaryzykowania życia. Jeżeli próba zakończy się sukcesem, król-licze może dalej rządzić, a jego autorytet poprą nowe moce.



Tyrani rzadko kiedy przejmują się życiem i dobrobytem poddanych. A o ile gorszym władcą będzie ożywieńiec? Wszystkie decyzje podejmowane przez króla–licza będą dość pragmatyczne – nie będzie się wahał poświęcić całej armii, by tylko osiągnąć cel (poza tym umarłych zawsze można „ożywić”, a wtedy będą lepiej wykonywali rozkazy).

Poza władzą najczęściej pożąda się jeszcze prawa do zmiany historii. Potężni czarodzieje mogą wybrać los licza, gdyż chcą zyskać moce, których nie mieli i nie mogli mieć za życia (na przykład państwo maga mogło zostać pokonane przez przeważające siły wroga. W sercu byłego władcy wciąż płonie ogień zemsty, ale zdaje on sobie sprawę, że jest zbyt słaby, by zwyciężyć... przynajmniej dopóki żyje. Może za ryzykować, by zdobyć potęgę, dzięki której zdoła dopełnić zemsty. Kiedy już pokona wrogów, znów zasiądzie na tronie i – najpewniej w pełni usatysfakcjonowany – zajmie się innymi sprawami).

Istnieje jeszcze jeden rodzaj ludzi, którzy pragną zostać liczami – ale z zupełnie innych powodów. Chodzi tu o dobre arcylice, które pojawiły się w dodatku do *SpellJammera™*, noszącym tytuł *Lost Ships*. Te troskliwie postacie z własnej woli stały się ożywieńcami, gdyż w ten sposób mogą lepiej chronić kochane przez siebie miejsce lub istoty. Co prawda traktuje się je jako unikatowe potwory, ale nie istnieje powód, dla którego bohater o dobrym charakterze nie miałby przemienić się w martwiaka tego rodzaju.

LICZE W SPOŁECZEŃSTWIE

Licze są zazwyczaj odgrywane jako samotne potwory lub władcy imperiów zła. Istnieje oczywiście i inna możliwość – częściowa asymilacja w społeczeństwie. Nieśamowita długość „życia” pozwala im tworzyć unikatowe zaklęcia. Niektóre mogą

opracować metody, które ukryją ich prawdziwą naturę – czary, które chronią przed mocami pozwalającymi wykrywać lub wpływać na ożywieńców, bądź też czasowo przeciwdziałają *aurze strachu* otaczającej licza. Korzystając z tych zaklęć (oraz umiejętności przebijania się) martwiaki te mogą bez obaw żyć blisko śmiertelników.

Dlaczego jednak miałyby to robić? Może po prostu są samotne... Nie zdają sobie sprawy, że nieśmiertelność otwiera przepaść między nimi a śmiertelnikami, dlatego też poszukują ich towarzystwa. Mogą być skarbnicami magicznej mądrości – pomocnymi, choć czasem wpadającymi we wściekłość. Istnieje również szansa, że plany jakiegoś licza wymagają pomocy wielu ludzi (pamiętaj, że, mając przed sobą perspektywę wiecznego „życia”, licze potrafi być bardzo, bardzo cierpliwy. Być może miną wieki, zanim jego plan w końcu dojdzie do skutku, a codzienne działania ożywieńca będą wydawać się bezsensowne z punktu widzenia śmiertelnika).

Licze żyjące w społeczeństwie bardzo dużo ryzykują. Co prawda nawet populacja całego miasta może nie mieć sił na wyrządzenie im fizycznej krzywdy, to jednak z pewnością zdoła spowolnić lub pokrzyżować ich plany. Tylko najbardziej pewny siebie lub pozbawiony rozsądku licze pozwoli sobie na coś takiego.

ARS LONGA

W obliczu licza stary łaciński aforyzm *vita brevis, ars longa** należałoby przetłumaczyć na nowo: *życie jest krótkie, a sztuka długotrwała*. Co prawda nad tym problemem dyskutowano już w *Księdze potworów*, ale warto raz jeszcze zwrócić na niego uwagę. Należy przypomnieć, że licze mają w zasadzie niczym nieograniczoną ilość czasu na wynajdywanie i rozwijanie nowych lub nietypowych wersji znanych nam zaklęć, przedmiotów itp. Natura tych niezwykłych zdolności zależy od osobowości ożywieńca.

Na przykład licze oszalały na punkcie mocy będzie się koncentrował na czarach, które zwiększają jego wpływ na otaczające go istoty. Może on wynaleźć ulepszone wersje przeróżnych zauroczeń, oczarowań i bojowych zaklęć masowego rażenia. Z kolei licze, którym kieruje przede wszystkim naukowa ciekawość, opracuje silniejsze czary pozwalające podglądać i śledzić, przewidywać przyszłość lub rozmawiać z istotami z innych światów. Natomiast ożywieńiec, który jest zafascynowany pięknem, może stworzyć ekscentryczne wersje znanych zaklęć (na przykład kolorowe kule ognia, wybuchające w takt muzyki).

Licze, tak jak wszyscy potężni czarodzieje, są wspaniałym „źródłem” nowych magicznych mocy. Maga-bohatera, który wejdzie w posiadanie księgi zaklęć jednego z nich, czeka wiele niesamowitych przyjemności. Oczywiście zdobycie tego przedmiotu nie należy do najłatwiejszych rzeczy. Nawet życzliwy licze będzie bronił

swej księgi, zabezpieczając ją pułapkami i ochronnymi czarami, których nikt wcześniej nie wymyślił.

„Żyjący” licze może być również źródłem nowych zaklęć; bohaterowie muszą mieć jednak wiele szczęścia, by znaleźć odpowiedniego osobnika o słusznym charakterze, spojrzeniu na świat i osobowości. Bez względu na to jak przyjazny będzie ożywieńiec, to i tak zachowa się jak każdy inny czarodziej – niezbyt chętnie podzieli się zaklęciami, a w szczególności ich wymyślonymi przez siebie wersjami. Oczywiście można dojść do porozumienia: licze wymieni się czarem na inny z tego samego poziomu (życze szczęścia w szukaniu zaklęcia, którego nie zna!) plus interesujący go przedmiot magiczny. Zdobycie czegoś co zaakceptowałby ożywieńiec może przrodzić się nawet w serię przygód.

WAMPIRY

Wampiry, mimo że nie są tak potężne jak licze, mogą być o wiele bardziej interesującymi bohaterami niezależnymi niż ich magicznie powstałe kuzyni. Popularność książek i filmów o tych istotach pokazuje, jak niesamowite są to postacie. Mistrz Gry, który przedkłada mroczny, pełen pułapek labirynt psychologicznego horroru nad postolinijny wygrzew, znajdzie tylko kilka potworów ciekawszych od wampirów.

MRO CZNY DĄR

Anne Rice, opisując w swych powieściach przekraczanie granicy między życiem a wampiryzmem, używa pojęcia „Mroczny Dąr”. Okoliczności przemiany – kiedy i jak nastąpiła – oraz natura ofiary mają wielki wpływ na osobowość ożywieńca. Weźmy za przykład młodego, naiwnego mężczyznę, który wychowywał się w bezpiecznym domu i nagle stał się ofiarą polującego w okolicy wampira. Młodzieniec nie wiedział o stworach mroku, dopóki jeden z nich nie zaatakował go i nie zabił. Z drugiej strony możemy mieć zdeterminowanego łowcę wampirów, który w ferworze walki padł ofiarą swej zdobyczy. Kiedy ta dwójka narodzi się na nowo, tym razem dla Ciemności, każdy z nich będzie miał zupełnie inne spojrzenie na świat.

Naiwny młodzieniec będzie na początku zupełnie nieświadomy swej natury. Może dojść do, wydawałoby się, sensownego wniosku, że nie zginął, a został jedynie ciężko ranny i pochopnie pochowany przez nadpobudliwą rodzinę. Na początku nie będzie mógł zrozumieć, dlaczego ludzie uciekają przed nim, kiedy próbuje im wyjaśnić pomyłkę. Może uzna, że mieszkańcy miasta błędnie uważają, iż „powstał z martwych” (co za absurd!). Niestety, bardzo szybko wyjdą na jaw dowody potwierdzające jego nową naturę – fakt, że nie rzuca cienia lub nie ma odbicia w lustrze, nieopanowana potrzeba powrotu do trumny przed nadejściem świtu i oczywiście narastające uczucie głodu. Kiedy uświadomi sobie kim jest, szok może doprowadzić go do szaleństwa, a to

* przytoczony przez Senekę przekład greckiej sentencji Hipokratesa: *życie jest krótkie, a sztuka długa* – przyp. tłum.



z kolei do przemiany w żadnego krwi potwora, czyli stereotypowego wampira. Z drugiej jednak strony młodzieniec może nie stracić rozsądku, ale uzna, że ponieważ los sprawił, iż stał się bestią, więc musi zachowywać się tak, jak według niego zachowywałaby się bestia. Trzecia możliwość jest chyba najciekawsza ze wszystkich – nieszczęśnik nie potrafi wyrzec się poprzedniego życia. Ta wzruszająca postać będzie nawiedzać swój stary dom, obserwować z ukrycia rodzinę i wmawiać sobie, że wciąż przynajmniej po części prowadzi życie śmiertelnika – nawet jeśli jest tylko widzem. Tego rodzaju wampir będzie rzadko się pożywał i nigdy nie zabije bez powodu – powstrzyma się przed wypiciem całej krwi „zwierzyny”. Korzystając ze zdolności zauraczania bez problemu sprawi, że ofiara nie zapamięta nic z tego, co się jej przytrafiło. W ten sposób oszczędzi nieszczęśnikowi psychicznych urazów, których „zwierzyna” może się przy okazji nabawić, a jednocześnie nieświadomie uchroni się przed wykryciem. Trzeba jednak cały czas pamiętać, że choć ten ożywiec jest wzruszający, ale i tak brutalnie zaatakuje wszystkich łowców wampirów, którzy będą chcieli go zabić. W końcu w ten sposób pozabawia go tej niewielkiej części poprzedniego życia, która mu pozostała.

Nieustraszony łowca wampirów, który narodził się dla Ciemności, z pewnością będzie miał inne spojrzenie na świat. Wie dość dużo o swych niegdyśszych ofiarach, więc od razu orientuje się co jest grane. Jego reakcja będzie jednak zależała od tego, co sprawiło, że stał się zabójcą wampirów. Jeżeli zajął się tym z moralnego poczucia obowiązku i pragnął oczyścić świat z potworów, przeżyje poważny szok: nagle stał się tym, co od lat starał się niszczyć. Ta świadomość może doprowadzić go do obłędu. Może się również zdarzyć, że nieszczęśnik będzie chciał natychmiast unicestwić samego siebie. Niestety, tylko wampir o naprawdę silnej woli potrafi pokonać instynktowną niechęć do światła słońca i płynącej wody. Dlatego też nasz biedak będzie musiał wykorzystywać bohaterów w podobny sposób, jak to wspominałem już wcześniej przy okazji liczy. Istnieje jeszcze trzecia możliwość – wampir zajmie się tym, czemu poświęcił swe życie: zabijaniem stworów, a nowo zdobyte moce pomogą mu odszukiwać i niszczyć innych ożywieców (postać takiego łowcy martwiaków pojawia się w *Zabójcy umarłych* Tanith Lee).

Co się jednak stanie, jeśli niegdyśszy poszukiwacz przygód zainteresuje się wampirami z zupełnie innych powodów? Ożywiec bohater może uznać, że bycie żywym trupem nie jest takie złe, gdyż łatwiej mu teraz osiągnąć upragnione cele.

W przypadku wampirów jest tak, jak miało to miejsce u duchów – charakter chaotyczny zły odzwierciedla to jak ludzie widzą te stwory, a nie ich prawdziwą osobowość. „Chaotyczny” oznacza, że ożywiec przedkłada swój interes nad potrzeby mas – łatwo to pojąć zważywszy, iż

mamy do czynienia z nieśmiertelnym. Z kolei „zły” charakter jest definiowany jako „niezbyt ceniący życie”. A ponieważ wampir, aby „żyć”, musi pić krew, jest więc zły ze swej natury!

WAMPIRYZM JEST ZABAWNY

W większości gier fabularnych wampiry zajmują się przede wszystkim zabijaniem żywych. Dlaczego miały to być sens ich istnienia? Wampiry są przecież niezwykle inteligentne, co oznacza, że nieobce są im abstrakcyjne myśli. Co więcej, są nieśmiertelne. Mają przed sobą perspektywę wieczności, więc dość dziwne wydaje się, by poświęcały się tylko picciu krwi dziewic i rozrywaniu na strzępy grup poszukiwaczy przygód. Nieśmiertelność nie wyglądałaby zbyt kolorowo, gdybyś myślał tylko o następnej ofierze, w której zatopisz kły.

Zalóżmy, że bohater może przemienić się w wampira i nie oszaleje z powodu szoku – innymi słowy: przestanie być stereotypowym ożywiecem o władniętym rządem mordy. Jakie w takim przypadku będą jego pobudki i cele? Dowolne, naprawdę dowolne.

Wampiry posiadają moce, o których nie śniło się śmiertelnym. Tego rodzaju ożywiecy są niezwykle silni, jednym spojrzeniem potrafią rzucić urok, mają wspomniane zdolności bojowe i mogą przyjąć postać mgły lub przemienić się gigantycznego nietoperza... Dla niektórych te moce będą bezcennym błogosławieństwem. Mogą się nimi rozkoszować, poszukując ich granic i prowadząc niezwykle zabawny „żywot” („Czy mogą zakraść się do dworu Lady Marethy? Jasne. Czy mogą przenieść działo z placu do biura burmistrza? Czemu nie?”). Niestety, choć pożywanie się wciąż jest nieodzowne, mogą jednak działać humanitarnie – nigdy nie będą zabijać ofiar i raczej nie pozostawiają po sobie żadnych śladów. Mistrz Gry lubiący komedie może z łatwością opracować takiego wesołego wampira.

Złodziej, który otrzymał Mroczny Dar, stwierdzi zapewne, że nadnaturalne zdolności są niezwykle przydatne w jego zawodzie. Ktoś, kto może chodzić po ścianach niczym pająk, nie potrzebuje haków i lin; ktoś, kto może przemienić się w mgłę, nie musi nosić ze sobą wytrychów. Wampir-złodziej może nieźle przetrzebić skarbcie najbogatszych mieszkańców miasta, pozostawiając tak niewiele śladów, że miejscowi stróże prawa długo będą sobie łamać głowę. Schronienie takiego martwiaka będzie obfitowało w drogie meble i inne sprzęty (wszak ożywiec, który za życia nie korzystał z luksusów, z pewnością odbije sobie po śmierci).

Dzientelmen-podróżnik to bohater często spotykany w historycznych powieściach – tyle samo czasu spędza w doborowym towarzystwie w domu, co na wyprawach. Wampir nadaje się idealnie do tej roli. Niezwykle maniery i dość wątpliwa reputacja będą trzymały wszystkich na tyle daleko, by nie odkryli prawdziwej natury ożywiec. Co więcej, zwyczaj znikania na wiele dni to idealna przykrywka dla łowów



(krwiopijca zapewne będzie pościł w cywilizowanych okolicach, a popuszczając pasa z dala od kulturalnych ludzi). Niektórzy otaczający wampira osobnicy mogą domyślać się jego prawdziwej natury (lub nawet ją znać), ale nie zrobią nic, ponieważ jest „takim fajnym, wesołym gościem”.

Wampir-dzientelmen to zupełnie inna istota niż bestia opisana w *Księdze potworów*. Tamten był stworem żyjącym w świecie śmierci i rozpaczy i nie zastanawiał się nad swymi ofiarami. Z kolei krwiopijcy żyjący pośród ludzi dochodzą po prostu do wniosku, że nie muszą rezygnować ze wszystkich przyjemności życia. Niektóre wampiry uczą się jak ukrywać swą prawdziwą naturę – unikają luster i jasno oświetlonych przestrzeni (gdzie łatwo zorientować się, że nie rzucają cienia), a „alergię” na czosnek i „moralną niechęć” do świętych symboli wyjaśniają w jakiś logiczny sposób. Krwiopijcy, tak jak licze, mają wieczność, podczas której mogą rozwijać posiadane przez siebie magiczne zdolności i tworzyć nowe zaklęcia. Nic więc dziwnego, że taki „towarzyski” ożywiec chroni się mocami utrudniającymi wykrywanie martwiaków, a może nawet potrafi przeciwdziałać przerażeniu, które wywołuje u psów i innych zwierząt.

Wampiry żyjące w społeczeństwie pojawiają się w wielu utworach. Jeden z bohaterów powieści Anne Rice to przedstawiciel paryskiej arystokracji, inny rozpoczyna karierę rockowej gwiazdy. Nawet najsłynniejszy wampir – książę Drakula – potrafił być czarującym i dobrodusznym gościem, kiedy tylko było mu to na rękę. W prawie

każdym świecie gry mogą występować tego rodzaju „wielowymiarowe” wampiry, jednak mimo to większość owych ożywieńców stanowią żądne krwi stwory, opisane w bestiariuszu. Mistrz Gry powinien opracowywać odpowiednio skomplikowane martwiaki nie tylko po to, by bohaterowie zastanawiali się z kim mają do czynienia.

ZRODZENI DLA CIEMNOŚCI

Dlaczego wampiry dzielą się Mrocznym Darem i tworzą innych, podobnych sobie? W *Księdze potworów* podane jest akceptowalne wytłumaczenie: ożywieńcy wykorzystują swe „dzieci” jako sługi, a czasem nawet jako „paszę”. Istnieje jednak wiele innych, interesujących możliwości.

Co z wampirem, który za życia był jednostką bardzo towarzyską, a teraz cierpi z powodu przymusowego odsunięcia od społeczeństwa (mówiąc w skrócie, jest straszliwie samotny)? Bardzo prawdopodobne, że idea stworzenia innego krwiojczy – istoty tak podobnej, kogoś, z kim będzie mógł dzielić się swymi myślami i obawami – okaże się zbyt kusząca, by się jej oprzeć. Niestety, „dzieci” wampirów nie mają całkowicie wolnej woli, więc samotny nieszczęśnik nie znajdzie towarzysza, którego szukał. W istocie może zacząć traktować swój twór jak straszliwą parodię przyjaciela, którego tak pragnął – niczym odbicie w lustrze lub odległe echo słów – i jeszcze bardziej zagłębi się we własnych myślach i wyobrażeniach.

Inny prawdopodobny powód przekazania Mrocznego Daru to „uratowanie” kochanka od śmierci. Wyobraźcie sobie uczucia wrażliwego wampira, który widzi powoli nadchodzącą śmierć przyjaciela lub krewnego. Pokusa podzielenia się Mrocznym Darem może być naprawdę trudna do odparcia. Oczywiście kreator, który w końcu zdecyduje się podzielić swą krwią z ukochaną osobą, znajdzie się w opisanej już wcześniej sytuacji. Co gorsza, jego „dziecko” było niegdyś niezależną istotą, a teraz straciło całą swą wolną wole i stało się bezmyślnym sługą (oba wspomniane tu powody tworzenia nowych wampirów są świetnie opisane w cyklu Anne Rice).

W powyższych sytuacjach milcząco zakładamy, że drugie pokolenie wampirów to istoty pozbawione własnej woli. Można tak wnioskować czytając bestiariusz, ale pojawiło się wiele publikacji, które temu przeczą. Z *Księgi potworów* wynika, że nowy ożywieńiec znajduje się pod pełną kontrolą swego zabójcy. Pojawia się jednak pytanie: jakiego rodzaju to kontrola? Czy nowy wampir jest jedynie bezmyślną marionetką? Czy jest kontrolowany przez specyficzną moc zauraczania, którą posiada jego twórca? A może nowy wampir słucha rozkazów swego pana tylko dlatego, że wierzy (słusznie lub nie), iż jego twórca jest potężniejszy? Te dwie ostatnie teorie są dość ciekawe z punktu widzenia odgrywania postaci, gdyż sugerują, że „dziecko” może w jakiś sposób uwolnić się spod wpływu mistrza. Istnieje wiele interesujących możliwości. Na przykład

„towarzyski” wampir stworzył innego, a ten powoli, coraz silniej opiera się kontroli swego pana, aż w końcu staje się typowym krwiojczy – szalonym potworem bez serca, całkowicie przeciwieństwem swego „ojca” (i o tej koncepcji pisze Anne Rice w swym cyklu). Przy okazji można doprowadzić do ciekawej sytuacji, w której sprytni bohaterowie muszą napuścić na siebie dwójkę ożywieńców.

DOBRE WAMPIRY

Czy wampiry mogą być dobre? W *Księdze potworów* nie pojawia się żadna wzmianka, z której można by coś takiego wywnioskować (opisany tam krwiojczyca to istota mroku, która może być jedynie zła i wywoływać chaos). Jeżeli jednak założymy, że tylko typowe wampiry nie mogą być dobre, odpowiedź brzmi „tak”. Teoretycznie krwiojczy nie są ograniczeni dożywiania się siłami życiowymi myślących istot. Mogą wszak zabijać zwierzęta itp. Tak więc wampir może „żyć” nie mordując jednocześnie ludzi lub nie ludzi.

Wyobraźcie sobie człowieka o dobrym charakterze, który stał się ofiarą wampira. Dopóki pan nowego dziecka ciemności istnieje, musi ono słuchać jego rozkazów oraz czynić przerażające i obrzydliwe rzeczy. Kiedy jednak jego twórca zostanie zniszczony, może uzyskać wolną wolę. Jak zareaguje na taką zmianę? Bestiariusz mówi, że w większości przypadków wampiry nie tracą zdolności i wiedzy, którą posiadały za życia. Tak więc ożywieńiec będzie pamiętał moralność i etykę, która kierowała jego poczynaniami przed przemianą. Teraz, kiedy nic go nie ogranicza, może zacząć używać swych mocy do przynajmniej częściowej naprawy złych czynów, które były dziełem jego mistrza. Taki wampir może stać się tajemniczym dobroczyńcą społeczności – wykonuje dobre uczynki późną nocą (np. naprawia mury, korzystając z wielkiej siły) i chroni wioskę przed wędrownymi potworami. Miejscowi mogą nigdy nie poznać prawdziwej natury swego przyjaciela. Tylko niewielka grupa, która będzie miała jakieś podejrzenia, zachowa je w sekrecie, obawiając się, że ktoś postanowi zniszczyć dobroczyńcę. Wampiry – przede wszystkim te magicznie uzdolnione – często mogą uchodzić za ludzi, więc być może miejscowi będą uważali takiego tajemniczego przyjaciela za „dziwnego pustelnika, który żyje w jaskini”.

Niestety, wieczność jest naprawdę długa i postawa krwiojczy może się w jej trakcie zmienić. Być może z upływem czasu będzie miał coraz mniej wspólnego z żyjącymi, aż w końcu uzna, że sprawy śmiertelnych są niewarte jego uwagi. Nic więc dziwnego, że charakter wampira będzie wraz z wiekiem staczał się ku złu.

PODSUMOWANIE

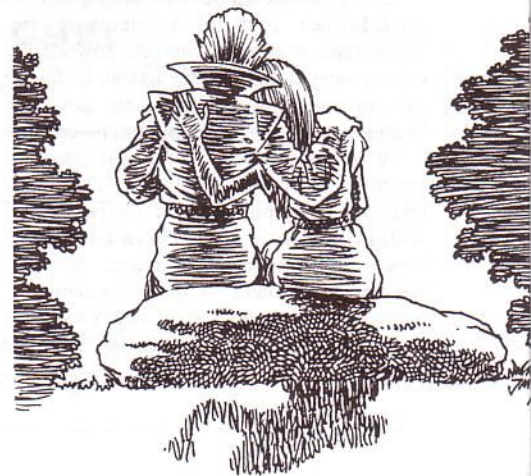
Nie istnieje żaden powód, dla którego wszystkie martwiaki pojawiające się na waszych sesjach miałyby kierować się skomplikowanymi motywami. Czasem

powody działania mogą zejść na plan dalszy, a pierwsze miejsce winna zająć wyгода. Weźmy na przykład Drakulę Brama Stokera. Czy książkę miał jakąś motywację? Z pewnością nie było to nic konkretnego. W większości przypadków działał tak, a nie inaczej tylko dlatego, że dzięki temu książka stawała się ciekawsza (na przykład wspina się po ścianie swego zamku jedynie dla samej zabawy, a przecież mógłby się przemienić w nietoperza lub mgłę). Jeżeli opowiadane przez was, Mistrzów Gry, historie wymagają szalonego zabójcy, niech wampir czy duch taki właśnie będzie. Zaproponowałem jedynie kilka różnych możliwości i sposobów zakoczenia graczy.

Wielu Mistrzów Gry nie poczuje najmniejszej potrzeby wykorzystania moich propozycji. W końcu ożywieńcy to niezwykle prości przeciwnicy. Gracze i prowadzeni przez nich bohaterowie nie mają żadnych wyrzutów sumienia, kiedy zniszczą jednego czy dwa martwiaki, gdyż są to bez wątplenia stwory ciemności. Wielu Mistrzów Gry i graczy ma ulubionego stworzaka, na którego widok wszyscy reagują jednakowo: „ZABIĆ! ZABIĆ!” – dobrze jest mieć istotę, którą możesz zniszczyć i nie czujesz się potem winny. Dla tych to właśnie powodów wielu graczy i Mistrzów Gry lubi zabijać biednych ożywieńców.

Jednak tym miłośnikom RPG, którzy wolą trochę bardziej skomplikowane sesje, nietypowe martwiaki mogą wydać się interesujące i ekscytujące. Stwory te mogą w jeszcze większym stopniu utrudnić i tak już skomplikowane życie bohaterów. A później, kiedy drużyna spotka ducha, nie będzie wiedziała, czy go zaatakować, czy mu współczuć. Kiedy zaś natrafią na licza, trudno im będzie się zdecydować, czy go zniszczyć, czy może wymienić z nim magiczną wiedzę.

Wybór należy do was. Miłej gry.





MIASTECZKO YARMIE

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

Pamiętajcie, jeżeli jest coś, co szczególnie chcielibyście zobaczyć w naszym miasteczku, piszcie, do diaska (tzn. piszcie do mnie)!

Ciemne, burzowe chmury przysłoniły księżyc. Cienie pełzały po dachach, zacierając krawędzie i zmieniając ulice w bezdenne wąwozy. Tylko kominy niektórych domów białały w mroku. W taką noc ludziom wydaje się, że cienie zyskują świadomość obiecaną im przez bogów ciemności. Wędrują wtedy po dachach w poszukiwaniu ofiar.

Miasteczko Yarmie spało. Jeden z cieni oderwał się od krawędzi dachu i bezszelestnie zsunął w dół. Gdyby w tym miejscu znalazł się jakiś przypadkowy obserwator, zdumiałby się, widząc jak cień przemknął przez ogród cztery piętra niżej. Chociaż, najprawdopodobniej, leżałby z poderżniętym gardłem, charcząc i krztusząc się własną krwią...

Karczma była pełna. Spocona dziewczka biegała po sali roznosząc kufle piwa, miski z chlebem i serem. Ludzie wykrzykiwali w jej kierunku zamówienia, sprośne lub gniewne uwagi. Zbliżał się czas największego ruchu. Wkrótce karczmarz sam stanie za barem i pošle jej na pomoc jedną z córek. Podbiegła do stołu w kącie sali; siedzieli przy nim kilku poszukiwaczy przygód.

Ich niskie czoła pochylały się nad stołami. Szeptali do siebie. Jeden z nich, widząc kelnerkę, złożył zamówienie.

– Antałek piwa, gomółka sera i dwa chleby. I zapasowy kufel. Czekamy na kogoś.

Minęły dwie godziny. Ruch zmalował. W karczmie zrobiło się trochę ciszej, mimo to wciąż napływali nowi goście. Jeden z nich, człowiek niewielkiej postury, ruszył w stronę stołu poszukiwaczy. Jego twarz miała zadziwiającą właściwość: upodobała się do twarzy ludzi, którzy stali w pobliżu, przez co odwołanie jej rysów było prawie niemożliwe. Bez zbędnych ceregieli przeszedł do rzeczy.

– Słyszałem, że udajecie się do kazamatów i że potrzebny wam Biały Naszyjnik. Niestety, są zbyt cenne, aby którykolwiek z posiadaczy zgodził się odsprzedać swą własność. W dodatku nikt nie wie, gdzie można taki naszyjnik ukraść lub znaleźć. A wędrowanie po kazamatach bez osłony...

Nie dokończył. Nie było takiej potrzeby. Po chwili milczenia odezwał się jeden z poszukiwaczy.

– Czy macz dla nas jakąś propozycję?

KOMENTARZ

Z magicznym przedmiotem zawsze jest kłopot. Jeżeli jest dość potężny żeby wyciągnąć z kłopotów drużynę, wpędza w nie Mistrza Gry. Jeśli jego moc jest słabutka, kogo ucieszy taki „pomocnik”? A przecież czasami trzeba sprawić drużynie trochę frajdy, prawda? Ważne, żeby nie za dużo. Jest na to kilka sposobów.

Powyższa historyjka opisuje najprostsz. Jej bohaterem jest Andy Pożyczka. Złodziej, który kradnie na zamówienie bardzo cenne przedmioty magiczne. Jednak ponieważ ich właścicielami są zazwyczaj osoby wpływowe i mająte, oddając je potrzebującym stawia

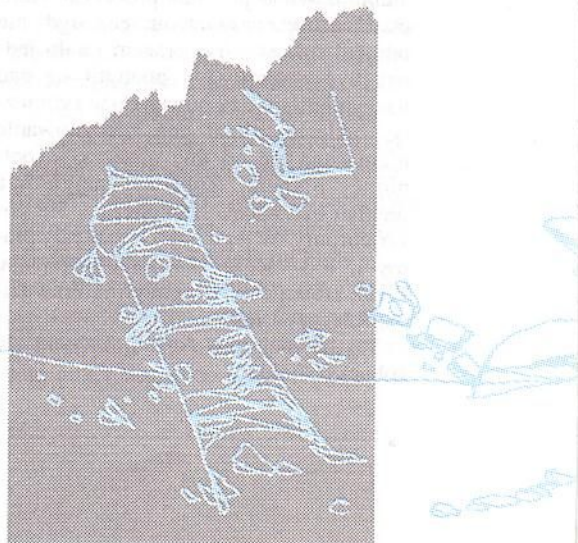
warunek: przedmiot musi być zwrócony w określonym terminie (np. przed powrotem właściciela z długiej podróży). Zabezpiecza się przy tym, pozostawiając na miejscu przestępstwa dowody wskazujące na członków drużyny jako sprawców włamania. Bohaterowie, którzy postanowią zatrzymać zdobycz, wkrótce spotkają się z dużą liczbą rzeźmieszków, czarnoksiężników, łowców nagród i poszukujących ich oddziałów królewskiej gwardii.

Jeżeli ta metoda zawiedzie i drużyna po zaciętych bojach obroni swój skarb, może się okazać, że *Wspaniały Magiczny Przedmiot* stanął w oko w oko z hordą potworów, które powinny na sam widok Białego Naszyjnika (Głośnej Kołatki, Miedzianego Konika) rozsypać się w proch. Jestem przekonany, że losując nowe postacie gracze podejmą solenne postanowienie, że następnym razem...

I to by było na tyle

jon

PS: Jeżeli wszystkie sposoby odebrania drużynie MP zawiodą, to... no cóż, którejś ciemnej, bezksiężycowej nocy ktoś może go „wypożyczyć“...



ANZELM FAHRENSTEIN

„Kult”

Natalia Kuczyńska & Jacek Brzeziński

Miernych artystów jest wielu, Anzelm Fahrenstein nie różniłby się od licznych, przymierających głodem kiepskich malarzy, gdyby nie to, co przeżył pewnej dziwnej nocy. Wizja, której wówczas doznał, na zawsze odmieniła jego życie.

JAK WIAZAĆ KONIEC Z KONCEM?

Anzelm nie miał oszałamiającego talentu plastycznego, a jego prace nie zachwycały publiczności. Szybko zdał sobie sprawę, że chociaż zapowiadał się niezłe, to jednak nie ma szans na wielką karierę. Rozczarowany i zraniony niesprawiedliwością świata, coraz bardziej pograżał się w marazmie i zgorzknieniu. Przestał malować, bowiem jego obrazy nie sprzedawały się. A że musiał przecież z czegoś żyć, toteż zaczął pracować jako charakteryzator. Nie zajmował się jednak twarzami aktorów. Wyglądał i poprawiał rysy zmarłych, którzy przed pogrzebem mieli po ostatni raz zostać pokazani żywym; chciano, aby w tej ostatecznej godzinie wyglądali godnie i w miarę estetycznie. Tego rodzaju usługi były w cenie. To zajęcie pozwalało wypełnić kieszenie, lecz nie sprzyjało radosnemu usposobieniu Anzelma.

DZIWNA NOC

Jeszcze jako student Anzelm interesował się okultyzmem. Nie był żadnym fanatykiem – „czarował” raczej dla pozy, gdyż w ekscentrycznym środowisku studenckim było to w dobrym tonie. Teraz, gdy jego życie przybierało coraz ciemniejsze barwy, powrócił do swych dawnych praktyk. Inkantacje i rytuały w jakiś osobliwy sposób koity jego duszę, pełną ostrych kołców niespełnionej ambicji. Wiele już razy próbował skontaktować się z zaświatami, lecz nigdy nie odniósł sukcesu. Tym razem miało jednak być inaczej. Gdy pochylił się nad naczyniem z wodą powtarzając rytmiczne zaklęcia, ujrzał coś zdecydowanie różniącego się od dna miseczki napełnionej płynem. Zobaczył najgłębszą otchłań czerwieni. Niekończący się pożar purpury. W jego oczach zabłyśły płomyki, a w sercu zaświtała inspiracja. Przez krótką chwilę patrzył na Prawdziwą Rzeczywistość.

Tej dziwnej nocy Anzelm Fahrenstein zobaczył Piekło.

POSZUKIWANIA

Od tamtej pory Anzelm stał się innym człowiekiem. Nareszcie poczuł smak natchnienia. Pragnął tworzyć, malować, pokazać ludziom to, co było mu dane dostrzec! Nanieść na płótno Piekło Najgłębszej Czerwieni. Wszystkie jego dzieła nosiły ten właśnie tytuł. Malarz porzucił swe intratne zajęcie, opróżnił konto w banku, a półki pracowni wypełnił farbami w różnych odcieniach czerwieni. Szukał właściwej barwy. Próbował pasteli, farb olejnych, wodnych i plakatowych. Powoli przekonywał się jednak, że kolor, którego szukał, nie istnieje. Żaden ludzki wytwór nie mógł uwięzić w sobie Najgłębszej Czerwieni.

Fahrenstein rozpoczął eksperymenty z krwią. Oczywiście na początku była to krew zwierzęca. Dotarł bliżej swego celu, choć efekty jeszcze go nie zadowalały. Anzelm miał skrupuły oraz wrodzone, ludzkie poczucie moralności, więc długo wahał się, zanim zabił swą pierwszą ludzką ofiarę. Jednakże palące go pragnienie nie dawało spokoju. W końcu przełamał wszelkie opory i zrobił to... Uśmiercił dziecko, które nocą włożyło się po okolicy i, używając jego krwi, namalował pierwszy obraz z cyklu „Piekło Najgłębszej Czerwieni I”. Dawny promotor malarza od razu dostrzegł wartość tego dzieła. Okazał zainteresowanie i zamówił kolejne prace. Anzelm obiecał wywiązać się z zobowiązania.

Wkrótce zorganizowano wystawę. O Fehrensteinie zaczęto mówić w środowisku artystycznym, stał się sławny i bogaty. Wszyscy zachwycaли się jego dziełami, nikt nie kojarzył jednak tej niezwykłej, nowatorskiej twórczości z powtarzającymi się zaginięciami dzieci, żebraków i prostytutek. Bo któż przejmuje się nimi w wielkim mieście?

POMYSŁY NA PRZYGODY

Osoba bliska jednemu z bohaterów zostaje porwana przez Anzelma. Celem drużyny jest odnalezienie zaginionego. Przy okazji natkną się na makabryczne atelier malarza.

Bohater jednego z graczy ogląda prace Anzelma na wystawie. Jest wyjątkowo zafascynowany jego twórczością. Dostrzega coś niezwykłego w obrazach i pragnie stać się jego uczniem. Pozostali bohaterowie próbują wyrwać swego towarzysza spod wpływu malarza.

Jeden z bohaterów jest dziennikarzem, detektywem lub policjantem; dostaje wiadomość od informatora, że Anzelm Fahrenstein ma coś wspólnego z licznymi zaginięciami. Zaczyna się śledztwo.

Jeden z bohaterów zostaje zaproszony na wystawę prac Anzelma. W jakiś czas później dowiadyuje się, że znana mu osoba zaginęła w budynku, w którym miała miejsce ekspozycja. Bohaterowie muszą odkryć, że obrazy artysty mogą być niebezpieczne – długotrwałe wpatrywanie się w nie powoduje otwarcie bramy do Prawdziwej Rzeczywistości.

ANZELM FAHRENSTEIN W INNYCH SYSTEMACH

Malarza można wykorzystać również jako bohatera niezależnego do *Zewu Cthulhu*, *Cyberpunka 2020* lub *Świata Ciemności*. Anzelm Fahrenstein mógł ujrzeć Piekło w narkotycznej wizji podczas okultystycznego obrzędu. Jego obrazy nie mają magicznej mocy – malarz jest po prostu psychopatycznym mordercą. Bohater ten może stać się główną osią przygody zbudowanej w nastroju grozy.

Anzelm Fahrenstein artysta-malarz

Height: 182 cm. **Weight:** 78 kg. **Agility:** 16. **Strength:** 14. **Constitution:** 7. **Comeliness:** 7. **Ego:** 9. **Charisma:** 11. **Perception:** 17. **Education:** 18. **Number of action:** 3. **Movement:** 8. **Initiative Bonus:** +5. **Damage Bonus:** +3. **Damage capacity:** 4 scratches = 1 light; 3 light = 1 serious; 2 serious = 1 fatal. **Mental Balance:** -80. **Endurance:** 65. **Skills:** sneak 15; climb 10; all projectile weapons 10; throwing 12; unarmed combat 12; hide 16; search 11; astrology 8; meditation 7; occultism 13; disguise 12; burglary 9; shadow 8; night combat 12; painting 15. **Dark secrets:** forbidden knowledge; guilty of crime; insanity; occult experience. **Advantages:** artistic talent; enhanced awareness; magical intuition. **Disadvantages:** depression; mental compulsion; nightmares.

DR GEORGE J. HEGEDY

„Zew Cthulhu”

Yossa

BOHATEROWIE DO WYNAJĘCIA

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY: Mężczyzna w wieku ok. 45 lat, szczupłej budowy ciała, wzrostu ok. sześciu stóp; włosy krótkie, szpakowate. Dr Hegedy lekko kuleje na lewą nogę, dlatego też zmuszony jest posługiwać się laską.

RYS PSYCHOLOGICZNY: Pedantyczny, dokładny i sumienny. Z wyglądu suchy i kostyczny, lecz uważny obserwator bez trudu dostrzeże, że jest to tylko pozór – za nieruchomą maską twarzy doktora czai się burza silnych uczuć i emocji. Hegedy próbuje się nieustannie kontrolować (naśladując postępowanie „gentlemana z towarzystwa”), jednak od czasu do czasu podświadomie zdradza ogrom targających nim emocji nerwowym tikiem oka lub mięśnią twarzy, przypadkowym, gniewnym słowem, gwałtowną gestykulacją itp.

MOCNE STRONY: Dokładność, precyzja, rozległa wiedza, uporczywość w dążeniu do wyznaczonego celu, szerokie znajomości w różnych kręgach społecznych.

SŁABE STRONY: Stan ciągłego napięcia psychicznego, objawiający się w różnych przypadkowych sytuacjach, kompleks niższości w stosunku do przedstawicieli wyższych sfer społecznych, niewielka skłonność do alkoholu.

ŻYCIORYS: Dr Hegedy urodził się w roku 1843 w okolicach Miskolca (na terenie Cesarstwa Austro-Węgierskiego). Jego ojciec, aktywny działacz polityczny, zostaje zmuszony do emigracji. Gyula Hegedy zamierzał początkowo udać się (wraz z całą rodziną) do Ameryki, jednakże różne okoliczności losu zmusiły go do zmiany planów – postanawia osiedlić się w Anglii, w dość licznej kolonii węgierskich emigrantów. W ten oto sposób mały Janos w wieku siedmiu lat trafia do Londynu. Kosztem wielu wyrzeczeń ojciec posyła chłopca do odpowiednich szkół. W 1868 młody Hegedy opuszcza mury uczelni z dyplomem chirurga i doktora anatomii. Jego ojciec umiera rok później, spokojny o przyszłość swoich dzieci (siostra Janosa, Abigail, wyszła dobrze za mąż). Niestety, po śmierci ojca sprawy niespodziewanie przybierają zły obrót. Prywatna praktyka otwarta przez George'a (takie imię przybrał na studiach) nie przynosi spodziewanych zysków, zaś wysokie koszty utrzymania gabinetu szybko wpędzają młodego doktora w długi. Szczęśliwym zbiegiem okoliczności jeden z nielicznych pacjentów Hegedy'ego okazuje się emerytowanym wojskowym, emigrantem z Budapesztu. Jego propozycja jest tyleż szalona, co kusząca – wyjazd do Afryki w charakterze lekarza wojskowego. Hegedy wyraża zgodę i po kilku miesiącach, zlikwidowawszy ostatecznie swe sprawy w Londynie, łąduje w Abisynii. Przez pięć

lat służy w miejscowym garnizonie, spędzając jednak więcej czasu nad książkami niż przy stole operacyjnym. Ten spokojny i ustabilizowany żywot zostaje zniweczony pewnego mglistego poranka wiosną 1875 roku, kiedy to Hegedy zostaje postrzelony przez obłąkanego beduina. Kość zrasta się źle i George zaczyna kuleć, co oczywiście wyklucza go z dalszej służby wojskowej. Zwolniony na własną prośbę, powraca do Londynu, próbując odnowić stare kontakty i znajomości. Nigdy jednak nie miał zbyt wielu przyjaciół, zaś ci nieliczni, z którymi utrzymywał stosunki towarzyskie, nie mieli ochoty na mozolne odbudowywanie dawnych więzi – Hegedy jest człowiekiem znikąd, przybyłym gdzieś z bezkresnej Sahary, bez jakiegokolwiek pozycji towarzyskiej. Również jego siostra, po rozwodzie z mężem utrzymująca się z lekcji śpiewu i gry na fortepianie, nie była osobą pożądaną na salonach. Sytuacja George'a odmienia się dopiero po paru miesiącach, kiedy to do Londynu powraca kilku wysokich rangą (i pozycją towarzyską) oficerów, służących przez krótki czas w Abisynii. Owi gentlemani wysoce sobie cenią osobę George'a Hegedy (kilku z nich ocalał przed amputacją ręki lub nogi), dlatego też przedstawiają go niektórym ważniejszym osobistościom na królewskim dworze. George nie musi się już martwić brakiem pieniędzy i przyjaciół – zostaje prywatnym lekarzem, udzielającym porad i wykonującym proste zabiegi wśród osób „z towarzystwa”.

