

INDEKS: 322954

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 6,50 zł

1999



**EARTHDAWN
ŚWIAT MROKU
ZEW CTHULHU
WARHAMMER
KRYSZTAŁY CZASU**

**WARHAMMER
FANTASY BATTLE
SKRÓT ZASAD!!!**

WARHAMMER FANTASY BATTLE	
1. WYBÓR WYJĄTKÓW	2. WYBÓR WYJĄTKÓW
3. WYBÓR WYJĄTKÓW	4. WYBÓR WYJĄTKÓW
5. WYBÓR WYJĄTKÓW	6. WYBÓR WYJĄTKÓW
7. WYBÓR WYJĄTKÓW	8. WYBÓR WYJĄTKÓW
9. WYBÓR WYJĄTKÓW	10. WYBÓR WYJĄTKÓW
11. WYBÓR WYJĄTKÓW	12. WYBÓR WYJĄTKÓW
13. WYBÓR WYJĄTKÓW	14. WYBÓR WYJĄTKÓW
15. WYBÓR WYJĄTKÓW	16. WYBÓR WYJĄTKÓW
17. WYBÓR WYJĄTKÓW	18. WYBÓR WYJĄTKÓW
19. WYBÓR WYJĄTKÓW	20. WYBÓR WYJĄTKÓW
21. WYBÓR WYJĄTKÓW	22. WYBÓR WYJĄTKÓW
23. WYBÓR WYJĄTKÓW	24. WYBÓR WYJĄTKÓW
25. WYBÓR WYJĄTKÓW	26. WYBÓR WYJĄTKÓW
27. WYBÓR WYJĄTKÓW	28. WYBÓR WYJĄTKÓW
29. WYBÓR WYJĄTKÓW	30. WYBÓR WYJĄTKÓW
31. WYBÓR WYJĄTKÓW	32. WYBÓR WYJĄTKÓW
33. WYBÓR WYJĄTKÓW	34. WYBÓR WYJĄTKÓW
35. WYBÓR WYJĄTKÓW	36. WYBÓR WYJĄTKÓW
37. WYBÓR WYJĄTKÓW	38. WYBÓR WYJĄTKÓW
39. WYBÓR WYJĄTKÓW	40. WYBÓR WYJĄTKÓW
41. WYBÓR WYJĄTKÓW	42. WYBÓR WYJĄTKÓW
43. WYBÓR WYJĄTKÓW	44. WYBÓR WYJĄTKÓW
45. WYBÓR WYJĄTKÓW	46. WYBÓR WYJĄTKÓW
47. WYBÓR WYJĄTKÓW	48. WYBÓR WYJĄTKÓW
49. WYBÓR WYJĄTKÓW	50. WYBÓR WYJĄTKÓW
51. WYBÓR WYJĄTKÓW