Wojskowa renta i samodzielnie zarobione pieniądze pozwalają mu na dostatnie, wręcz zamożne życie, Hegedy jednak żyje prosto. Wynajął niewielkie mieszkanie w pobliżu pałacu, w którym rolę gospodyni pełni jego siostra Abigail. Hegedy stroni od dworskich intryg i koterii, plotek i życia towarzyskiego, pojawiając się na dworze jedynie w niezbędnych sytuacjach. Ponieważ jest sumiennym i uczciwym lekarzem, więc nigdy nie narzeka na brak pacjentów. George, pomimo rozległych znajomości, nie utrzymuje z nikim bliższych kontaktów. Czasem jednak przyjmuje zaproszenie od kogoś z dawnych kolegów z wojska, wyjeżdżając do niego na kilka dni na wieś.

WYKORZYSTAJ DOKTORA!

1) Hegedy jest seryjnym mordercą (patrz artykuł A. Miszkurki w bieżącym numerze), zabijającym przypadkowo spotkane kobiety. Mści się w ten sposób za: a) brak powodzenia u płci pięknej (kalectwo), b) swój kompleks „biednego parweniusza”, który awansował do elity towarzyskiej dzięki przypadkowi i protekcji, a naprawdę ma ją w głębokiej pogardzie (zabija ludzi „z towarzystwa”). Dzięki swym zakulisowym wpływom może skutecznie manipulować otocze-

niem i zacierać ślady popełnionych przestępstw. Być może jest jednym z naśladowców Kuby Rozpruwacza (lub nawet nim samym)?

2) Hegedy przeprowadza od czasu do czasu – na prośbę władz – ekspertyzy medyczne dla policji. Tylko od umiejętnego postępowania Badacza zależy, czy podzieli się z nimi posiadanymi informacjami. A może wręcz przeciwnie, sprawdzi ich śledztwo na ślepy tor (uczyni tak na pewno, jeśli to on sam jest sprawcą zbrodni)?

3) Doktor otrzymuje list z dawnych stron rodzinnych. Okazuje się, że jest jedynym spadkobiercą pokaznej sumki i niewielkiego zamczku w Transylwanii. Z opisu wynika, że miejsce to idealnie nadaje się na cichy, spokojny azyl; z dala od dworskich intryg i koterii Hegedy będzie mógł podjąć eksperymenty medyczne, kontynuując badania zarzucone (z braku środków) jeszcze na studiach. Nie namyślając się wiele, pakuje swe najcenniejsze księgi i wyjeżdża z Londynu. Po kilku miesiącach europejska prasa zaczyna donosić o tajemniczych zniknięciach ludzi w rejonie Transylwanii.

Warianty:

- a) Hegedy zabiera ze sobą przedmioty (np. cenne dzieła okultystyczne) nie będące jego własnością. Prawowity właściciel proponuje Badaczom wyprawę w celu odzyskania jego własności (i ewentualnego ukarania złodzieja).
- b) Sytuacja jak w pkt. 3, ale dotyczy innej osoby. Hegedy wyrusza wraz z drużyną (z dowolnych powodów), aby wspomóc ją w poszukiwaniach. Czy podróż przebiegnie spokojnie? Jak postąpi doktor po przybyciu na miejsce?

Dr George J. Hegedy chirurg

S	8	ZR	11
KON	12	WG	10
BC	11	PP	65
INT	18	WYK	17
MOC	13	WT	12

Modyfikator obrażeń: brak;

Umiejętności: biologia 65%, chemia 35%, farmacja 40%, historia naturalna 20%, łacina 50%, j. węgierski 30%, j. angielski 55%, korzystanie z bibliotek 60%, medycyna 85%, okultyzm 10%, pierwsza pomoc 45%, psychologia 35%, spostrzegawczość 40%, wiarygodność 65%.

Broń: rewolwer 9mm 50% (obrażenia – 1k10).

Czary: Hegedy nie zna żadnych czarów ani rytuałów, lecz ST może w razie potrzeby założyć, że dysponuje on pewną znajomością niektórych zaklęć. Doktor może mieć dostęp do pewnych dzieł okultystycznych (szczególnie tych dotyczących nekromancji i wskrzeszenia zmarłych).

20 NAJLEPSZYCH FILMÓW I KSIĄŻEK

HORROR I GROZA

FILMY

ALIEN

reż. Ridley Scott, scen. Dan O'Bannon, wyst. m.in. Sigourney Weaver, Joseph Hurt
Zadziwiająca mieszanka gotyckiego horroru i sf. Obcego stworzyła chora wyobraźnia szwedzkiego artysty H. R. Geigera i naprawdę jest na co popatrzeć. Akcja filmu toczy się na statku *Nostramo*, którego załoga spotkała obcą (i niezbyt przyjazną) formę życia. Oskar za efekty specjalne. Pierwszy film wywołał „lawinę” następnych – lada moment na ekrany wejdzie czwarta część cyklu.

ANGEL HEARTH

reż. Alan Parker, scen. William Hjortsberg i Alan Parker (na podstawie powieści „*Falling Angel*”), wyst. m.in. Mickey Rourke, Robert De Niro, Lisa Bonet
Historia niezwykłego zlecenia, które otrzymuje zwykły prywatny detektyw, utrzymana w tradycji *film noir*. Reżyserowie udało się nadać filmowi niesamowitą atmosferę i przemycić trochę zadziwiającego symbolizmu. Jest rok 1955; pan Cyphre wynajmuje Harry'ego Angela, by ten znalazł śpiewaka Johnny'ego Fortune, który zaginał w 1943. Ślad prowadzi do Nowego Orleanu i rytuałów voodoo...

BRAM STOKER DRACULA

reż. Francis Ford Coppola, scen. James V. Hart (na podstawie *Drakuli*), wyst. m.in. Gary Oldman, Anthony Hopkins, Winona Ryder, Keanu Reeves, Tom Waits
Niesamowita, nakręcona z wyobraźnią adaptacja znanej powieści Brama Stokera. Nie jest to zwykła przypowieść o krwio pijcach, a raczej historia o nieśmiertelnej miłości. Tytułową rolę odtwarza fenomenalny Gary Oldman, a van Helsinga równie doskonale Anthony Hopkins. Film świetnie ilustruje muzyka polskiego kompozytora, Wojciecha Kilara.

CANDYMAN

reż. Bernard Rose, scen. Bernard Rose, wyst. m.in. Virginia Madsen, Tony Todd, Vanessa Williams

Wspaniała adaptacja opowiadania Clive'a Barkera *The Forbidden*. Bernard Rose świetnie pokazuje, jak krwawa legenda potrafi wrosnąć w naszą kulturę. Główna bohaterka studiuje historię Candymana – mroczną postać murzyńskich wierzeń – co w końcu prowadzi do osobistego spotkania z wrogim duchem.

CHRISTINE

reż. John Carpenter, scen. Billy Phillips (na podstawie powieści Stephena King), wyst. m.in. Keith Gordon, John Stockwell
Stylowa opowieść o samochodzie (plymouth z 1958 roku), który posiada własną duszę, uczucia i złe moce... A może raczej jest to historia miłości auta i jego młodego właściciela? Tak czy inaczej, tytułowa Christine rozjeżdża ludzi, którzy jej (lub jej panu) się nie podobają.

COMPANY OF WOLVES

reż. Neil Jordan, scen. Angela Carter i Neil Jordan, wyst. m.in. Sarah Patterson, Angela Lansbury

Piękny brytyjski film; metafora opowieści o czerwonym kapturku. Obraz składa się z kilku historii o wilkołakach, powiązanych ze sobą w zadziwiający sposób. Nie jest to film o garu w rodzaju tych, do których przywykliśmy – kluczową rolę odgrywa tu atmosfera i nastrój (potęgowane fenomenalnymi ujęciami), a nie szybka akcja, sceny przemocy i hektolitry krwi.

CROW

reż. Alex Proyas, scen. David Schow i John Shirley, wyst. m.in. Brandon Lee

Film stał się znany w związku ze śmiercią Brandona Lee, która miała miejsce na planie. Jest to ekranizacja mrocznych, surrealistycznych komiksów Jamesa O'Barra – historia muzyka, Erica Dravena, który wraz z narzeczoną ginie w przededniu ślubu. Rok później zmarły wraca, by zemścić się na swych zabójcach. Zalety filmu to przede wszystkim mroczna atmosfera, świetna gra aktorów i ciekawe postacie. Powstała

już druga część (nieco gorsza), a ponoć kręcona jest trzecia.

EDWARD SCISSORHANDS

reż. Tim Burton, scen. Caroline Thompson, wyst. m.in. Johnny Depp, Dianne Wiest, Alan Arkin, Winona Ryder, Kathy Bates
Dzieło sztuki. Niesamowita opowieść o mechanicznym człowieku, który zamiast rąk miał nożyce, o jego miłości i pragnieniu akceptacji. Unikatowy świat Bartona zachwyca, zadziwia, zastanawia, przeraża i rozśmiesza. Niesamowita atmosfera filmu, świetna gra aktorów, doskonały scenariusz, muzyka Dany'ego Elfmana to tylko kilka z jego licznych zalet...

EXORCIST

reż. William Friedkin, scen. William Peter Blatty (na podstawie własnej powieści), wyst. m.in. Max von Sydow, Ellen Burstyn
Jeden z pierwszych „nowożytnych” horrorów: opowiada o walce dobra ze złem, które zamieszkało ludzkie ciało. Lindę Blair opętał zły duch, więc wymiotuje, obraca głowę o 360 stopni i robi parę innych dziwnych rzeczy. W filmie mamy kilka dziur logicznych, jest to jednak klasyka, którą każdy musi zobaczyć.

HELLRAISER

reż. Clive Barker, scen. Clive Barker
Z małego pudełka-zagadki wydostają się na świat Cenobici, którzy mają dość ciekawy punkt widzenia na przyjemność i ból. Barker robi to, co umie najlepiej – wywołuje na przemian obrzydzenie, strach i niepewność. Film z pewnością wart jest zobaczenia, choć efekty trochę już trącą myszką (ma w końcu 10 lat...). W zeszłym roku powstała czwarta część cyklu.

INTERVIEW WITH A VAMPIRE

reż. Neil Jordan, scen. Annie Rice (na podstawie własnej powieści), wyst. m.in. Tom Cruise, Brad Pitt, Christian Slater, Kirsten Dunst, Antonio Banderas
Historia młodego wampira, wspólnie zagrana i wyreżyserowana. Jest

to kolejna (po *Drakuli Coppoli*) opowieść o krwiopijcach, którzy myślą nie tylko o zabijaniu i wysysaniu krwi, bardzo intrygująca i skłaniająca do przemyśleń. Lestat przekazuje dar wiecznego życia Louisowi, ten jednak bardzo szybko poznaje gorzką prawdę o egzystencji wampira.

NIGHTMARE ON ELM STREET

reż. Wes Craven, scen. Wes Craven, wyst. m.in. Robert Englund, Johnny Depp

To był prawdziwy hit. Opowieść o maniakalnym mordercy – Freddy Krugerze – który zwykł nosić zakończoną nożami rękawiczkę i nawet po śmierci nie przestaje zabijać. Film okazał się pierwszą częścią serii, która doczekała się siedmiu odcinków i wersji telewizyjnej. Scenariusz nie jest zbyt logiczny, ale był to chyba świadomy zamysł przyszłego mistrza horroru.

OMEN

reż. Richard Donner, scen. David Seltzer, wyst. m.in. Gregory Peck, David Warner

Kolejna klasyka. Rodzi się Antychryst, syn szatana, który ma sprawić, że brat zwróci się przeciw bratu itd. Jest tu wszystko, czego wymaga dobry horror – wartka akcja, zagadki, niepewność, strach, kilka trupów. Świetna muzyka Jerry'ego Goldsmitha i doskonała gra aktorska. Film doczekał się trzech kolejnych części, jednak żadna z nich nie jest tak dobra, jak pierwowzór.

POLTERGEIST

reż. Tobe Hooper, scen. Steven Spielberg, Mark Gais i Michael Victor, wyst. m.in. Heather O'Rourke, Craig T. Nelson

Opowieść o domu nawiedzonym przez duchy, wyprodukowana przez Stevena Spielberga. Mała dziewczynka zostaje porwana przez istoty mieszkające w telewizorze. Rodzice wzywają na pomoc specjalistów i rozpoczyna się walka o życie. Doskonałe efekty specjalne, sprawnie pomyślany scenariusz i kilka szokujących scen. Film doczekał się (tradycyjnie) trzech kolejnych części, z których tylko ostatnia jest warta obejrzenia.

PROPHECY (GOD'S ARMY)

reż. Gregory Widen, scen. Gregory Widen, wyst. m.in. Eric Stolz, Christopher Walken

Niskonakładowy film na zadziwiająco dobrym poziomie. Okazuje się, że wygnanie Lucyfera nie było jedyną wojną w niebie – kolejna walka między aniołami toczy się o miłość Boga. Ludzie nic o tym nie wiedzą, a raczej dopiero zaczynają się dowiadywać.

Ciekawy pomysł i niesamowite postacie aniołów (tych dobrych, złych i bardzo złych) to niewątpliwe zalety filmu. Właśnie powstaje część druga.

ROSMARY'S BABY

reż. Roman Polański, scen. Roman Polański (na podstawie powieści Iry Levina), wyst. m.in. Mia Farrow, Sidney Blackmer

Klasyka. Doskonała opowieść o mężu, który sprzedaje swą żonę wyznawcom szatana, by ta urodziła dziecko diabła. Świetna gra aktorska, doskonała reżyseria, iście Hitchcockowska fabuła. To po prostu trzeba zobaczyć!

SHINNING

reż. Stanley Kubrick, scen. Stanley Kubrick i Diane Johnson (na podstawie powieści Stephena Kinga), wyst. m.in. Jack Nicholson, Shelley Duval

Nawiedzony hotel, zima, odcięta od świata rodzina, tytułowe lśnienie i szaleństwo, które powoli opanowuje wszystkich. Doskonała rola Nicholsona. Jest to jeden z niewielu filmów, który okazał się lepszy od swego literackiego pierwowzoru, co jest chyba zasługą reżysera.

THING

reż. John Carpenter, scen. William Lancaster (na podstawie powieści Johna W. Campbella), wyst. m.in. Kurt Russell

Kolejna opowieść o Obcych, którzy tym razem lądują na ziemi, i – co gorsza – potrafią przybrać dowolny kształt. Obrzydliwe sceny przemiany Obcych i krew leżąca się z ekranu nie są zbyt zachęcające, jednak film ma, wbrew pozorom, wiele zalet – kto jest Obcym, jak z nimi walczyć? Doskonałe (jak na tamte czasy) efekty specjalne.

WARLOCK

reż. Steve Miller, scen. David Twohy, wyst. m.in. Julian Sands, Richard E. Grant

Męska wiedźma (tytułowy warlock) zostaje przeniesiony z XVII wieku w nasze czasy, a za nim podąża ścigający go łowca czarownic. Film obfituje w ciekawe pomysły, scenariusz nie należy jednak do bardzo przemyślanych. Jest to chyba jedyny tego rodzaju obraz, doczekał się zresztą drugiej części (oba filmy połączone są tylko osobą bohatera).

WITCHES OF EASTWICK

reż. George Miller, scen. Michael Cristofer (na podstawie powieści Johna Updike'a), wyst. m.in. Jack Nicholson, Susan Sarandon, Cher, Michelle Pfeiffer

Trzy znużone kobiety przywołują szatana do swego małego miasteczka. Doskonała fabuła (poza za-

kończeniem), ciekawe efekty i wiele niesamowitych pomysłów składają się na pierwszorzędną spektakl. Film uzupełniają świetne dialogi i obecność wielu sławnych gwiazd (Jack Nicholson!).

KSIĄŻKI

MARY W. SHELLEY „FRANKENSTEIN”

Jedna z najważniejszych powieści grozy, która zapoczątkowała erę nowożytnego horroru. Opowiada historię naukowca, który poświęca się jednemu celowi – ożywieniu martwego ciała i stworzeniu życia. Wszyscy zapewne wiedzą jak skończyła się ta historia, nie wszyscy jednak mają pojęcie, że książkowa wersja ma niewiele wspólnego z ekranizacjami – potwór wykreowany przez Frankenstein nie był bełkoczącym idiotą ani mordercą (staje się taki dopiero później, widząc okrucieństwo świata i swego stwórcy).

BRAM STOKER „DRACULA”

Najstynniejsza powieść o wampirach, która zdobyła sławę nie dzięki poruszanemu tematowi, a licznym scenom erotycznym. Została napisana w formie dziennika, tworzonego między innymi przez Jonathana Harkera. Opowiada o pradawnym wampirze Drakuli, księciu Transylwanii.

JOSEPH SHERIDAN LE FANU „CARMILLA”

Kolejna powieść o krwiopijcach. Wampirem jest tym razem kobieta o imieniu Carmilla. Książka godna polecenia ze względu na styl, język i nastrój. Krótko mówiąc – Joseph Sheridan Le Fanu w najwyższej formie.

EDGAR ALAN POE „OPOWIADANIA”

Edgar Allan Poe jest jednym z najwybitniejszych autorów literatury grozy. W opisywanym zbiorze zebrano jego najciekawsze opowieści przygodowe, fantastyczne, detektywistyczne i „niesamowite”. Wśród nich znajdują się m. in. takie utwory, jak „Zagłada Domu Usherów”, „Zabójstwo przy rue Morgue”, „Maska Czerwonego Moru”, „Metzengerstein” i wiele, wiele innych.

HOWARD PHILIPS LOVECRAFT „ZEW CTHULHU”

Zbiór najlepszych opowiadań Lovecrafta, autora uważanego za ojca współczesnego horroru. Można tu

znaleźć, między innymi, „Zew Cthulhu”, „Kolor z przestworzy”, „Muzykę Ericha Zachna”, „Szepczącego w ciemnościach” i inne. Książka, którą powinien przeczytać każdy miłośnik gry „Zew Cthulhu”.

IRA LEVIN
„DZIECKO ROSEMARY”

„Dziecko Rosemary” należy do kanonu współczesnej literatury „satanicznej”. Książka jest ciekawa nie tylko ze względu na poruszany temat, ale przede wszystkim walory literackie. Przedstawiony tu diabeł nie tylko straszy, ale jest też... groteskowy.

ANNE RICE
„WYWIAD Z WAMPIREM”

Książka Anne Rice traktuje o innych wampirach niż te, które znamy z gotyckich powieści grozy. Mimo że żywią się krwią, bardziej przypominają nas, ludzi, niż hrabiego Drakulę lub Carmille. Główny bohater, imieniem Louis, otrzymuje Mroczny Dar. Jest on dla niego zarówno błogosławieństwem, jak i tragedią. Lektura obowiązkowa dla miłośników „Wampira: Maskarady”.

ANNE RICE
„WAMPIR LESTAT”

Druga część „Wywiadu z Wampirem”. Tym razem głównym bohaterem jest Lestat; świat i wydarzenia obserwujemy z jego punktu widzenia. Lestat opowiada o swoich poszukiwaniach innych wampirów, a narracja sięga czasów przed narodzeniem Chrystusa.

STEPHEN KING
„CHRISTINE”

Stephen King był pierwszym autorem horrorów, którego książki trafiły na listy bestsellerów. Jedną z nich była „Christine”, opowieść o demonicznym samochodzie, który opętuje swego właściciela.

GARFIELD REEVS STEVENS
„MROCZNA MATERIA”

Odpowiednik „Milczenia Owiec” w horrorze. „Mroczna materia” jest składnikiem wszechświata, którego nie potrafimy zobaczyć. Można dostrzec tylko jej działanie na materię widzialną i na tej podstawie z całą pewnością stwierdzić, że człowiek, który nad nią zapanuje, stanie się równy bogom.

JONATHAN CARROL
„KRAINA CHICHÓW”

Podobnie jak „Wskrzesciel” Seana Stewarta, „Kraina Chichów” jest

książką trudną do sklasyfikowania. Jest w niej wszystko: magia, tajemnica, groza i humor. Główny bohater powieści trafia wraz ze swoją przyjaciółką do miasteczka, w którym żył i tworzył jego ulubiony pisarz. Okazuje się, że miejsce to zostało wymyślone i powołane do życia (wraz z mieszkańcami) mocą imaginacji pisarza.

CLIVE BARKER
„KSIĘGI KRWI”
(TOMY I –VI)

Clive Barker jest mistrzem krótkiej formy. W „Księgach Krwi” umieszczono utwory, które pozwalają w pełni docenić jego talent. Groza, krew i niczym nie skrępowana wyobraźnia – to wszystko znajdziecie w tej niezwykłej serii.

CLIVE BARKER
„WIELKIE SEKRETNE WIDOWISKO”

Najlepsza powieść Barkera, połączenie dark fantasy i horroru. Pewien człowiek o zbrodniczych skłonnościach odkrywa tajemną wiedzę, zwaną Sztuką, umożliwiającą zgłębienie tajemnic ewolucji. Po zażyciu specjalnej substancji delikwent zostaje nadczłowiekiem – esencją zła. Do walki z nim staje naukowiec, który również przyjmuje preparat. Rozpoczyna się pojedynek, który jest niczym w porównaniu z tym, co dzieje się w dalszej części książki.

DAN SIMMONS
„PIEŚŃ BOGINI KALI”

„Pieśń Bogini Kali” zdobyła nagrodę *World Fantasy* w kategorii powieści. Jej główny bohater, Robert Luczak, zostaje wysłany do Kalkuty, aby zdobyć rękopis z rąk poety wskrzeszonego przez Kali. Mężczyzna zostaje uwikłany w spisek, mający na celu przywrócenie władzy bogini na Ziemi.

STEPHEN KING
„SMĘTARZ DLA ZWIERZAKÓW”

Najlepsza powieść Stephena Kinga. Gdzieś w lesie znajduje się stary indiański cmentarz. Od czasu do czasu dzieci grzebią na nim swoje zwierzęta – wracają one po kilku dniach, odmienione. Nie mija wiele czasu, gdy na cmentarzu zostaje pochowany człowiek...

PETER STRAUB
„KRAINA CIENI”

Peter Straub jest uważany za najwybitniejszego współczesnego twórcę horrorów, a „Kraina Cieni” zdobyła nagrodę *World Fantasy* w 1981 roku.

Tom Flanagan przybywa do posiadłości wuja swojego najlepszego przyjaciela. Okazuje się, że człowiek ten jest najpotężniejszym z żyjących magów. Jeden z chłopców zostanie jego uczniem, przegrany będzie musiał zginąć.

PETER STRAUB
„UPIORNA OPowieść”

Kolejna znakomita powieść Petera Strauba. W małym miasteczku zaczynają dziać się dziwne rzeczy: najpierw ktoś wysysa krew z bydła, a potem z...

PETER STRAUB, STEPHEN KING
„TALIZMAN”

Dwaj mistrzowie horroru połączyli swe talenty, tworząc niepowtarzalną książkę. Jest w niej i zwykła Ameryka Kinga, i oniryczne wizje Strauba. Dwunastoletni Jack Sawyer wyrusza w podróż z Nowej Anglii do Kalifornii w poszukiwaniu leku dla swojej mamy. Po drodze spotyka wiele fantastycznych istot i odwiedza magiczny świat, istniejący w innym wymiarze.

ROBERT MCCAMMON
„CHŁOPIĘCE LATA”

Robert McCammon jest jednym z najciekawszych współczesnych pisarzy horrorów. „Chłopięce Lata” łączy w sobie elementy powieści grozy i kryminału; to kronika jednego roku z życia jedenastoletniego chłopca, Corry'ego Mackensona, który chce zdemaskować sprawcę brutalnej zbrodni.

SEAN STEWART
„WSKRZESICIEL”

„Wskrzesciel” to książka wyjątkowa, łącząca w sobie elementy powieści głównego nurtu, s-f i horroru. Główny bohater, Dante Ratkay, jest aniołem – istotą obdarzoną nadprzyrodzoną mocą. Pewnego dnia odkrywa, że wkrótce spotka go śmierć, i ciągu kilku dni musi poznać mroczną tajemnicę swojej rodziny.

A.M.

WPROWADZENIE DO KRONIK MUTANTÓW

Opracował: Tomek Kreczmar



Piszę me ostatnie słowa w wielkiej rozpaczy. Już nikt nie słucha tego, co mówię. Wkrótce Inkwizytorzy poprowadzą mnie na ostatni sąd. Obawiam się, że to koniec. Pługawe macki Mrocznej Harmonii dosięgły nawet Bractwa... mojego wspaniałego, ukochanego Bractwa.

ludzkość żyła lepiej, niż miało to miejsce kiedykolwiek wcześniej. Miasta rozrastały się błyskawicznie. Nowe prawa, ustanowione przez korporacje, były sprawiedliwe, a ludzie na kierowniczych stanowiskach szanowali wolność. W obliczu nieskończoności kosmosu narodziła się nowa wiara.

wzniesli Drugą Katedrę – siedzibę Kardynała Totha – a na jej granitowych ścianach wyryli słowa Drugiej Kroniki.

Trzecią korporacją, która ruszyła w kosmos, była Mishima. Jej przedstawiciele zebrali wszystkie swe siły i wysłali Wybrańców, którzy zanieśli dumne imię klanu do Nowego Świata. Wydrążyli trzewia Merkurego i założyli miasta Longshore i Fukido. Jedną z zasług Mishimy było zbudowanie Trzeciej Katedry – siedziby Kardynała Randolpha – i wykucie na jej ścianach przesłania Trzeciej Kroniki.

Wspaniały, dumny Imperial wyruszył jako ostatni i jak zwykle musiał walczyć ze swymi potężniejszymi konkurentami. Jego członkowie użyli brutalnej siły, by zdobyć i zająć terytoria, które należały do innych korporacji. Zuchwale korpusy Konkwistadorów docierały coraz dalej – tam, gdzie nikt inny nie ważył się sięgnąć. Kierowani światłością Bractwa poszukiwali rozwiązań tajemnic, które kosmos stawiał przed człowiekiem. I zwrócili na siebie uwagę czegoś, czego uwaga winna na wieki pozostać z dala od ludzkości... Obudzili coś, co nigdy nie powinno zostać obudzone... Przeciwstawili się czemuś, czemu nie wolno się przeciwstawiać...

W tym czasie na Księżycu marzenia pionierów stały się rzeczywistością – powstało pierwsze i największe megalopolis. Tu zebrały się zarządy czterech megakorporacji. Tu trafiły małe, niezależne firmy, najbardziej preżne i przedsiębiorcze. Miejsce,



Jestem tylko skryba... gasnącą gwiazdą na bezkresnym niebie. Któż zauważył mą nieobecność? O, Błogosławiony Nathanielu, modlę się, by mą ostatnia praca nie okazała się daremną.

Wszystko rozpoczęło się w mrocznej otchłani kosmosu. Gdy wyzwolił się z piekła, które sami stworzyliśmy na Ziemi, planecie straconych szans, nieustraszeni Pionierzy Capitolu założyli pierwsze osady na Księżycu i czerwonym Marsie. Ich śladem ruszyli inni. Na Wenus wylądowali Budowniczości Bauhausu, na Merkurym – Wybrańcy Mishimy, zaś pośród asteroidów pojawili się Konkwistadorzy Imperialu. W nowym świecie powstawały nowe imperia, a wraz z nimi pojawiła się nadzieja na lepszą przyszłość.

Przez pokolenia, które nastąpiły po nieustępliwych osadnikach, pełna nadziei

Założono prześwieczone Bractwo – oby jego imienia nigdy nie zapomniano! – które wskazało ludzkości drogę do rajów.

Członkowie Capitolu jako pierwsi sięgnęli do gwiazd i odnieśli największy sukces. Gdziekolwiek trafili – na Księżyc, Marsa czy asteroidy – nieśli szczyt płomienia swej wiary. Potem, w mieście Luna, zbudowali Pierwszą Katedrę, którą poświęcili Kardynałowi Nathanielowi. Na jej ścianach zapisano słowa Pierwszej Kroniki.

Idąc śladem Capitolu, członkowie Bauhausu – oddani swym ideom – wysłali dumnych Budowniczych, których wybrali ze starożytnych rodzin admirałów i książąt. Budowniczości dotarli na Wenus i zaczęli oczyszczać ją z nieprzebytych dżungli. W kilka pokoleń później położono fundamenty Heimburga – Domu Nadziei. Nie minęło wiele lat, gdy niezrównani rzemieślnicy

w którym kilka pokoleń temu Pionierzy Capitolu ustawili swą flagę, stało się największą metropolią wszechczasów.

Ludzkość przestała ślepo wierzyć w zmienną technologię, która zniszczyła Starą Ziemię. Burmistrzowie i mieszkańcy Luny rozbudowywali i upiększali swe miasto. W tamtych latach budynki były niskie, a ulice szerokie, dzięki czemu docierało do nich przyćmione światło. Wszędzie pełno było małych firm, niezależnych od megakorporacji. Były to dni, kiedy metropolia tysiąca strzelistych wież nigdy nie spała, a jej mieszkańcy mogli żyć beztrudnie.

Niestety, będąc u szczytu potęgi miasto zaczęło się zmieniać, a społeczeństwo przyjęło nowe idee. Ludzie zaczęli się bać i wątpić w swe siły. Czuli się pewni jedynie pod opieką Bractwa i w monumentalnych Katedrach. Zamiast patrzeć w przyszłość, zaczęli wspominać przeszłość. Stawiali coraz większe i większe budynki, które konkurowały nawet z Katedrami. Jasne ulice okrył cień wieżowców. Puste do niedawna place wypełniły się ludźmi. Zaczęto zagłębiać się pod ziemię, wykorzystywać

tunele i kanały. Mówię Wam, Bracia, TO były pierwsze oznaki nadchodzącej Ciemności i właśnie za TO płacimy!

Po raz pierwszy od czasów wyruszenia w kosmos zaczęły się walki o władzę i ziemię, której wszak nie brakuje w nieskończonym kosmosie. Prowadzono okrutne wojny o nie nie znaczące kopalnie i strategiczne posterunki. W przestronnych pomieszczeniach Luny współzawodnictwo pomiędzy megakorporacjami i samodzielnymi firmami sięgnęło szczytów. Ludzie przestali być szczęśliwi. Miejsce radości i błogości zajęły chciwość i bezwzględność.

Wizje Kardynała Nero zaprowadziły Konkwistadorów Imperiału na dziesiątą planetę. Ciemność uwolniła się i spadła na młode światy niczym ognisty deszcz, niszcząc i plugawiąc wszystko, co stało na jej drodze. Tylko dzięki szalonej determinacji, dzięki niesamowitemu poświęceniu i dzięki tajemnej Sztuce Bractwa udało się powstrzymać falę Zła. Ludzkość odetchnęła z ulgą, a megakorporacje zaczęły ponownie ze sobą walczyć.

planecie prowadzono małe, wewnętrzne wojny. Nie musiało upłynąć wiele czasu, by kupcy znaleźli się na krawędzi nowej Wojny Korporacyjnej.

Pojawienie się nowego aktora na scenie wielkiej finansjery i zaawansowanej technologii wywołało kolejne waśnie. Mała, wydawałoby się nie znacząca firma Cybertronie zdołała osiągnąć pozycję, o którą przez wieki walczyły cztery inne przedsiębiorstwa – stała się megakorporacją. Przez dekady zarówno Inkwizytorzy, jak i członkowie megakorporacji próbowali odkryć tajemnicę powstania Cybertronu. Jak dotąd nikomu się to nie udało.

Kto wie, może to właśnie Cybertronie zwrócił uwagę Legionu Ciemności, który przez stulecia trwał w uśpieniu? Wielu moich Braci tak właśnie uważa, nie jednak tego nie potwierdza. Tak czy inaczej, korporacje walczyły między sobą, a tymczasem plugawie siły Ciemności po raz drugi spadły na nasze planety – tak niespodziewanie i szybko, jak za pierwszym razem. Niestety, jedynie członkowie Bractwa pamiętali o niebezpieczeństwie, które niosł ze sobą Legion Ciemności.

W obliczu wspólnego wroga – Legionu Ciemności – naszym Obserwatorom udało się zmusić megakorporacje do zjednoczenia. Założono Kartel. Niestety, nasze nadzieje bardzo szybko legły w gruzach. Wkrótce przywódców Kartelu opanowały Złe myśli. Stał się on instytucja, która chroniła interesy megakorporacji przed zakusami niezależnych firm.

W końcu korporacje osiągnęły porozumienie, które doprowadziło do narodzin nowej, najspanialszej nadziei od czasów założenia Inkwizycji. Powstał oddział wojowników zwanych Żołnierzami Zagłady, których jedynym zadaniem była walka z Legionem Ciemności. Do tej jednostki należeli najlepsi żołnierze ze wszystkich megakorporacji.

Wybaczenie staremu człowiekowi, że napisał kilka słów o odważnych rycerzach. Jestem laikiem, lecz mimo to podziwiam tych młodych ludzi, którzy wielokrotnie, kosztem własnego życia, ratowali niewinnych. Z pewnością są najlepszymi wojownikami, jakich widziałam ludzkość i zasługują na mój szacunek i poważanie. Nawet najpotężniejsi Mortyfikatory nie mogą się z nimi równać w otwartej walce – wiem coś o tym. Próbowafem...

Mam nadzieję, że pewnego dnia zostanie mi wybaczone to, iż powtarzam słowa zapisane w Pierwszej Kronice, którą wyryto na szarych, marmurowych ścianach Katedry w Lunie: „I tak oto Legion Ciemności spadł na nas, pragnąc niszczyć i plugawić. Zdegenerowane wilki wyły i skowyczały, obnażając zęby – czuły krew i rzeź, w której miały wziąć udział”.

Z cieni nieskończoności wyłonił się pierwszy z pięciu Apostołów Lian – Para Pustki – która najpełniej korzysta z tajemniczych mocy Mrocznej Harmonii.

Wyznawcy Semai – Para Nienawisici – przenikają do naszego społeczeństwa, by korumpować ludzkość od wewnątrz. Prześlizgują się w cieniu, obiecując bogactwo, chwałę i potęgę.



Ale zniszczenia dokonane przez Zło pozostały, a Ciemność zagnieździła się na stałe. Po zwycięstwie ludzie na wieki pogrążyli się w stagnacji. Kardynałowie dowiedli, że technologia była bramą, przez którą Ciemność wdarła się do naszego świata. Rychło zniszczono wszystkie myślące maszyny i powstrzymano ich niesamowity rozwój. Niech Kardynał wybaczy mi i nie uznaj mnie za Heretyka, uważam bowiem, że moje ukochane Bractwo, niszcząc wszelkie ślady Ciemności – usuwając je z książek, programów nauczania, ze wszystkich zapisków historycznych – przyczyniło się do sprowadzenia na nas katastrofy.

Nastąpiły lata spokoju. Powoli zapominaliśmy o Ciemności i to był nasz największy grzech. Mroczny Legion stał się legendą, bohaterem fascynujących opowieści. A ludzie znów walczyli ze sobą, by zaspokoić chciwość. Na każdej

Algeroth – Pan Mrocznej Technologii – to apostoł wojny i zniszczenia. Z wylegarni znajdujących się w głębi jego cytadel wypelzają niekończące się rzesze spaczonych potworów.

Muawijhe – Pan Wizji – nawiedza i plugawi ludzkie sny, rozsiewa w umysłach nasiona szaleństwa, wabiąc w swe sieci obłąkanych i słabych psychicznie.

Demnogonis – Plugawiec – sprowadza na ludzkość zarazy i choroby, osłabiając jej obrońców i przecierając szlak dla sił innych Ciemności.

Przerażający Legion jest straszliwym wrogiem, ale jeszcze większy strach budzi umysł, który nim kieruje. Jest mroczny i przebiegły; plugawi ludzi, przemienia dobro w zło. Przez stulecia patrzyliśmy na to zło, które przyjęło postać nienawiści, złośliwości, zawiści i chciwości. Patrzyliśmy, jak rozrasta się w wielu ludziach, a nawet w moim wspaniałym Bractwie. Tak, nawet w nim. Odważam się stwierdzić to bez wahania. Ale moje dni minęły...

Słyszę szcęk kluczy otwierających zamki w drzwiach...

SŁOWO O SYSTEMIE

Świat *Kronik Mutantów* oferuje pomyślnie słowemu graczowi prawie nieskończoną liczbę możliwości. Ulice megalopolii przemierzają wolni strzelcy, obywatele korporacji, członkowie Bractwa, pracownicy Kartelu oraz plugawi Heretycy. Gracze mogą wejść się w każdą z tych postaci, a ułatwi im to wykorzystanie podanych w podręczniku archetypów (jest ich ponad 20!). Dla każdej z sił Układu Słonecznego (z wyjątkiem Legionu Ciemności) opracowano trzy archetypy, ale nie ogranicza się do tworzenia nowych. Wolny strzelec może zostać Bandziorem lub Czyścicielem, obywatel Capitolu – Przedsiębiorcą, Bauhausu – Rycerzem, Mishimy – Samurajem, Imperialu – Wilkiem (czyli przedstawicielem najsłynniejszej jednostki wojskowej tej korporacji), a Cybertroniku – Naukowcem. Z kolei pracownik Kartelu może wybrać archetyp Żołnierza Zagłady (z czym to się wiąże, nie trzeba chyba mówić). Bractwo oferuje graczom trzy możliwości – można zostać Inkwizytorem, Mistykiem lub Misionarzem. Jednak najciekawszą postacią jest chyba Heretyk, sługa Mrocznej Harmonii, wyznawca Apostołów Ciemności, słowem: człowiek, który wybrał Zło.

Każdego bohatera opisuje sześć Podstawowych Współczynników (Siła, Koordynacja, Siła Umysłu, Budowa Ciała, Inteligencja i Osobowość) oraz Pozycja Społeczna. Wysokość tych wszystkich cech ustala się rzucając kośćmi (ten licznik jest zależny od wybranego wcześniej archetypu). Podstawowe Współczynniki mają wpływ na zdolności postaci, które zostały podzielone na siedem grup – Walka, Broń Palna, Komunikacja, oraz Umiejętności Ruchowe, Techniczne i Specjalne. W każdej z tych grup wyróżniamy kilka zdolności (np. w przypadku Walki: broń strzelająca, broń, zapasy, broń rzucona, broń biała i parowanie).

Niewątpliwie ciekawym pomysłem jest ustalanie przeszłości bohatera. Nasza postać

przed rozpoczęciem życia łowcy przygód spędziła kilka lat robiąc to i owo: mogła na przykład być policjantem, ochroniarzem albo kryminalistą. W międzyczasie nabyła nowe umiejętności (lub zwiększyła poziom starych), zdobyła znajomości lub, na nieszczęście, wpadła w jakies kłopoty – wszystko to ustala się wykonując rzuty kośćmi i odczytując uzyskane wyniki w dwóch tabelach.

Testy umiejętności wykonuje się rzucając kością dwudziestocenną. Wynik porównuje się z Szansą na Sukces – jest to zmodyfikowana (w zależności od sytuacji) Wartość Umiejętności. Wyróżniamy cztery różne wyniki – krytyczny sukces, sukces, porażka i krytyczną porażkę.

Podczas gry postać rozwija się, zdobywa coraz to nowe umiejętności i polepsza poziom „starych”. W systemie *Kronik Mutantów* rozwój postaci zależy od zdobytych Punktów Bohaterstwa, dzięki którym można zwiększyć Wartość Umiejętności i Podstawowe Współczynniki (ale nie tylko).

Walka jest sercem prawie każdej gry fabularnej, a z pewnością dotyczy to także *Kronik Mutantów* – jej opisowi poświęcono ponad dziesięć stron. Znajdują się na nich zasady dotyczące zarówno zwykłego strzelania, jak i prowadzenia walk w brzozy czy używania skrytycznych karabinów snajperskich. Autorzy systemu przewidzieli różne możliwości – strzelanie do ruchomego celu, rzucanie granatem w niewidocznych przeciwników, niszczenie pojazdów, korzystanie z celowników optycznych i laserowych, itp., itd.



CO ZAWIERA PODRĘCZNIK?

Podręcznik podstawowy do systemu *Kroniki Mutantów* liczy sobie ponad 240 bogato ilustrowanych stron, z czego duża część jest kolorowa. Prawie połowę objętości zajmuje opis uniwersum gry – wszystkich korporacji, Bractwa, Legionu Ciemności, historii świata oraz Luny. Kilkadziesiąt stron poświęcono mechanice systemu i tworzeniu postaci. Ponadto w podręczniku znalazły się zaklęcia Sztuki oraz dary Mrocznej Harmonii, krótka przygoda dla początkujących graczy i karta postaci (opracowana w niebanalny sposób).

NA ZAKOŃCZENIE

Kroniki Mutantów na pierwszy rzut oka wydają się systemem nastawionym tylko na wygrzew. Nie jest to jednak prawda, gdyż świat gry jest na tyle bogaty, że może pomieścić w swej konwencji również przygody w nastroju horroru, scenariusze detektywistyczne czy nawet spotkania humorystyczne (!) – wszystko zależy jedynie od inwencji graczy i Mistrza.



Przygoda do gry *Kroniki Mutantów* zaczerpnięta z podręcznika *Bractwo*

JĄDRO CIEMNOŚCI

Matt Forbeck

Przekład: Kuba Żurek

Jądro ciemności to krótka przygoda osadzona w świecie gry *Kroniki Mutantów*. Przynajmniej jeden z bohaterów, biorących w niej udział, powinien być Inkwizytorem (najlepiej wypływowym). Pozostałe postacie mogą posiadać dowolne archetypy, chociażby byłyby najlepiej, gdyby również byli członkami Bractwa. Odradzamy grę bohaterami będącymi obywatelami Cybertronicy, ale, w ostateczności, po wprowadzeniu znacznych zmian, poniższa przygoda może nadawać się również i dla nich.

WPROWADZENIE

Jeśli nie wszyscy bohaterowie są członkami Bractwa, zebranie ich razem będzie wymagało wiele pracy. Możesz założyć, że Inkwizycja poszukuje najemników i zwerbowała drużynę. Być może zwierzchnicy bohaterów oddali ich na krótki czas pod komendę członków świętej organizacji. Tak czy inaczej, niezależnie od wybranego przez ciebie wariantu, drużyna spotyka się na odprawie w Katedrze.

Mężczyzna prowadzący spotkanie jest przedstawicielem Kurii. Nazywa się Dale Bartson i dysponuje znaczną mocą i władzą (jest Mistykiem). Bartson, człowiek nieco już posunięty w latach, ma piegi na czole i dość długie, przyprószone siwizną włosy. Ostatnio z jego zdrowiem nie jest najlepiej – cały czas kaszle, a czerwienią warg kontrastuje z błądzącą twarzą, na którą już od bardzo dawna nie padały promienie słońca. Ciemne, przymrużone oczy wypełniają lży bezsilności i bólu. Mimo że Dale nie wy-

gląda najlepiej, bohaterowie powinni go uważnie wysłuchać, gdyż ma im do przekazania ważne informacje.

Bartson opowie drużynie o Inkwizytorze Marconie Primusie, który przebywał w Katedrze w Gibson. Miał on za zadanie rozprawić się ze wszystkimi miejscowymi Heretykami, których udaloby mu się znaleźć. Niestety, w tym splugawionym obecnością Cybertronicy mieście nie natknął się na żadną duszę potrzebującą zbawienia. Po pewnym czasie metropolia przestała go interesować, a wszystkie swe wysiłki skierował na poszukiwania poza terenem Gibson – w dżungli. I udało mu się. Wkrótce odkrył hordę heretyckich legionistów, obozujących jakieś 500 kilometrów od miasta, w górze rzeki. Byli sługami Semai, który pozostawił ich samym sobie po nieudanym oblężeniu Gibson. Legioniści kręcili się po okolicy, oczekując powrotu swego władcy i wezwania do walki ze Światłem.

Pewnego dnia Primus zebrał grupę Inkwizytorów i ruszył zbadać obozowisko legionistów. Niestety, nikt z uczestników tej wyprawy nie powrócił. Przypuszczano, że wszyscy zginęli. Jednak komórka Wywiadu uzyskała informacje, że Primus (i być może również inni Inkwizytorzy) nadal żyje. Raport zwiadowców jest pelen niejasności, lecz na podstawie posiadanych informacji można wywnioskować, że Marcon przeszedł na stronę Ciemności. A przecież każdy członek Bractwa wie, że nie ma nic gorszego niż Inkwizytor, który zblądził i stał się Apostatą...

Primus mianował się przywódcą hordy heretyckich legionistów i wraz z nimi rozpoczął budowę Mrocznej Katedry – parodii świątyni w Gibson. Szczyt się ponoć, że choć jego siedziba nie jest tak majestatyczna, jak pierwotna, odwiedza ją więcej wiernych.

Krótko mówiąc, bohaterowie mają za zadanie dostać się do Mrocznej Katedry i zgładzić Primusa.

JAK SIĘ TAM DOSTAĆ?

Po zakończeniu narad bohaterowie otrzymają rozkaz dotarcia najbliższym transpor-

tem Bractwa do Heimburga. Stamtąd będą musieli wyruszyć do Gibson, gdzie otrzymają niezbędny ekwipunek i dalsze instrukcje. Potem będą już zdani tylko na siebie.

Jeśli bohaterowie nie znajdują się na Wenus, zostaną tam przewiezieni na koszt Bractwa. Czas trwania podróży znajdziesz w podręczniku głównym do gry *Kroniki Mutantów* na stronie 24.

Przybyłych do Heimburga bohaterów powita miejscowy wysłannik Kurii, który załatwi im również transport (odrzutowcem) do Gibson. Lot będzie trwał zaledwie 12 godzin. W mieście drużynę przywita Brat Nigel Shueston, również członek Kurii i osobisty asystent Kardynała Reilly'ego – przełożonego miejscowej Katedry. Shueston to dwudziestoparoletni mężczyzna, w którego głębokich, brązowych oczach płonie ogień gorliwej wiary; już na pierwszy rzut oka widać, że jest on całkowicie lojalny wobec Bractwa. Nigel ma brązowe, imponujące włosy, które zaczesane do tyłu odsłaniają wysokie, opalone czoło. Kiedy się uśmiecha, odsłania białe, piękne zęby, które jeszcze nigdy nie posmakowały zwycięstwa w bitwie.

Shueston początkowo pracował w Administracji, lecz wkrótce błyskawicznie awansował i trafił do Kurii. Powiadają, że maczała w tym palce jego matka, członkini Kurii w Lunie. Nie jest to jednak do końca prawda, gdyż młodzieniec zasługiwał na tę nominację. Nigel to błyskotliwy doradca i świetnie sobie radzi na nowym stanowisku. Docenił to sam Kardynał, który powierzył mu kierowanie wszelkimi codziennymi sprawami Katedry. Reilly ufa młodzieńcowi do tego stopnia, że wyznaczył go również do zajęcia się delikatną sprawą Inkwizytora Primusa.

Po przybyciu do Katedry bohaterowie zostaną zaprowadzeni do gabinetu Shuestona, gdzie otrzymają ostatnie rozkazy. Niestety, będą musieli opuścić na noc świątynię, a wczesnym rankiem wyruszyć w górę rzeki. Jeśli któryś z bohaterów postanowi dowiedzieć się czegoś więcej o Primusie, Nigel chętnie podzieli się z nim swą wiedzą na temat Inkwizytora.

INKWIZYTOR PRIMUS

Już w dniu wstąpienia w szeregi Bractwa Primus zapowiadał się na obiecującego ucznia, a wyrósł na rokującego jeszcze większe nadzieje Inkwizytora. Wstąpił w szeregi Wojowników i szybko piał się po szczeblach kariery. Chciano go nawet uczynić członkiem Kurii, błagał jednak, by pozwolono mu działać na pierwszej linii. Mówił, że nie widzi siebie w roli biurokraty, urzędującego w pokoju konferencyjnym; uważał, że dokona o wiele więcej na polu bitwy. Aby to udowodnić, poprosił o przeniesienie tam, gdzie toczy się walka – na Wenus. Trafił do Katedry w Gibson w dniach, kiedy miasto przeżywało oblężenie Semai. To właśnie on dowodził jedną z głośnych kontrofensyw, o których mówi się jeszcze i dzisiaj. Dzięki jego wysiłkom Bractwo zdołało zepchnąć siły Mrocznego Apostoła z powrotem do dżungli.

Primus został głównym Inkwizytorem w Gibson, ale srodze się rozczarował rolą, którą mu powierzono. Większość mieszkańców miasta była obywatelami Cybertronicu i żaden z nich nie nosił w sobie nawet najmniejszego śladu zepsucia. Primus próbował wszelkich środków – torturował każdego podejrzanego i korzystał z mocy Szuki – ale nie udało mu się nic odkryć, i nie znalazł godnego siebie przeciwnika. Czuł, że Cybertronic coś knuje, nie mógł jednak niczego udowodnić, choć przecież nikt nie jest bez winy. Nikt!

Frustracja powoli doprowadziła go do oblędu. W końcu zdecydował, że skoro Ciemność nie chce przyjść do miasta, to on wyruszy jej na spotkanie. Zgromadził najlepszych wojowników, stacjonujących w Katedrze w Gibson, i ruszył w górę rzeki. Nie wiadomo co znalazł; wiadomo jednak, że pozostał w dżungli. Co więcej, zbudował ogromną karykaturę tego wszystkiego, co dotychczas cenil i kochał: mianował się Mrocznym Kardynałem, przelożonym Katedry Ciemności.

WYPRAWA

Rankiem, tuż przed wyruszeniem w drogę, bohaterowie zostaną zaproszeni przez Shuestona na śniadanie. Przy tej okazji będą mieli ostatnią szansę wypytać go na interesujące ich tematy. Tuż po śniadaniu limuzyna zawiezie ich do doków, gdzie czeka już łódź patrolowa. Steruje nią Misjonarz Martin Dikembe, któremu bohaterowie zostaną przedstawieni. Dikembe to niski i szczupły mężczyzna o ciemnej karnacji skóry i krótko przystrzyżonych, kręconych włosach. Martin maskuje nerwowość częstymi wybuchami śmiechu. Jest to jedyna zewnętrzna oznaka niepokoju, który nurtuje go już od jakiegoś czasu.

„Nosiciel Światła” – tak zwie się łódź – należy do Bractwa, ale Dikembe opiekuje się nią od dnia, gdy skończył pobierać nauki i traktuje ją jak swoją własność. Nie żywi zbyt wysokiego szacunku dla tych, którzy nie mają bladego pojęcia o łodziach i sztuce żeglowania. Nie poświęci swego drogiego czasu na oświecanie bohaterów, chyba że ich brak kompetencji wyprowadzi go w kocio

z równowagi – nie pozwoli, by jakiś dupek naraził łódź na niebezpieczeństwo!

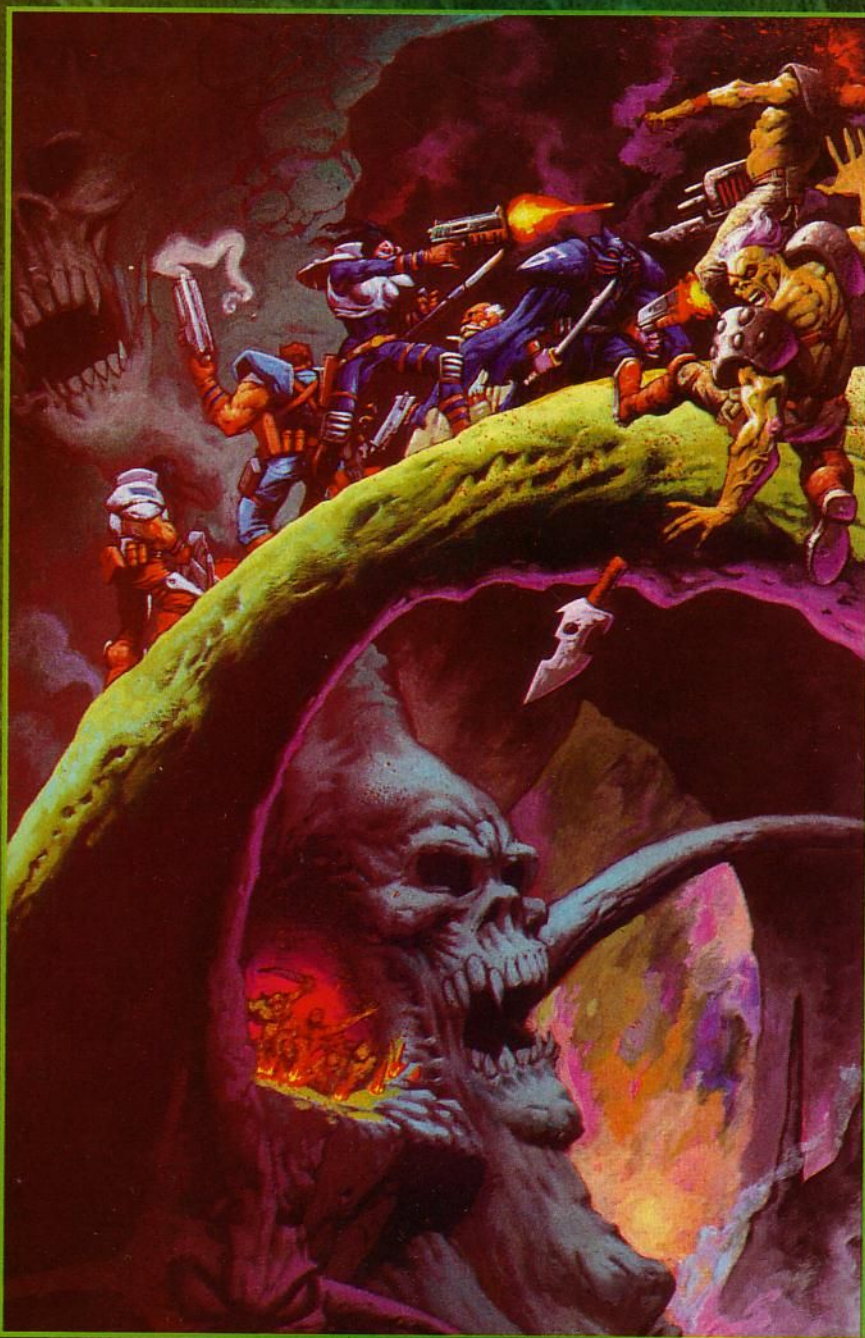
Dikembe posiada imponującą wiedzę na temat rzeki i związanych z nią niebezpieczeństw. Zdaje sobie również sprawę z tego, jak bardzo jest potrzebny bohaterom. Kiedy tylko odbiją od brzegu, wszystkie osoby na pokładzie będą od niego zależne. Bez przewodnictwa Martina drużyna nie będzie w stanie bezpiecznie dotrzeć do celu. Dikembe doskonale zdaje sobie z tego sprawę i będzie przypominał o tym bohaterom, jeżeli zaczną się z nim sprzeczać lub wymagać posłuszeństwa jako wyżsi stopniem. W razie jakiegokolwiek sporu da im do zrozumienia, by zajęli się swoimi sprawami, a jemu pozostawili sterowanie łodzią – dostarczy ich na miejsce, jeśli tylko się zamkną i nie dadzą się zabić.

Tuż przed wejściem na pokład Shueston uściśnie dłoń bohaterom, po czym wsiądzie

do limuzyny i pomacha im, odjeżdżając.

„Nosiciel Światła” to niewielka jednostka, na której jest tylko tyle miejsca, by każdy pasażer mógł położyć się jeden obok drugiego (miejmy nadzieję, że żaden z bohaterów nie ma nic przeciwko bliskości towarzyszy). W jedynym pomieszczeniu pod pokładem znajdują się: silnik, zbiornik paliwa i trochę zapasów. Bohaterowie mogą tu zostawić broń i dodatkowy ekwipunek. Od razu zauważą, że Dikembe cały czas nosi przy sobie spłuwę, może więc zrezygnują z tego pomysłu?

Na dziobie zamontowany jest Czyściciel, do którego obsady przymocowano stalowe blachy osłaniające strzelca (zwiększają one WP o 6 przy strzałach z przodu w klatkę piersiową, brzuch i ramiona). Dikembe zasugeruje, by jeden z bohaterów cały czas trzymał rękę na spuście Czyściciela – jeśli chętnych będzie wielu, to mogą się zmieniać.



Przedzej czy później drużyna będzie gotowa do drogi, a wtedy Martin uruchomi silnik i „Nosiciel Światła” wypłynie na wody Rio Muerte.

OSTRA PRZEPRAWA

Przez kilka godzin nie dzieje się nic ciekawego. Bohaterowie mogą wystąpić na brzeg, kiedy tylko zechcą, ale nie znajdują tam niczego interesującego (chyba że któryś z nich interesuje się florą dżungli). Łódź szybko postawi się naprzód i – utrzymując taką prędkość – powinna dotrzeć do Mrocznej Katedry rankiem trzeciego dnia podróży.

Niestety, sielanka nie trwa zbyt długo. Wczesnym popołudniem bohaterowie, mijając zakręt rzeki, wpadają w sam środek walki. Dikembe wyjaśni wszystkim, że opuścili już obszar kontrolowany przez Bractwo i wpłynęli na teren, na którym starcia z Legionem Ciemności są na porządku dziennym. Właśnie teraz Inkwizytorzy przeprowadzają kolejną ofensywę, która ma odebrać służy Mroku od rzeki, by „Nosiciel Światła” mógł spokojnie przepłynąć.

Po pokonaniu niezbyt bezpiecznego odcinka rzeki bohaterowie znajdują się na tyłach sił Legionu Ciemności i, jeśli szczęście będzie im dopisywać, przez nikogo nie niepokoleni dotną do miejsca przeznaczenia. Jednak zanim do tego dojdzie, muszą złożyć raport najbliższemu dowódcy sił Bractwa, Świętej Wojownicy zwaną As Kowalską.

Znalezienie As może być trudne, gdyż zwykle nie opuszcza ona samego centrum walki. Jednak dla bohaterów zrobi wyjątek, będą tylko musieli na nią poczekać. Dikembe zasugeruje, aby udali się oni do dowódcy kompanii. Kiedy tam dotrą, zostaną wpuszczeni do skromnie umeblowanego pokoju, w którym będą musieli zaczekać dłuższą chwilę.

W tym czasie dwóm ezoghulom udało się przedostać pod wodą poza linie Bractwa i teraz pędzą w stronę budynków dowództwa. Wpadną do pokoju zajmowanego przez bohaterów (będą zupełnie zaskoczeni, chyba że uda im się wykonać test percepcji), wywalając w jednej ze ścian

ogromną dziurę. Tak czy inaczej, drużyna musi zmierzyć się z ezoghulami uzbrojonymi w kratachy.

Zołnierze Bractwa przybędą z odsieczą dopiero po upływie 1k5+5 rund. Do tego czasu starcie powinno zostać rozstrzygnięte na korzyść którejś ze stron. Bohaterowie mogą próbować uciec i poszukać wsparcia, lecz przeciwnicy będą ich zaciekle ścigać. Jeżeli grupa się rozdzieli, każdy z potworów pobiegnie za losowo wybraną osobą. Pościg zakończy dopiero śmierć którejś ze stron.

Z całej tej sytuacji bohaterowie powinni wyjść obronną ręką; niebawem do budynku wejdzie As, która od razu zajmie ewentualnymi rannymi itp. Kowalska to piękna blondynka o długich włosach, rozjaśnionych promieniami wenusjańskiego słońca. Ma opaloną na brąz twarz, lecz spojrzenie jej lodowatych, niebieskich oczu znuziłoby nawet serce razydy. Na widok pokonanych przez bohaterów stworów uśmiecha się ponuro i z każdym z nich wymienia uścisk dłoni. Następnie przedstawia się, stwierdzając, że nie spodziewała się tak wczesnego przybycia drużyny. Nie się jednak stało, gdyż jej oddziały wykonały już swoją robotę. Droga została oczyszczona, a siły Bractwa mogą utrzymać pozycję na rzece przez jeszcze cztery godziny. Po przekazaniu tych informacji As westchnie i zacznie zdejmować pancierz (pod którym nosi kostium kąpielowy), odsłaniając smukłe, wspaniałe opalone nogi i ramiona.

Widząc zdziwione miny bohaterów stwierdzi, że chce popływać. Jest to możliwe niezmiernie rzadko, a ona chce wykorzystać każdą nadarżającą się okazję. Zaproponuje członkom drużyny, aby przyłączyli się do niej... Kilku Świętych Wojowników ruszy w ślady swego dowódcy.

Widząc jak się sprawy mają Dikembe przypomni bohaterom, że powinni już ruszać – czas ich goni, a siły Ciemności nie będą czekać. Choć As jest pewna swych żołnierzy, Mroczny Legion może w każdej chwili przerwać linie Bractwa. Muszą zatem wypłynąć już teraz, dopóki jest to moż-

liwe. Słyszając to As wzruszy tylko ramionami, weźmie ręcznik od jednego z adiutantów, zarzuci na ramię Czyszciciela i odprowadzi grupę do łodzi.

Kiedy bohaterowie znajdują się już na łajbie, As zmierzy wzrokiem rzekę. Po chwili odbezpieczy zamontowany na Czyszcicielu miotacz i skieruje strumień ognia w stronę chaszczy porastających brzeg rzeki. Z kępy zarośli wyskoczy nagle trzech wrzeszczących i płonących nekromutantów. As skosi ich krótkimi seriami z CK-Mu, a następnie odrzuci karabin i wskoczy do rzeki. Gdy wynurzy się na powierzchnię, na jej twarzy gości radosny, niewinny uśmiech. Pomacha odpływającym bohaterom, krzycząc: – Nie ma to jak kąpiel!

ZEJŚCIE NA LĄD

Po przekroczeniu linii frontu opuszczenie łodzi wiąże się z poważnym niebezpieczeństwem. W okolicy roi się od żołnierzy Legionu Ciemności – waleśają się bez celu lub przegrupowują z jednej bazy do drugiej, wypełniając rozkazy Mrocznych Apostołów. Za każdym razem, kiedy ktoś chce zejść na ląd (np. by zebrać świeże owoce lub ruszyć na ratunek, bo słyszał krzyki o pomoc), istnieje szansa 10% na 10 minut spędzone na brzegu (kumulatywnie), że w pobliżu pojawi się razyda.

Wykorzystaj napięcie wiążące się z przemierzaniem dżungli. Na samym początku odwróć uwagę bohaterów drobnostkami – popiskującym nietoperzem, miotającym się nieopodal dzikiem, a następnie naślij na nich razydę (pamiętasz *Predatora*?). Niewątpliwi gracze będą spodziewali się, że coś wisi w powietrzu, ale jeśli dobrze wszystko rozegrasz, zaskoczysz ich z łatwością.

PIERWSZA NOC

Kiedy zapadnie zmrok, któryś z graczy może zasugerować, że należy znaleźć odpowiednie miejsce przy brzegu i zacumować łódź na noc. Plywanie nocą nie należy do najbezpieczniejszych czynności – nietrudno wpaść na skały, a odgłos silnika może wzbudzić ciekawość patroli Legionu Ciemności.

Dikembe ma to wszystko gdzieś: zabrał ze sobą okulary działające na podczerwień, a poza tym zna rzekę na tyle dobrze, że mógłby płynąć nawet z zawiązanymi oczami. Według niego, trzeba przez cały czas posuwać się naprzód.

W miarę upływu czasu Dikembe robi się coraz bardziej senny i zaczyna ziewać na potęgę. Jeśli nikt nie będzie czuwał wraz z nim, Martin zaśnie za sterem. Grupa ma zatem dwie możliwości: albo towarzyszyć (na zmianę) sternikowi, albo zacumować na noc.

Dikembe będzie protestował przeciw przybiciu do brzegu, lecz jeśli bohaterowie go przegłosują, wzruszy ramionami i zastępuje się do decyzji większości. Nie obejdzie się jednak bez narzekania na „przemądralych amatorów, którym wydaje się, że pozjadali wszystkie rozumy”. Martin uważa, że nie można rzucić kotwicy, bo dno jest zbyt muliste. Jeśli bohaterowie chcą się zatrzymać, muszą zacumować łódź – najlepiej przywiązać ją do drzew.



Kołysząca się przy brzegu łajba zostanie zauważona przez nieprzyjaciela, jeżeli grupa będzie używać jakiegokolwiek źródła światła (np. latarni czy ogniska). Siły Ciemności wyślą na zwiady niewielki oddział nekromutantów (jednego lub dwóch), który dotrze do łodzi w środku nocy. Jeśli bohaterowie trzymają wartę na pokładzie, określ losowo, kiedy pojawią się wrogowie.

Nekromutanci, potykając się niemalże co krok, brną przez zarośla, „znieczeka” wylaniając się z poszycia (subtelność nie jest ich mocną stroną). Do czasu ich przybycia cała grupa powinna już być na nogach, chyba że pełniący wartę nie obudzi towarzyszy – dżungla nocą jest przecież pełna różnych odgłosów...

To, jak rozegrasz ten epizod, zależy całkowicie od ciebie. Być może przed pojawieniem się nekromutantów fałszywy alarm już kilka razy budził bohaterów? Może zatem zdarzyć się tak, że wartownik nie będzie skory do postawienia wszystkich na nogi w obawie przed kolejną pomyłką i wiążącymi się z nią ostrymi słowami.

Gdy nekromutanci zostaną pokonani lub uda się ich zmylić, Dikembe zacznie nalegać, by natychmiast ruszyć w dalszą drogę. Zgiełk walki może przyciągnąć większy oddział wroga, a Martin nie ma zamiaru spokojnie czekać na jego przybycie. Poza tym jest już rozbudzony i nie zdołałby z powrotem zasnąć!

ZASADZKA

Następnego dnia odgłos silnika zbliżającej się łodzi zaalarmuje dziesięciu ożywionych legionistów, odpoczywających w nadbrzeżnych zaroślach. Stwory natychmiast ukryją się w gęstych krzakach i będą czekać na chwilę, gdy cel znajdzie się w zasięgu ich broni – wtedy otworzą ogień.

Bohaterowie powinni opuścić zagrożony teren tak szybko, jak to tylko możliwe. Jeżeli nikt nie podejmie takiej decyzji, Dikembe przejmie inicjatywę i „da po garach”. Nekromutanci mają jedynie trzy rundy na ostrzeliwanie łodzi, zanim ta zniknie za zakrętem rzeki.

Każdy bohater, który położy się płackiem na pokładzie, będzie bezpieczny, gdyż kule nie przebijają burty. Postać obsługująca Czyszciciela może oberwać, ale nie można zapomnieć o stalowych płytach przy mocowanych do obsady CKMu.

Głowa Dikembe także będzie narażona na szwank, ale na szczęście reszta jego ciała chroni stalowy kołnierz (zapewniający 6WP) osłaniający siedzenie sternika.

DRUGA NOC

Poprzednie doświadczenia powinny przekonać bohaterów, by nie cumować na noc – wciąż muszą płynąć naprzód. Tuż przed północą zauważa na lewym brzegu jasno oświetlone obozowisko Bauhausu. Dikembe zasugeruje (jeżeli żaden z graczy na to nie wpadnie), by zatrzymali się tam na noc.

Obóz pogrążony jest w chaosie. Wszędzie widać biegających w tę i w tę żołnierzy, artyleria ostrzeliwuje odległe cele,



tu i ówdzie latają zblakane kule, a wybuchy wyrzucają w górę fontanny ziemi. O dziwo, centrum kompleksu wydaje się być bezpieczne i wolne od ogólnego rozgardiaszu.

Gdy łódź przycumuje do brzegu, na spotkanie bohaterów wyjdzie szeregowy Albrecht, dobrze zbudowany Wenusjański Zwiadowca: uzbrojony jest w KM-80, z którego mierzy do nowoprzybyłych. W błysku flar rozpoznaje, że są ludźmi, ale mimo to nie opuszcza broni. Żąda natomiast, by bohaterowie wyjaśnili mu kim są i co tu robią. Jeżeli uzyska zadowalającą odpowiedź, zaprowadzi ich do swych przełożonych. Jeśli spotka się z niechęcią lub wroga reakcją, odbezpieczy broń i każe grupie się wynosić.

Miejmy nadzieję, że bohaterowie postąpią zgodnie z poleceniem, gdyż w przeciwnym wypadku będą musieli płynąć dalej. Jeśli grupa zachowuje się rozsądnie, Albrecht zaprowadzi ją do budynku stojącego pośrodku obozu. Jego okna są szczelnie zastłonięte, więc nie przedostaje się przez nie nawet najmniejszy promień światła (z zewnątrz sprawia wrażenie opuszczonego). Po wejściu okaże się, że w środku jest bardzo jasno – światło razi przyzwyczajone do ciemności oczy. Ktoś krzyknie, by szybko zamykać drzwi za sobą.

Chwilę później bohaterów powita sierżant Klemmer. Jest to wysoki, krótko ostrzyżony blondyn o błyszczących, niebieskich oczach, który mógłby być starszym bratem Albrechta. Pozdrowia bohaterów i zażąda, by wyjaśnili cel swego przybycia. Jest na tyle uprzejmy, na ile pozwala obecna sytuacja (czyli nie za bardzo). Sierżant proponuje drużynie nocleg w małym pokoiku na tyłach budynku, jeśli ktoś o to poprosi. Dla każdego znajdzie się osobna койa. Klemmer nie będzie pytał o konkretny cel misji, wystarczy mu w miarę ogólne wyjaśnienia – szczerze mówiąc, ma dość własnych problemów, by jeszcze zaprzętać sobie głowę cudzymi...

Drużyna szybko zorientuje się, że to właśnie on dowodzi całym obozem. Na pytanie

co się stało z żołnierzami wyższymi rangą, Klemmer odpowie, że zginęli. Może również dodać, że wszystko wskazuje na to, iż wrogowie zajmą obóz w przeciągu 48 godzin. Sierżant oczekuje przybycia kilku oficerów, którzy mają dowodzić ewakuacją (miał nadzieję, że są to właśnie bohaterowie).

Dopiero teraz Klemmer uzmysławia sobie, że pomoc nigdy nie nadejdzie. Wszystko wskazuje na to, że jego podwładnych pozostawiono samym sobie. Gorzko uśmiechając się życzy bohaterom dobrej nocy i odchodzi, by rozpocząć ostatnie przygotowania do ewakuacji. Na odchodnym odradza im dalszą podróż w górę rzeki.

Albrecht obudzi bohaterów wczesnym rankiem i oznajmi, że muszą się zbierać do drogi. Zwiadowcy wyruszą za dwadzieścia minut i nie będą już mogli zapewnić im bezpieczeństwa, jeśli grupa zdecyduje się zostać.

Kiedy bohaterowie będą wchodzić na pokład łodzi, podbiegnie do nich Klemmer i pożegna się, życząc powodzenia. „Nosiciel Światła” odbija, a sierżant ponagla Albrechta, by ten sprawdził, czy wszystko jest gotowe do zakończenia ewakuacji.

W kilkanaście minut później bohaterowie usłyszą głośny huk od strony obozowiska – wśród zarośli powoli unosi się słup siniego dymu. Najwyraźniej zwiadowcy postanowili upewnić się, że nie wpadnie w łapy Legionu Ciemności.

MROczNA KATEDRA

Wczesnym popołudniem Dikembe poinformuje bohaterów, że zbliżają się do celu. I rzeczywiście – zza zakrętu rzeki, spomiędzy zarośli powoli wynurzają się zarysy jakiejś budowli. To Katedra. Jeszcze nie została ukończona, ale już teraz można stwierdzić, że będzie mniejsza od swych pierwowzorów (nawet tej w Gibson). Pokrywają ją pnące się ku niebu rusztowania, górujące nad niedokończonymi murami (wysokimi zaledwie na sześć pieter). Dopiero niedawno rozpoczęto budowę fasady, a główna nawa



w której zapewne będą odprawiane czarne msze, wciąż nie jest przykryta sufitem.

„Nosiciel Światła” powoli podpływa bliżej, i bohaterowie mogą przyjrzeć się Mrocznej Katedrze. Budowlę skonstruowano z drewna i bambusa. Kształtem przypomina Świętą Kopułę stojącą w Lunie, nie zaopatrzonej jej jednak ani w metalowe podpory, ani w okienne witraże. Mroczna Katedra zdaje się łączyć z dżunglą, jakby wyrastać z niej. W wielu miejscach (zwłaszcza w szparach niezadarnie postawionych ścian) widać pełzające i wijące się węże, jastrzążki i inne większe lub mniejsze stworzenia. Wszędzie aż roi się tu heretyckich legionistów, biegających tam i z powrotem po ruszowaniach. W miarę jak łódź podpływa coraz bliżej, budowniczowie przerywają pracę i przypatrują się intruzom.

W okolicy panuje zupełna cisza. Setki legionistów stoją nieruchomo, obserwując bohaterów. Wydaje się, że cały świat zamął w oczekiwaniu na nadchodzące wydarzenia. To oczekiwanie przerywa pojawienie się kobiety, która nosi brudne, podarte szaty Inkwizytora. Wyłania się z mrocz-

nych czeluści budowli i biegnie w stronę nabrzeża, machając do bohaterów. Krzyczy, że wszystko jest w porządku, że mogą podплыwać i zacumować w niewykończonej jeszcze przystani. Kobieta staje na wykarzowanym brzegu i czeka.

Gdy tylko drużyna schodzi na ląd, kobieta stwierdza, że może opowiedzieć bohaterom o sobie (jeśli będzie to ich interesowało). Nazywa się Amanda Barley i była jednym z Inkwizytorów towarzyszących Primusowi w ekspedycji w górę rzeki. Tylko ich dwoje ocalało z całego oddziału reszta zginęła podczas pierwszego spotkania z legionistami lub też zmarła nieco później na jakies dziwne choroby.

Barley proponuje bohaterom, że może ich zaprowadzić do Primusa, jeśli tylko tego sobie życzą. Mroczny Kardynał spodziewa się ich – nie Unosił nawet odwoływać się do mocy Sztuki, by to przewidzieć. Wiedział, że prędzej czy później Bractwo przypomni sobie o nim...

Barley znajduje się pod całkowitą kontrolą Inkwizytora i wielbi go tak, jak legioniści. Wygląda na to, że po przybyciu do

tego dziwnego miejsca, śmierci towarzyszy i utracie łodzi Primus doznał objawienia. Potem jego umysł powoli ewoluował, osiągnął coraz wyższy poziom egzystencji. Inkwizytor zdołał narzucić swą wolę heretyckim legionistom i zaczął ich kontrolować.

Amanda jest pełna podziwu dla swego mistrza, przy każdej okazji demonstrując swe uwielbienie. Wierzy, że Inkwizytor-renegat pokonał kolejny odcinek drogi dzielącej ludzi od bogów – stał się równy Pierwszemu Kardynałowi. Dlatego też rozpoczął budowę Mrocznej Katedry.

Barley poprowadzi bohaterów przez niedokończoną fasadę Katedry do pomieszczenia znajdującego się za główną nawą. Tam czekać będzie na nich Primus otoczony grupką uzbrojonych Legionistów Ciemności. Słudzy Mroku nie mają uniesionej w górę broni, ale jeśli grupa zdecyduje się otworzyć ogień, odpowiedzą tym samym – i to będzie ostatnia głupia decyzja, jaką bohaterowie podjęli w tym życiu...

MROCZNY KARDYNAŁ

Primus każe rozbroić drużynę, a następnie gestem ręki odeśle sługi. Broń zostanie złożona na „Nosicielu Światła”; grupa będzie ją mogła zabrać w drodze powrotnej. Bohaterowie zostają sam na sam z nieuzbrojonym Primusem. Powinni jednak jasno zdawać sobie sprawę, że za drzwiami czeka tużin gotowych na wszystko legionistów.

Primus chce porozmawiać z przybyszami. Zacznie wyjaśniać istotę swego objawienia i nowego wcielenia. Opowiadając, będzie patrzył wyłącznie na członków Bractwa, gdyż nie spodziewa się, by inni ludzie go zrozumieli. Nie jest zresztą pewien czy przedstawiciele świętej organizacji w pełni pojmą jego słowa, ale jest to jedyna szansa, jaka mu pozostała. Zdaje sobie sprawę, że prowadzona przezeń gra powoli dobiega końca. Jeśli bohaterowie nie zechcą lub nie będą zdolni do zabicia go, popelni samobójstwo (nie mówi o tym nikomu).

Primus stwierdzi, że był ślepy w dniach, gdy należał do Bractwa; że oślepiło go Światło Kardynała, gdy ten chronił go przed Mrokiem. Ale teraz, gdy oddalił się od zwierzchnika świętej organizacji – najpierw w zapomnianej Katedrze w Gibson, a później w głębi wenusjańskiej dżungli – odkrył krainę, gdzie Światło i Ciemność zlewają się w półmrok. Dopiero wtedy zdołał pierwszy raz w życiu przejrzeć na oczy.

Kłamstwa, kłamstwa, kłamstwa... Kardynał i Ciemność to oszustwo... To skrajności, które kryją groźbę świata i nie pozwalają wejrzeć w prawdziwą naturę rzeczy.

Kiedy Primus przybył do tego miejsca i spotkał opuszczonych legionistów, poczuł się tak, jakby opadły mu kłapki z oczu. I nagle ujrzał wszystko jasno i wyraźnie – zbyt wyraźnie...

Postanowił nazwać rzeczy po imieniu. Rozpoczął budowę Mrocznej Katedry i został Mrocznym Kardynałem. Zamierzał w ten sposób pokazać, jak fałszywa jest święta organizacja. Przemienił heretyckich

legionistów w Mrocznych Braci. Stali się narzędziami, za pomocą których mógł pokazać innym, że Światło i Ciemność nie są wcale od siebie bardzo odległe, że są różnymi aspektami tej samej mocy. Zrozumiał, że znaczna część człowieczego życia nie wiąże się z żadną z tych stron, gdyż większość ludzkości żyje na krawędzi.

Niestety, Światło i Ciemność zaczęły zbliżać się do siebie coraz bardziej i bardziej, a krawędź staje się coraz węższa, ostrzejsza. Wkrótce nie da się na niej żyć i trzeba będzie stanąć po którejś stronie lub pozwolić, by owa ostra krawędź rozszarpała cię na strzępy.

To przerażające odkrycie doprowadziło Primusa do szaleństwa; co najgorsze, zdawał sobie z tego sprawę. Trwające godzinami koszmary obłądzenia przerywały krótkie chwile przerażającej jasności umysłu. Czekal na kogoś, kto zakończy to cierpienie.

I w końcu jego wybawiciele przybyli. Teraz tylko od nich zależy, czy zrobią to, po co zostali tu przysłani. Ale on im tego nie ułatwi, gdyż zbyt ceni swe życie i nie zamierza poddać się bez walki. Będą musieli zabić Mrocznego Kardynała, zanim szaleństwo do cna wypali jego umysł.

Po spotkaniu Primus przywoła legionistów, nakaze zabrać bohaterów i umieścić ich w bambusowych klatkach, stojących na nabrzeżu. Tu będą pilnowani przez sługi Mroku, uzbrojone w vassht, by nazajutrz stać się ofiarami tajemnych ceremonii.

Gracze muszą obmyślić sposób, dzięki któremu bohaterowie wydostaną się z klatek i zabiją Primusa. Kiedy to uczynią, heretycy legionieści zaprzestaną walki, są bowiem pozabawieni własnej woli. Kiedy kontrolujący ich Mroczny Kardynał umrze, będą wałęsać się bez celu, dopóki ktoś inny nie przejmie nad nimi kontroli.

CZAS APOKALIPSY

Nadeszła pora, by gracze wysilili swe mózgowice. Zapewne każdy będzie miał inny pomysł na wydostanie się z klatek. Zadanie może ułatwić bohater, który potrafi posługiwać się Sztuką. Siłowe rozwiązanie chyba nie zda się na wiele – nawet jeśli drużynie uda się pokonać strażników pilnujących klatek, to i tak czeka ich jeszcze przeprawa z legionistami.

Najlepszym pomysłem wydaje się być odwrócenie uwagi sług Primusa. Bohaterowie mogą, udając rannych, przyciągnąć głupawych legionistów w stronę klatek. Sługi Mrocznego Kardynała wiedzą, że ten chce więźniów żywych, więc niechybnie otworzą klatki i sprawdzą, co się stało. A wtedy...

Po wydostaniu się na wolność bohaterowie będą mogli rozegrać całą sprawę na kilka sposobów. Mogą najpierw pójść do łodzi po „sprzęt” lub też ruszyć prosto do kwatery Primusa. Kiedy w końcu trafią do sypialni Mrocznego Kardynała, okaże się, że ten nie śpi. Apostata czeka na bohaterów, a gdy się pojawią, wezwie legionistów i będzie walczył, korzystając z całej swej potęgi.

Jeśli gracze są sprytni, to odciągną część sług Ciemności od kwatery Primusa np. podpalając Mroczną Katedrę. W ten sposób będą mogli, wykorzystując panujący wokół chaos, niepostrzeżenie zbliżyć się do Inkwizytora.

Rozegraj bitwę najlepiej jak potrafisz. Jeśli bohaterowie zginą, poinformuj graczy, że po 48 godzinach od chwili niepowodzenia ich misji przeprowadzono nalot i Mroczną Katedrę zrównano z powierzchnią ziemi. Samoloty zlokalizowały cel dzięki urządzeniu naprowadzającemu, które przy mocowano do dna łodzi. Ciało Primusa nie udało się odnaleźć, ale uważa się go za zmarłego.

Jeżeli bohaterom uda się wykonać zadanie, przypomnij im, że dżungla jest pełna sług Mroku, których z dala od Mrocznej Katedry trzymali jedynie legionieści Apostaty. Teraz wrogowie mogą zjawić się tu szybciej, niżby ktokolwiek się spodziewał. I nie ma znaczenia pora dnia czy nocy – drużyna musi wynosić się jak najszybciej.

Inkwizytor Barley znika bez śladu. Nikt jej nie widział w trakcie ataku bohaterów na Mroczną Katedrę, później zaś, niezależnie od intensywności poszukiwań, nie uda się jej odnaleźć. Może pewnego dnia bohaterowie spotkają ją raz jeszcze?

Podróż powrotna minie spokojnie. Zwycięscy bohaterowie mogą powrócić do domu, wyleczyć rany i przyjąć gratulacje przełożonych. Kiedyś być może uda im się zapomnieć o szaleńcu z dżungli, który zwał siebie Mrocznym Kardynałem. Zapomnieć o prawdzie, jaką dostrzegli w jego oczach, choć z ust płynęły bluźniercze słowa...

INKWIZYTOR PRIMUS

S	17	INT	18
KOR	16	BC	15
SU	35	OS	43

Szybkość: 3/225

MA: +1

A/RW: 6

Unikanie/parowanie: 5

	PC	WP
Głowa	4	10
Ręka	8	8
Brzuch	8	8
Noga	9	8
Klatka piersiowa	9	8

Ataki:

Sztuka

Egzekutor (pistolet i miecz)

Umiejętności:

Walka	19
Broń palna	14
Komunikacja	18
Ruchowe	3
Techniczne	0

Zdolności specjalne:

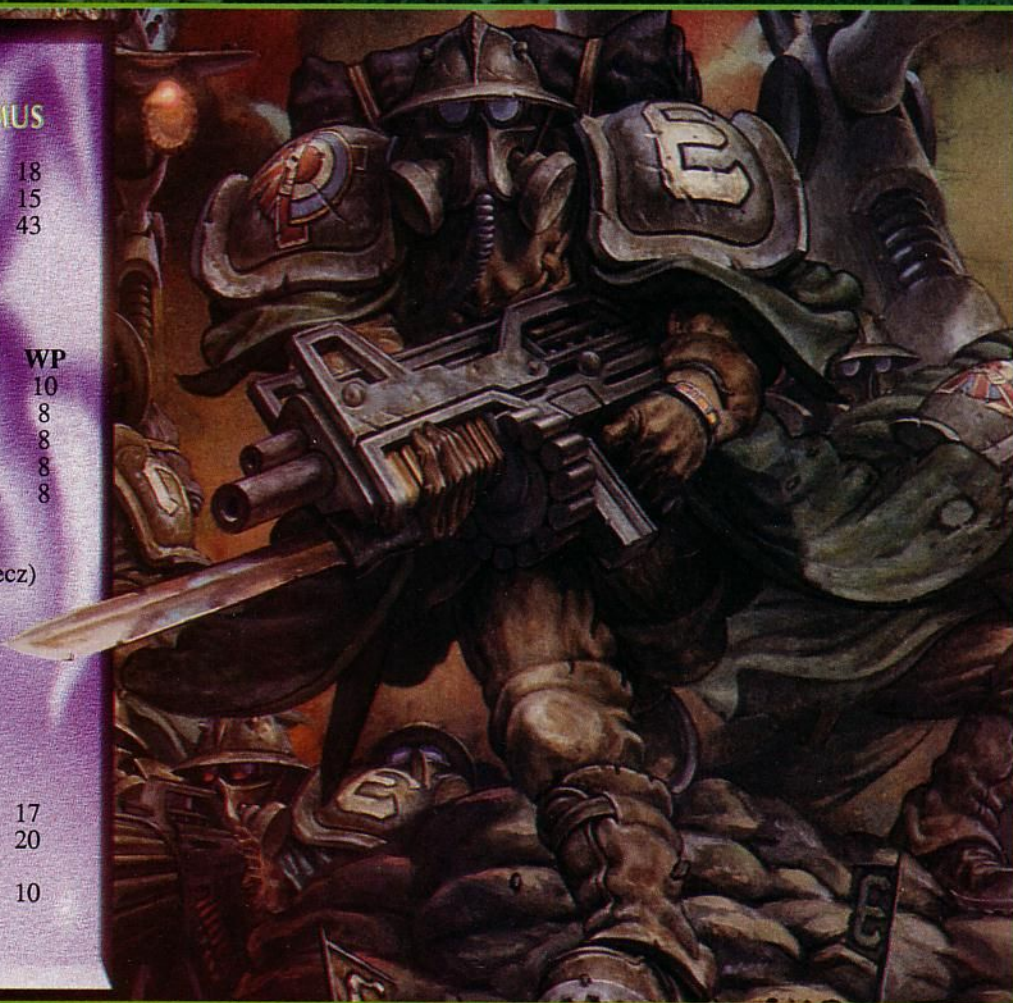
Wiedza o Legionie

Ciemności 17

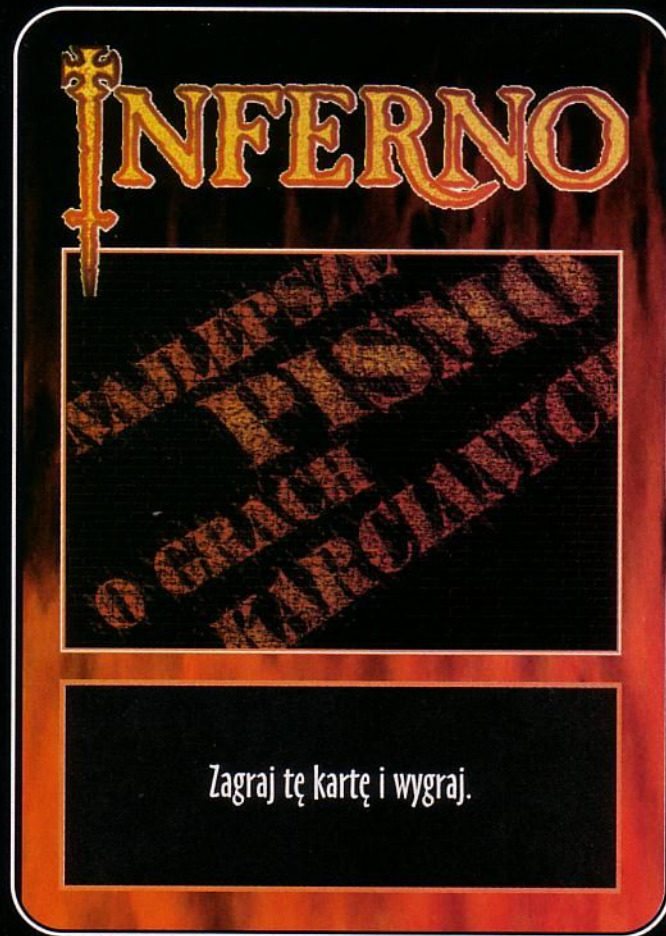
Wiedza o Algerocie 20

Sztuka: Przemian.

Poziom zaawansowania: 10



TWÓJ ATUT:



PIEKIELNIE DOBRA GAZETA. OD WRZEŚNIA W KIOSKACH
PISMO DOSTĘPNE TAKŻE W PRENUMERACIE. KUPON NA STRONIE 79.

WARZONE



PYTANIA I ODPOWIEDZI

WIDZĘ CIĘ! A MOŻE NIE?

Pytanie: W podręczniku podstawowym Warzone na str. 57 napisane jest: „Za każdą dodatkową akcję poświęconą na wypatrywanie możesz dodać +4 do szansy zauważenia ukrytych figurek“. Przytoczony niżej przykład wyjaśnia to trochę, natomiast zastanawiam się czy w przepisie tym nie jest zawarte jakieś ograniczenie... Czy modyfikator +4 otrzymuję również podczas wykrywania następnych modeli (po wykryciu pierwszego)?

Odpowiedź: Nie, tak nie jest. Po wykryciu jednego modelu rozpoczynasz wykrywanie kolejnego bez żadnych dodatkowych modyfikatorów. Aby go otrzymać, musisz poświęcić na wykrywanie kolejną (dodatkową) akcję.

CZAR CZEKA!

Pytanie: Czy model Czekający może używać Mocy Specjalnej?

Odpowiedź: Generalnie odpowiedź brzmi „nie”, chyba że w opisie czaru Sztuki lub Daru Mrocznej Harmonii napisane jest, że może być on rzucony właśnie przez model Czekający.

SŁUCHAJCIE MNIE!!! JA TUTAJ DOWODZĘ!

Pytanie: Czy model pojedynczy może wydawać rozkazy innemu modelowi pojedynczemu?

Odpowiedź: Model może wydawać rozkazy innemu modelowi pojedynczemu tylko wtedy, kiedy wartość jego Dowodzenia jest wyższa niż u modelu, któremu rozkaz został wydany.

TAAA, JESTEM WYSTRASZONY, ALE TYLKO TROSZECZKĘ!

Pytanie: Jak często drużyna musi wykonywać testy Paniki lub Uciezki spowodowane atakiem wrogiego modelu pojedynczego lub oddziału?

Odpowiedź: Tylko raz na każdą fazę aktywacji wrogiego modelu pojedynczego lub oddziału.

KOPANIE LEŻĄCEGO!

Pytanie: Jeżeli model jest zabity, to czy można do niego celować (tak jak do teleportacji lub aby zadać mu więcej ran, żeby nie można go było przywrócić do życia)?

Odpowiedź: Nie, nie można celować do zabitego modelu (ludzie, jesteście naprawdę chorzy!!!).

ŻADEN Z CIEBIE BOHATER!

Pytanie: Czy jest możliwe usunięcie zabitego modelu z linii ognia (ciągnąc go lub przenosząc)?

Odpowiedź: Nie, model musi pozostać tam, gdzie został zabity.

MÓJ MEDYK MÓGŁBY POBIĆ CRENSHAWA – JEŚLI TYLKO CHCIAŁ!

Pytanie: Czy medyka można wyposażać w uzbrojenie specjalne i/lub specjalne zdolności bohaterów?

Odpowiedź: Tak. To jest normalny model pojedynczy.

CZUJĘ SIĘ LEPIEJ NIŻ POPRZEDNIO!

Pytanie: Model zostaje zabity, kładziesz go na boku i oczekujesz na przybycie medyka. Kiedy medyk przywraca go do zdrowia, to czy model jest ustawiany w miejscu, w którym został zabity, czy też można go umieścić w swojej strefie rozstawienia?

Odpowiedź: Model kontuuje grę w miejscu, w którym został uzdrowiony.

DWOJE TO KOMPANIA... TROJE RÓWNIĘŻ!

Pytanie: Czy dozwolone jest posiadanie dwóch takich samych modeli pojedynczych w tej samej armii? Gdybym grał Bauhausem to czy mógłbym posiadać samych Kapitanów Wenusjańskich Zwiadowców jako modele pojedyncze?

Odpowiedź: Tak, o ile tylko przestrzegasz zasady dotyczącej ilości modeli pojedynczych. Pamiętaj, że na każdy model pojedynczy znajdujący się w twojej armii musi przypadać jedna drużyna.

JESTEM EKSTRA SPECJALNY... PRAWIE!

Pytanie: Jak wiele razy gracz może użyć Mocy Specjalnej w czasie swojej tury? Czy tylko raz na turę, czy też raz na każdy model?

Odpowiedź: Wszystkie modele mogą użyć Mocy Specjalnej raz w ciągu tury.

TO JEST JEDNOOSOBOWY SHOW!

Pytanie: Jak wiele modeli pojedynczych można mieć w całej armii?

Odpowiedź: Nie ma górnej granicy określającej liczbę modeli pojedynczych. Jedynym warunkiem jest to, że na każdy model pojedynczy musi przypadać jeden oddział.



ZOSTAWCIE MNIE W SPOKOJU, JESTEM SI!

Pytanie: Czy SI są niewrażliwe na Sztukę i Mroczną Harmonię i czy mogą przeciwstawiać się ich zaklęciom?

Odpowiedź: Jedyne niewrażliwe SI to te należące do Cybertronicu. Niewrażliwość na Sztukę i Mroczną Harmonię nie jest specjalną zdolnością SI, lecz specjalną premią odnoszącą się tylko do członków Cybertronicu. Natomiast działaniom zaklęć Sztuki i Harmonii może przeciwstawić się każdy model – bez względu na to czy jest SI, czy też nie.

CZŁOWIEK ZA SZEŚĆ MILIONÓW DOLARÓW!

Pytanie: Czy jest określony górny limit wartości Siły? Czy np. Siewca Zarazy Mishimy może zostać wyposażony w Cybernetyczną Rękę i uzyskać w ten sposób Siłę 10?

Odpowiedź: Nie ma górnego ograniczenia wartości Siły. Siewca Zarazy może zostać wyposażony w Cybernetyczną Rękę – i nie radzę wdawać się z nim w walkę wręcz, jeśli można tego uniknąć!

MOJE OCZY SĄ LEPSZE NIŻ 20/20

Pytanie: Jeżeli mój model znajduje się w lesie 3 cale od krawędzi, to czy inne modele mogą go zobaczyć? Ale – z drugiej strony – czy mój model może widzieć inne? Czy to prawda?

Odpowiedź: ŻADEN model nic nie widzi przez 3 cale lasu. Tak więc twój model nie będzie mógł strzelać do innych i jednocześnie nie musi się przejmować, że ktoś będzie strzelał do niego.

ZASZARŻUJĘ WTEDY, KIEDY BĘDĘ NA TO GOTOWY

Pytanie: Na stronie 5. „Kompendium 1: Świt Wojny”, na liście dotyczącej wykorzystania akcji Czekanie nie ma informacji dotyczących szarży. Na stronie 10. tej samej książki, w dziale poświęconym Szarży, napisane jest, że można wykorzystać akcję Czekania, aby zaszarżować na wrogi model. Czy zostało to przeoczone na stronie 5? Czy można wykorzystać akcję Czekania do szarży na model przeciwnika?

Odpowiedź: Model może wykorzystać akcję Czekania na wykonanie kontrszarży. Jest to jedyna możliwa akcja związana

z ruchem, jaką można wykonać wykorzystując Czekanie.

ŚWIAT SIĘ KRĘCI

Pytanie: Model jest obrócony tyłem do swojego przeciwnika (który znajduje się poza przednią strefą 180. stopni). Czy model może szarżować na przeciwnika znajdującego się za nim, czy też musi poświęcić akcję aby obrócić się przodem do wroga, a dopiero potem, wydając kolejną akcję, zaszarżować?

Odpowiedź: Kiedy model poświęca akcję na Ruch, może wykonać dowolną liczbę obrotów. Tak więc model może wykonać obrót i zaszarżować na model, który znajdował się za nim, podczas tej samej akcji.

CELUJĘ DO WSZYSTKICH... NARAZ?

Pytanie: Jeżeli wydam jedną akcję na celowanie, to czy otrzymuję dodatnie modyfikatory +4/+4 do końca tury?

Odpowiedź: Dodatni modyfikator +4/+4 otrzymuje się tylko w czasie strzelania do jednego modelu. Jeżeli ten model zginie (lub zaczniesz strzelać do innego), tracisz modyfikator. Możesz natomiast spędzić kolejną akcję na celowanie do innego modelu. Zakończenie fazy aktywacji modelu kończy również celowanie i związane z nim modyfikatory. Oznacza to, między innymi, że nie otrzymujesz modyfikatorów związanych z celowaniem podczas strzelania w trakcie Czekania.

CZY JESTEM STABILNY?

Pytanie: Jeżeli wykorzystam akcję, by się zaprzeć, to czy muszę wykonać to jeszcze raz przy zmianie celu?

Odpowiedź: Nie. Pozostajesz zaparty aż do momentu, w którym skończysz strzelać (wykonasz jakąś inną akcję) lub skończy się twoja tura.

W MGNIENIU OKA!

Pytanie: Jeżeli model teleportuje się do walki wręcz, to czy jest to uważane jako atak z zaskoczenia, tak jak w przypadku modelu Ukrytego (tzn. nie można parować i kontrszarżować)?

Odpowiedź: Nie, gdyż w przeciwnym wypadku opisano by to w zasadach dotyczących teleportacji. W miejscu docelowej teleportacji modelu kumulują się ogromne ilości energii, tak więc nie ma mowy o zaskoczeniu.

WPROST UWIELBIAMY PAROWAĆ...

Pytanie: Czy można parować Zamaszyste Cięcie?

Odpowiedź: Każdy model znajdujący się pod wzornikiem może parować. Udane

parowanie powstrzymuje trafienie tylko tego modelu, który je sparował, nie zatrzymuje natomiast Zamaszystego Cięcia.

CHYBA NIGDY NIE BYLIŚMY TAK BLISKO?

Pytanie: Czy modele muszą znajdować się podstawa przy podstawie, aby można było wykonać Zamaszyste Cięcie?

Odpowiedź: Atakujący model musi się znajdować podstawa przy podstawie z modelem, który był celem jego szarży. Natomiast celem Zamaszystego Cięcia mogą być wszystkie modele znajdujące się pod wzornikiem.

A MASZ! OK, I JESZCZE RAZ! A CO POWIESZ NA TO! HMMMM?

Pytanie: Czy można parować atak wykonywany za pomocą Broni bocznej/strzelby?

Odpowiedź: Tak, gdyż parowanie polega między innymi na odepchnięciu ręki przeciwnika (tak, aby atak był chybiony).

CZY TA RANA BĘDZIE GŁĘBOKA?

Pytanie: Przyjmijmy, że Walka Wręcz toczona jest za pomocą broni z modyfikatorem obrażeń – np. 14(x2). Jak wiele automatycznych zranień otrzymuje atakowany model?

Odpowiedź: Pierwszą ranę otrzymuje się automatycznie, natomiast dla następnych można wykonywać normalne testy pancerza.

JAK BARDZO CIĘŻKI JEST „CIĘŻKI“?

Pytanie: W podręczniku Warzone napisane jest, że jeden z członków oddziału może wymienić swoją broń na broń ciężką. Czy oznacza to, że musi to być uzbrojenie w opisie którego zaznaczono, iż jest ciężkie, czy też może to być np. lekki karabin maszynowy?

Odpowiedź: Pytanie to wywołało ogromne zamieszanie. Pisząc zasady mieliśmy na myśli założenie, że model może wymienić swój oręż na broń opisaną jako ciężka (w spisie broni poszczególnych korporacji). Np. nowa broń nie może być karabinem snajperskim, ponieważ karabin snajperski NIE JEST bronią ciężką.

CZY CHEMOGEN LUBI GRANATY?

Pytanie: Czy Chemogen jest uzbrojony w wyrzutnik granatów typu I czy typu II?

Odpowiedź: Chemogen jest przykładem perfekcjonistycznego podejścia Cybertronu do problemów wynikających na polu bitwy. Chemogen nie ruszy do walki z czymś gorszym niż granatnik typu II. Używa on również Wzornika Wybuchu (ignorując negatywne modyfikatory).

NOWE ZASADY

KONCENTRACJA! TYLKO RAZ!

Chociaż w podręczniku Warzone jest napisane, że modyfikator przyznawany za koncentrację jest kumulatywny, w rzeczywistości tak nie jest. Efekt koncentracji może się skumulować jedynie w przypadku, gdy jest to wyraźnie zaznaczone w opisie Czaru lub Daru Mrocznej Harmonii. Przepraszamy za nieporozumienia.

ABSOLUTNY SUKCES DLA TESTÓW PANCERZA

Absolutny sukces (wyrzucenie 1) podczas wykonywania testów Pancerza oznacza automatyczne uniknięcie obrażenia. Oznacza to na przykład, że jeżeli broń zadaje obrażenia równe 22, a wartość twojego Pancerza wynosi 20, możesz uniknąć obrażeń po wyrzuceniu 1.

PODZIEMNE DIABŁY

CHARAKTERYSTYKA

Głęboko, w jaskiniach Merkurego Ciemność wzrasta w siłę. Nowe, ukryte cytadele wyrastają z litej skały, przekształcając w przerażające jamy piękne niegdyś jaskinie – pełne tropikalnej roślinności, tętniące życiem... Świeże powietrze przemieniło się w kwaśne wyziewy, zwierzęta uciekły (oczywiście tylko te, które zdołały przeżyć). Bajecznie barwne rośliny stały się brązowo-czarne i zwiędły.

Wykorzystanie samurajów do walki z tym nowym zagrożeniem zakończyło się porażką. Ci, którym udało się przeżyć i nie zwariować z powodu ciemności, ciasnych przestrzeni oraz obłędów zsyłanych przez Harmonię, uciekli; byli bliscy szaleństwa z powodu okropieństw z jakimi się spotkali. Lord Moya wysłał swoją osobistą gwardię, lecz, niestety, ich straty również były dotkli-

we. Nawet dla tych zahartowanych w boju żołnierzy Cytadele okazały się zbyt dużym wyzwaniem.

Lord Moya długo rozmyślał. Medytował przez wiele dni nad zagrożeniem, zastanawiając się jak mu zapobiec. Jego obawy nie dotyczyły jedynie walki z Ciemnością – musiał również powstrzymać większą część swoich sił przed popełnieniem harakiri. Uciekając z jaskiń żołnierze ci okryli hańbą siebie i swoje rodziny. Co najgorsze, ucierpiał na tym honor Korporacji Mishima. Jedynym sposobem zmazania tej plamy na honorze było wykonanie seppuku – honorowego samobójstwa.

W ogrodach pałacu Longshore, ubrany w tradycyjne szaty szlachcica Mishimy, Lord Moya siedział przez wiele dni, nie przyjmując ani jedzenia, ani picia. Nawet jego ulubione gejsze nie mogły go odwiedzać.

Siódmego dnia Lord Moya, osłabiony i wyczerpany z powodu głodówki, wstał. Znalazł rozwiązanie problemu, rewolucyjne i bardzo różniące się od przyjętych w Mishimie praw. Osłabiony, lecz podtrzymywany przez giermków, wkroczył do pokojów rady, aby poinformować podwładnych o swojej decyzji: decyzji, nad którą będą się toczyły debaty przez kilka najbliższych lat. Postanowił mianowicie utworzyć nową jednostkę – Podziemne Diabły. Jednostkę w której dojdzie do profanacji – połączenia człowieka i maszyny.

Podziemne Diabły są oddziałem kamikaze, złożonym ze zhańbionych samurajów (tzw. roninów) oraz mechanicznych głowic bojowych. Roninowie, kiedyś zaliczani do potężnych samurajów lub hatamoto, zrobią wszystko aby dowieść, iż nadal są godni znalezienia się pomiędzy keiretsus. Zostali usunięci ze swych oddziałów za okazanie tchórzostwa w obliczu wroga lub za niewykonanie rozkazu. W szeregach Podziemnych Diabłów pełnią funkcje kontrolerów bojowych głowic.



Od samego początku Podziemne Diabły były raczej dużą jednostką. Ci spośród zhańbionych wojowników, którzy uciekli z jaskiń Merkurego i dotąd nie popełnili harakiri, natychmiast zgłosili się do służby w nowo powstałej jednostce; po dziś dzień jednostka ma stały napływ rekrutów.

Podziemne Diabły szybko dowiodły swojej wartości, dzięki czemu zaczęto wykorzystywać je do niszczenia – na wszystkie możliwe sposoby – sił Ciemności.

Wraz z nasileniem międzykorporacyjnych sporów oraz przybyciem Legionu Ciemności do Układu Słonecznego pojawiło się mnóstwo żołnierzy uważających, że powinni odzyskać swój honor; ujawniono też sporą liczbę nowych czaudel, które trzeba było unicestwić. Ostatnio Podziemne Diabły były wykorzystywane do walki z Legionem Ciemności także na innych planetach i nie tylko do misji podziemnych. Jako znak

zobowiązania wobec Kartelu Lord Moya wysłał oddział Podziemnych Diabłów do służby w międzykorporacyjnych siłach w Barnes River Gorge.

WYGLĄD

Ponieważ Podziemne Diabły od początku używane były do wykonywania misji w pozbawionych światła jaskiniach, ich stroje są ciemnej barwy. Dominującym kolorem jest ciemnograny, a wzór ich kamuflażu zawiera również musztardową żółć, brązowozielony i czarny. Głowice bojowe malowane są w podobne barwy.

Wraz z wykorzystaniem Podziemnych Diabłów do zadań naziemnych kolor ich mundurów uległ radykalnej zmianie. Zgodnie z doktryną wojskową Mishimy mundur nie powinien służyć do maskowania się, lecz ułatwić twoim sprzymierzeńcom odnalezienie twojej pozycji na polu bitwy i dokładnie informować do jakiej jednostki należysz.

Podziemne Diabły nie walczące pod ziemią noszą mundury w różnych odcieniach niebieskiego, w kolorze pomarańczowym i żółtym. Naramienniki roninów są koloru pomarańczowo-żółtego, tak samo jak osłony rąk i nóg. Podstawowa kolorystyka munduru to kamuflaż w żółte wzory.

ORGANIZACJA

Struktura Podziemnych Diabłów różni się od normalnej organizacji wojskowej w Mishimie. Mishima nie posiada regularnego wojska – każdy keiretsu dysponuje własnymi siłami zbrojnymi, zaś Podziemne Diabły pozostają pod osobistą kontrolą Lorda Moi (często wspomagają siły Mishimy w nie mającej końca walce przeciwko Ciemności).

UKŁAD SIŁ

Ronin może wykazać się swoją odwagą tylko w walce z Legionem Ciemności. W składzie armii Mishimy może się znajdować dowolna liczba

oddziałów Podziemnych Diabłów; mogą być one wystawione do walki jedynie z Legionem Ciemności. Pomimo, że początkowo jednostki te przeznaczone były do walki pod ziemią, teraz wykorzystywane są także na polach bitew w całym Układzie Słonecznym.

GŁOWICE BOJOWE PODZIEMNYCH DIABLÓW

Samobójcze głowice bojowe otrzymują programy z mapami pola bitwy. Dodatkowo wyposażane są w bardzo prymitywne czujniki odległości – wypełnione ładunkami wybuchowymi, mają za zadanie „wybicie dziur” w obronie przeciwnika. Problemem związanym z wykorzystywaniem samobójczych głowic bojowych jest to, że wyszukują tylko najbliższego wroga. W związku z tym ich realna wartość bojowa jest raczej niewielka, jeśli wróg umieści w pierwszych szeregach swych wojsk zwykle „mięso armatnie”.

Ze względu na złożoność misji Podziemnych Diabłów (oraz fakt, iż większości jaskiń w których odbywały się akcje bojowe nie zaznaczono na mapach) pamięć samobójczych głowic bojowych okazuje się za małą, a ich sztuczna inteligencja zbyt prymitywna, aby zadanie mogło zostać dobrze wykonane. W związku z tym broń sterowana jest przez kontrolerów – zabierają głowice w głąb jaskiń, gdzie te, po odnalezieniu wroga, rozpoczynają samodzielne działanie.

ZASADY SPECJALNE

- Bojowe Głowice Podziemnych Diabłów znajdują się pod kontrolą ronina. Po uaktywnieniu będą podążały w ślad za swoim kontrolerem (muszą pozostawać przez cały czas w odległości dowodzenia).
- Po nawiązaniu kontaktu z wrogiem ronin może wypuścić głowicę spod kontroli. W takim przypadku Bojowe Głowice Podziemnych Diabłów muszą wykorzystać wszystkie swoje akcje na ruch w kierunku najbliższego (sytuację tę rozpatruje się dla każdej głowicy osobno) żołnierza wrogiej piechoty.
- Samobójcze Głowice nie mogą atakować w walce wręcz.
- W momencie, gdy głowica znajdzie się w odległości 2 cali od wroga, następuje jej detonacja. Wybuch powoduje obrażenia równe 16 (x2) u KAŻDEGO modelu znajdującego się pod wzornikiem wybuchu (środek wzornika kładzie się na głowicy, modyfikator x2 odnosi się do całego wzornika). Po detonacji głowica umiera i zostaje usunięta z gry. Wybuch następuje automatycznie, głowica nie musi w tym celu wykonywać akcji.



- Jeżeli Samobójcza Głowica Bojowa zostanie zabita przed osiągnięciem celu, automatycznie eksploduje (skutki wybuchu jak wyżej).
- Wszystkie Samobójcze Głowice Bojowe wyposażone są w SI.

WYPOSAŻENIE

Samobójcze Głowice Bojowe nie mogą posiadać żadnego uzbrojenia.

STRUKTURA

Samobójcze Głowice Bojowe działają w drużynach liczących od 3 do 5 głowic, kontrolowanych przez ronina.

KONTROLER RONIN

Wyrzutki, renegaci, zhańbieni, a nawet przestępcy to ludzka część Podziemnych Diabłów – roninowie. Głównym powodem dla którego zaciągają się w szeregi Diabłów jest chęć odkupienia win, odzyskania utraconego honoru (wobec siebie samego i rodziny, a w konsekwencji honoru Mishimy). Roninowie są fanatycznymi wojownikami; wiedzą, że na końcu ich drogi istnieje tylko dwa rozwiązania – śmierć lub chwala!

SPECJALNE ZASADY

- Celem każdego ronina jest odzyskanie honoru. Wszystkie testy strachu, paniki i ucieczki wykonywane są przez nich z dodatnim modyfikatorem +4.
- Wszyscy roninowie przeszli przeszkolenie w Walce Wręcz.

WYPOSAŻENIE

Roninowie uzbrojeni są w pistolety maszynowe typu Windrider i Chainripper. Ponieważ okryli się hańbą, więc utracili prawo do noszenia mieczy ceremonialnych.

STRUKTURA

Roninowie są dowódcami drużyn złożonych z głowic – zarówno Bojowych, jak i Samobójczych.

ARTEFAKTY

W Księdze Praw wyrażono pogardę wobec wszelkich połączeń człowieka i maszyny, jak również wyraźny zakaz używania takowych przez członków Bractwa. Specjalne wyposażenie zakazane w Kardynalskim Interdykcie obejmuje: Bioniczne Oko, Cybemetyczną Rękę, Hiperaktywator, Zaimplantowany Sonar oraz Pancierz Podskórny. Wspomnienie horroru z dawnych czasów wywołanego przez Myślące Maszyny spowodowała, że wyżej wymienione wyposażenie jest objęte klątwą Kardynała. Żaden model należący do Bractwa nie może używać tych przedmiotów.



Jednakże wyznawcy Światła nie powinni tracić nadziei. Pośród wydziałów Trzeciego Zakonu znajduje się jeden zajmujący się artefaktami, a jego magazyny pełne są starożytnych relikwii. Święte i pobłogosławione przedmioty, potajemnie pochowane w katakumbach pod Katedrami, wydawane są Wiernym w razie nagłej potrzeby. Starożytne i pełne mocy urządzenia, którymi są Artefakty, mogą być używane podczas bitwy jedynie przez zasłużonych członków Bractwa z Pierwszego i Drugiego Zakonu.

Poniżej opisano jedenaście Artefaktów, przeznaczonych wyłącznie dla sił Bractwa. Dowódcy oddziałów Bractwa mogą otrzymać jeden przedmiot z listy specjalnego wyposażenia (nie objęty Klątwą Kardynała) lub jeden Artefakt. Modele pojedyncze Bractwa mogą posiadać trzy przedmioty (będące dowolną kombinacją dozwolonego wyposażenia specjalnego i Artefaktów).

UWAGA: Te zasady są opcjonalne! Jeżeli gracze zgodzą się na używanie przepisów dotyczących np. specjalnych zdolności bohaterów, nekrobioniki, itd., to opisane tu zasady dotyczące Artefaktów również mogą zostać wykorzystane. Przepisy dotyczące Artefaktów zastępują tekst zawarty na stronach 111–112 w podręczniku głównym Warzone.

AVATAR

Ten ozdobny strój bojowy jest noszony przez członków Inkwizycji. Jego całkowicie zamknięta skorupa traktowana jest jak Pancierz o wartości 30. Z powodu energii Światła przepływającego przez matrycę pancerza ruch noszącego go modelu wzrasta o jeden cal. Avatar

może być używany jedynie przez Walkirie, Westalki, Inkwizytorów oraz Inkwizytorów Majores.

KOSZT: 7.

OŚWIECONA AMUNICJA

Są to pobłogosławione naboje (znana także jako Srebrne Kule), wzmocnione mocą Światła. Dzięki nim modyfikator obrażeń zadawanych przez daną broń o wzrasta +1 w czasie strzelania do modeli Legionu Ciemności, Heretyków lub Kultystów (np. OB 12 wzrasta do OB 12(x2), OB 13(x2) do OB 13(x3), itd.). Każda broń nie będąca ciężką i znajdująca się w zbrojowni Bractwa może strzelać Oświeconą Amunicją. Niestety, kule te są dostępne tylko dla modeli pojedynczych Bractwa i muszą być kupowane dla każdej broni osobno (np. do Inkwizytorskiego Justifiera, a także do jego Nemesis).

KOSZT: 6 punktów/broń.

RĘKAWICE EGZORCYSTY

Para tych eleganckich rękawic, skąpana w Świetle bijącym z twarzy Kardynała, pozwala noszącej je osobie na rzucanie każdego zaklęcia Sztuki Wyklinania raz w ciągu gry. Rękawice obdarzają Mocą równą 16 (wartość ta jest używana zamiast wartości cechy M modelu noszącego Rękawice Egzorcysty). Rękawic Egzorcysty może używać dowolny model pojedynczy lub dowódca oddziału należący do Bractwa, wykorzystując je do niesienia pomocy medycznej na polu bitwy – tam gdzie jest ona najbardziej potrzebna. Używający Rękawic Egzorcysty model nie może się koncentrować.

KOSZT: 8 punktów.

Kontroler Ronin

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
13	11	–	13	3	1	0	4	22	23



TARCZA SIŁOWA

Ta starożytna tarcza uformowana została z pulsującego, niebieskiego pola siłowego. Noszący ją model otrzymuje dodatni modyfikator +6 do wartości P (maksymalnie do 30). Dodatkowo użytkownik Tarczy Siłowej może parować ataki wręcz – wykonuje się rzut na połowę wartości jego WW (zaokrąglając w górę) i dodaje 3 (np. Mistrz noszący Tarczę Siłową paruje cios wyrzucając 9 (WW=12, 12/2=6+3) lub mniej). Te premie odnoszą się jedynie do ciosów wprowadzanych na model od przodu. Tarcza Siłowa nie chroni przed atakami z miotaczy płomieni, eksplozjami materiałów wybuchowych, granatów, wpływem gazów oraz broni o obszarowym zasięgu działania. W artefakt ten może zostać wyposażony Inkwizytor, Inkwizytor Majores, Mistrz lub Znacznik Sztuki.

KOSZT: 8 punktów.

STABILIZATOR MOCY

To urządzenie, noszone na plecach, zawiera od 3 do 7 rur, których wyloty skierowane są ku górze, i przypomina organy znajdujące się w Katedrach. Podczas tajemniczego procesu (rozumianego jedynie przez kilku Mistrzów) Stabilizator Mocy wzmacnia wpływ Światła tak bardzo, że

użytkownik może efektywniej korzystać ze Sztuki. Stabilizator Mocy daje dodatni modyfikator +1 do wartości M. Ów przyrząd może posiadać jakikolwiek model Bractwa mogący korzystać ze Sztuki (nie uwzględnia się tych noszących Rękawicę Egzorcysty, itp.).

KOSZT: 2 punkty.

PROTEKTOR

Jest to tarcza w kształcie trumny, nazywana również Zbawicielem – swemu użytkownikowi daje +4 do wartości Pancerza (maksymalnie do 30). Protektor umożliwia parowanie ataków w czasie walki wręcz – test wykonuje się rzucając na połowę wartości WW (zaokrąglając w górę) oraz dodając 2 (np. Sierżant Świętych Wojowników paruje udanie rzucając 10 (WW=16, 16/2=8+2) lub mniej). Powyższe zasady odnoszą się tylko do ataków wprowadzanych

na model od przodu. Protektor nie chroni przed atakami z miotaczy płomieni, eksplozjami materiałów wybuchowych, granatów, wpływem gazów, broni o obszarowym zasięgu działania oraz biologicznej. Ponieważ Protektor uznawany jest za relikwiarz wojowników należących do Drugiego Zakonu, mogą z niego korzystać więc jedynie Sierżanci Świętych Wojowników, Sierżanci Elitarnej Straży Furii, Inkwizytorzy oraz Inkwizytorzy Majores.

KOSZT: 5 punktów.

ZNAK STRACHU

Jest to święta ikona (symbol urzędu), noszona przez oficerów Drugiego Zakonu. Jakikolwiek model Legionu Ciemności, Heretyk lub Kultysta (zarówno modele pojedyncze, jak i drużyny) znajdujący się w odległości 6 cali od modelu noszącego Znak Strachu musi natychmiast wykonać test paniki. Ta porażająca iluminacja wpływa na modele (poza bohaterami specjalnymi i SI), które normalnie są odporne na strach i panikę. Jeżeli jednostka lub model pojedynczy pomyślnie przejdzie test paniki, może ignorować działanie Znak Strachu do końca gry.

KOSZT: 6 punktów.

ZNAK TERRORU

Jeden z najmocniejszych symboli Bractwa, będący jednocześnie znakiem najwyższego oddania i aurytetu. Może być noszony jedynie przez najwyższych rangą członków Pierwszego i Drugiego Zakonu. Dowolny model Legionu Ciemności, Heretyk, Kultysta (zarówno modele pojedyncze, jak i drużyny) znajdujący się w odległości 6 cali od figurki noszącej Znak Terroru musi natychmiast wykonać test paniki (tak jak w przypadku Znak Strachu); jeżeli go nie przejdzie, od razu musi wykonać test ucieczki. Wszystkie modele (oprócz SI) odporne na strach, panikę oraz ucieczkę mogą się znaleźć pod wpływem przemożnej mocy tej ikony. Po udanym przejściu testu przez model pojedynczy bądź drużynę nie trzeba wykonywać ich więcej aż do końca gry. Znak Terroru może otrzymać jedynie Inkwizytor Majores lub Znacznik Sztuki.

KOSZT: 15 punktów.

RĘKAWICA ODNALEZIENIA CZARU

Model posiadający tę rękawicę automatycznie zna położenie wszystkich modeli dysponujących Darami Ciemności bądź nekrobioniką – bez względu na dzielące je przeszkody terenowe lub odległość. Znajomość tych lokacji utrzymuje się do końca gry. Rękawica daje swemu użytkownikowi dodatni modyfikator +4 do wartości DW (podczas wykrywania jakichkolwiek modeli Legionu Ciemności, Heretyków i Kultystów). Ta relikwia może być używana jedynie przez Walkirię, Westalkę, Inkwizytora, Inkwizytora Majores, Mistyka oraz Znacznik Sztuki.

KOSZT: 6 punktów.

LASKA ZAKŁĘĆ

Długa na sześć stóp różdżka wykonana z tajemniczego materiału, przypominającego polerowane drewno, skupia w sobie ogromną energię Światła. Wartość cechy Moc posiadacza Laski Zakłęb wzrasta o 2. Różdżkę może nosić jedynie Mistrz oraz Znacznik Sztuki.

KOSZT: 4 punkty.

STRAŻNIK

Strażnik osłania swego użytkownika przed działaniem Mrocznej Harmonii. Daje on dodatni modyfikator +4 do wszelkich rzutów przeciwko efektom Mrocznej Harmonii (włączając w to Dary Ciemności, Wir Szaleństwa i Wiatr Zarazy). Strażnik nie chroni przed atakami wręcz, strzałami oraz obrażeniami; nie chroni również przed strachem, szaleństwem oraz Zarazą spowodowaną przez wiele modeli Legionu Ciemności i ich broni. Strażnika może posiadać dowolny model dowolnego oddziału Bractwa lub model pojedynczy.

KOSZT: 3 punkty.

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, tel. 622-20-44 ul. Hoża 5/7, Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Arka Dln”, ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Tyrion”, ul. Lwowska 13 (I p.), Chelm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, ul. Hubska 118 (Supermarket BILLA) Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – MAG”, ul. Piotrkowska 62 Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MORION, tel. 0602276219 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 155, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „DRAGO”, 20-560 Lublin, ul. Graniczna 10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MIRAGE, tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)4718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, tel. 476683 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia SASKA, ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia PROGRESOR, ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0-601-306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Klub i sklep JAROWIT, tel. 6549174 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pawilony KOLPORTER Warszawskie stacje metra: KABATY . IMIELIN . STOKŁOSY . URSYNÓW . SŁUŻEW . RACŁAWICKA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Upominek”, tel. 0165-63425 ul. Krupówki 34a, Zakopane	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Uwaga hurtownicy i księgarze!

W niżej wymienionych punktach możecie nabyć wszystkie produkty Wydawnictwa MAG (za wyjątkiem figurek):

1. ul. Kolejowa 15/17 (budynek Unitra-Unizet), 00-950 Warszawa, p. 118, tel. 632-15-29
2. Biuro Handlowe „Kwadro”, ul. Kolejowa 15/17, 00-950 Warszawa, tel. 632-72-63



POWRÓT CZARNOKSIĘŻNIKA

(The Return of the Sorcerer)

Clark Ashton Smith

Przełożył: Witold Nowakowski

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Od kilku miesięcy byłem bez pracy i moje oszczędności wyraźnie zaczęły topnieć. Nic dziwnego zatem, że z ogromną ulgą przeczytałem list, w którym niejaki John Camby zapraszał mnie, abym osobiście przedstawił swoje kwalifikacje. Camby zamieścił ogłoszenie, że szuka sekretarza, zaznaczył jednak, że wstępne oferty należy nadsyłać pocztą. List był więc odpowiedzią na moje zgłoszenie.

Camby bez wątpienia należał do grona naukowców, nie przywykł więc, by gościć w swoim domu tłum obcych. Dzięki zwykłej metodzie selekcji już na początku mógł odrzucić najmniej odpowiednich kandydatów. Jasno i precyzyjnie określił swoje wymagania; niektóre z nich, jak choćby znajomość arabskiego, przekraczały poziom wiedzy przeciętnego człowieka. Ja na szczęście dość płynnie mówiłem w tym języku.

Z lekkim trudem dotarłem pod wskazany adres. Było to na przedmieściach Oakland, gdzieś na końcu alei pnącej się na szczyt niewielkiego wzgórza. Duży dwuskrzydłowy dom, gęsto porośnięty splątanym bluszczem, stał w cieniu starych dębów, wśród zarośli i krzewów,

których już od dawna nawet nie dotknęła ręka ogrodnika. Od sąsiednich posesji odgradzał go z jednej strony zachwaszczony żywopłot, z drugiej zaś kłęb drzew i pnączy, otaczających poczemiałe zgliszcza jakiejś budowli.

Oprócz ociążałej atmosfery smutku było w tym coś przedziwnego i złowrogiego – coś, co czaiło się w zarośniętych węglach, w tajemniczych i ciemnych oknach, w poskręcanych konarach dębów i potarganych krzewach. W nieco smętnym nastroju wszedłem na zakurzoną ścieżkę wiodącą ku drzwiom frontowym.

Kiedy wreszcie stanąłem przed Johnem Camby, mój poprzedni entuzjazm wyparował bez śladu. W gruncie rzeczy nie miałem powodów do obaw, a jednak ciarki przebiegły mi po skórze, a na sercu leży ołowiany ciężar. Może sprawiła to mroczna biblioteka, a może widok samego gospodarza. W kątach pokoju pełzały stare cienie, których zapewne nigdy nie rozpraszał blask słońca lub lampy. Chyba chodziło właśnie o ów nastrój, gdyż John Camby wyglądał dokładnie tak, jak go sobie wyobrażałem.

Miał wszystkie cechy badacza-samotnika, od lat ślęczącego nad księgami w poszukiwaniu ukrytej prawdy. Był chudy, przygarbiony, z wysokim czołem i szopą siwiejących włosów. Na jego gładko wygolonych, zapadniętych policzkach kładły się cienie zalegające bibliotekę. Roztaczał wokół siebie aurę nerwowości; nie wynikała ona jednak z długiego osamotnienia, ale raczej ze strachu, zdradzanego każdym bystrym spojrzeniem ciemnych, palających oczu i każdym ruchem kościstych dłoni. Wyglądał na zmęczonego – ciekawiło mnie co robił, że doprowadził się

do takiego stanu. Szerokie bary i dumna twarz o orlich rysach emanowały wspomnieniem dawnej siły, chyba nie całkiem jeszcze wyczerpanej.

Głos miał zadziwiająco dźwięczny i głęboki.

– Myślę, że się pan nada, panie Ogden – oznajmił po paru pytaniach, związanych głównie z lingwistyką, i po nadspodziewanie łatwym sprawdzianiu z arabskiego. – Pana praca nie będzie ciężka. Chcę po prostu mieć kogoś pod ręką, a to dla pana oznacza przeprowadzkę. Dostanie pan wygodny pokój i zapewniam, że pana nie otruję. Zwykle jestem zajęty nocą. Mam nadzieję, że nie przywiązuje pan większej wagi do regularnych godzin pracy.

Inny na moim miejscu chyba by się ucieszył, że to właśnie jemu przypadła rola sekretarza. Ja jednak ciągle miałem niejasne przeświadczenie, że dzieje się coś złego. Z ociąganiem podziękowałem panu Camby i wymruczałem, że z przeprowadzką nie będzie kłopotu.

Camby wyraźnie się ucieszył. Na chwilę nawet zapomniał o strachu.

– Znakomicie. Proszę tu wrócić jak najszybciej... choćby dziś po południu – powiedział. – Rad jestem z pańskiej decyzji; im szybciej, tym lepiej. Od pewnego czasu mieszkam zupełnie sam i muszę przyznać, że trochę zaczęło mi to ciążyć. Praca też idzie wolniej bez stałej pomocy. Zazwyczaj korzystałem z usług brata, ale on wybrał się w daleką podróż.

Wróciłem więc do mieszkania wynajętego w centrum, resztę dolarów wydałem na zaległe komorne, spakowałem rzeczy i po godzinie byłem już z powrotem w domu nowego chlebowodawcy. Zaprowadził mnie do pokoju na

pierwszym pięttrze, od dawna nie wie-
trzonego i pełnego kurzu, ale wspania-
łego w porównaniu z kłitką, do której
wędziły mnie kłopoty finansowe. Po-
tem przeszliśmy do pracowni znajdują-
cej się na tym samym pięttrze, na końcu
korytarza. Tu, jak się dowiedziałem,
miałem spędzać większość czasu.

Gdy weszliśmy do środka, z trudem
powstrzymałem okrzyk zdumienia. Pok-
ój jako żywo przypominał komnatę
czarownika. Na stołach leżały archai-
czne instrumenty niewiadomego prze-
znaczenia, mapy astrologiczne, cza-
szki, alembiki i kryształ, nawet kadzi-
dła – takie same, jakie obnoszą katolici-
cy księży – oraz księgi oprawne
w zmurszałą skórę i zamykane na za-
śniedziałe zamki. W jednym rogu stał
szkielet wielkiej małpy, w drugim
człowieka, a z powały zwisał wypcha-
ny krokodyl.

Na półkach stały rzędy książek. Je-
den rzut oka na tytuły uświadomił mi,
że mam do czynienia z przeogromną
kolekcją starych i nowych dzieł o de-
monologii i czarnej magii. Na ścianach
wisały sztychy i obrazy o podobnej te-
matyce, a cały pokój tchnął mieszaniną
na wpół zapomnianych obaw i przesąd-
dów. W normalnej sytuacji pewnie
bym się roześmiał na taki widok, ale
w tym samotnym, posepnym domu,
w przytomności opętanego przez czary
gospodarza, przeszył mnie zimny
dreszcz zgrozy.

Opodal mnie, na stole, stała maszy-
na do pisania. Ów zwykły przedmiot
dziwnie nie pasował do otaczającego
go sztafazu, łączącego satanizm ze
średniowieczem. Obok piętrzyły się
nierówno ułożone sterty rękopisów.
Naprzeciwko była niewielka alkowa,
oddzielona kotarą, a w niej łóżko, na
którym zapewne spiał Camby.

Po drugiej stronie, między
szkieletami człowieka
i małpy, zobaczy-
łem zamkniętą
szafę, wmu-
rowaną
w ścianę.

Cam-
by zau-
ważył moje za-
skoczenie i przyglą-
dał mi się z chłodnym,
analitycznym zainteresowa-
niem. Odwróciłem wzrok.

– Przez całe życie zgłębia-
łem tajniki demonologii i cza-
rów – powiedział gospodarz tonem
wyjaśnienia. – To fascynująca, lecz na
ogół odrzucana dziedzina wiedzy. Te-
raz pracuję nad monografią, w której
chcę przedstawić praktyki magów

i satanistów wszystkich epok i z każde-
go zakątka świata. Pan, przynajmniej
na razie, będzie przepisywał rękopis,
z uwzględnieniem moich poprawek,
i pomagał mi przeglądać źródła oraz
korespondencje. Liczę zwłaszcza
na pańską znajomość arab-
skiego, gdyż znam
w tym języku tylko
kilka podstawowych
zwrotów, a zamie-
rzam skorzystać
z istotnych frag-
mentów oryginalne-
go tekstu księgi zwa-
nej „Necronomicon”.
Podejrzewam, że ła-
ciński przekład, który
spisał Olaus Wormius, za-
wiera sporo luk i pomyłek.

Kiedys już słyszałem o tej rzad-
kiej i słynnej księdze, lecz nigdy dotąd
jej nie widziałem. Wieść niosła, że za-
wierała najtajniejsze sekrety zła i zaka-
zanej wiedzy. Co więcej, pierwotny
tekst, spisany przez oszalałego Araba,
Abdula Alhazreda, podobno zaginął.
Zastanawiało mnie jak trafił w ręce Joh-
na Camby.

– Pokażę panu księgę po kolacji – cią-
gnął gospodarz. – Bez wątpienia zdoła
pan odczytać jeden lub dwa urywki,
które już od dawna są dla mnie zagadką.

Wieczorny posiłek, w całości przy-
rządzony i podany przez mego chlebo-
dawcę, był przyjemną odmianą po da-
niach z taniej restauracji. Camby wyra-
źnie czuł się odprężony. Dużo mówił,
nawet dowcipkował, kiedy opróżnili-
śmy butelkę łagodnego *sauterne'a*. Mi-
mo wszystko wciąż byłem niespokojny,
choć – szczerze mówiąc – nie miałem
ku temu widocznych powodów.

Wróciliśmy do pracowni. Camby
otworzył szafę i wyjął obiecaną księ-
gę.

Była
niewia-
rygodnie
stara, opraw-
wiona
w czarną
okładkę ze
srebrnym orna-
mentem, wy-
sadzana
ciemno po-
łyskującymi
granatami.

Otworzyłem ją
i bezwiednie dałem

krok do tyłu, gdyż z poślizgniętych
kartek buchnął na mnie odór – tak
ohydny, jakby księga przez wieki le-
żała wśród trupów na dnie zapomnianej
mogiły i na zawsze przesiąkła
wonią rozkładu.

Camby z błyszczącymi z przejęcia
oczami odebrał mi manuskrypt i otwo-
rzył go niemal pośrodku. Chudym pal-
cem wskazał odpowiednie miejsce.

– Niech pan teraz czyta – zażądał
podniecony.

Pomału, z pewnym
trudem odszyfrowa-
łem archaiczny
fragment tekstu,
notując na papie-
rze pierwszą,
mocno chropa-
wą wersję tłum-
maczenia. Po-
tem Camby pole-
cił, bym przeczy-
tał ją na głos.

„Wiedzą to tylko
wybrańcy, choć jest cał-
kowitą prawdą, że wola

zmarłego maga ma siłę ponad jego
ciało i wstać z grobu może, i dokonać
wówczas wszystkiego co nie było skoń-
czonym za życia. A także resurekcję są
niezmienne dla niecznych celów
i uszczerbku dla innych. Ruch bowiem
wraca w ciało, jeżeli wszystkie jego
członki nietknięte będą. Są też zdarze-
nia, że wola maga zbiera z objęć śmierci
i wszystkie rozrzucone części po-
ćwiartowanego ciała i każe służyć im
do końca, w oddzielności albo w tym-
czasowej unii. Ale we wszystkich ra-
zach, po zakończeniu dzieła, ciało wra-
ca do poprzedniego stanu”.

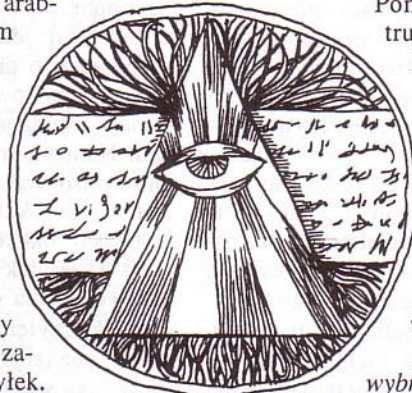
Bełkot pomyleńca. To nie ten prze-
klęty fragment, tylko dziwny, wręcz
chorobliwy wyraz skupienia malujący
się na twarzy zasłuchanego gospodarza
sprawił, że drgnąłem jak oparzony,
usłyszawszy wyraźny szelest za
drzwiami. Ale kiedy skończyłem czy-
tać i uniosłem głowę, ze zdumieniem
spozstrzegłem, że Camby z przerażoną
miną wpatruje się w przestrzeń. Jego
twarz zastygła w maskę strachu. Coś
mi podpowiadało, że bardziej bał się
szmerów na korytarzu, aniżeli wywo-
dów Abdula Alhazreda.

– Pełno tu szmerów – wyjaśnił, wi-
dząc moje zdziwienie. – Wciąż bezsku-
tecznie próbuję się ich pozbyć.

Szelest nie ustawał, jakby domnie-
many szczur powoli ciągnął coś po
podłodze. Był coraz bliżej, przez chwi-
lę błędził tuż pod drzwiami, potem od-
dalił się i ucichł. Camby wciąż nasłu-
chiwał. Odetchnął głębiej dopiero
wówczas, kiedy zapanowała cisza.

– Staje się nerwowo – bąknął. – To
rezultat przepracowania. Byłe hałas
wyprowadza mnie z równowagi.

Szmer rozpląnął się powoli gdzieś
w głębi domu. Camby po trochu odzy-
skiwał rezon.



– Może pan jeszcze raz odczytać przekład? – spytał. – Chcę zapamiętać każde słowo.

Zrobiłem, co kazał. Gospodarz słuchał z taką samą uwagą jak przedtem, lecz tym razem nic nam nie przeszkodziło. Był jeszcze bledszy; gdy czytałem końcowe zdania, wyglądał tak blade, że chyba cała krew odpłynęła mu z twarzy. Zapadnięte oczy świeciły niczym próchno w głębokiej krypcie.

– Niezwykły tekst – powiedział. – Z moją znajomością języka nie mogłem sobie z nim poradzić. Olaus Wormius opuścił cały fragment. Bardzo panu dziękuję za naukowe tłumaczenie. Odkrył pan dla mnie nową prawdę.

Mówił suchym, oficjalnym tonem, jakby na siłę chciał zachować spokój i odepchnąć od siebie świat chaotycznych wrażeń i uczuć. Chyba był bardziej przygnębiony niż zazwyczaj i podejrzewałem, że miało to tajemniczy związek z odcyfrowanym przed chwilą fragmentem „Necronomiconu”. Zasepiona mina świadczyła, że Camby błędził myślami gdzieś daleko.

W końcu jednak udało mu się pozbierać i poprosił o tłumaczenie innego ustępu. Tym razem było to osobliwe zaklęcie, rodzaj egzorcyzmu powiązane z rytuałem, użyciem rzadko spotykanych arabskich korzeni i prawidłową inwokacją do co najmniej setki wymienionych z imienia bestii i demonów. Kiedy skończyłem pisać, Camby zabrał mi kartkę i studiował ją bardzo długo, z zachłannością wykraczającą poza zwykle zainteresowanie naukowca.

– Olaus Wormius też o tym nie wspomina – zauważył. Ponownie przebiegł tekst wzrokiem, starannie złożył papier i schował go w tej samej szafie, z której wyjął „Necronomicon”.

To był jeden z najdziwniejszych wieczorów w moim życiu. W ciągu następnych kilku godzin, spędzonych na dyskusji o rewelacjach pogańskiej księgi, z wolna doszedłem do wniosku, że mój gospodarz jest owładnięty śmiertelnym przerażeniem. Bał się być sam i dlatego pragnął mego towarzystwa. Wciąż na coś czekał, nasłuchiwał w najwyższym napięciu, mechanicznie kiwając głową na potwierdzenie moich wywodów. Muszę przyznać, że pośród wszystkich tych dziwacznych rekwizytów, w atmosferze przyczajonego zła

i ukrytej grozy, sam poczułem, jak budzą się we mnie atawistyczne lęki. I choć na co dzień byłem raczej sceptycznie nastawiony do przesądów, teraz uwierzyłem we wszelkie fantazje. Bez wątpienia Cranby zaraził mnie strachem.

On sam jednak ani słowem nie wspomniał o prawdziwych powodach swojego zachowania. Powtarzał tylko banały o przepracowaniu i zmęczeniu. Niejednokrotnie w ciągu rozmowy usiłował podkreślić, że badania nad okultyzmem podjął z czysto naukowych względów i że, tak jak ja, jest w głębi ducha sceptykiem. Nie wierzyłem mu ani trochę. Sądziłem raczej, że w toku wieloletnich badań uległ niezdrowej obsesji, która uczyniła zeń ofiarę lęku przed wyimaginowanym duchem. Nie umiałem jednak rozpoznać natury tego ducha.

Szmer, który denerwował mojego gospodarza, już się nie powtórzył. Minęła północ, a my wciąż siedzieliśmy nad otwartą księgą szalonego Araba. Camby wreszcie odzyskał poczucie czasu.

– Obawiam się, że trzymałem pana zbyt długo – powiedział tonem przeprosin. – Proszę się trochę przespać. Jestem po trochu egoistą i zapominam, że nie wszyscy przywykli do tak dziwacznych godzin pracy.

Wygłosiłem grzecznościową formułę, że nic się nie stało, powiedziałem „dobranoc” i z ulgą poczłapałem do swego pokoju. Byłem pewien, że wszystkie obawy i lęki pozostawię za sobą, w pracowni Johna Camby.

W długim korytarzu była tylko jedna lampa, zawieszona w pobliżu miejsca, gdzie stałem. Mój pokój był na drugim końcu pomieszczenia, w pobliżu schodów, schowany w gęstym mroku. Gdy doszedłem do drzwi i położyłem rękę na klamce, posłyszałem za sobą jakiś odgłos. Odwróciłem się i zobaczyłem mały, niewyraźny kształt, który podbiegł do schodów i po chwili zniknął mi z oczu. Zdębiałem z przerażenia, gdyż owo „coś” było zbyt blade na szczura i niepodobne do żadnego zwierzęcia. Nie wiedziałem, co to może być, ale wyglądało naprawdę

okropnie. Dygotałem jak w febrze. Z mroku dobiegały mnie stłumione pacnięcia, jakby jakiś przedmiot staczał się po schodach. Dźwięk powtarzał się regularnie, coraz ciszej, aż w końcu umilkł.

Za żadne skarby świata nie zamierzałem zapalić światła na schodach; nie sprawdziłem także przyczyny hałasu. Przez długą chwilę stałem jak skamieniały, zaś potem wszedłem do pokoju, zamknąłem drzwi i pełen sprzeczych przeczuć wyciągnąłem się w łóżku.

Nie zgasilem lampy. Długo nie mogłem zasnąć; słuchałem, czy nie wrócą paskudne dźwięki. Lecz w domu było cicho niczym w kostnicy. Wreszcie, zmorzony snem, wbrew sobie zamknąłem oczy i spokojnie przespałem parę długich godzin.

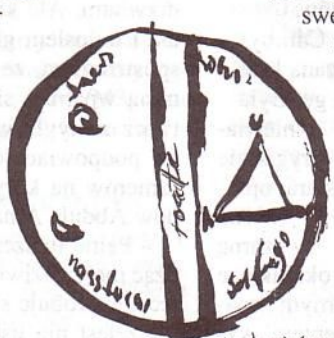
Obudziłem się o dziesiątej. Ciekawiło mnie, czy Camby świadomie pozwolił mi pospać, czy sam jeszcze nie wstał. Ubrałem się i zszedłem na dół. Zastałem go przy stole. Był blade i roztrzęsiony, jakby przez całą noc nie zmrzył oka.

– Mam nadzieję, że szczury pana nie obudziły – powiedział na powitanie. – W końcu coś trzeba będzie z nimi zrobić.

– Nic nie zauważyłem – odparłem. Nie mogłem się zmusić, żeby wspomnieć o wstrętnym, odrażającym stworze na schodach. Na pewno mi się przywidziało; jakiś szczur włókł łup do nory. Próbowałem zapomnieć o złowieszczym regularnym dźwięku i niezmiernym kształcie, który mignął w mroku.

Camby obrzucił mnie badawczym wzrokiem, jakby chciał wtargnąć w najskrytsze zakamarki mojego umysłu. Śniadanie upłynęło w smętnym nastroju. Reszta dnia także nie była najwesołsza. Camby aż do wieczora zamknął się w pokoju, a ja zostałem sam w bogatej, ale całkiem zwykłej bibliotece na parterze. Nie wiedziałem, co robił mój gospodarz; parę razy wydawało mi się, że słyszę monotonną pieśń, śpiewaną uroczystym głosem. Głowę miałem pełną czarnych myśli. Pomału przesiąkałem zatrutą atmosferą domostwa; wydawało mi się, że zewsząd spoglądają ku mnie niewidzialne zmyły.

Westchnąłem z ulgą, kiedy Camby ponownie wezwał mnie do siebie. W pracowni wisiał ostry, aromatyczny zapach, a w powietrzu rozwiewały się ostatnie strzępki niebieskiego dymu; zapach przypominał woń orientalnych żywic i korzeni w kościelnym kadzidle.



Afgański dywan został przesunięty na środek pokoju, ale nie był wystarczająco duży, by zupełnie zasłonić fioletowe linie, pozostałe po pentagramie wyrzutowanym na podłodze. Camby bez wątplenia odprowadził jakieś gusła.

Nie usłyszałem żadnych wyjaśnień. Camby zachowywał się inaczej niż rano: był spokojniejszy, nabrał pewności siebie. Energicznym ruchem położył przede mną stos papierów przeznaczonych do przepisania. Znajomy stukot klawiszy pozwolił mi po trochu zapomniać o czarach i ze skrywanym uśmiechem czytałem zło-wrogie wywody gospodarza, opisujące co się stanie, gdy rozpetane zostaną nieziemskie siły. Jednak gdzieś w głębi ducha dręczył mnie niepokój.

Nadszedł wieczór. Po kolacji ponownie przeszliśmy do pracowni. Camby był podniecony, jakby czekał na wynik jakiegoś doświadczenia. Wróciłem do przerwanej pracy, lecz udzielił mi się nastrój gospodarza i podświadomie także nadstawiałem ucha.

Nagle w stuk maszyny do pisania wdarł się szmer dobiegający z holu. Camby też go usłyszał, gdyż drgnął, a na jego twarzy dostrzegłem wyraz nieopisanego trwogi.

Szelest był coraz bliżej, przemieszany z upiornym, tępym kołatanem, a potem z całą gamą innych głosów o różnym stopniu natężenia. Korytarz dudnił echem, jakby armia szczurów taskała po schodach ciężkie ścierwo. Lecz przecież żaden gryzoń nie wydawał podobnych dźwięków, ani nie wciągnąłby pod górę tak wielkiego lupu! Było w tym coś nieokreślonego, coś bez nazwy i definicji, coś, co sprawiło, że zimny dreszcz przebiegł mi po krzyżu.

– Dobry Boże! – krzyknąłem. – Co to za inwazja?

– Szczury! Mówiłem przecież, że szczury! – histerycznie zaskowyczał Camby.

Chwilę później rozległo się wyraźne stukanie w drzwi, tuż nad progiem. Niemal jednocześnie coś załomotało w zamkniętej szafie. Camby zerwał się, po czym gwałtownie opadł z powrotem na fotel. Pożarzały z przerażenia, wykrzywił maskę twarzy w parokształnym strachu.

Nie potrafiłem dłużej wytrzymać koszmarnego napięcia. Podbiegłem do drzwi i, nie zważając na rozpaczliwe gesty mojego chlebodawcy, otworzyłem je na oścież. Nie miałem pojęcia co zobaczę, gdy wychodziłem na ciemny korytarz...

Spojrzałem w dół i chwyciły mnie nagie mdłości. Tuż pod stopami zobaczyłem dłoń – ludzką dłoń, obciętą w nadgarSKU, kościstą i niebieskawą, niczym u trupa zmarłego tydzień temu, z ziemią na palcach i pod paznokciami.

Ta przeklęta rzecz ruszała się! Skręciła, żeby mnie ominąć i jak krab podreptała dalej korytarzem. Za nią ciągnęły inne części ciała; rozpoznałem stopę i ramię. Nie chciałem patrzeć na resztę, bałem się unieść wzrok. Upiorny kondukt sunął bez pośpiechu, choć nie mogłem określić, co go utrzymywało w ruchu. Widok budził nieopisaną zgrozę. Choć w owych szczątkach można było dostrzec pozory życia, biła od nich słodka woń rozkładu. Odwróciłem wzrok, wpadłem do pracowni i roztrzęsioną dłonią zamknąłem drzwi. Camby stał przy mnie z kluczem w ręku. Z trudem wsunął go w zamek i przekręcił. Dygotał jak stuletni starzec.

– Widział pan? – zapytał suchym, zgrzytliwym szeptem.

– W imię Boga, co to wszystko znaczy? – zawołałem.

Camby, chwiejąc się na nogach, wrócił na fotel. Twarz miał zastygłą w grymasie dojmującego bólu i drżał na całym ciele jak w ataku febry. Usiadłem obok niego. Chwilę milczał, wreszcie mamroczącym, urywanym głosem wyznał mi całą prawdę.

– Jest silniejszy ode mnie... nawet po śmierci. Nawet po tym, jak go poćwiartowałem skalpelem i piłą. Myślałem, że nie wróci... Pochowałem go w dwunastu różnych miejscach: w piwnicy, pod krzewami i w korzeniach bluszczu... ale „Necronomicon” ma rację. Helman o tym wiedział. Zanim go zabiłem ostrzegwał, że wróci. Nawet w takim stanie...

Nie wierzyłem mu. Nienawidziliśmy się nawzajem. Posiadał większą moc i zagnał większą łaskę u Władcy Ciemności. Zabiłem go... chociaż byliśmy bliźniakami... i braćmi w służbie Szatana oraz tych, którzy byli przed Nim. Przez wiele lat studiowaliśmy razem. Wspólnie odprowadzaliśmy czarne

msze i czciliśmy tych samych bogów. On jednak zabrnął głębiej, w niedostępny dla mnie i zakazany obszar wiedzy. Budził strach, lecz nie chciałem, żeby to on mną rządził.

Tydzień temu... nie, to już dziesięć dni minęło odkąd go zabiłem. Wracał co noc... Boże! Przeklęte dłonie pełzały po podłodze! Stopy, ręce, kawałki nóg wspinały się po schodach, żeby mnie prześladować!... Chryste... Zakrwawiony tułów leżał i czekał. Mówię panu, dłonie nawet w dzień krążyły i stukają pod moimi drzwiami. A w mroku wciąż potykam się o jego ręce.

Boże, Boże... Czemuż nie zwariowałem? O to mu właśnie chodzi, dlatego mnie torturuje. Dlatego krąży po tym upiornym domu. Ma dość mocy, żeby szybko zakończyć sprawę – gdyby tylko chciał... Mógłby wezwać do siebie wszystkie części ciała i zabić mnie w ten sam sposób, w jaki ja go zabiłem.

A przecież tak przemyślnie ukryłem zwłoki... Bezskutecznie. Zakopałem piłę i skalpel w drugim końcu ogrodu, z dala od złych, zachłannych palców Helmana. Nie pochowałem tylko głowy... Trzymam ją tam, w szafie. Czasem słyszę, jak się porusza... Choćby przed chwilą... Ale Helman nie potrzebuje głowy, jego moc jest wszędzie i oddzielnie steruje każdym fragmentem ciała!

Zamknąłem wszystkie drzwi i okna, gdy odkryłem, że wrócił... Nie zdało się to na wiele. Próbowałem go przegnać znanymi mi zaklęciami. Dziś spróbowałem formuły zalecanej przez „Necronomicon”, którą pan przetłumaczył. Nie mogłem już po prostu wytrzymać samotności...

MARCONI

Pomyślałem, że ktoś jeszcze powinien zamieszkać ze mną... To zaklęcie było ostatnią nadzieją – najstarszą i najpotężniejszą inwokacją. Lecz, jak pan widział, również zawiodło...

Dalej bełkotał coś niezrozumiale, patrząc w przestrzeń pustym, niewidzącym wzrokiem, już naznaczonym piętnem szaleństwa. Milczałem – spowiedź czarownika ścięła mi krew w żyłach. Siedziałem otępiały, przytłoczony wszechobecną grozą. Gdy po chwili ocknąłem się z zamyślenia, poczułem nagły wstręt do mego pryncypała.



PUSZKA PANDORY

Puszka Pandory jest stałą rubryką, w której gracze dzielą się z innymi swoimi ciekawymi pomysłami na „małe elementy” sesji – rekwizyty, potwory, pomysły na rozegranie sytuacji, oryginalne początki i zakończenia przygód.

Zastanawialiśmy się jak honorować autorów pomysłów w tym dziale. Nie ma sensu wszystkim płacić, bo sumy są krasnoludkowe, ale fajniej może będzie, jak za każdym razem będziemy losować jedną osobę (z tych, których pomysły zostały opublikowane) i przyznawać jej nagrodę. W związku z powyższym, jeśli przysyłacie jakiś pomysł, to dopiszcie zawsze dwie-trzy propozycje nagród dla siebie – z puli wydawnictwa MAG, oczywiście (dwie-trzy – na wypadek, gdyby były problemy z dostępem do jakiegóż pozycji).

Dziś nie losujemy, a to dlatego, że sobie nagrody nie przyznam, a pomysł *Wojtka „Jora”* jest króciutki. Zostaje nam zatem dzielny chemik *M.S.* i on wygrywa nagrodę. Na chybił-trafił wybraliśmy mu *MAGowskie „Labyrinty”* od numeru 1 do 4. Miłej zabawy *M.S.*, a Was zapraszam do współpracy przy redagowaniu tej rubryki.

Milosz

Jajko z niespodzianką – usprawnienie

W artykule „Skrót do R’lyeh” z „MiM” 5/6’97 jest podany przepis na jajko z niespodzianką. W punkcie „k)” jest napisane co by jajo wsadzić do lodówki. Lepiej jest je połać zimną wodą z kranu przez około 5 minut.

Wojtek „Jor”

Gatha

Gatha jest potworem, którego wymyśliłem na potrzeby swojej pierwszej przygody do ZC, ale dziś widzę, że z powodzeniem może być użyta w światach *fantasy*, czy różnego rodzaju innych horrorach świata realnego.

Gatha to istota, której prawdziwą naturę bardzo trudno jest rozpoznać na pierwszy rzut oka. Otóż przypomina ona potężny budynek, nie odkryty dachem – jakby w fazie budowy. Nawet dokładne oględziny z bliska nie powinny przynieść sceptykom żadnych innych wniosków poza stwierdzeniem, iż ściany pokryto jakąś dziwną teksturą – co właściciel z łatwością wytłumaczy schnięciem zaprawy (wytłumaczenie głupie, ale większość laików – czytaj: bohaterów – daje się na nie nabrać). Pochłaniając kolejne ofiary potwór rośnie, jego ciało dobudowuje kolejne piętra. Żywotne organy mieszczą się w piwnicy, gdzie zawieszono są, niczym olbrzymia ameba, na kilkunastu pępowinach zagłębiających się w sufit. Tu też mieści się otwór gębowy monstrum. Co

Gatha ma pożerać, pozostawiam Waszej decyzji, ale rozwiązanie jest chyba jasne... Będąc w formie „budynku” nie może poruszać się i porozumiewać; zazwyczaj znajduje sobie niewolnika, który w zamian za „dach nad głową” dostarcza jej ofiar. Ów niewolnik ma także możliwość przenikania przez ciało Gathy, a więc – dosłownie – przechodzenia przez ściany.

Gatha jest wrażliwa jedynie na ogień. Gdy domyślna ofiara spali całą budowlę, to „ameba” (jeśli „jądro” znajdujące się w piwnicy ocaleje) drąży korytarze i przepełza w inne miejsce; tam znów poszukuje sług i ofiar, powoli odbudowując swe ciało (na tym pomysłem oparłem drugą część przygody z Gathą w roli głównej).

Milosz

Krzyżówka

„Krzyżówka” jest uatrakcyjnioną formą labiryntu, którą można wykorzystać np. w światach *fantasy* albo Krainie Snów w ZC. Polega to na tym, że w trakcie przygody podajemy graczom wiersz z zakodowanymi weń pytaniami. Potem, w określonym momencie scenariusza, bohaterowie docierają do przepaści... i tu zaczyna się zabawa! Kiedy wypowiedzą słowo-odpowiedź na pierwszą z zagadek – pojawia się kilka kamiennych płyt (tyle płyt, ile liter w odgadniętym haśle), na które można wejść. W celem „zbudowania” całego mostu nad przepaścią trzeba odgadnąć wszystkie hasła.

Jest tu jednak pewien kruczek. Otóż każdorazowe „pułdo” w odgadywaniu hasel powoduje zniknięcie części płyt, które już się pojawiły. Ile ma zniknąć? Wybieracie sami. Trzeba tylko dodać, że co sprytniejsi gracze pozostają na początku drogi dopóki nie odgadną wszystkiego i dopiero wtedy idą. Ale i na to są sposoby.

„Krzyżówka” skutecznie podnosi napięcie w przygodzie – takie znikające płyty podnoszą poziom adrenaliny. Podaję tu tylko najprostszą z możliwych form „krzyżówki” – można ją modyfikować na wiele sposobów (np. robiąc labirynt – trzeba ułożyć sobie normalną krzyżówkę, jak w gazetach).

Milosz

Pieczętowanie pergaminów – lak domowej roboty.

Do starych dokumentów, pergaminów, scrolli, itp. Bardzo przydaje się lak. Służy on do zamykania, pieczętowania czy czopowania zwiniętych lub złożonych dokumentów. Niestety, dosyć trudno dostać go w zwykłych sklepach. Czasami da się coś znaleźć na poczcie (choć teraz już coraz rzadziej) lub na butelkach po alkoholach

(jeszcze rzadziej). Niektórzy zamiast laku stosują wosk, lecz jest on kruchy, łatwo się odkształca, zostawia tłuste plamy. Dlatego chciałbym podać domowy przepis na lak, wzięty z książeczki o chemii *S. Sędzikowskiego* pt. „Moje laboratorium I” i przeze mnie zmodyfikowany. Podaję także przepis na postarzanie papierów stosowany przez egipskich handlarzy „papierusów z piramid”.

Weźmy się więc do roboty.

Ingredencje: 4 części kalafonii (najlepiej czystej – technicznej), 1 część wosku (najlepszy pszczeł) – nie mylić z parafiną (to ta ze świec), naczynko metalowe bądź szklane (Na Boga! Nie bierzcie garnków czy miseczek, wystarczy pudełko po paście do butów – umyte oczywiście – lub wieczko od słoika), źródło ciepła (jeszcze lepiej gorąca). Dodatki specjalne podam później.

Czynności:

- 1) Odpowiednią ilość kalafonii topimy (najlepiej na świeżym powietrzu – może śmierdzieć). Na powierzchni stopionej kalafonii mogą pojawić się czarne zanieczyszczenia – najlepiej zebrać je ptasim piórem czy szpatułką.
- 2) Dodajemy do stopionej kalafonii wosk i czekamy, aż się roztopi.
- 3) Mieszymy dokładnie.
- 4) Zbieramy zanieczyszczenia.
- 5) Zużywamy na bieżąco, póki ciepłe, zostawiamy do ostygnięcia lub wlewamy do zimnej wody (w celu uzyskania pożądanego kształtu), ewentualnie formujemy w pałeczki, których wygodniej potem używać.

Jeżeli chcemy, by lak był barwny, między czynnością 5. a 6. dodajemy odpowiedniej substancji (parę szczypt) i mieszymy: – kolor czerwony – minia ołowiowa Pb_3O_4 (pozwól sobie dodać, że część z wymienionych tu substancji nie jest dobra dla zdrowia. Odradzam np. używanie minii ołowiowej, gdyż związki ołowiu są szkodliwe – przyp. *Milosz*), czerwień żelazowa Fe_2O_3 ; – czarny – sadza;

– biały (a raczej „prawie biały”) – biel cynkowa ZnO , biel tytanowa TiO_2 . Substancje powyższe możemy zdobyć w sklepach chemicznych, w szkole lub w innych źródłach. Potrzebne są myślenie ilości, więc na pewno łatwo je nam dadzą.

M.S.

Stary papier

(prawie sypie się w rękach)

Wkładamy do piekarnika na blachę (uwaga, by się nie zapaliło) kartkę papieru. Prasujemy żelazkiem (j.w.)

Papier preparowany w ten sposób jest bardzo kruchy i wygląda jakby przeleżał kilkaset lat na pustyni.

M.S.

imp

Największy w Polsce wybór gier karcianych,
figurkowych i fabularnych.

Doomtrooper, Kult, Dark Eden, Ani-Mayhem, Magic: The Gathering,
Star Wars, X-Files, Netrunner, Vampire: The Eternal Struggle,
Illuminati, Warhammer Fantasy Roleplay, Zew Cthulhu, Śródziemie,
Władca Pierścieni, Wilkołak: Apokalipsa, Dzikie Pola, Battletech,
Mechawojownik, Wampir: Maskarada, Deadlands, Feng Shui,
Pendragon, GURPS, Earthdawn, WarZone, Warhammer Fantasy Battle,
Necromunda, Warhammer 40000, Epic 40000, Chaos Progenitus,
beletrystyka, akcesoria do makiet, kostki, folie do kart, Magia i Miecz,
Labirynt, Inferno, White Dwarf, Citadel Journal, gry komputerowe.

NOWY SKLEP • NOWY SKLEP • NOWY SKLEP • NOWY SKLEP

**IMP-MAG
UL. PIOTROWSKA 62
ŁÓDŹ**

**SKLEP IMP
UL. HUBSKA 118
(SUPERMARKET BILLA)
WROCŁAW**

**SKLEP IMP
UL. HOŹA 5/7
WARSZAWA
TEL. 6222-20-44**

**SKLEP IMP-ARKA DIN
UL. ARMII KRAJOWEJ 107
CHORZÓW
TEL. 46-83-80**

**SKLEP IMP-TYRION
UL. LWOWSKA 13 (I P.)
CHEŁM
TEL. 46-83-80**

SKLEP MAG - ESTEL

UL. CHŁODNA 47, WARSZAWA

Systemy bitewne. Gry fabularne i karciane w polskiej wersji językowej. Oryginalne wersje gier fabularnych i karcianych. Produkty Wydawnictwa MAG w ciągłej sprzedaży.

SZAŁ W POLSCE

część I

Ilustracje: Przemysław Truściński

MYŚL PRZEWODNIA

Joanna Kułakowska

*Mój dom to te szare ulice,
Mój dom to kolejka po darmowy szmal.
Mój dom to ci smutni ludzie,
Mój dom to ty i ja
IRA „Mój dom“*

W miastach, pod niebem szarym od fabrycznego dymu, w rachitycznych, zaśmieszonych lasach, nad brzegami zatrutych rzek, trwa krwawy bój ze Zmijem...

Polskie garou od wieków toczą coraz trudniejszą walkę o ocalenie Wielkiej Matki – podobnie jak ich pobratymcy z innych części świata. Problemy, z którymi muszą się mierzyć, są jednak nieco innej natury. Wilkołaki urodzone i wychowane w Polsce wolą przeciwdziałać krótkowzroczności ludzi otwartych na podszepty Żmija, niż koncentrować się na jej skutkach. Zadanie to wymaga o wiele więcej wysiłku i cierpliwości aniżeli eksterminacja potworów stworzonych przez Zło.

Fizyczna obecność wrogów Gai od dawna nie budzi wielkich emocji. Za poważniejsze niebezpieczeństwo uznano garou z innych części świata, które pragną przejąć terytorium swych polskich pobratymców. Przed laty przyjezdni korzystali z bałaganu wywołanego wojną między ludźmi, dziś zaś ich bronią stały się dewizy (najchętniej korzystają z nich Władcy Cienia i Tubyłcy Betonu). Jednak im bliżej krańców Polski, tym mniej garou przejmują się ludzkim prawem, a przy rosyjskiej granicy często dochodzi do regularnych bitew.

Niekontrolowany napływ obcego kapitału oraz szereg nie do końca przemysłowych inwestycji stworzyły podatny grunt dla różnych podejrzanych firm, spółek i przedsiębiorstw. Starszyzna garou dopiero od niedawna zaczęła rozumieć rozmiary poczynionych szkód – korupcję i postępującą degradację resztek naturalnego środowiska. Większość obcych i rodzimych wilkołaków nie zdaje sobie sprawy ze znaczenia tego, co się w tej chwili dzieje. Zagra-

niczni biznesmeni nie dostrzegają, że interesy powoli wymykają im się z rąk (czy raczej pazurów), zaś ich polscy pobratymcy wciąż mają trudności z przystosowaniem się do kapitalistycznej rzeczywistości.

W przeciwieństwie do swych kuzynów z obu Ameryk czy z zachodniej Europy, garou osiadłe w Polsce zawsze czuły się mocno związane z ludźmi. Wraz z nimi brały udział w walkach narodowo-wyzwoleńczych i występowały przeciwko komunistycznemu reżimowi.

Sytuacja ta – oprócz niewątpliwych plusów – ma pewne negatywne strony. Najpoważniejszym problemem jest powolna utrata więzi garou z Gaią oraz poczucia przynależności do własnego gatunku. Dlatego też wciąż powiększa się grono roninów. Niektórzy nie chcą poświęcić swojej rodziny, przyjać lub kariery zawodowej w imię walki o jakąś „mityczną boginię“, inni znów obawiają się cierpienia i szybkiej śmierci.

Najmłodsze pokolenie garou różni się od swych starszych braci. Urodzeni w latach siedemdziesiątych i później przypominają szczenięta z innych krajów (zwłaszcza Tubyłców Betonu) i podobnie jak one negują stare (ich zdaniem przestarzałe) wartości i prawa, poszukując nowych rozwiązań. Na różnych zgromadzeniach można dostrzec trzymające się na uboczu grupki młodzieży, szepczącej między sobą: *Po co istnieje jeszcze ten dumny zakaz seksu pomiędzy garou? Przecież nawet kretyn wie coś o antykoncepcji. Głupie stare palanty, sami nie mogli, to teraz innym żalują!*

Paradoksem jest fakt, że młode garou gardzą ludźmi i uważają ich za istoty drugiej kategorii, a równocześnie uwielbiają najnowszą modę, rozrywki, nowinki techniczne – jednym słowem: wszelkie zabawki, które zapewnia cywilizacja. Nie oznacza to, że zerwano z pradawną tradycją garou; wystarczy opowiedzieć im jakieś bohaterkie wydarzenie z przeszłości albo wspomnieć o jednym z wielkich bohaterów, aby młodzi wyruszyli choćby i do samego leżą Żmija!



HISTORIA POLSKICH GAROU

Michał Studniarek

Opracowana dla szczeniąt wszystkich plemion przez Murdoca Głos Pioruna, Galiarda z plemienia Fianna.

*Sluchajcie słów o dniach, które już minęły,
Sluchajcie o czynach, które przetrwały.
Oto dzieje naszego rodu,
Z ziemi tej zrodzonego.
Sluchajcie i zachowajcie słowa w sercach,
dzieci,
Albowiem są one dla nas niczym woda dla
drzew.
Abyście, kiedy rozpocznie się bój
ostatczny,
Mogli stanąć wraz z największymi
wojownikami Matki
I nazwać ich po imieniu.*

Inwokacja do *Pieśni Minionych Dni*, ułożona przez Bronisława Znającego Srebrny Zapis, Księżycowego Tancerza ze Srebrnych Kłów, z Królewskiego Szczepu.

Xięga Pierwsza

*Oto dni nasze wczesne.
Na pustkowie lodem skowane
Przybywają pierwsi śmiertelni,
By lasom, wzgórzom i ziemi
Wydzierać skarby i tajemnice.
Za nimi szliśmy my
Niczym szary cień,
Który zabraniał
wychodzić z szatasy po zmroku
Pieśń Minionych Dni, Strofa Pierwsza*



Czasy najdawniejsze

Był to blagostawiony czas, kiedy wszyscy stanowiliśmy jedno plemię. W myśl Impregium pilnowaliśmy pierwszych, prymitywnych zbieraczy, myśliwych i rolników, którzy przybyli w te strony. Część z nas osiadła na stałe, część ruszyła dalej na północ. Ci, którzy pozostali, dali początek Czerwonym Szponom – pierwszemu plemieniu wilkołaków na tych ziemiach. Nasi przodkowie aż do X–XI wieku, kiedy zaczęła się większa ekspansja człowieka i pojawiły się inne klany garou, z powodzeniem utrzymywali odpowiednią do potrzeb liczbę ludności. Jednocześnie dali początek legendom o wielkich, krwiożerczych wilkach.

Kilka wieków później pojawiły się inne garou, utrzymujące, że ludzie nie są niebezpieczną trzodą, którą trzeba mieć stale pod kontrolą, lecz, podobnie jak my, istotami pochodzącymi od Gai. Przez wiele lat owi zmiennokształtni wędrowali od szczepu do szczepu, przekonując garou do swoich idei, a nawet osiadając wśród ludzi. W ten sposób na ziemiach polskich pojawiły się Dzieci Gai. Po zakończeniu Impregium wraz z Prasłowianami na te tereny przybyły Srebrne Kły. Sąsiedowali oni wtedy z Fianna, zamieszkującymi Górny Śląsk i Małopolskę (w VII wieku p.n.e. były to tereny zajęte przez Celtów) oraz z późniejszą osiadłymi przedstawicielami Pomiotu Fenrisa, przybyłymi wraz z germańskimi plemionami Cymbrów i Teutonów. Z dalekiego południa po bursztyn przyjeżdżali zamieszkujący Rzym przodkowie Tubylców Betonu, żyjący w basenie Morza Śródziemnego Patrzący w Gwiazdy, oraz ich Krewniacy. Od czasu do czasu garou gościli Milczącego Wędrowca, który przypadkiem zawędrował w te okolice.

W tym czasie z terenów obecnej Rosji przybyły nowe grupy Kłów. Powołały one pierwszego króla, którego władza obejmowała większość obszaru dzisiejszej Polski. Został nim lupus Szary Błysk.

W czasie wędrowki ludów populacja trzody niepokojąco wzrosła, a wtedy Szpony wyczołgały się głębiej w lasy; obserwowały, jak ludzie powoli przejmują w posiadanie ich odwieczne włości. Oczywiście nie poddawały się bez walki. Nocami, jak za czasów Impregium, atakowały ludzkie osady, mordując ich mieszkańców. Te praktyki spotkały się z niezbyt przyjazną reakcją Dzieci Gai i tych Srebrnych Kłów, które zdążyły przekonać się do ludzi. Na kilku Wielkich Zgromadzeniach (na które przybywali przedstawiciele wszystkich plemion – teraz rzadko się to zdarza) udało się im nakłonić Szary Błysk do zakazania Szponom polowań na ludzi. Rozgoryczone plemię odwróciło się od pozostałych garou i w leśnych ostępach rozpoczęło samotną walkę ze stworami Żmija, które – nie niepokojone przez dłuższy czas – rozplenity się na mniej dostępnych obszarach dzisiejszego Polesia, Warmii i Mazur. Wraz z najeżdżanymi koczowniczymi plemion pojawili się przelotnie Wendigo i Uktena, ale szybko wrócili na swoje rodzime tereny.

GEOGRAFIA

Lukasz M. Wiśniewski

Szak naszej wędrowki będzie prowadził z północy na południe, od Bałtyku po Tatry. Odwiedzimy kilka najważniejszych miast, trafimy do miejsc gdzie można spotkać obrońców Gai i tam, gdzie panoszą się sługi Żmija. Nie dotrzemy wszędzie, gdyż istnieje zbyt wiele ścieżek, po których biegają wilki. Przemierzmy jedynie te najczęściej uczęszczane, najbardziej fascynujące i najbardziej przerażające. Ruszajmy więc...

Trójmiasto Gdańsk–Sopot–Gdynia

Gdańsk jest jednym z najstarszych miast na terenie Polski. Jego historia sięga trzeciego tysiąclecia przed naszą erą – czasów, kiedy w tym miejscu stała osada Prusów. Dogodne położenie geograficzne – na brzegu wielkiej zatoki – umożliwiała osadzie rozwój w dniach, gdy Impregium stało się

historią. Od niepamiętnych czasów na obszarze dzisiejszych Lasów Oliwskich mieścił się caern gurahli (niedzwiedziolaków). W okresie Wojny Szalu kontrolę nad nim przejęły Srebrne Kły, nie poświęcając mu jednak zbyt wiele uwagi. Dopiero za panowania Zakonu Krzyżackiego, wraz z napływem Pomiotu Fenrisa na tereny Pomorza, stary caern odzyskał swe znaczenie.

Gdańsk został schryścianizowany w roku 997 podczas misji św. Wojciecha (prawdopodobnie był on magiem należącym do tradycji Niebiańskiego Chóru). Dynamiczny rozwój miasta jest ściśle związany z jego, datowaną od XVI stulecia, przynależnością do Hanzy (związku miast kupieckich). W tych odległych dniach powstał drugi caern, będący dziełem Fianna (licznie przybywających w te strony wraz ze wzrostem ruchu handlowego i pojawieniem się w Gdańsku dzielnicy szkocko-irlandzkiej, zwanej Alt Schotland – Starą Szkocją).

Pozostałe części Trójmiasta są o wiele młodsze. Sopot powstał jako luksusowy nadmorski kurort i taką też rolę zachował po dzień dzisiejszy. Gdynia rozwinęła się w okresie międzywojennym z małej osady rybackiej w gigantyczny ośrodek portowy, gdy Polska miała drastycznie okrojony dostęp do morza (Gdańsk miał wtedy statut Wolnego Miasta, ale przeważały w nim wpływy niemieckie).

Wędrowkę po współczesnych ulicach Trójmiasta rozpoczniemy w Gdańsku. Najpierw odwiedzimy Stare i Główne Miasto. To właśnie tu, w podziemiach kamienicy przy ulicy Świętojańskiej, znajduje się caern Fianna. Oryginalna zabudowa tej części miasta uległa zniszczeniu podczas II wojny światowej, w trakcie działań wojennych. Po jej odbudowie domy zasiedlono nowymi lokatorami, przekształcając prywatne kamienice w budynki komunalne. Mimo to wielu starych (a zwłaszcza tych Najstarszych), wpływowych mieszkańców zachowało znaczną część swej własności. Wampiry kochają miejsca o wiekowej tradycji, stąd też kilka z nich (przedstawiciele klanów Ventruue, Toreador, Tremere) wciąż mieszka na gdańskiej Starówce.

Główne Miasto ma niepowtarzalny urok – zwłaszcza podczas letnich wieczorów i nocy. Niektóre budynki są efektownie podświetlone, czynnych jest mnóstwo lokali, zewsząd rozbrzmiewa muzyka. Ulicami kręcą się obcokrajowcy, wśród których przeważają Niemcy. Największe tłumy przelewają się przez Starówkę podczas corocznego Jarmarku Dominikańskiego.

Starą część Gdańska (Stare Miasto, Główne Miasto, Dolne Miasto i Stare Przedmieście) otaczają tereny zielone, wśród których zachowały się fragmenty fortyfikacji, pochodzących głównie z XVII wieku. Ich południową część (Bastion Św. Gertrudy, Bastion Wysok, Bastion Żubr i Bastion Wilk) otaczają kanały zasilane przez Motławę i jej odpływ. Niektóre z tych miejsc są rzadko odwiedzane i wolne od wścibskich spojrzeń niepowołanych oczu. Można tu bez większych (jak na tak duże miasto) problemów przenieść się do Umbrzy.

Rozwój Trójmiasta utrudniają specyficzne warunki geograficzne – z jednej strony ogranicza je brzeg Zatoki Gdańskiej, z drugiej pasmo wzgórz morenowych. Dlatego też ma ono kształt długiego pasa zabudowań, przylegającego do wybrzeża. Główną osią komunikacyjną Trójmiasta jest kolej średnicowa, łącząca wszystkie jego dzielnice, i biegnąca równoległe do niej (ale w pewnej odległości) główna arteria komunikacji samochodowej.

W skład dzielnicy portowej wchodzi Nowy Port, który, wbrew nazwie, jest teraz dzielnicą mieszkalną. Ta okolica ma złą sławę i nie jest miejscem, które należy odwiedzać samotnie, zwłaszcza po zmroku. Nieopodal rozciąga się portowo-przemysłowy moloch – Port Północny – w którym często spotyka się slugi Żmija.

W Nowym Porcie (podobnie jak w Gdyni) mieści się przystań promów. Niektóre istoty (zwłaszcza te, które lubią ciemność) preferują podróże drogą morską – na statkach jest wiele miejsc, do których nigdy nie docierają promienie słońca... Interesujący też bywa ładunek tirów przybywających do Polski.

Kolejnym ważnym przystankiem podczas naszej podróży jest Oliwa. Jej historia sięga roku 1186, kiedy to książę wielkopomorski Sambor I ufundował tu opactwo Cystersów. Klasztor wybudowano w miejscu mocy odkrytym (prawdopodobnie dwa wieki przed narodzinami św. Wojciecha) przez magów z tradycji Niebiańskiego Chóru. Mistyczna energia tego miejsca ma związek ze zlewiskiem Potoku Oliwskiego, przy którego podziemnych źródłach znajduje się caern kontrolowany przez Pomiot Fenrisa. Według magów z Zakonu Hermesa jest to esencja *Tass Aquam*. Przez wieki klasztorne młyny wodne oddziaływały na przepływ wody w Potoku Oliwskim, gromadząc cenną, niewidzialną energię. Dziś są jedynie zabytkami – co nie znaczy, że Niebiański Chór zaniechał systematycznych „zbiorów“...

W XIII i XV wieku Krzyżacy usiłowali zniszczyć klasztor. Co prawda Zakon Najświętszej Marii Panny powstał w wyniku eksperymentu Niebiańskiego Chóru, jednak szybko wymknął się spod kontroli magów. Pojawiło się wielu rekrutów stawiających sobie za cel jedynie walkę, jednocześnie zaniedbując sprawy duchowe (czyżby Pomiot Fenrisa?). Postępująca degeneracja i powolne pogrążenie w infernalizmie na długie wieki oddzieliły zakon od jego twórców. Co było powodem ataków jednego zakonu na drugi? Można snuć jedynie domysły. Czy Pomiot Fenrisa uważał, że magowie obecni w Oliwie stanowią zagrożenie dla caernu? A może infernaliści planowali przejąć esencję *Aquam* gromadzoną przez członków Niebiańskiego Chóru żyjących pośród cystersów w oliwskiej puszczy?

Opuszczając Oliwę skierujemy się teraz do Sopotu. Ten wielki kurort od chwili swego powstania aż po dziś dzień jest modnym miejscem wypoczynkowym. Pełno tu turystów – zarówno z Polski, jak i z całego świata. Nie dajmy się jednak zwieść wido-

kowi kolorowych tłumów przelewających się głównymi alejami spacerowymi, lecz skręćmy w wąskie uliczki pełne willi i pensjonatów (pochodzących w znacznej części z przełomu XVIII i XIX wieku). Tu zawsze, nawet w czasie corocznego festiwalu piosenki, panuje spokój i dostojna cisza. Jakie tajemnice mogą skrywać eleganckie, otoczone ogrodami budowle z minionego wieku (wiele z nich wygląda jak żywcem wyjęte z książek H. P. Lovecrafta lub Grahama Mastertona... Warto też sobie przypomnieć polski film „Medium“)

Teraz pora udać się do Gdyni. Nim jednak dotrzemy do centrum miasta, minimy nie kończące się połacie blokowisk, które dla obcych różnią się od siebie jedynie nazwami. Redłowo, Orłowo, Wzgórze Św. Wojciecha... Tu życie toczy się tak, jak w podobnych osiedlach w całej Polsce. Anonimowe betonowe „mrówkowce“ sprzyjają rozwojowi młodzieżowych subkultur.

Swego czasu głośno było o gdyńskich skinheadach z osiedla Morena, słynnych z powodu swej wyjątkowej brutalności.

Gdynia to przykład miasta-molocha, stworzonego przez komunistyczne planowanie. Wiedząc, że ówczesna władza była bardzo podatna na korupcję Żmija, łatwo sobie wyobrazić jak silne jest tu jego piętno. Centrum miasta znajduje się niedaleko gigantycznego kompleksu portowo-stoczniowego, rozciągającego się pomiędzy Kamienną Górą (doskonały punkt widokowy o wysokości 52,4 m.n.p.m.) a Kępą Oksywską i ujściem Potoku Chyłońskiego. Teren jest silnie zurbanizowany, zaś miejscowe środowisko naturalne niemal zupełnie zniszczone – najwyraźniej Żmij upodobał sobie to miejsce. Chyba wszyscy wiedzą o tragicznej sytuacji ekologicznej Zatoki Gdańskiej – to martwy akwen, w którym trudno odnaleźć ślady jakiegokolwiek życia.

c.d.n.





Poniższy tekst nie jest oficjalnym rozszerzeniem do gry „Wilkołaki. Apokalipsa”

BRACIA I SIOSTRY

Cezary „Nekros” Matkowski

Ilustracje: Przemysław Truściński

Wielcy garou żyją długo po swej fizycznej śmierci, egzystując w niezliczonych balladach opiewających ich czyny. Niewiele jednak wie, że gdyby nie ofiarą pomoc Krewniaków, wyczyny wilkołaków nie byłyby aż tak bohaterskie. Niestety, ci odwieczni przyjaciele garou nie są wspomniani w pieśniach, a pamięć o nich ginie w mrokach dziejów.

Jaką zatem rolę odgrywają Krewniacy? Przede wszystkim są oni niezbędni do podtrzymania ciągłości gatunku garou. Niemal każdy wie, że ze związku garou z człowiekiem rodzi się jeden wilkołak na dziesięć osób zwykłych dzieci. Ponieważ wilkołaki, prowadząc nad wyraz niebezpieczny tryb życia, dość wcześnie odchodzą z tego świata, a ponadto nie są zbyt dobrymi opiekunami (wszak ich podstawowym zadaniem jest obrona Gai), Krewniacy wydają się być niezastąpieni. Nie jest konieczne, aby jeden z rodziców był wilkołakiem, gdyż dwoje Krewniaków ma podobne szanse wydać na świat garou. Nawet w związku człowieka (lub wilka) w którego żyłach płynie wilkołacza krew ze zwykłym człowiekiem (lub wilkiem) jedno na sto dzieci może okazać się garou. Najczęściej potomkowie garou – zarówno ci, którzy odziedziczyli potężną moc Gai, jak i ci, którym się „nie poszczęściło” – zostają oddani zaprzyjaźnionej rodzinie Krewniaków, którzy wychowują je podając się często za prawdziwych rodziców (przynajmniej do czasu pierwszej przemiany, kiedy to młodzieniec na ogół poznaje

całą prawdę). W „dzikszych” plemionach wilkołaków dzieci są po prostu porzucane koło domów Krewniaków lub porywane, jeżeli dwoje z nich spłodzi garou. Dlatego w czasie Impergium wioski zamieszkałe przez Krewniaków były niczym więcej jak „stajniami rozplodowymi”. Teraz nastąpiły bardziej cywilizowane czasy, zwiększyła się również populacja ludzi. Krewniaków zaczęto traktować nieco łagodniej, dostrzegając, że łączą oni wilkołaki z resztą społeczeństwa.

Związek z jednym z wilkołaków jest dla Krewniaków wyróżnieniem. Większość garou, nie chcąc mieszać krwi, łączy się jedynie z Krewniakami ze swego plemienia.

Postaramy się teraz przyjrzeć drugiej stronie życia Krewniaków – ich kontaktom z ludźmi i pozycji społecznej. W obecnym świecie niemal wszyscy Krewniacy są równouprawnieni: ich wyzwoleństwo przyszło wraz z upadkiem Impergium, a później feudalizmu. Przeważająca większość mieszka w miastach i wioskach, w pobliżu miejsc, w których przebywają ich potężni pobratymcy (dzięki czemu mogą szybko pospieszyć im z pomocą). W zasadzie nic nie różni ich od zwykłych ludzi, lecz fakt kontaktowania się z podejrzanymi typami, uczestniczenia w tajemniczych obrzędach, czy też częste wypadki (jak na przykład porwania własnych i adopcja innych dzieci) przysparzają im w małych miejscowościach opinię ludzi, których należy się wystrzegać. Każdy z Krewniaków jest rozdarty pomiędzy swą ludzką naturą a wilkołaczym dziedzictwem i stara się nie poddawać żadnemu z tych wpływów. Dlatego też najczęściej poszukują złotego środka, co, niestety, prowadzi do ich wyobcowania ze środowiska ludzi. W wielkich miastach, gdzie ludzie nie znajdują się zbyt dobrze, sprawa jest nieco prostsza – działalność Krewniaków polega na zdobywaniu informacji i organizowaniu akcji mających ograniczyć wpływ Żmija.

Czas na kilka słów dla tych, którzy chcieliby stworzyć postać Krewniaka. Stosuje się zwykle zasady kreowania postaci,

przyznając taką samą liczbę punktów na cechy i umiejętności jak w przypadku garou. Krewniacy nie posiadają patronatu, choć zachowują przynależność do plemienia – zaczynają karierę od rangi 0. Mogą zdobywać sławę na zwykłych zasadach i uzyskiwać coraz wyższą pozycję w hierarchii, choć rzadko który osiąga rangę wyższą niż 2. Dary i rytuały są trudne do zdobycia (wymagają co najmniej rangi 1), ale Narrator może – opcjonalnie – przyznać Krewniakowi jeden dar lub rytuał z pierwszego poziomu. Krewniacy nie mogą korzystać z szalu – zaczynają grę z Gnozą równą 0 (mogą ją podnosić), a ich Siłę Woli określa się zależnie od plemienia. Wszyscy są odporni na Delirium, a ich powiązania z wilkołakami nie da się wykręcić za pomocą zwykłych darów i mocy.

Kończąc część tego eseju chciałbym poświęcić krótkiemu przeglądowi poszczególnych plemion i pozycji oraz działalności Krewniaków w ich obrębie.

Czarne Furie: Plemię składa się z kobiet o pochodzeniu śródziemnomorskim, ale wśród Krewniaków nie brak mężczyzn. Furie nie są zbyt liczne, więc Krewniacy spełniają w nim ważną rolę i często są dopuszczani do ważnych uroczystości w obrębie szczepów – strzegą caernów i biorą udział w rytuałach. Dlatego też rzadko kiedy oddalają się od siedzib garou, wiernie wspierając swych pobratymców.

Czerwone Szpony: Cóż, członkowie tego plemienia niespecjalnie lubią ludzi – ich jedynymi Krewniakami są wilki, które traktuje się na równi z garou. Jak łatwo się domyślić, Czerwone Szpony rzadko organizują się w jakieś większe struktury i prawie nigdy nie prowadzą działań na większą skalę. UWAGA: Gracz prowadzący bohatera pochodzącego z tego plemienia może wybrać Krewniaków jako Cechę Poczty – pod warunkiem, że będą to wilki (sprostowanie na podstawie „Tribebook: Red Talons”).

Dzieci Gai: Członkowie tego plemienia traktują Krewniaków niemalże na równi

z garou. Należy zwrócić uwagę na fakt, iż ze względu na pokojowe nastawienie Dzieci Gai w większości podejmowanych przez nie działań mogą brać udział Krewniacy. Najczęściej skupiają się w stowarzyszeniach proekologicznych (np. „Greenpeace”), często zajmując w nich wysokie stanowiska. Pośród Krewniaków Dzieci Gai można również spotkać wszelkiego rodzaju hippisów i beatników.

Fianna: W tradycji tego plemienia szacunek dla Krewniaków jest głęboko zakorzeniony. Niemalże wszyscy członkowie Fianna odnoszą się do nich przyjaźnie. Ten stosunek ma swe źródło w czasach wczesnego średniowiecza, kiedy to Krewniacy byli potężnymi druidami i doradcami celtyckich władców (nierzadko będących garou). Obecnie niektórzy z nich ujmują się za rodakami, wspomagając swych ziomków na całym świecie. Jednak zważywszy na fakt, że jest to plemię dość niefrasobliwe, większość Krewniaków to różnego rodzaju cyganeria artystyczna. Nie trzeba chyba tłumaczyć, że odrodzenie się obrządków druidzkich na Wyspach Brytyjskich to także ich sprawa.

Gnatozuje: To plemię nie ceni sobie zbyt wiele więzi rodzinnych, toteż utrzymuje silne kontakty jedynie z najbliższą rodziną, nie zwracając uwagi na dalszych krewnych. Ma na to wpływ przeszłość Gnatozujów, które nigdy nie potrafiły utrzymać przy sobie większej liczby Krewniaków. Dobrą stroną tego procederu stanowi fakt, że Krewniaków jest wielu i można spotkać ich praktycznie wszędzie. Oczywiście nie tworzą oni żadnych organizacji i rzadko prowadzą jakieś działania na większą skalę.

Milczący Wędrowcy: Wśród Milczących Wędrowców, jak w większości niewielkich liczebnie plemion, Krewniacy piastują wysokie stanowiska i uczestniczą w życiu szczepu strzegąc caemów i biorąc udział w rytuałach. Ich przeważająca większość wywodzi się spośród plemion arabskich, dlatego w krajach Zachodu często organizują się w społeczności i ruchy proislamskie.

Patrzący w Gwiazdy: Garou należący do tego plemienia nie utrzymują zbyt bliskich kontaktów ze swymi Krewniakami, których większość stanowią ludzie zajęci samodoskonaleniem. Kiedy Azja zaczęła się urbanizować i nawiązywać kontakty z krajami zachodnimi, coraz więcej Krewniaków przepadało bez wieści za oceanem. Wielu z nich stopniowo oddaliło się od swego wilczego „ja” i przestało interesować się podtrzymywaniem gatunku, i z tego powodu plemię ginie.

Pomiot Fenrisa: Wielu Krewniaków z tego plemienia jest prawowitymi spadkobiercami wielkich wojowników-wikingów. W czasie najazdów spłodzono mnóstwo potomków nieświadomych swego dziedzictwa, którzy rozproszyli się po całym świecie. Jednostki świadome swego prawdziwego pochodzenia przypominają nieco synów Fenrisa. Są gwałtowni i wojowniczy, bardzo chcą rozprawić się ze Zmijem; to fanatyczne pragnienie często wykorzystywali przywódcy szczepów, wiodąc Krewniaków do boju. Pomiot Fenrisa to jedno z niewielu plemion, które pozwała Krewniakom czynnie angażować się w bezpośrednią walkę ze Zmijem.

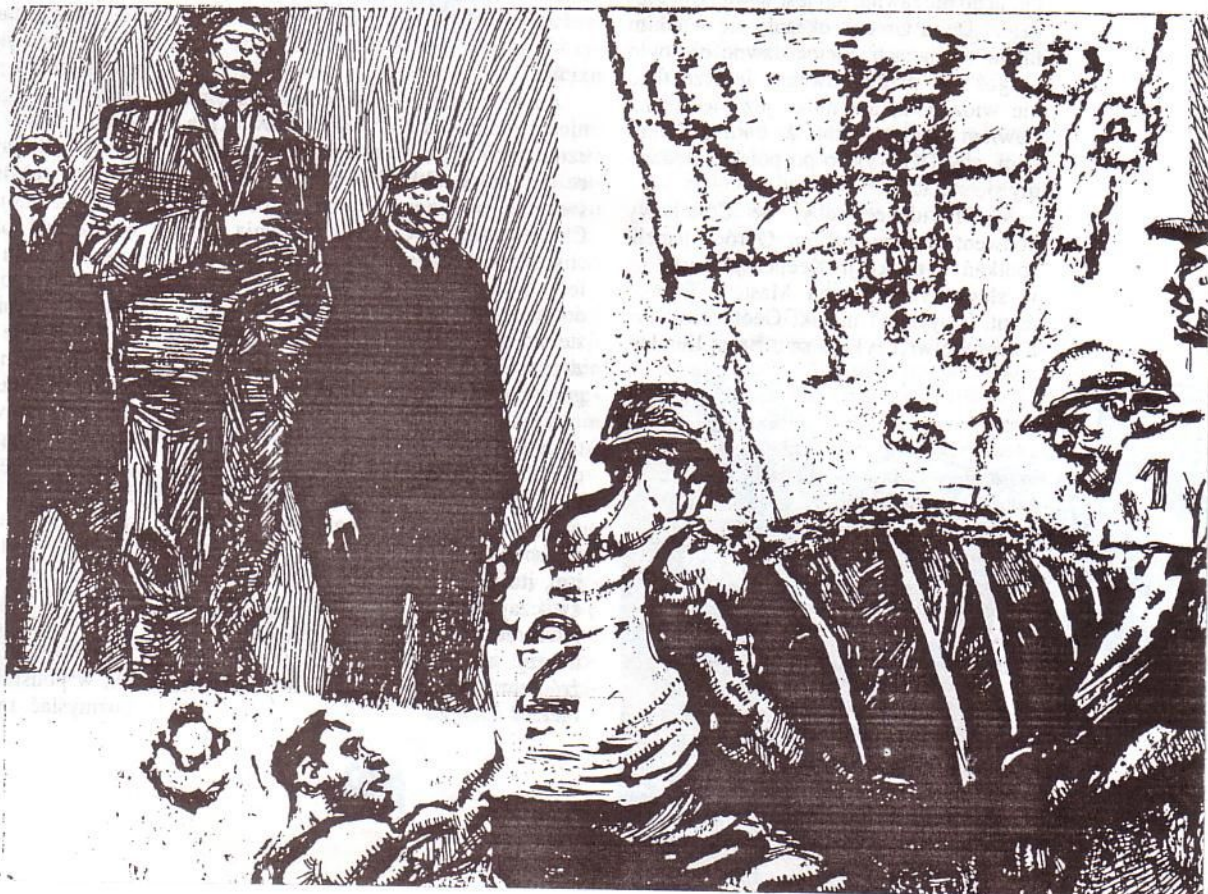
Srebrne Kły: To niegdyś dumne i wyniosłe plemię obecnie znajduje się w stanie powolnego upadku. Ich wielka potęga runęła wraz z wybuchem Rewolucji Październikowej, kiedy to komuniści, manipulowani przez swych wampirycznych przywódców i – jak powiadają niektórzy – Władców Cienia, obalili cara. Podczas prześladowań burżujów wielu Krewniaków uciekło za granicę i obecnie można ich znaleźć w różnych zakątkach świata. Najczęściej są członkami rodów królewskich, politykami partii konserwatywnych bądź członkami arystokratycznych rodzin, starającymi się przywrócić plemieniu dawną świetność.

Tubylcy Betonu: Krewniacy z tego plemienia byli niegdyś sługami feudalnych panów – kontrolowali ludzi prowadząc cechy, zasiadając w radach miejskich i ubijając nielegalne interesy. W dzisiejszych czasach ta sytuacja nie uległa zmianie. Większość Krewniaków Tubylców Betonu zasiada w zarządach korporacji, angażuje się w działalność mafii i na różne sposoby manipuluje ludźmi. W czasach gdy technologia jest jedną z potężniejszych broni w walce z Nieprzyjacielem są oni niezwykle potrzebni.

Uktena: Krewniacy Uktena, jakkolwiek niezbyt liczni, posiadają chyba największe moce spośród wszystkich innych plemion. Niektórzy mogą poszczycić się znaczną wiedzą i zdolnościami magicznymi, pozwalającymi im konkurować nawet z garou. Dlatego też ich bracia nawiązują z nimi bliskie kontakty, pozwalając odgrywać znaczną rolę w walce ze Zmijem. Krewniacy Uktena to w większości Indianie mieszkający w rezerwach – starają się wykorzystywać swe zdolności przede wszystkim do niszczenia Nieprzyjaciela, którego sprowadzili biali.

Wendigo: Wszyscy indiańscy Krewniacy Wendigo są nieco bardziej agresywni w batalii o wyzwolenie niż ich przyjaciele z plemienia Uktena. Wielu z nich zakłada organizacje (np. słynny NACPOSS) walczące o lepsze życie dla Indian zamieszkujących rezerwy. Niemalże wszyscy Krewniacy dzielą z Wendigo nienawiść do białego człowieka. Ich zmagania w czasach Dzikiego Zachodu były bardzo krwawe (obecnie trwa pokój, choć nienawiść nie wygasła).

Władcy Cienia: W czasach największego rozkwitu potęgi Władców Cienia ich Krewniacy pracowali w wioskach jako chłopcy pańszczyźniani i byli traktowani niemalże jak niewolnicy. Duma tych garou nie pozwalała im na bliższe spoufalanie się z pospólstwem i nawet w dzisiejszych czasach, kiedy ich potęga upadła, Krewniacy są postrzegani jako niewiele lepsi od zwykłych ludzi. Co prawda wielu z nich prowadzi podejrzaną interesy w imieniu Władców Cienia, lecz jest to tylko garstka wybrańców. Krewniaków z tego plemienia można spotkać praktycznie wszędzie, lecz głównie w większych miastach, gdzie należą do organizacji przestępczych bądź piastują wysokie stanowiska w korporacjach. Między nimi a Krewniakami Tubylców Betonu od lat trwa cicha wojna.





SKRÓT DO R'LYEH

Miłosz

Ilustracje: Przemysław Truściński

Cześć, Cześć, Cześć!

Witam w kolejnym skróciku. Po raz pierwszy pod okiem nowego, HOJNEGO naczelnego (dzień bez wazeliny jest dniem straconym). Wreszcie dostają od Was przygody i artykuły. Dziękuję za nie bardzo – niedługo „puścimy” co ciekawsze.

PISKI Z ZAGRANICY...

Za granicą głośno. Pagan Publishing wypuścił dodatek pt. „Delta Green”. Nazwę tę warto zapamiętać i polować na wszystko, co z tym związane. Jest to właściwie nowa konwencja do ZC. Dzieje się w czasach dzisiejszych, a Badacze współpracują z tajnymi agencjami rządowymi i likwidują efekty działalności „Mitów” na Ziemi. Kto uważa, że podobne jest to do „Facetów w Czerni” („Men in Black”), jak np. ja do niedawna, ten jest w wielkim błędzie. „Delta Green” okazało się wielkim hitem w Stanach, ponoć dawno nie było czegoś tak przełomowego. Jeszcze tego nie widziałem, ale może już niedługo... Powiem Wam po cichu, że bardzo chciałbym, aby DG wyszło po polsku. Będziecie się starać.

W Providence odbył się Cthulhowy konwent *NecronomiCon*. Oprócz paneli, spotkań i dyskusji Keeperzy starli się w sławnym Cthulhu Masters Tournament. Zwyciężył niejaki Geoff Leatham, a nagrodę wręczył mu sam Brian Lumley.

Porozmawiać można było z Lynnem Willisem, Johnem Tynesem z Pagan Publishing, Scottem Davidem Aniolowskim, Keithem Herberem... Całe stadko znakomitości Cthulhowego światka. Ach! Być tam, być...

REKLAMA (TRATATATAAAAA!)

A tymczasem zapowiada się wielka niespodzianka. Już za miesiąc pierwsza część MONUMENTALNEGO wywiadu z autorami systemu „Zew Cthulhu”, Lynnem Willisem i Sandy Petersenem, który miałem przyjemność przeprowadzić (druga część w grudniu). Dowiecie się wiele na temat powstania systemu (od kuchni), problemów autorów, ich własnych początków z RPG, będą rady dla Strażników, itp, itd.

KONIEC REKLAMY (TRUTUTUUU!)

A o czym dzisiaj? Dziś czeka nas temat niezwykle trudny. Przydatny zarówno graczom, jak i MG. Wspomniany w podstawce do *Zewu Cthulhu*, ale, powiedzmy szczerze, rozwinięty „po macoszemu”. Chodzi mianowicie o zaburzenia psychiczne. Co to jest i jak „odejmować cyferki”, to zapewne już wiecie, bo zasady dotyczące tej materii są nadzwyczaj proste. Problem polega na tym, by umiejętnie zagrać BNa (lub bohatera) doświadczono- przypadłością umysłową.

Cthulhowym stereotypem osoby dotkniętej psychiczną „usterką” jest znerwicowany okultysta, biegający wkoło i mordujący bez ładu i składu, rzucający się wprost na wystawione nań widły i bagnety, chwytający kule karabinowe w zęby, itp., itd. Jest to, niestety, wizerunek nadzwyczaj błędny. By dojść do prawidłowej interpretacji zjawiska chorób umysłowych należy zastanowić się najpierw nad źródłem problemu. Skąd to wszystko się bierze?

Faktem jest, że mózg to najmniej poznany narząd ludzkiego organizmu. A ponieważ to on właśnie jest organem, za którego pomocą „poznajemy”; istnieje teoria filozoficzna głosząca, że nigdy nie poznamy jego tajemnic, albowiem potrzeba czegoś bardziej doskonałego, aby zrozumieć rzeczy mniej doskonałe. Mózg nie pozna więc samego siebie. To co robimy i jak się zachowujemy jest tylko mizernym efektem tego, co dzieje się w danej chwili w naszym mózgu. Gdyby zacząć się zastanawiać, jak skomplikowanych „wyliczeń” dokonuje w każdej sekundzie ten wspaniały organ, nie starczyłoby nam wyobraźni, by zdać sobie z tego wszystkiego sprawę.

Weźmy na przykład tak prostą czynność jak podrzucenie jajka i złapanie go w rękę. Już w momencie podrzucenia nasz mózg dokonuje miliardów obliczeń i to nie jakiejś tam przeciętnej matematyki szczebla szkoły podstawowej, ale przede wszystkim działań różnicowych i całek! Następnie, kierując mięśniami, ustala położenie dłoni, „wylicza” orientacyjny moment, kiedy jajo wróci do dłoni **przez cały czas uaktualniając dane!** Na koniec „wylicza” na jaką sprężystość chwytu powinny być przygotowane dłonie i jak mocno można ścisnąć jajko po zetknięciu go z dłonią, by nie wypadło, a jednocześnie go nie zbić. Ufff.

A to dzieje się zawsze: nalewamy herbatę do szklanki, łapiemy komara w locie, gramy w kosza lub tenisa... Pomyślcie!

Jak jasno widać na powyższym przykładzie, mózg jest organem, na którego czynności nie zwracamy uwagi w życiu codziennym. Jest on jednak nie tylko ośrodkiem naszej koordynacji, ale także myślenia krytycznego. Kiedy więc mózg zaczyna „szwankować”, organizm nie posiada już żadnego organu, który mógłby ocenić czy zachowujemy się normalnie.

Pójdźmy dalej. Co to jest fobia? Mamy ich w podstawce wypisanych paręnaście, pozmyślać można jeszcze nieskończoną

liczbę. Dlaczego? Bo „fobia to lęk związany z określonym przedmiotem w środowisku zewnętrznym, lecz na ogół przedmiot ten nie jest źródłem fizycznego zagrożenia ani biologicznego niebezpieczeństwa. (...) Nie ma właściwie żadnych granic, jeśli chodzi o zakres spraw, jakie mogą być symbolizowane przez fobie, ponieważ twórczy umysł potrafi konstruować bardzo odległe skojarzenia“. (cytat z książki „Psychologia i Życie“ Zimbardo i Rucha, Warszawa 1996). Jak działa fobia?

Otóż nie jest to paniczny strach przed wymagowanym wrogiem. Pamiętajcie: **osoby dotknięte tą przypadłością przeważnie zdają sobie sprawę, że ich reakcje są nieracjonalne** – nie znajdują na to zadowalającego wyjaśnienia – ale to tylko sprawia, że są bardziej podenerwowane i spięte w życiu codziennym. Ogólnie rzecz biorąc, fobie nie sprawiają zbyt wiele kłopotów swoim „właścicielom“, jeżeli ich obiektu można w codziennym życiu uniknąć. Wtedy ludzie takich nie sposób nawet odróżnić od przeciętnych członków społeczeństwa. Jeżeli jednak obiektu fobii uniknąć się nie da (np. jest to fobia przed tłumem u mieszkańca wielkiego miasta), osoba taka popada w coraz większy stres i dopiero wtedy zaczyna zachowywać się naprawdę irracjonalnie, w końcu za wszelką cenę usiłując pozbyć się nękającego ją bodźca.

Warto tu wspomnieć o czymś innym. Ludzie psychicznie chorzy nie są osobowościami płytkimi. Są to zazwyczaj jednostki sprawiające wrażenie wrażliwych, odczuwających głębokie przeżycia, inteligentnych. Osoby z przeszłością, często chętnie dzielące się swoimi wspomnieniami, opiekuńcze, otwarte, czułe, nadzwyczaj odczytane i wyedukowane. Mało tego, dysponują one zazwyczaj wyższym poziomem inteligencji niż przeciętni obywatele, przez co udaje im się egzystować w społeczeństwie jeszcze przez jakiś czas, w trakcie rozwijania się choroby.

W skrajnych przypadkach jedno ciało może pomieścić kilka, a nawet kilkanaście zupełnie odrębnych umysłów! Są to ludzie o tak zwanej „wielokrotnej osobowości“.

Dr Lew Starowicz dodaje, iż:

„Psychiatrzy mający do czynienia z pacjentami o wielokrotnej osobowości mówią i piszą o przeżywaniu w kontaktach z nimi niesamowitych wrażeń. Nic dziwnego, skoro zdarza się, że dosłownie na oczach lekarza dokonuje się nagle zmiana osobowości. Obejmuje ona wyraz twarzy, wygląd. Nagle ma się do czynienia z zupełnie inną osobą. Metamorfoza twarzy, sylwetki, zachowania jest oszałamiająca. Zaskakujące są również zmiany zachowań. I tak np. nobliwa, pruderyjna i posługująca się pięknym językiem kobieta staje się wulgarna, prowokacyjna, pobudzona i krzykliwa. Zmiany osobowości dotyczą również innych cech, np. wieku pacjenta. 20-letnia kobieta staje się dziewczynką i nie tylko ma dziewczęce zachowania, ale nawet jej wygląd i twarz nabierają cech dziewczęcych. Zmieniają się uzdolnienia

(np. pojawia się niespodziewanie biegła znajomość egzotycznych języków, krańcowo odmienny typ preferencji zawodowych), poziom inteligencji (co potwierdzają badania ilorazu), charakter pisma“.

Do wymienionych powyżej chorób o, powiedzmy sobie, delikatnym przebiegu, doliczyć trzeba jeszcze szereg ciężkich przypadłości, kiedy to osobowość danej osoby całkowicie traci kontakt z rzeczywistością, bądź też błędnie ją interpretuje. Wszystkie choroby z tym związane noszą miana psychoz. Uważanie się za kogoś innego, świadomość ciągłego bycia śledzonym to rodzaje psychozy, a właściwie jej odmiany – paranoi.

Zamiast opisywać stopień komplikacji toku rozumowego takiej osoby, znów podam Wam cytat i będziecie mieli podstawy do tworzenia wypowiedzi własnych BNów. Zacytuje fragment pisemnej wypowiedzi schizofrenika, zachowując jej oryginalną formę (zauważcie jak poważnym wyzwaniem jest nadążanie za takim myśleniem takiej postaci i jej odegraniem!):

„Jestem przekonany, że te rzeczy wyliczone poniżej są różnicowymi sposobami, które mamy dla wyładowania naszych emocji. Palenie 1. Uczenie się grad na trąbce. 2. Żucie gumy 3. Sporty itd. 4. Robienie czynoci, którymi cieszymy się robiąc 5. Picie do upicia. 5. Pracowanie nad lub z rzeczami, którymi cieszymy robiąc.

Człowiek nie może żyć tym co kościół mówi 100% Ponieważ jesteśmy ludzcy i ludzkiej natury nie możemy żyć bez okazywania czy emocji. Siły woli ją potrzebuje więcej pewnych faz'ah Życia.

Niektóre powód dlaczego kocham mężczyzn. 1. Ciężkie położenie 2. Atrakcyjna budowa 3. Miła powieszliwość 4. Nie

czucie się dobrze wobec gobied. 5. Nie czuję zdolny odprężyć wobec nich 6. Czuję że nie byłbym zdolny kontrolować mojego uczucia miłości wobec nich lecz, ja ucze jak.

(...) Myślę, że jestem homoseksualista, bo jestem zakochany w każdym, musimy kochać całą ludzkość aby pójść do nieba. To naprawdę trudno powiedzieć nie znosiłem że wytworzyło się taki nawyk przeglądania facetów i patrzeć czy naprawdę kocha się ich czy nie (...).

Musimy nauczyć się UFAC ludziom. Musimy nauczyć się ufać ludziom całkowicie znowu, po tym jak byliśmy chorzy. Grzech lub zaufanie złej osobie powoduje, że stajemy się prawdziwie chorzy. Musimy nauczyć się panować nad własnym umysłem. Nasze działania nie zawsze dadzą wytłumaczyć się tak dobrze, jak próbujemy je zrozumieć. Nie spieszyć się – da lepsze wyniki, jeśli odprężymy się i robimy wszystko w naszym własnym sempie. Bóg jest miłością i on zna kłopot, jaki mamy ucząc się podejmować własne decyzje. Nie przejmuj się, wszystko znajdzie rozwiązanie“ („The inner World of mental illness“, M. Kaplan, New York 1964).

Dobra. Podręczników medycznych jest kupa, psychologia staje się modna, więc zawsze możecie sobie poczytać. Zastanówmy się teraz nad poważnym problemem: jak to zagrać? (UWAGA: graczom nie polecam dalszej lektury tego tekstu. Lepiej sobie odpuśćcie i nie psujcie zabawy podczas sesji.)

Bohater Niezależny cierpiący na jakąkolwiek chorobę psychiczną wymaga od ST o wiele większego nakładu pracy niż zwykły BN. Opracowywanie go to nie tylko wymyślanie po co się może przydać w przygodzie i wpasowanie go w odpowiednie



miejsce w scenariuszu. Pamiętać należy, że zapewne będzie on też jedną z większych „atrakcji sezonu“. Dziękuję za dającą Mistrzowi Gry prowadzenie chorego psychicznie BNa, który jako jedyny zna tajemnicę potrzebną graczom, a nie zależy mu na jej ujawnieniu. Zwodzi on wtedy Badaczy na tematy, które wcale ich nie interesują. Wykłada im swoją wizję świata, sensu istnienia, bądź też opowiada o przesładowanych go sąsiadach lub kaloryferach złośliwie dybiących na jego zdrowie. Z drugiej strony można uczynić z niego postać tragiczną. Z trzeciej zaś oprzeć całą przygodę na dylemacie: to on jest psychopatą (zabić go!)? Czy może jest niewinny, a my idziemy złym śladem? Czy jego słowa mają związek z przygodą, czy marnujemy czas? (Popatrzcie na ostatni akapit cytatu powyżej... Daje graczom do myślenia, co?)

Po pierwsze: trzeba zastanowić się, jaki rodzaj przypadłości będzie najodpowiedniejszy dla naszej postaci. I nie musi to być wcale choroba wynaleziona w zakamarkach jakiegoś podręcznika psychologii. To nasza przygoda, a gracze mają dobrze się bawić – przynajmniej sobie prawo do nieograniczonych możliwości (tak naprawdę niewiele się pomyliły).

Po drugie: zastanówmy się, jakie podejście do życia będzie miał nasz BN. Czego od niego oczekuje, co go dęczy? A potem naszkicujmy sobie w głowie parę faktów z jego przeszłości. Mogą być to kluczowe zdarzenia, ale mogą też być to epizody dla postronnego słuchacza zupełnie nieistotne (np. spotkanie z przemiłym pieskiem w parku na rogu 74 Ulicy).

Po trzecie: STOP! Nic więcej na temat wnętrza BNa nie robimy. Teraz, co jakiś czas, mimowolnie wpadać nam będą do głowy pomysły ciekawych zachowań, powiedzonka, sentencje, o których pomyślimy: „O! To by się nadawało dla mojego wariata!“

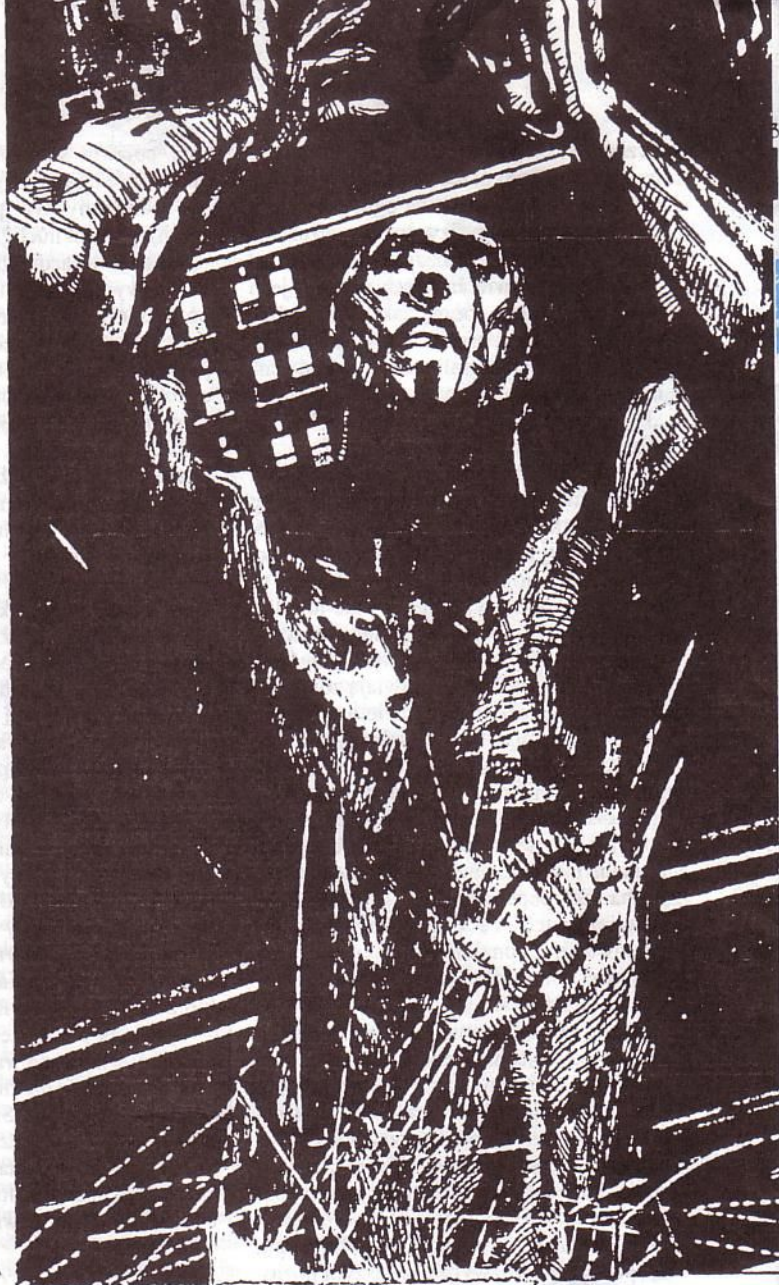
Po czwarte: Rysujemy plastyczny obraz otoczenia tego wybranego przez los BNa. Wymyślimy jakąś intrygującą atmosferę zawałonego obrazami strychu, pustego dworca, być może nawet celi psychiatrycznego szpitala. Pamiętajcie, że pierwsze wrażenie pozostanie w graczach do końca sesji. Jeśli nawet w trakcie przygody wyciągną gdzieś owego bohatera, czy spotkają raz jeszcze w jakichkolwiek innych okolicznościach – zawsze w pamięci pozostanie im to pierwsze wrażenie i nim będą się kierować w ocenie jego postępowania. Bardzo nam to pomoże.

Po piąte i najważniejsze: granie schizofrenicznym BNem wymaga jednego z największych wysiłków, do jakich może być zdolny mózg Strażnika podczas sesji. A robimy to tak: powoli „rozpędzając się“ rezygnujemy z podstawowych zdolności mówcy, zaczynamy na dziecięcą modłę folgować swoim fantazjom, dodawać kolory, ujmować powagę sprawom, bądź nadawać ją bez przyczyny. Gdzie tu trudność? A no tu, żeby taki „cyrk“ kontrolować. Twoja przemowa nie może być beztroska

i swawolna – gracie cały czas grają! Robią Twoją przygodę! Więc podpuszczaj ich, naprowadzaj, a potem znów rezygnuj... W dyskusji układaj pytania głębokie i wieloznaczne, a potem rozwiązuj je na sposób błahy – ale tak, by okazywało się, że graczom to pomaga. I postępuj w ten sposób aż do momentu, kiedy nie wyciągną od BNa wszystkiego. Wtedy dopiero zaczynaj ich przynudzać i zagadywać o elementy rzeczywistości całkowicie nie związane ze scenariuszem, a drużyna dojdzie do wniosku, że nic już więcej – przynajmniej w tej chwili – z gostka nie wyciśnie. Zostawiaj go, a ty pchasz moduł dalej.

Teraz coś ode mnie. Jest jedna śmieszna rzecz w całym tym podpuszczaniu się do fantazjowania. Nieocenionym pomocnikiem każdego MG jest w takiej sytuacji... niewyspanie. Jeśli prowadzisz nocną sesję i jesteś już krąco wyczerpany, wystarczy, że oprzesz się wygodnie, przyklniesz oczy (przy świeczce nie widać) i zrelaksujesz, a przychodzą Ci do głowy przezabawne skojarzenia (już na wół senne). Co jakiś czas przemyka zaś myśl, żeby popchnąć przygodę dalej i wtedy pada z ust BNa jakiś „treściwszy kawałek“ (to tak po cichu, ode mnie, od kuchni). Brzmi strasznie i niechlujnie, ale z tego co zdążyłem się zorientować – działa najlepiej. Raczej nie słych z opieszalego przygotowywania się do sesji, więc możecie mi zaufać: takie zachowanie wywołuje najlepsze efekty.

Naszkicowałem Wam najważniejsze problemy, z jakimi borykają się Strażnicy w związku z chorobami psychicznymi. W ramach lektury proponuję książki: „Milczenie owiec“ i „Czerwony Smok“ Thomasa Harrisa, „Psychoza“ Roberta Blocha, „Carrie“ Stephen Kinga i „Lot nad kukułczym gniazdem“ Kessey oraz „Ptasiek“ Whartona. Z filmów polecam znow „Milczenie owiec“ z Anthonyem



Hopkinsem, „Siedem“, „Urodzeni mordercy“, a jako sprytną ciekawostkę „Marsjanie atakują“. Dlaczego proponuję ten ostatni obraz? Otóż jest to jedyny film jaki widziałem, gdzie doskonale pokazano filozofię myślenia istot z kosmosu. Widać jednoznacznie, że mają jakieś plany, czy nawet przemyślenia... Ale za nic w świecie nie można zrozumieć motywów ich działania. O czym mogą rozmawiać? Jakie mają problemy? Ich zachowania są niezrozumiałe, ale widać w nich jakiś tajemniczy OBCY zamysł. To fenomenalne.

Tymczasem żegnam. W przyszłym miesiącu „Skrótu...“ chyba nie będzie – zamiast tego wywiad i przygoda (i może coś jeszcze). Dalej czekam na Wasze artykuły i scenariusze. Pozdrawiam serdecznie (Cieszymy się wszyscy: mrok zapada coraz wcześniej! Już nie trzeba umawiać się z graczami na 21.00. Można zaczynać nocne pogrywy po dobranocce – nastal czas długich, parunastogodzinnych sesji! Strażników czeka ciężki semestr jesiennozimowy...).

Niech Gwiazdy będą w Porządku!

KIEDY NADEJDZIE UPRAGNIONY KONIEC...

Andrzej Łukasiak

Ilustracje: Piotr Wyskok

WSTĘP

Poniższa przygoda jest przeznaczona do systemu *Zew Cthulhu* dla początkujących Odkrywców Tajemnic, jednak mogą ją rozegrać także bardziej doświadczeni gracze. Scenariusz nie wymaga od Badacza posiadania zdolności magicznych ani znajomości Mitów Cthulhu. Jedyne, czego naprawdę potrzebują, to zdrowy rozsądek i zdolność kojarzenia faktów. Jeśli któryś z nich jest detektywem, policjantem lub pasjonatem kryminalistyki, wtedy rozwiązanie całej sprawy będzie znacznie łatwiejsze. Wrogi jest właściwie tylko jeden (nie licząc zwierząt), jednak na tyle przebiegły, że może stanowić poważne zagrożenie dla lekceważącej go grupy.

Rozwikłanie historii przedstawionej w scenariuszu powinno zająć Badaczom około 3-4 dni, opisane wydarzenia i możliwe rozwiązania nie są więc, siłą rzeczy, ustawione chronologicznie. Strażnik Tajemnic powinien zadbać jedynie o to, by pierwszego dnia nastąpiło morderstwo i kradzież, a drugiego porwanie.

Akcja całej historii ma miejsce w Londynie w roku 1909 (można jednak, zmieniając realia, umieścić ją gdziekolwiek). Ze względu na lokalizację dobrze byłoby, gdyby Strażnik Tajemnic dysponował planem Londynu (nawet współczesnym, gdyż opisane miejsca, może poza dokami, nie zmieniły się zbyt wiele). Ważne jest jedno – atmosfera. Iście angielska mgła paraliżująca ruch uliczny (nawet pieszy), słabo świecące gazowe latarnie (lampy elektryczne są dopiero instalowane), Dickensowskie przedmieścia, gdzie łatwiej o palarnię opium niż porządną knajpę: to wszystko, połączone z mrocznymi opisami, powinno tworzyć klimat przygody. Niezłym pomysłem jest nastawienie „w tle” niezbyt głośnej, ale słyszalnej muzyki symfonicznej.

To chyba wszystkie wskazówki, jakich mogę teraz udzielić. Pozostaje mi tylko życzyć wszystkim przytulnego azylu dla obfakanych...

Doktor medycyny Alex Thobin wyjechał w 1877 roku do Indii jako biedny lekarz. Tam, prowadząc prywatną praktykę w szpitalu, usłyszał pogłoski o starym

przedwedyjskim kulcie. Zafascynowany plotką, zaczął szukać głębiej. Z Kimpuru wrócił już jako bogaty człowiek i wyznawca Yog-Sothotha. Krwawe rytuały połączone ze składaniem ofiar naprowadziły na jego trop wojsko z agryjskiego garnizonu. Czując nad sobą surową rękę sprawiedliwości, Thobin powraca do Anglii w roku 1886. W jego wypaczonym Mitami umyśle zaczęła dojrzewać myśl, że ludzkość nie ma prawa dalej egzystować. W zaciszu świeżo nabytej posiadłości „Moulmein House”, pod szyldem praktyki lekarskiej i badań naukowych, przygotowywał ceremonie mające przyspieszyć koniec świata. W roku 1889 zaplanował i zrealizował kradzież kopii księgi „Potwory i rodzaj potworzy” z British Museum, a niewygodnych świadków swego przestępstwa zlikwidował. W 1900 roku został oskarżony o eksperymenty medyczne na ludziach, uniewinniono go jednak z braku dowodów. Z nabytych manuskryptów Alex Thobin dowiedział się, że do realizacji zamierzonego celu, czyli ostatecznego sprowadzenia Yog-Sothotha do naszego świata, brakuje mu tylko Pięciu Jaspisów Krsny (Krysny) – kamieni, które według legendy otruły Yog-Sothotha. Udało mu się zdobyć tylko jeden klejnot, gdyż pozostałe cztery zaginęły w dawnych czasach. Długie poszukiwania przyniosły jednak rezultaty – śledząc losy pewnego posążka Thobin zlokalizował wszystkie cztery kamienie. Jednemu ze swych uczniów, na wpoł obłąkanemu opiekunowi małp z londyńskiego zoo, zlecił zamordowanie pułkownika Williama Barnesa, który w toku własnych badań za bardzo zbliżył się do odkrycia prawdy. Porwanie pięciu dziewcząt z jednej z londyńskich pensji zakończyło przygotowania do nadiągającego Końca.

DZIEŃ PIERWSZY – 22 MAJA 1909 ROKU

ZBRODNIA

Do mieszkania Badacza-detektywa około godziny 11.00 rano przychodzi klientka (przedstawia się jako panna Beatrice Felder), prosząc o ponoc w bardzo zawilej sprawie; chodzi o zagadkową śmierć jej

wuja, sir Williama Barnesa, zamordowanego 14 maja. Był on emerytowanym pułkownikiem 34 pułku piechoty bombajskiej wojsk Jej Królewskiej Wysokości oraz komandorem Orderu Łaźni i Orderu Cesarstwa Indii. Po śmierci rodziców panny Beatrice przysłał pieniądze na jej utrzymanie oraz opłacenie pensji. Gdy przeszedł w stan spoczynku, powrócił do Anglii i wynajął mieszkanie przy Brown Street 16, a swoją posiadłość przepisał siostrzenicy. Wiodł żywot spokojnego badacza i naukowca. Jego pasją była religia Indii i związane z nią obrzędy. Od pewnego czasu twierdził, że wpadł na trop niebywałej sensacji. Dowodził mianowicie, że odkrył zupełnie nieznaną, tajemniczą kult, do dziś wyznawany w północnych rejonach Indii, w Birmie i Birmie. O śmierci wuja panna Beatrice zawiadomiła policję. Według tego co mówił inspektor Horacy Harker morderstwo było niezwykle brutalne i nosiło wszelkie znamiona zemsty. Panna Felder twierdzi, że z mieszkania pułkownika zginął dziennik z jego zapiskami i manuskrypt, nabyty okazyjnie u jakiegoś antykwariusza. Poza tym wszystko, łącznie z pieniędzmi i biżuterią, było na swoim miejscu. Najdziwniejszą zagadką jest jednak miejsce odnalezienia ciała, gdyż było ono schowane nad paleniskiem kominka; odkryła je rano gospodyni sprzątająca mieszkanie. Kiedy weszła, gazowe kinkiety były zapalone, podłoga w całym pokoju zaplamiona krwią, a nad rusztem paleniska zwisała ręka. Przerazona kobieta natychmiast wezwała policję. W trakcie oględzin zwłok ustalono, że





śmierć nastąpiła w wyniku głębokiej rany ciętej gardła, zadanej jakimś ostrym narzędziem. Na całym ciele ofiary znaleziono kilkanaście innych, płytszych cięć. Tyle wie panna Felder.

Jeżeli któryś z Odkrywców jest policjantem, dziennikarzem lub fotografem stale współpracującym ze Scotland Yardem (fotografowanie – 40%), albo jako np. lekarz sporządza dla policji ekspertyzy patologiczne (medycyna na poziomie co najmniej 45%), może dotrzeć do policyjnych raportów z danymi dotyczącymi zbrodni. W policyjnych sprawozdaniach znajduje się kilka ważnych szczegółów dotyczących tej sprawy (nieznanych panie Felder).

Gospodyni zmarłego zeznała, że natychmiast po zanieśieniu (na piętro) pułkownikowi kolacji zamknęła drzwi wejściowe do domu. Gdy po upływie pół godziny odbierała naczynia, sir Barnes pracował w swoim

pokoju nie okazując najmniejszych oznak przemęczenia lub złego samopoczucia. Kobieta zaprzecza też możliwości otwarcia drzwi wejściowych – stało się to dopiero o świcie (ze względu na niesprawność jednego z zamków zamyka je na wewnętrzną zasuwkę, niemożliwą do odblokowania z zewnątrz). Okna były zamknięte od środka, tak więc jedyna droga do wewnętrznych pomieszczeń dostępna dla przestępcy to przewód kominowy. Inspektor Harket prowadzący dochodzenie stwierdził jednak, że gdyby zbrodniarz istotnie dostał się na dach, a następnie kominem zszedł do mieszkania pułkownika, musiałby to być akrobata o naprawde niesamowitych umiejętnościach. Słowa Harketa potwierdził niejaki Vine Clorini, specjalista od akrobacji na trapezie pracujący w Królewskim Cyrku w Londynie. Obecny przy fotografowaniu miejsca przestępstwa sierżant Breks sporządził na czystych kartkach papieru rysunki czegoś, co wyglądało jak krwawe ślady bosych stóp małego dziecka. Odbił też dwa ślady zakrwawionych rak – jeden znalazł na boku regalu z książkami, a drugi wewnątrz kominka. Były one wielkości dłoni dziecka, miały jednak nienaturalnie długie palce. Raport wspomina także o drobinach sadzy rozrzuconych po całym mieszkaniu.

Tylko dla Strażnika Tajemnic

Udany test biologii lub historii naturalnej podpowie Badaczom, że sprawcą zbrodni jest małpa (charakterystyczne odciski stóp i dłoni). Jeśli bohaterowie udadzą się do Cyrku Królewskiego, w trakcie rozmów z personelem mogą się dowiedzieć – po udanych testach *Wiarygodności* lub *Wmawiania* – że trzy lata temu zdarzył się tu nieszczęśliwy wypadek: małpa zaatakowała tresera (dotkliwie pokaleczyła swego opiekuna jakimś ostrym narzędziem). W wyniku rozległych obrażeń człowiek zmarł, a małpę oddano do londyńskiego zoo (prawdopodobnie mieszka tam do dziś). Jeśli Badacze niczego nie wskorują w Cyrku, mogą uzyskać powyższe informacje przeglądając odpowiednie kartoteki policyjne.

W LONDYŃSKIM ZOO

Królewski Ogród Zoologiczny znajduje się w północnej części Regent's Park (na północ od Hyde Parku) i zajmuje niewielki obszar około 35 akrów. Prawie w centrum tego kompleksu, obok stawu z pelikanami i nowo otwartej ptaszarni, stoi pawilon z małpami. Jednym z lokatorów jest, zamknięta w oddzielnej klatce, samica orangutana. Placki łysiny na głowie, piersiach i brzuchu to wyraźne oznaki zaawansowanego wieku zwierzęcia. Opiekun pawilonu będzie znajdował się w pobliżu. Indagowany

o historię małpy odpowie, że nie wie i odejście do swojej pracy (np. do sprzątania klatek). Wizyta w ogrodzie zoologicznym może dla mniej ostrożnych Badaczy zakończyć się tragicznie, gdyż opiekun małp to zupełny paranoik, czekający tylko na dogodną sposobność otwarcia klatek. Dysponuje on czarem *Rozkazywanie orangutanom* (Czary rozkazywania zwierzętom – podręcznik str. 148–149). Jeśli Badacze stracą go z oczu, zostaną zaatakowani przez rozwścieczone małpy (zwierzęta będą próbowały ich zabić).

ORANGUTANY (4 szt.)

Przyjmij, że posiadają one współczynnik goryli (podręcznik str. 129).

Kiedy Badacze poradzą sobie z małpami, dozorca zacznie wykazywać objawy obłędu – będzie co jakiś czas powtarzał słowo „moulmein”, nerwowo chichocząc i nie odpowiadając na żadne indagacje. Już na pierwszym rzut oka widać, że człowiek ten wymaga leczenia psychiatrycznego.

MIESZKANIE PUŁKOWNIKA

W mieszkaniu pułkownika panuje pedantyczny porządek (pomijając czarne plamy na podłodze). Dwa dość duże pokoje, zabudowane regałami, zapewne służyły zmarłemu jako biblioteka. Wszystkie meble, kominek i wolne od książek półki regałów zastawione są pamiątkami z Indii. Na ścianach, oprawione w jednakowe, ciemne ramy, wiszą malowidła. Wszystkie obrazy sporządzone są na cienkiej materii i przedstawiają wizerunki bożków wedyjskich oraz sceny obyczajowe (kilka z nich purytanin nie znający się na sztuce Wschodu zapewne potraktowałby jako nieobyczajne i wstrętne).

W pewnej chwili panna Beatrice, towarzysząca Badaczom w oględzinach lokalu, informuje bohaterów, że na jednej z półek brakuje książki. Chodzi o „Katalog wierzeń” Spaeytsa, dzieło wydane niedawno, z posiadania którego wuj był szczególnie dumny. Podczas przeszukiwania dębowego biurka, stojącego w rogu pokoju pod oknem, Strażnik Tajemnic powinien wykonać dla bohaterów test *Spostrzegawczości*. Jeśli zakończy się on powodzeniem, Badacze odkryją pod blatem mebla schowek (można go otworzyć po udanych treści *Otwierania zamków*). Wewnątrz znajduje się zaginiony „Katalog wierzeń”, trzy postrzępione kawałki materiału, pokryte różnymi rzadkimi dziwnymi symbolami, i zapisana kartka papieru. Podczas oględzin znaleziiska Badacze zorientują się, że skrawki materiału są bardzo stare. Odkrywczy mogą wykonać test *Znajomości Języka hindu* (jeśli takowym władają) lub testy na połowę wartości *Archeologii* albo *Historii*. Jeśli wynik będzie pomyślny, to Badacze zorientują się, iż mają do czynienia ze starożytnym sanskrytem – pismem dawnych Indii. Zapisana kartka wygląda na tłumaczenie jakiegoś antycznego tekstu. Jego treść brzmi następująco:

„Ostatnia faza porzucania ciała nazywa się śmiercią. Każde porzucenie ciała przyspiesza nadejście upragnionego końca świata.”

Pozostałe teksty zapisane na szmatkach musi przełumaczyć specjalista (prawdopodobnie najlepszymi w tej dziedzinie mogą okazać się profesorowie z British Museum albo z Królewskiego Towarzystwa Nauk). Brzmiały one następująco:

„Wielki Yog-Sothoth Gozer musiał przybrać formę ryby (mothtab), by unicestwić demona Bralimę, pragnącego pokalać cały wszechświat rozpasaną wiedzą wedyjską. Jednak zdradziecki Brahma (Krsna) otrul Siłbrohara pięcioma ziarnami jaspisu i wypędził go do sfer zewnętrznych.”

„Yog-Sothoth, będąc źródłem wszystkich emanacji, rozprzestrzenił się w niezliczoną ilość form, czyli Wielki Słoar. Niejeden Shag i niejeden Zull poznał co znaczy sponać w czeluściach (sferach) Słoara.”

Odnaleziony w tajnej skrytce wolumin ma na stronie tytułowej odręcznie wpisaną dedykację:

„W podzięk za udostępnienie trudnych do zdobycia ksiąg oraz ze zwołanie na skorzystanie z wyników badań sir Williamowi Barnesowi książkę tę dedykuję wdzięczny autor. Dnia 26 marca 1909 roku.”

Książka jest założona skrawkiem papieru na 320 stronie. Jej tekst dotyczy kultu boga o imieniu Zull:

„Zull-Ragha to imię boga, którego 6 tysięcy lat temu czcili Hetyci, mieszkańcy Mezopotamii i Sumerycy. Był bóstwem czarnoksiężników i magów. Obdarzał ich mocą podróży między światami. Ragha był sługą Gozera, znanego też jako Yog-Sothoth, Siłbrohar, Volgus, pan Sebilli albo Wielki Podróżnik.”

Zull był strażnikiem bramy. Istniał mówiący, że wcielenie Zull-Ragha musi połączyć się w akcie seksualnym z wicielem Amatha-Shag (klucznikiem Gozera), by umożliwić temu ostatniemu powrót do naszego świata. W trakcie aktu kopulacji, zwanego „mekatreks”, otwarta zostaje brama do świata równoległego, skąd przybywa Yog-Sothoth. Strażnik i klucznik bramy wybierają Wielki Słoar – formę, w której pojawi się Podróżnik.”

W „Katalogu wierzeń” brak jest jakiegokolwiek innych nawiązań do hasła „Zull”.

Tylko dla Strażnika Tajemnic

Profesor John Benjamin Spaeyts (autor książki) jest uznanym autorytetem w dziedzinie tak nowożytnych wierzeń, jak i kultów antycznych. Mieszka w Epping, na północny wschód od Londynu. Informacje o dokładnym miejscu jego zamieszkania Badacze mogą uzyskać w Królewskim Towarzystwie Nauk i w British Museum, którego jest konsultantem.

Jeśli pierwszego dnia Badacze znajdą się w British Museum, to dowiedzą się, że w nocy miało tam miejsce włamanie. Jeżeli nie dotrą do muzeum przed 16.00, w południowym wydaniu „Daily Telegraph” przeczytają doniesienie następującej treści: (patrz wycinki na końcu scenariusza).

Podobnej treści notatki pojawiły się również w innych londyńskich gazetach.

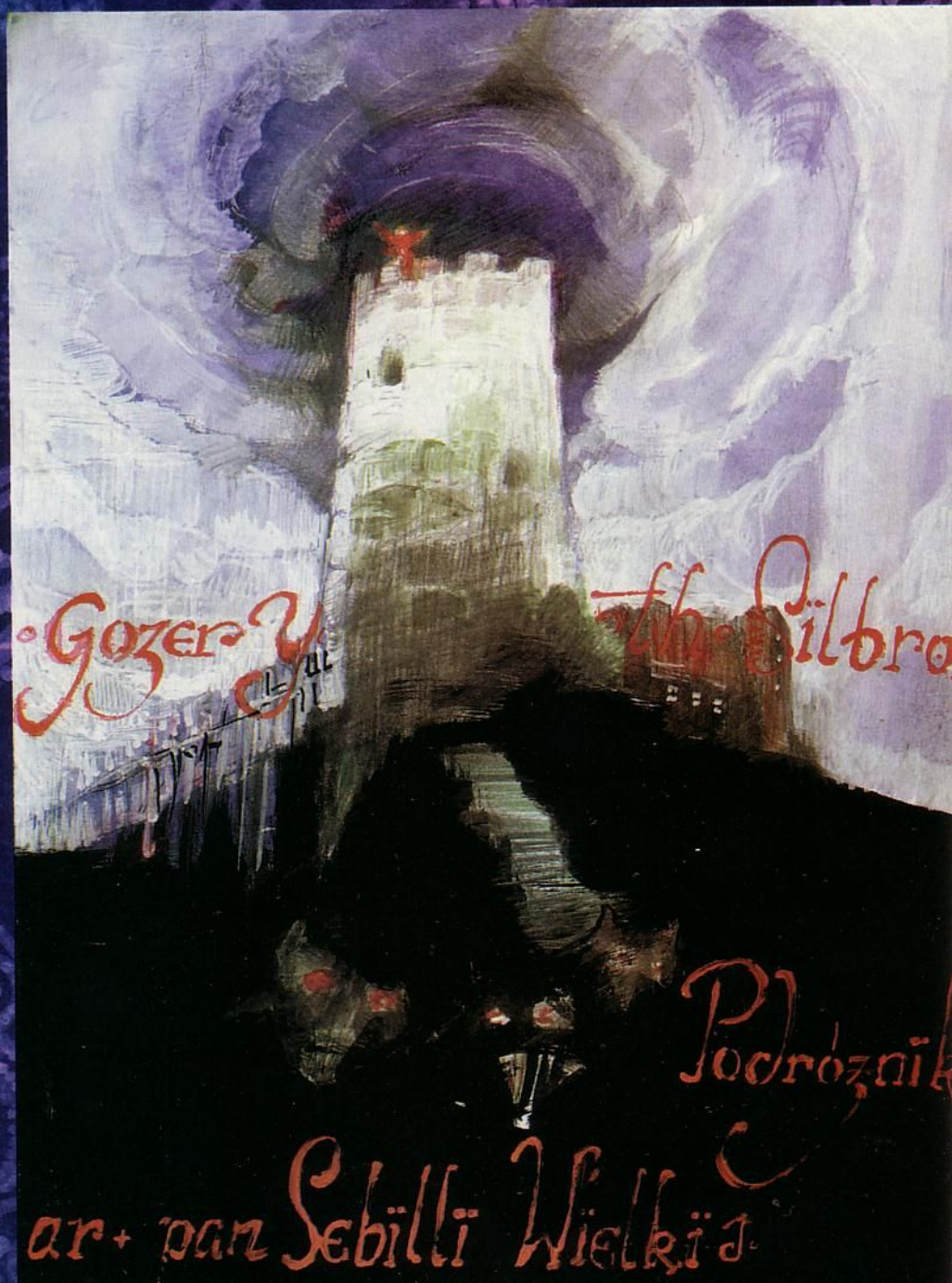
BRITISH MUSEUM

Sala wystawowa „Azja i Pacyfik” znajduje się na galerii otaczającej czytelnia.

w północno-wschodnim skrzydle budynku muzealnego. Jeśli Badacze przeprowadzą śledztwo na własną rękę (albo któryś z nich ma koneksje w Scotland Yardzie) mogą poznać kilka ciekawych faktów. Ostatni pracownik wyszedł z budynku około godziny 1.00 w nocy. Rankiem o 6.00 do muzeum przyszedł zmiennik nocnego strażnika. Znalazł swojego kolega nieżywego; ciało leżało na schodach prowadzących z czytelni na galerię. Późniejsze badanie wykazało, że strażnika usmiercono wbijając mu w szyję cierń nasączony egzotyczną wschodnią trucizną (silnym jadem powodującym tężenie mięśni). Z połączenia tych dwóch faktów można wysnuć prosty wniosek, że przestępstwo zostało popełnione pomiędzy godziną 1.00 a 6.00. Od profesora Glovera lub z raportów policyjnych Badacze mogą dowiedzieć się bliższych informacji o skradzionej statuetce. Dostępne są także rysunki przedstawiające posązek, sporządzone dla potrzeb dokumentacji muzealnej. Wedle dostępnych danych figurka została wykonana

około VI w. n. e. przez jakiegoś anonimowego artystę. Znakomity wytop i forma, później odkuta dłutkiem, została wymodelowana na zimno i wygladzona, a pozłocą na dużo później, bo około XII wieku (mniej więcej w tym samym czasie wprawiono również oczy z mlecznoróżowego jaspisu). Przy podstawie tkwiły jeszcze trzy podobnej wielkości kamienie, zaginęły jednak na przestrzeni minionych lat. Figurka przedstawia nieznanego w hinduizmie boga, ukazanego pod postacią ryby – dlatego właśnie, a nie z powodu wartości materialnej, wystawiana była w indyjskiej ekspozycji. Po udanym tescie Mitów Cthulhu bohaterowie mogą zorientować się, że statuetka przedstawia jedno z wcieleń Yog-Sothotha.

Podczas tłumaczenia napisów zanotowanych na skrawkach materiałów i rozmów na temat nocnej kradzieży Badacze z pewnością zechcą zwrócić się o konsultację do jakiegoś specjalisty (w razie potrzeby Strażnik Tajemnic powinien delikatnie zasugerować graczom istnienie takiej możliwości). Naukowiec (np. profesor Glover albo



któryś z jego asystentów) napomknie Bohaterom o pewnym interesującym szczególe: na spodniej stronie skradzionej statuetki wyryto napis w sanskrycie, którego treść odnosiła się do kultu jakiegoś przedwedyjskiego boga. Ów ryt był zresztą „kością niezgody” w sporach pomiędzy profesorem Gloverem a profesorem Peterem Neliganem. Ten ostatni twierdzi, że skoro Yog-Sothoth był czczony przez cywilizację sumeryjsko – babilońską, więc posążek pochodzi raczej

WIZYTA U PROFESORA

Około 18 mil na północny-wschód od centrum Londynu, w hrabstwie Essex, znajduje się nieduże miasteczko Epping, w którym mieszka profesor John Spaeyts. Wygląd jego domu nie jest specjalnie ważny dla przebiegu gry. Należy pamiętać, że przygoda rozgrywa się pod koniec wiosny i stara posiadłość (wraz z przylegającym do niej parkiem) przypomina spokojną oazę pełną kwitnących drzew i krzewów. Staranny, odpowiednio rozbudowany

bardzo pomogły mi prace pułkownika Barnes'a, który zgromadził wiele unikatowych materiałów. Szczególnie znaczenie miała tu jego korespondencja z oficerami armii brytyjskiej przebywającymi we wschodnich Indiach. Z jego dziennika (prowadzonego bardzo skrupulatnie) dowiedziałem się, że Barnes podchodził bardzo poważnie do problemu kultu Gozera. Mniej więcej rok temu skontaktował się z nim major Norberton, twierdząc jakoby na własne oczy widział ślady obrzędów ku czci Zulla i Shaga, a więc pośrednio także samego Yog-Sothotha. Wedle majora miało to miejsce w roku 1885 w mieście Agra. Podczas powstania Sipajów w 1857 roku największe zarzewie buntu objęło północne Indie, sięgając aż po księstwa poszczególnych radżów. Tak stało się również w Kimpurze. Władca, znienawidzony przez swój lud za kontakty z Kompanią Wschodnio-Indyjską, musiał uciec pod opiekę Brytyjczyków, dlatego też przeniósł się do miasta Agra (w północnych Indiach). Dla ochrony dworu i tutejszych uchodźców wzmocniono garnizon miasta trzecim pułkiem strzelców bengalskich, dwoma oddziałami kawalerii, baterią dział oraz garstką Sikhów. Mniej więcej trzy lata później z Agry zaczęły docierać niepokojące wieści. Mnożyły się tam przypadki zaginięć i okaleczeń, głównie wśród ludności miejscowej. Mówiono nawet o kulcie diabła. Ze względu na trudną sytuację wewnętrzną w całym kraju nie przejmowano się jednak zbyt tymi doniesieniami. Kiedy w 1863 sytuacja wróciła do normy, radża opuścił Agrę i wyjechał do Kimpuru. Przez dwadzieścia lat zapomniano o tamtych dziwnych zdarzeniach. Dopiero w roku 1884 wypadki zaczęły się powtarzać. Z początku dotyczyły tylko tubylców, wkrótce jednak zniknęły córki dwóch brytyjskich oficerów. Ich zwłoki, okrutnie okaleczone, odnaleziono pół roku później na terenie starego, opuszczonego fortu. W podziemnych korytarzach budowli pojawiły się dziwne znaki, a w dawnym składzie amunicji odnaleziono tekst w sanskrycie, brzmiący następująco: „Po prostu czcicie Amatha-Shaga Po prostu czcicie Ragha-Zulla Ich łądźwie bowiem bez przerwy przywołują koniec.”

Jest to parafraza mantry wedyjskiej wzywającej do oddania czci Krsnie. Major Norberton był wówczas jednym z żołnierzy przydzielonych do zbadania fortu. Wyprawę tę przytłoczył zamętami nerwowymi i tryletnim pobylem w szpitalu.

Ponieważ sir William Barnes był człowiekiem zamożnym, a jego zainteresowanie przerodziło się w rodzaj pasji badawczej, poszukiwał różnego rodzaju opracowań i materiałów zawierających choćby niewielką wzmiankę na interesujący go temat. Już po wydaniu mojej książki pochwalił się zdobyciem prawdziwego białego kruka: od jakiegoś prywatnego kolekcjonera zakupił kopię szesnastowiecznej księgi pt. „Potwory i rodzaj potworzy”. Był to wspaniały sukces, zważywszy na przekonanie, że istnieje tylko jedna kopia



z terenów Bliskiego Wschodu, a nie z Indii.

Tłumaczenie tekstu ze spodu statuetki brzmi:

„Gozer przyjdzie po Nieh (następny), a Oni Go wybiorą. Kamienie nie mogą zaszkodzić Bogu.”

Jeżeli Odkrywcę poprosza o wyjaśnienie wątpliwości lub będą mieli jakieś pytania, zajmujący się nimi naukowiec skieruje ich do profesora Spaeytsa – najsłynniejszego i najbardziej kompetentnego antropologa kultury, jaki żyje na Wyspach Brytyjskich.

opis przyrody może być doskonałym dopełnieniem dla Badaczy, zmęczonych mroczną atmosferą dotychczasowych wydarzeń.

Profesor Spaeyts to siedemdziesięcioletni, dziarski staruszek o bystrym, badawczym spojrzeniu. Badaczy podejmie grzeczne i chętnie odpowie na ich wszystkie pytania. Indagowany o kult Yog-Sothotha opowie następującą historię:

„O tym starożytnym kulcie nie wiadomo zbyt wiele. Ze znaleźsk i wykopalisk wynika, że był rozwinięty dużo bardziej niż początkowo sądziłem. W moich badaniach

tego dzieła (skradziono ją w 1889 z British Museum). Kiedy przed śmiercią sir Williama złożyłem mu wizytę, dał mi tę księgę do przejrzenia. Dwa rozdziały manuskryptu traktowały o Żgach (czy może Żagach?), a poza tym dość szczegółowo roztrząsano w nich różne aspekty kultu Shag'a. Gospodarz opowiadał mi, jak wkrótce po zakupie dzieła parę razy odniósł wrażenie, że jest obserwowany, i że podczas jego nieobecności ktoś myszkuje mu po domu. Po dniectwie i zdenerwowaniu minęło, kiedy znalazł sposób na takie ukrycie książki, żeby nikt jej nie ukradł. Śmiał się nawet, że pewnie z tego powodu jego wuj pastor przewraca się w grobie.

Kiedy usatysfakcjonowani wyjaśnieniami Badacze będą się zbierać do wyjścia, profesor powie, że:

...kiedy tak teraz o tym myślę, to przypominam sobie kiedy pierwszy raz usłyszałem o związku Żga (Żaga?) z kultem Shaga. Jakże pięć czy sześć lat temu pytał mnie o to lekarz. Mieszkał w jakimś dziwnie brzmiącym miejscu, jak z wiersza Kiplinga... To brzmiało jakoś... Już wiem!

„Przed pagodą starą w Moulmein, tam gdzie morza senny brzeg,

Birmańska siedzi dziewczyna i wiem, że wspomina mnie...”

Tak, mieszkał w Moulmein, choć Bóg jeden wie gdzie to jest...

Tylko dla Strażnika Tajemnic

Księga znajduje się w mieszkaniu pułkownika. Jej oryginalną okładkę zerwano, a treść ukryto w obwolucie jednego z nowszych wydań Biblii. Nawet jeżeli podczas pierwszej wizyty w domu sir Williama Badacze przeglądali książki, to istnieje bardzo niewielka szansa, że zwrócili uwagę na niewielki tom ukryty pomiędzy słownikami, zielnikami i pamiętnikami. Jeżeli powrócą do mieszkania przy Brown Street, by odszukać tajemniczy wolumin, Strażnik Tajemnic powinien dokładnie wsłuchiwać się w rozmowy Badaczy. Jeśli domyślą się, że chodzi o Biblię, powinni odnaleźć księgę bez żadnego trudu. Jeżeli natomiast zechcą chaotyczne i przypadkowe poszukiwania, Strażnik może skarcić ich za bezmyślność (na przykład zrzucając na gorące głowy kilka ciężkich ksiąg z najwyższej półki...).

POTWORY I RODZAJ POTWORZY

Księga napisana w języku angielskim przez anonimowego autora, pochodząca z XVI wieku. Jest to kopia oryginalnego rękopisu (nie odnaleziono go do dzisiaj). Utrata Punktów Poczytalności 1k4/1k8; premia do Mitów Cthullu; +8; wskaźnik czarów: x1.

Pomiędzy kartkami manuskryptu umieszczone są trzy wycinki prasowe. Najstarszy pochodzi z lipca 1900 roku i jest podsumowaniem głośnej wówczas sprawy Alexa Thobina (patrz – wycinki na końcu scenariusza).

Pozostałe wycinki są znacznie nowsze i pochodzą z kronik kryminalnych dwóch wydań „Daily Herald” datowanych na 15 i 17 maja br. (patrz – wycinki na końcu scenariusza).

Jeśli Badacze zechcą dźżyć tę sprawę, to od koleżanek Keith dowiedzą się szczegółów precyzyjnie opisujących feralny wiśiorek (był to mlecznozielony kamień wielkości dziecięcej kulki do zabawy, oprawiony w srebrny koszyzek z plecionych drucików i zawieszony na cienkim łańcuszku).

DZIEŃ DRUGI – 23 MAJA 1909 ROKU

Już od rana czekają Badacze nieprzyjemnie wieści. „Morning Post”, podobnie jak inne dzienniki, donosi o porwaniu. (Patrz – wycinki na końcu scenariusza).

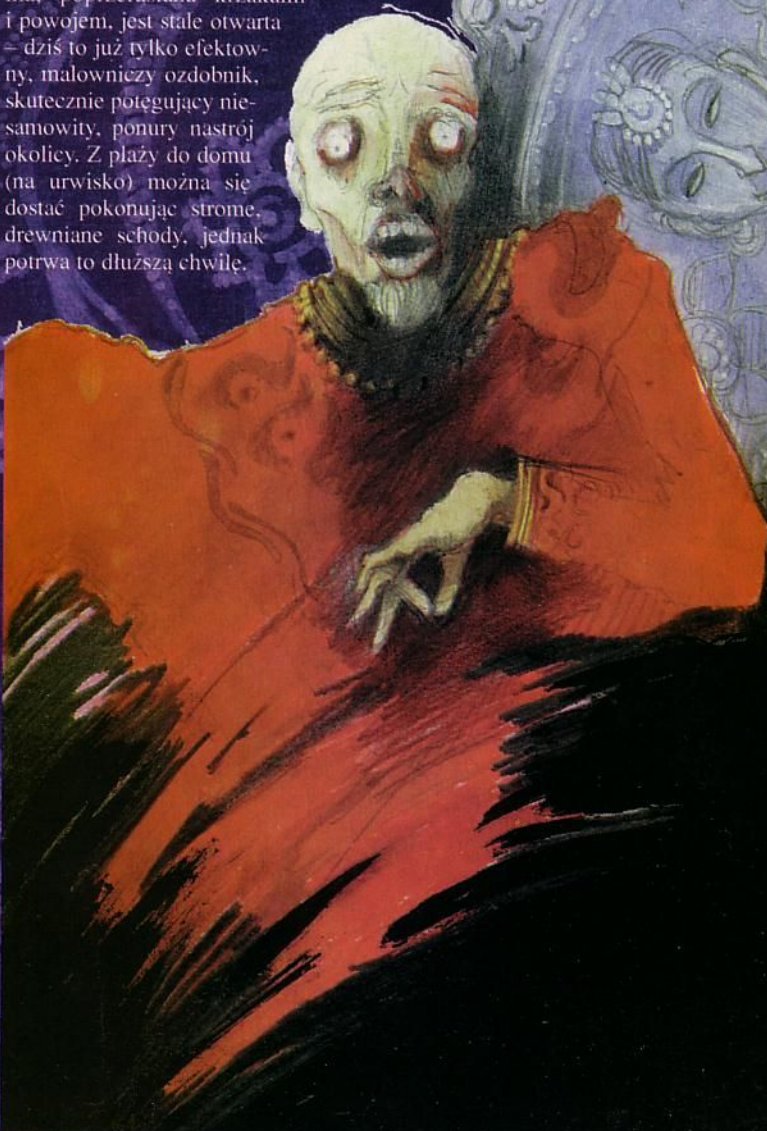
„PRZED PAGODĄ W MOULMEIN, TAM GDZIE MORZA BRZEG...”

Leżące pomiędzy Torquay i Teignmouth miasteczko Devonshire to bodaj najcieplejszy zakątek reumatycznego Albionu. Za sprawą Prądu Zatokowego tutejszy klimat przywodzi na myśl inne, znacznie cieplejsze i zdrowsze miejsca. Posiadłość „Moulmein House” to ogromny, stary dom położony w pobliżu zatoczki i niewielkiej plaży, obszerny ogród oraz kamienna wieża, zapewne pamiętająca jeszcze wyprawę Wilhelma Zdobywcy. Mimo swej wysokości (20 jardów) ta posępna budowla o wiele okazalej wygląda od strony morza, jako że cała posiadłość ukryta jest w niecce, osłaniającej ją od hulających górą nadmorskich wiatrów. Z miasteczka prowadzi do „Moulmein House” czteromilowa droga, w większej części biegnąca wzdłuż skalistego wybrzeża (tuż nad urwiskiem). Ciężka, kuta brama, poprzerastana krzakami i powojem, jest stale otwarta – dziś to już tylko efekowny, malowniczy ozdobnik, skutecznie potęgujący niesamowity, ponury nastrój okolicy. Z plaży do domu (na urwisko) można się dostać pokonując strome, drewniane schody, jednak potrwa to dłuższą chwilę.

Tylko dla Strażnika Tajemnic

Trafiając do „Moulmein House” Badacze zorientują się, że pogoda ulega zmianie – dzień jest bardzo ciepły, a na niebie nie ma ani śladu chmurki (jest to doskonała aura do wezwania Yog-Sothotha).

Jeżeli Odkrywcy skorzystają z jakichś przyrządów optycznych (np. lunety), Strażnik Tajemnic może opisać im co widzą na terenie posiadłości. Wokół domu nie ma żywego ducha, teren wygląda na opuszczony – jedynie na szczycie wieży można dostrzec jakiś ruch. Pomiędzy blankami, na podwyższeniu, stoi szczupły, wysoki człowiek, odziany w długie czerwonozłote szaty. Jest to właściciel posiadłości szykujący się do odprawienia rytuału. Towarzyszy mu dwoje nagich Hinduśców – są to wybrancy, w których mają się wcielić Shag i Zull. Oprócz trojga wyżej opisanych, Badacze mogą dostrzec pięć dziewcząt okrytych zwiewnymi hinduskimi sari. Każda z nich przykuta jest do innej blanki wieży (mają



posłużyć za ofiarę). Odległość dzieląca Odkrywców od wieży jest zbyt duża na celny strzał (nawet dla uzdolnionego snajpera). W chwili gdy Badacze dostaną się na teren posiadłości, usłyszą niosący się ze szczytu wieży dźwięk piszczałki i sitaru – właśnie rozpoczyna się rytuał wcielenia. Badacze podążający do wieży zaatakują w połowie drogi trzy olbrzymie wilczarze irlandzkie (można wykorzystać współczynnik wilka z podręcznika str. 136). Zaalarmowany ujadaniem psów (i ewentualną strzelaniną) Alex Thobin orientuje się, że na teren „Moulmein House” wtargnęli niepożądani goście, jednak – ufny w swe magiczne moce – pewien jest, że uda mu się dokończyć ceremonię. Kiedy Odkrywcy wejdą do wnętrza wieży, będą zmuszeni wspinać się jeden za drugim po stromych schodach, prowadzących na szczyt budowli. Wówczas Thobin wykorzysta czar *Przejęcie kontroli*. Jeśli idący gęsiego Badacze wspinać się będą z bronią w rękach, łatwo może doprowadzić do powystrzelania się przez nich nawzajem. Jeśli będą bardzo blisko, spróbuje użyć *Mesmeryzmu*.

Kiedy po przewycięczeniu wszystkich przeszkód Odkrywcy dojdą wreszcie na samą górę, ich oczom ukaże się dziwny widok. Na środku podestu odbywa się akt powolnej, jakby mechanicznej kopulacji dwojga Hindusów, a stojące przy blankach, zakute w łańcuch dziewczęta przypatrują się temu tępym, zamglonym wzrokiem. Jeżeli Odkrywcy nie zareagują natychmiast, nad wieżą zaczną gromadzić się czarne chmury, napływające z ogromną szybkością ze wszystkich stron (wyglądać to będzie jak mikroskopijna burza, obejmująca zasięgiem tylko najbliższy teren wokół budowli). Badacze muszą jak najszybciej pozbaczyć przytomności Alexa Thobina – dzięki jego mocy przykute do murów dziewczęta oraz hinduska para są pod wpływem zaklęcia. Dopóki Thobin zachowuje przytomność, rytuał będzie kontynuowany. Jeśli Badacze zdołają szybko ogłuszyć Alexa, nieszczęśnicy wyrwą się spod jego kontroli i – nieprzytomni – padną na ziemię (po odzyskaniu zmysłów nie będą niczego pamiętać). Para Hindusów to pokojówka i lokaj z domu Thobina, zmuszeni przez swego pracodawcę do udziału w ceremonii. Hinduska ma na biodrach coś w rodzaju paska, w którym tkwi pięć różnokolorowych jaspisów (dwa ze skradzionej statuetki, dwa zabrane zamordowanym dziewczynom i jeden niewiedomego pochodzenia). Kiedy pozostałe dziewczęta odzyskują przytomność, są w lekkim szoku. Dopiero po dłuższym uspokajaniu i cierpliwych namowach (pomocne bohaterom będzie tu udane wykorzystanie odpowiednich umiejętności, np. *perswazji*, *psychologii* itp.) Badacze zdołają się od nich dowiedzieć, że zostały porwane z pensji panny Hunter i odurzone jakimś narkotykiem. Nie pamiętają żadnych dalszych wydarzeń ani osoby porywacza (porywaczy?). Przeszukując dom Thobina Badacze odnajdą skradziony posążek i księgę z British Museum oraz dziennik pułkownika Bamesa.

Dodatkowe przedmioty pozostawiam inwencji Strażnika Tajemnic.

ALEX THOBIN

wiek 54 lata, lekarz i czarodziej

S	12	ZR	14
KON	14	WG	11
BC	10	WYK	21
INT	19	P	0
MOC	20	WT	11

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: skalpel 90%

Czary: Czar rozkazywania orangutanom, Mesmeryzm, Przejęcie kontroli, Przywołanie służi Zewnętrznych Bogów, Wezwanie Yog-Sothotha;

Umiejętności: Anatomia 80%; Angielski 80%; Chemia 65%; Farmacja 20%, jęz. hindu 68%; Korzystanie z bibliotek 74%; Łacina 46%; Medycyna 70%; Mity Cthulhu 55%; Pierwsza pomoc 87%; Okultyzm 60%; Sanskryt 60%

Dziś rano profesor Harold Glover, opiekujący się w British Museum indyjską kolekcją klejnotów z Kimpuru, powiadomił Scotland Yard o zuchwałym włamaniu. Z nowo otwartej sali wystawowej na piętrze, przeznaczonej dla eksponatów z Indii, skradziono tylko jeden przedmiot: była to pięciocalowa wysokość poślaczana figurka z brązu, przedstawiająca rybę. W porównaniu z resztą eksponatów, w tym kilkoma wykonanymi z czystego złota, posążek wydaje się być prawie bezwartościowy. Inspektor Lestrade, prowadzący śledztwo w tej sprawie, przypuszcza, że sprawcą kradzieży jest bogaty kolekcjoner albo szaleniec. To samo jednak inspektor twierdził dwa lata temu przy okazji sprawy „sześciu popiersi Napoleona”. Jak pamiętamy, gdyby nie pomoc pana Sherlocka Holmesa, to zapewne do dziś śledztwo nie posunęłoby się ani odrobine...

Daily Telegraph, 22 maja, 1909

W zaułku przy Blak Esley Street na tyłach domu publicznego panny Saunders popełniono morderstwo. Ofiarą była piękna, siedemnastoletnia Keith Tally, córka brytyjskiego marynarza i Hinduski, zatrudniona w wyżej wymienionym przybytku. Nieszczęsna zginęła od ciosu nożem w serce. Przy zwłokach nie odnaleziono małego wisiora, z którym, według świadków, nigdy się nie rozstawała. Z tego co wspominała przed śmiercią, wisior był jej jedyną pamiątką po matce. Znalezione przy ofierze pieniądze i przedmioty wykluczają rabunkowy motyw zbrodni.

Daily Herald, 17 maja 1909

Rankiem 15 maja, obok tawerny „Hog's Snut” przy Greve Street odnaleziono zwłoki dziewiętnastoletniej prostytutki portowej, panny Lucy Morris. Były one okaleczone w dość szczególny sposób, jako że denatce odcięto prawą dłoń. Koleżanki zmarłej twierdzą, że na serdecznym palcu tej ręki p. Morris nosiła pierścionek; niewielki, mlecznobiały, oprawny w srebro kamień nie miał jednak zbyt wielkiej wartości. Lucy chwaliła się, że dostała go w prezencie od swojego stałego klienta – pewnego emerytowanego majora wojsk Jej Królewskiej Wysokości w Indiach. Trudno pogodzić się z faktem, że dla błyskotki o wątpliwej wartości ktoś posunął się do tak ohdnej zbrodni. Sprawę bada Scotland Yard.

Daily Herald, 15 maja 1909

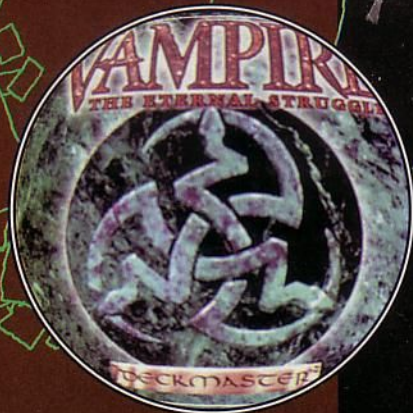
Dziś wczesnym rankiem panna Violetta Hunter, właścicielka pensji św. Patryka przy Floral Street, przeznaczonej dla pańien z dobrych domów, powiadomiła policję o bulwersującym wypadku: zaginęło pięć dziewcząt w wieku od 14 do 16 lat. Scotland Yard nie wydał jeszcze oficjalnego oświadczenia w tej sprawie, jednak z prywatnych źródeł dowiadujemy się, że dziewczęta zaginęły dzień wcześniej. Panna Hunter nie zawiadomiła jednak policji sądząc, że jest to samowolne oddalenie podopiecznych.

Morning Post, 23 maja 1909

ODWIECZNA WOJNA WAMPIRÓW

Opis gry karcianej
Vampire: The Eternal Struggle

Strahd von Zarovitch



Nie ulega wątpliwości, że najbardziej znaną i zasłużoną postacią rynku gier karcianych jest Richard Garfield. Przeszedł on do historii jako twórca **Magic: The Gathering**. Po tym oszałamiającym sukcesie nie spoczął jednak na laurach i stworzył takie hity jak **Netrunner** czy **BattleTech**. W tym roku skończył 34 lata i twierdzi, że najlepsze gry karciane to brydż i poker. Mieszka w Stanach Zjednoczonych w okolicy Seattle i bardzo lubi deszcz.

Richard Garfield jest również autorem gry, o której chcę dziś napisać kilka słów. **Vampire: The Eternal Struggle** ukazał się na rynku w sierpniu 1995 roku jako druga edycja **Jyhad**, i oparty jest w głównej mierze na grze fabularnej **Vampire: Maskarada**. Akcja tych gier dzieje się w tym samym świecie, oba tytuły posługują się podobną terminologią. Warto podkreślić, że twórca „W:M”, Mark Rein-Hagen, uczestniczył w tworzeniu wersji karcianej.

Vampire: The Eternal Struggle dostępny jest w taliach podstawowych liczących po 76 kart i w zestawach dodatkowych pakowanych po 19 atutów. „Podstawka” zawiera aż 439 różnych wzorów kart. Gra adresowana jest raczej do starszych odbiorców – zarówno tematyka, jak i ilustracje na kartach nie nadają się raczej dla dwunastolatków. Szczerze mówiąc, jest to zabawa dla pełnoletnich graczy.

W grze **Vampire: The Eternal Struggle** gracze wcielają się w role starożytnych wampirów i walczą między sobą o władzę. Starcia czasem przebiegają potajemnie, a czasem przybierają postać otwartej

konfrontacji. Obowiązuje tylko jedna zasada – wszystkie chwytły dozwolone! Te niestające zmagania znane są wtajemniczonym pod nazwą **Jyhad**. Starożytne wampiry wykorzystują w walkach między sobą swych młodszych pobratymców; młode wampiry nie zdają sobie sprawy, że ich działania sterowane są przez siły o wiele potężniejsze od nich.

Każdy gracz dzieli przed grą swą talię na dwie części: kryptę i bibliotekę. W kryptce znajdują się atuty reprezentujące wampiry, nad którymi gracz próbuje przejąć kontrolę w trakcie rozgrywki. W skład biblioteki wchodzi wszystkie pozostałe karty. Biblioteka musi

i rozważnie posługiwać się kartami. W kryptce musi znajdować się co najmniej dwanaście wampirów. Nie ma górnego ograniczenia tej liczby, jednak zbyt duża ilość kart w kryptce utrudnia grę; lepiej mieć małą, dobrze wyselekcjonowaną grupę wampirów, niż liczną, przypadkową zbieraninę. Do gry potrzebna jest też pewna ilość Żetonów Krwi. Każdy gracz posiada ich na początku trzydzieści. Płaci się nimi za wykładanie poszczególnych kart i używa do przejmowania kontroli nad poszczególnymi wampirami.

Każdy z wampirów posiada własne imię, przynależność do któregoś z klanów i moc krwi, oznaczoną liczbą od 1 do 10. Wartość ta informuje nas o wieku danej istoty, jej sile i ilości Żetonów Krwi potrzebnych do przejęcia kontroli nad wampirem. Stworzenia te posiadają też zwykle jakieś nadnaturalne zdolności, zwane Dyscyplinami.

Na początku rozgrywki żaden gracz nie posiada kontroli nad wampirami. Każdy z uczestników zabawy bierze cztery karty ze swej krypty i kładzie je przed sobą koszulką do góry. Wampiry te znajdują się w tak zwanym „nieaktywnym regionie”; żeby przejąć kontrolę nad którymś z nich (innymi słowy wprowadzić do gry), trzeba umieścić na nim tyle żetonów, ile wynosi jego moc krwi. Wniosek jest prosty i logiczny: im silniejszy wampir, tym trudniej przejąć nad nim kontrolę.



zawierać co najmniej 40 kart, przy czym za każdą osobę biorącą udział w grze można dodać do niej kolejne atuty – maksimum dziesięć (dlatego w sześciuosobowej grze nasza biblioteka może mieć minimum 40, a maksimum 100 kart). Jest to bardzo ważne, gdyż po wyczerpaniu się wszystkich atutów z naszej talii musimy kontynuować grę tym, co zostało nam w rękę i na stole. Trzeba o tym pamiętać

DODATKI

Jak do tej pory ukazały się trzy dodatki do gry **Vampire: The Eternal Struggle**. Jako pierwszy wydano (w grudniu 1995 roku) **Dark Sovereigns**. Zawiera on 173 różne wzory kart i sprzedawany jest w zestawach po 15 sztuk. Jest to rozszerzenie tematyczne, poświęcone Europie. Pojawiają się dwa nowe klany wampirów i dwie nowe dyscypliny, którymi mogą się one posługiwać. Niektóre z wam-

pirów pojawiających się w tym dodatku mają moc krwi równą 11.

Kolejny dodatek ukazał się na rynku w lipcu 1996 roku. Nosi on tytuł **Ancient Hearts**, zawiera ponad 150 wzorów kart i pakowany jest w zestawy „dwunastki”. Pojawia się tu wiele wampirów z różnych klanów, a także dwie nowe organizacje – „Assamici” i „Wyznawcy Seta”.

Trzecim z kolei rozszerzeniem jest **The Sabbat**, wydany w październiku 1996 roku. Śmiało można powiedzieć, że jest to dodatek zaiste gigantyczny – zawiera 410 (!) różnych wzorów kart i sprzedawany jest w zestawach po 28 sztuk! Jak sama nazwa wskazuje, poczesne miejsce w dodatku zajmuje Sabbat – organizacja skupiająca wampiry z różnych klanów, przeciwstawiająca się oficjalnej doktrynie Maskarady. Oprócz tego znajdziemy tu nowe dyscypliny, nowe klany i, oczywiście, nowe wampiry.

Co ciekawe, jest to całkowicie samodzielny dodatek – do ułożenia talii nie potrzebne nam są karty z „podstawki” (wystarczy tylko kilka zestawów **The Sabbat**).

ZALETY

Duża spójność świata gry. Już podczas formułowania zasad i wydawania „podstawki” uwzględniono przyszłe wprowadzenie dodatków. Sprytnie pomyślane zasady, dzięki którym w grze wieloosobowej gracze mogą jednocześnie zwalczać się i współdziałać ze sobą. Niezwykły klimat, tworzony przez znakomite

ilustracje na kartach. Doskonałe wykonanie (tak pod względem technicznym, jak i kolorystycznym) rewersy atutów.

WADY

Zbyt duża ilość dziwnych symboli na kartach – musi minąć sporo czasu, nim przeciętny gracz polapie się we wszystkich oznaczeniach. Zbudowanie dobrej talii wymaga zgromadzenia wielu, wielu kart. Pełne wykorzystanie najciekawszych zasad i naprawdę fascynująca rozgrywka ma miejsce dopiero wtedy, gdy w zabawie bierze udział co najmniej 4-5 osób.

PS. Gra **Karajana Vampire: The Eternal Struggle** ma w Polsce bardzo wielu entuzjastów (i nie w tym dziwnego – jest po prostu bardzo dobra). Najwięcej jej miłośników można znaleźć na Śląsku, w Krakowie i w Szczecinie.



Gdy uda nam się wprowadzić do gry jakieś wampiry, możemy za ich pomocą podejmować różne akcje: polować, rekrutować sprzymierzeńców, zdobywać ekwipunek, a przede wszystkim „wykrwawiać” przeciwników, czyli zabierać im Żetony Krwi. Osoba, która straci swe żetony odpada z gry, a gracz-triumfator zdobywa punkt zwycięstwa. (kto ueziera ich najwięcej, ten oczywiście wygrywa). Ataki te nie odbywają się w sposób chaotyczny („każdy na każdego”). Możemy „wykrwawiać” tylko gracza siedzącego po naszej lewej stronie – to on jest naszą „ofiara”.

Najciekawszym fragmentem gry (zwłaszcza jeśli w zabawie uczestniczy kilka osób) jest zagrywanie kart politycznych intryg. O tym czy dany atut zadziała, decyduje głosowanie wszystkich wampirów. Zagrywając kartę musi starać się przekonać innych graczy aby go poparli.

Instrukcja do gry zawiera spisane oddzielnie zasady podstawowe (częściowo przedstawiłem je powyżej) i przepisy zaawansowane. W zasadach zaawansowanych mamy do czynienia między innymi ze skomplikowanym systemem walki i nowym regionem gry – *torporem*. Wampir po otrzymaniu pewnej ilości ran nie umiera (w zasadach podstawowych jest wtedy po prostu odrzucany), ale zapada w letarg i odkładany jest właśnie do *torporu*, skąd po pewnym czasie może powrócić do gry. Ogólnie rzecz biorąc, zasady zaawansowane są o ciekawsze, ale również o wiele bardziej skomplikowane niż reguły podstawowe.

POMOCNA DŁOŃ CHESEDA

Opis Wielkiego Arkana
do gry karcianej Kult

Maciej Kocuj



W hierarchii Archontów Chesed jest siódmym z kolei. Śmiertelnicy zwą go Tym, Który Pomaga. Posiada kontrolę nad dwiema Różami i dwiema Klepsydrami. Dzięki jego specjalnej zdolności za każdym razem, gdy wykładamy lub odrzucamy kartę, ciągniemy następną (jednak zamiast do siedmiu, dobieramy na rękę tylko do czterech atutów). Zdolność ta z jednej strony narzuca pewne ograniczenia, ale z drugiej daje wprost niezwykle możliwości - trzeba tylko w odpowiedni sposób ułożyć talię. Musimy zadbać przede wszystkim o to, żeby nie zablokować sobie ręki. Oznacza to, że powinniśmy mieć w talii taki zestaw czterech kart, z których każdą będziemy mogli zagrać w dowolnym momencie. Poniższe zestawienie ułożono właśnie pod tym kątem - w ciągu pierwszej tury możemy „przewinąć” przez rękę wszystkie karty! Pozwoli nam to wypełnić każdą Stację Mistycznego Krzyża i „ułożyć” sobie na rękę następujący zestaw: *Sorry, Sorry, Moco-bójstwo* i *Handel żywym towarem*. Atuty te skutecznie zablokują działania przeciwnika w jego własnej turze.

Scena:
NYWERE x1
MIASTO UMARŁYCH x1
LABIRYNT ULIC x1
RUINY x1

Obsada:
WŁÓCZĘGA x1
BADACZ x1
PRZEDSIĘBIORCA x1
TAJNY AGENT x1

Reszta:
SORRY x3
KARMA x3
OCZYSZCZENIE x3
MUCHA W SMOLE x3
MANIPULACJA NAMIETNOŚCIĄ x3
MANIPULACJA ŚMIERCIĄ x3
MANIPULACJA ZMYŚLAMI x3
MANIPULACJA SNEM x3
W SAMĄ POREŃ x3
SZABAS x3
KŁAMCA x3
KAMIZELKA KUŁOODPORNĄ x3
GRABARZ x2
SKALPEL x2
PUSTKA x2
OSZUKANY x2
POZA KONTROLĄ x1
HANDEL ŻYWYM TOWAREM x1
MOCOBÓJSTWO x1

Wszystkie *manipulacje* przydają się do przejmowania chwilowej kontroli nad dodatkowym Kolorom (z pięciu Kolorów Chesed posiada jedynie Różę i Klepsydrę). Poza tym można zagrywać je bez ograniczeń, pozbywając się kart z ręki. *Mucha w smole* pozbawia przeciwnika kontroli nad jednym z wybranych Kolorów. Jest to bardzo skuteczne utrudnienie (tym bardziej, że rzucamy trzy takie karty w ciągu tury). *Grabarz* pozwoli nam wymienić karty z ręki w chwili, gdy nie będziemy mieć na niej nic ciekawego. *Szabas*, rzucony trzy razy na rundę, skutecznie zablokuje ataki przeciwnika. *Kłamca* umożliwi naszym pionkom posiadanie wię-

cej niż jednego żetonu ludności (dzięki temu będziemy mogli szybciej opróżnić pulę żetonów), zaś *Karma* przyspieszy przesuwanie żetonów w kierunku Piasty. Pozostałe karty Wpływów są właściwie tylko po to, żeby szybko zostały wyłożone na stół i przestały przeszkadzać w talii.

OBSADA I SCENA

Dobór kart do Mistycznego Krzyża nie jest wcale przypadkowy - determinują go przede wszystkim możliwości Cheseda (ale nie tylko). Gdy na początku gry pod naszą Piastą przypadkowo znajdzie się jakaś niezbędna karta (na przykład *Mocobójstwo*), możemy zwrócić się o pomoc do *Badacza*. Dzięki jego specjalnej zdolności zamienimy ten atut na jakiś inny. *Przedsiębiorca* może w naszej turze dodatkowo przeciągnąć jeden z żetonów ludu. *Nywere*, *Miasto umarłych*, *Labirynt ulic* i *Ruiny* ułatwią nam zagrywanie innych kart (przede wszystkim Wpływów).

Talia Cheseda nie jest już tak dobra jak jeszcze parę miesięcy temu. Teraz króluje *Inferno*, w którym znajduje się sporo kart „kasujących” Cheseda. Mimo to powyższy układ może zaskoczyć jeszcze jednego przeciwnika.

PS: Taką właśnie talią Igor Mazierski zdobył w tym roku wicemistrzostwo Polski w grze karcianej „Kult”.





WYDANIE

TOP TEN

SZESNASTE



1

1



Alakhai Przebiegły

Powrócił na swoje tradycyjne miejsce.



Mocobójstwo

Wygląda na to, że chce być drugim Alakhaitem

2

2



Wyspiarz Grinder

Przyszłościowa wersja Robinsona Crusoe.

3

Kether

W hierarchii Arkan jest pierwszy, na naszej liście - niestety drugi.



Luterański Wierny

Takie chodzące Zakłócenie Łączności.

3



Poniżej Zera

Jak widać na termometrze, zbliża się zima

4

5



Kardynał Durand Kardynał Dominik

Kardynałowie Bractwa wreszcie poszli po rozum do głowy i do walki z Alakhaitem wysłali Grindera (w końcu po co się mają przemoczać!).

5

Wygnanie

Skutecznie wyгнаło Gamichicotha i Drzenie Astaroitha.



4



Chesed

Może po artykule zamieszczonym na sąsiedniej stronie zacznie piąć się w górę.

Alakhai powrócił na pierwszą pozycję, Mocobójstwo trzyma się mocno. Tymczasem na naszą listę zaczynają wchodzić karty z najnowszych dodatków. Wyspiarz Grinder i Luterański Wierny z „Paradise Lost”, oraz Poniżej Zera i Wygnanie z „Inferna”. Na polskim rynku ukazała się kolejna gra karcia-

na. Tym razem jest to SHADOWRUN, wydany u nas przez firmę ISA. W dniach 24-26 października odbędzie się w warszawskiej hali Torwaru piąta już GAMBLERIADA. Będziemy tam mieli stoisko, a na nim kilka stolików do gry. Serdecznie zapraszamy. W Łodzi otwarty został nowy sklep z grami karcia-

nianymi przy Piotrkowskiej 62 (stoisko na I piętrze).

W tym miesiącu nagrodę otrzyma Yossa – za duchowe wspieranie naszej listy (wszystkie karty zjadłem, a obrazki wypludem – Yossa).



ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
wzespół
i kilkaset innych orkuff

Korekta:
(a co to jest?)

Stale współpracują:
Yossa i stażystki (na stażu)

AUTENTYCZNE ZAPISY Z AUTENTYCZNYCH SESJI

WYSTĘPUJĄ: Mistrz Gry (MG), X. – kapłan, kolekcjoner klejnotów; Y. – czarodziej, kolekcjoner klejnotów i magicznych przedmiotów; Z. – wojownik, kolekcjoner klejnotów, magicznych przedmiotów i wszystkiego, co tylko wpadnie mu w ręce.

MG: Dostaliście list od szefa miejscowej gildii morderców. W zamian za ostatnią przysługę prosi was, żebyście zabili Rudolfa Hestlinga.

Y: Świetnie. Przynajmniej nie będziemy się nudzić.

Z: Małe piwo. Załatwimy to jeszcze dziś wieczorem.

X: Chodźmy poszukać tego Rudolfa.

MG: Jak chcecie go znaleźć?

Z: To proste. Łapię na ulicy pierwszego przechodnia, przykładam mu nóż do gardła i pytam, w której karczynie znajdziemy niejakiego Hestlinga.

MG: Człowiek jest przerażony i nie może wydobyć z siebie głosu.

Z: Trudno. Trzeba będzie go zabić i zapytać następnego.

MG (głosem przerażonego człowieka): Nie, nie! Znajdźcie go w gospodzie „Pod wiszącym nieto-perzem”!

Z: A nie mówiłem? Dla mnie to małe piwo.

X: Idziemy do tej karczmy.

MG: Jesteście na miejscu.

Z: Gotowi do walki wpadamy do środka i krzyczymy: „Który to Rudolf Hestling?”

MG: W karczynie zapada cisza. Co najmniej dwie osoby zaczynają wycofywać się w stronę tylnego wyjścia.

X: To któryś z nich!

Z: Ciskam w jednego sztyletem.

Y: A ja w drugiego magicznym pociskiem.

MG: Ale ten drugi to kobieta!

Y: Nie szkodzi, może być przebrany...

MG (ciężko wzdychając): Uciekający z jękiem padają na ziemię. Tymczasem od stolików wstaje kilku kołesi – wyciągają broń.

Z: Oho, miał niezłą obstawę!

MG: Do Z. podchodzi potężny mężczyzna z mieczem, a do X. i Y. trzech krasnoludów z toporami.

Z (rzucając kostkami): Tnę go magiczną *szablą szybkości* i poprawiam zatrutym sztyletem.

MG (też rzucając): On natomiast zwykłym mieczem obcina ci rękę na wysokości łokcia.

Z: Małe piwo. Mam *pierścień regeneracji*. Przykładam odcięty kawałek do kikuta i ręka natychmiast mi się zrasta.

MG: Niestety. Przeciwnik obciął ci akurat tę rękę, na której znajdował się pierścień.

Z: W takim razie przytrzymuję nogą odciętą kończynę, a drugą ręką zdejmuję pierścień i zakładam go na swój palec. Następnie przytwierdzam sobie odciętą część ciała.

MG: Dobra. Tymczasem atakują krasnoludy. X. jest trafiony krytycznie dwa razy i pada nieprzytomny na ziemię.

Y: Używam *różdżki wskrzeszania* – znikają mu wszystkie rany i może powrócić do walki.

MG: Nie możesz. Różdżka działa wyłącznie na martwych, a on jest tylko nieprzytomny.

Y: Aha, to znaczy, że jeszcze żyje?

MG: Tak.

Y: W takim razie dobijam go sztyletem i dopiero teraz wskrzeszam.

MG: Dobra.

Z: Ponieważ mój przeciwnik padł już powalony trucizną, to doskakuję do krasnali i rozsiekuję ich szablą.

MG: Po chwili w karczynie oprócz was nie ma już żywej duszy. Waszą uwagę przykuwa wiszące na ścianie obwieszczenie.

X: Czytam je.

MG: *Miłościwie nam panujący Rudolf Hestling ogłasza, że jutro odbędzie się na jego zamku turniej rycerski.*

Y: A więc ten cały Rudolf to miejscowy książę!

Z: Zabijemy go jutro na turnieju. Małe piwo.

KONIEC

PODREĆCZNY SŁOWNICZEK PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Balanga – nocna zabawa polegająca na wycinaniu w pień obozowiska orków.

Ballada – przerywnik między karczemnymi bijatykami.

Bandyta – najczęstszy użytkownik kupieckich traktów.

Bar – szczęśliwe i spokojne miejsce, które każda normalna istota omija dużym łukiem.

Batman – zagraniczne określenie nietoperza (patrz: **netoperek**).

Bazyliżek – kolekcjoner rzeźb naturalistycznych.

Beton – specyficzny stan Mistrza Gry w chwili, gdy próbujemy mu wyjaśnić, że nasz bohater przeżył upadek z wysokości 300 metrów, gdyż w locie skonstruował sobie z płaszcza spadochron (patrz: **twardy jak skała**).

Bezdroże – miejsce, w którym według każdego wynajętego (lub nawet przypadkowego) przewodnika znajduje się doskonale utrzymany trakt.

Bielizna pancerna – codzienny strój większości wojowniczek. Chroni najważniejsze strefy erogenne (patrz: **pas cnoty**).

Bitwa – nieomal każda bijatyka, w której biorą udział poszukiwacze przygód (do tej kategorii zalicza się nawet skopanie pijanego goblina). Po czymś takim bohaterowie mawiają zwykle: „*stoczyliśmy prawdziwą bitwę*” lub „*to była bitwa na śmierć i życie*” (patrz:

bitwa morska).

Bitwa morska – podobna do „zwykłej” bitwy, z tą różnicą, że w rozróżbie biorą udział marynarze lub rozgrywa się ona w dzielnicy portowej.

Błędny rycerz – rycerz, który zostaje omyłkowo zabity przez poszukiwaczy przygód ścigających jakiegoś innego rycerza.

Błyskawica – zwykle błyskawice uderzają z góry na dół, magiczne wałą we wszystkich kierunkach, jednak efekty działania obu są bardzo podobne.

Bocian – ptak, który w dawnych czasach przynosił małe dzieci. Zrezygnował z tego odkąd pojawiły się na świecie krasnoludy, gdyż krasnoludzkie niemowlaki strasznie wrzeszczą i wierzgają.

Broda – trofeum, które zdobywają orki na krasnoludach.

Bród – płytkie miejsce, w którym można teoretycznie bezpiecznie przekroczyć rzekę. Jednak nikomu się to zwykle nie udaje, gdyż gnieździ się tam co najmniej kilkanaście wodnych potworów.

Brzuch – miejsce, w którym większość poszukiwaczy przygód kończy swój żywot.

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Trzyznaście sposobów na pokonanie bazyliżka.

Sposób dziewiąty.

Należy wziąć nadgnitą czaszkę bawołu, wysmarować ją dokładnie smoczym sadłem, a następnie oblepić kilkunastoma zdechłymi pajakami. Catość ochlapać żółcią salamandry, a tu i ówdzie wetknąć kilka liści paproci. Na koniec zawiązać na wystających z czaszki rogach około dziesięciu kolorowych wstążek. Niosąc przed sobą tak przybraną czaszkę możemy śmiało wyruszyć na spotkanie z bazyliżkiem. Jesteśmy całkowicie bezpieczni. To, co niosemy jest tak ohydne, że nawet bazyliżek nie może na to patrzeć i z obrzydzeniem odwraca od nas wzrok.

Trzyznaście sposobów na pokonanie bazyliżka.

Sposób piąty.

Po zlokalizowaniu jaskini, w której gnieździ się bazyliżek, należy dokładnie zlustrować najbliższą okolicę. Zlustrować, czyli obwieścić lustrami wszystkie okoliczne drzewa, krzaki i skały. Po dokonaniu lustracji pozostaje już tylko wywabić bazyliżka z jaskini. Najłatwiej zrobić to przy pomocy krzyków powieszzonego za nogi goblina.

Powodowani głęboką troską o naszych Drogich Czytelników (oraz w obawie o własne zdrowie psychiczne) chcielibyśmy wyjaśnić przyczynę głębokich zmian, jakie już od dłuższego czasu obserwujemy na łamach sąsiedniego pisma (patrz: **Magia i Miecz**). Niestety, indagowani przez nas Redaktorzy na najmniejszą wzmiankę o interesującym nas problemie uciekają z krzykiem lub wzywają lekarza. W związku z tym ów palący problem wciąż pozostaje zagadką...

W następnym odcinku:
**Księżycowe pomidory
w natarciu!!!**



POD PACHA HOBBITA. THRUUD JEST JAK ZWYKLE GŁĘBOKO ZAINTERESOWANY SWYM WCIAŻ ROSNĄCYM RACHUNKIEM.



DAJ COŚ DO PICIA!!

WIDZE TRENERZE, ŻE MASZ JAKIŚ PROBLEM.



JUTRO GRAMY WIELKI MECZ PRZECIWKO ARMAGEDDON AVENGERS, A JA MAM POWAŻNY PROBLEM.



NASZA GWIAZDA DRUŻYNY, MAD'DAN WIDOWMAKER, POWAŻNIE ZRANIŁ SIĘ PODCZAS PORANNIEGO TRENINGU. BEZ NIEGO NIE MAMY SZANS W TYM MECZU.



WIĘCEJ PIWA, JUŻ!

CHOCIAŻ...

THRUUD THE BARBARIAN

© CIEL CRYSTALOW 97

WITAMY KIBICÓW SPORTOWYCH W THUNDERDOME GDZIE, JAK SIĘ ZDAJE, ARMAGEDDON AVENGERS SIĘGNĄ PO TROFEUM BLOOD BOWL.



I ZACZĘLI!

ARMAGEDDON AVENGERS
72
DEATH SHAD DESTROYERS
72

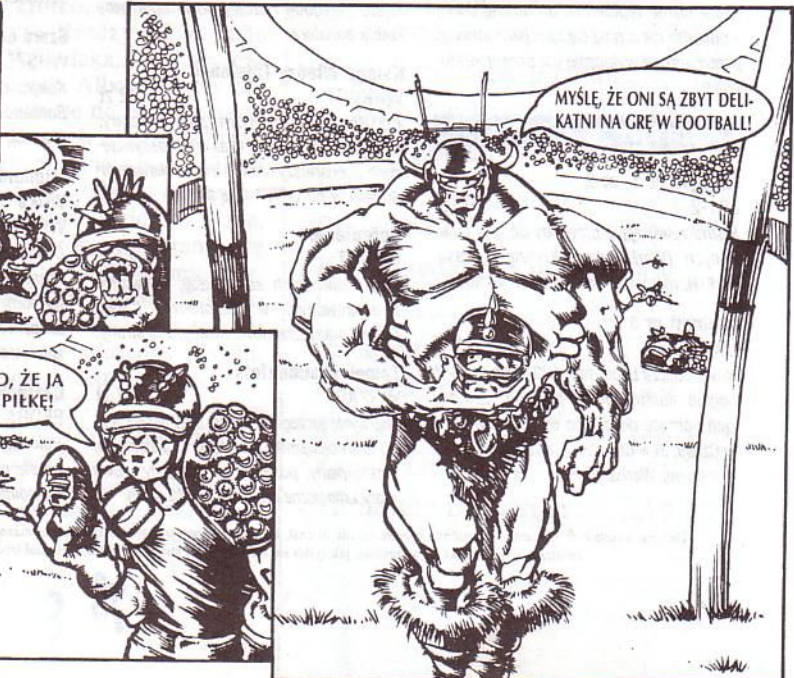


POZOSTAŁY JUŻ TYLKO DWIE MINUTY OSTATNIEJ KWARTY, NIESPODZIEWANE POSUNIĘCIE NISZCZYCIŁKA, KTÓRY NIGDY WCZEŚNIEJ NIE GRAŁ. CZY TO POSUNIĘCIE JEST PRZY SŁOWIOWYM GWÓDZIEM DO TRUMNY?

CZY TEŻ...



NASZ BOHATER SZYBKO ZNALEZŁ SIĘ W CENTRUM ZAINTERESOWANIA.



MYŚLĘ, ŻE ONI SĄ ZBYT DELIKATNI NA GRĘ W FOOTBALL!



HA! PRZYŁOŻENIE!

TYLKO, ŻE JA MAM PIŁKĘ!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 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
15.11.1997

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) 7-24

MIM7 – MIM24 3.50 zł
Uwaga: Numery 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-45

MIM25 – MIM40 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 47 do numeru 52
PP47 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 47 do numeru 49
PK47 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 3.90 zł
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształy Czasu, 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. Kryształy Czasu, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

Labirynt nr 4
LB4 15 zł
Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształów Czasu, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
WHRPG 65 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 20 zł
Pięćdziesiąt czystych kart bohatera oraz dwie szesnastostronicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT 22 zł
Dodatkowe zasady, nowe profesje, czary, magiczne przedmioty oraz kilka fascynujących scenariuszy. Jeden z najciekawszych dodatków do WFRP. 128 stron.

Potępieniec
WHPOT 22 zł
Zbiór najlepszych scenariuszy, pierwotnie opublikowanych w czasopiśmie „White Dwarf” oraz liczne nowe zasady. 104 strony.

Zamek Drachenfels
WHZAD 21 zł
Niezwykle szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Cienie nad Bögenhafen
WHCBO 16.50 zł
Druga część kampanii „Wewnętrzny wróg”, w której bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości... Jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer”. Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

Śmierć na rzece Reik
WHŠRR 24 zł
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). 128 stron.

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł
Zbiór scenariuszy, które mogą wejść w skład kampanii Wewnętrzny Wróg i nie tylko. Dodatkowe zasady, opis Kreutzhofen. 128 stron.

Szara eminencja
WHSZE 24 zł
Kolejna część kampanii Wewnętrzny Wróg. Bohaterowie znajdują się w Middenheim, w trakcie karnawalu... 128 stron.

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 24 zł
Dokładny opis miasta Middenheim, jego mieszkańców i historii. Podręcznik zawiera też pomysły na przygody i jest doskonałym uzupełnieniem „Szarej eminencji”. 96 stron, kolorowa mapa A2.

Czarnoksiężnik Drachenfels
BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Dettlef Sierck.

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.

Wieczna Genevieve
BEGEN 14.50 zł
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonale wprowadzenie w świat gier fabularnych.

ŚRÓDZIEMIE

Stwory Śródziemia
STŠRD 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemie i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książki J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł
Kampania, w której bohaterowie zostają wysłani na poszukiwania potężnych kamieni widzenia. 160 stron.

ZEW CTHULHU

Księga Bestyj
ZCXIB 15 zł
Nowe, przerażające potwory, zacerpnięte z opowiadań i powieści H. P. Lovecrafta i jego kontynuatorów. 64 strony.

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.

Przerażające 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 16 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.

Serce grozy

ZCSEG 27 zł
Przerażająca kampania, której akcja rozgrywa się w Montrealu. 80 stron.

Księga lodu

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.

KRYSTAŁY CZASU

Kryształy Czasu – gra fabularna ❖
KCRPG 50 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 (twarda oprawa)
DPRPG 65 zł
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hultajstwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szabłą.

BATTLETECH

Battletech: Kompendium
BTCOM 34 zł
Zebrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiecie. Ta gra bitewna jest najsłynniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

Mechawojownik – gra fabularna ❖
BTMEW 50 zł
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się, 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 13.50 zł
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. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość desperacko walczy o przetrwanie w nie kończącej 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 6.50 zł
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród utworów tworzących zestaw podstawowy.

Inquisition
DTINQ 7 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.

WarZone
DTWAR 6 zł
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strety Walki.

Apocalypse
DTAPO 9.50 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.

Paradise Lost
DTPAL 11 zł
Piąty dodatek do gry Żołnierz Zagłady, zawierający karty ze świata Mrocznego Raju (Ziemi). Nowe przynależności! Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy
CHSTA 29 zł
Pierwsza gra karciana dla kolekcjonerów w Polsce! Zestaw podstawowy zawiera zasady i 13 kolorowych, losowo dobranych kości, przedstawiających potwora, którym walczysz.

Chaos Progenitus – zestaw dodatkowy
CHDOD 21 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 8 kolorowych, losowo dobranych kości.

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPM (miękka oprawa) 59 zł
Jedna z najpopularniejszych gier firmy White Wolf; nowa jakość w RPG – system narracyjny. Opis legend, historii i społeczeństwa garou. Prosta mechanika gry i bogactwo świata to zalety tej gry. 304 czarno-białych stron oraz kolorowy komiks, liczący sobie 31 stron.

Ekran narratora
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 przygotowanymi oraz trzy mapy.

stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Rytuał Przejścia
WARPR 27 zł
Przygoda dla początkujących graczy i dodatkowe informacje dla narratorów. Bohaterowie przechodzą swój Rytuał Przejścia, w czasie którego zostają przyjęci do społeczeństwa wilkołaków. 72 strony.

Podręcznik gracza
WAPGR 37 zł
Suplement zawierający wszystkie niezbędne informacje dla graczy: nowe zasady walki i Szalu, nowe dary, rozszerzone informacje o świecie. 232 strony.

Kiedy ogarnie cię szal?
WAKOS 16.90 zł
Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w świecie gry Wilkołak: Apokalipsa.

DARK EDEN: MROCNY RAJ

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA 28 zł
Nowa gra karciana osadzona w uniwersum Kronik Mutantów. Dopracowane, nowatorskie zasady, zawierające elementy militarno-ekonomiczne. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występują 303 wzory kart.

Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD 9 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 losowo wybranych kart. W całej grze występują 303 wzory kart.

KRONIKI MUTANTÓW – GRA FABULARNA

Kroniki Mutantów ❖
KMRPG 80 zł
Nowa wspaniała gra fabularna, której akcja rozgrywa się w świecie znanym z gier „Zołnierz Zagłady” i „Warzone”. Starannie opracowane zasady, kilkadziesiąt kolorowych stron, fascynujące zmagania z Legionem Ciemności.

WARZONE – GRA BITEWNA

WarZone – podręcznik główny
WZONE 80 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.

Kompendium, tom 3: Ofiary wojny ❖
WZSOW 50 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Wszystko o Imperialu, nowy osprzęt, nowe czary. 64 kolorowe strony.

Kompendium, tom 1: Świt wojny
WZSWW 55 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Nowe bronie, nowi bohaterowie, charakterystyki nowych modeli, nowe zasady. 64 kolorowe strony.

Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW 55 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Charakterystyki i zasady dotyczące pojazdów. Nowe reguły i nowe jednostki. 64 kolorowe strony.

Kult – talia podstawowa
KTSTA 30 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
KTDOB 8 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inferno
KTINF 11 zł
Pierwszy dodatek do gry Kult, zawiera wszystko, co jest związane z Infernem. Dwa nowe Wielkie Arkana. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

Gene Wolfe – Miasteczko Castliew
SMGW1 19.90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucone
SMPF1 19.90 zł

William Gibson, Bruce Sterling – Maszyna różnicowa
SMBS1 19.90 zł

Sean Stewart – Wskrzesiciel
SMSS1 19.90 zł

Walter Jon Williams – Aristoi
SMWW1 19.90 zł

Bruce Sterling – Święty płomień
SMBS2 19.90 zł

INFERNO - MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Inferno nr 1 ❖
INF01 2.50 zł
Nowe, kolorowe pismo poświęcone grom karcianym! Doomtrooper, Kult, Dark Eden, Illuminati, Star Wars, Magic: The Gathering, Rage, Netrunner, Wizards i wiele, wiele innych. Recenzje nowości, listy kart, cenniki, opisy talii i wszystko, o czym tylko marzą miłośnicy kart.



KRONIKI MUTANTÓW

JUŻ WKRÓTCE

W SPRZEDAŻY!!!



bit ŻYCIE



W KAŻDY PONIEDZIAŁEK

w "Życiu Warszawy" znajdziecie dodatek komputerowy.

Przeczytacie w nim: najnowsze **wieści komputerowe** z kraju i ze świata, przegląd **stron internetowych**, **porady informatyków**, **ceny z rynku** nie tylko komputerowego, **recenzje gier i książek**, **konkursy z nagrodami** oraz niepowtarzalny temat numeru - **od wypraw kosmicznych po hodowlę pomidora.**



bit ŻYCIE



GAMBLERIADA

V TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

97

jesień

24-26.10.97 HALA TORWAR

ul. Łazienkowska 6A

Warszawa

PATRON PRASOWY:

GAMBLER

24.10.97 – 11.00-18.00

25/26.10.97 – 10.00-18.00

GREIT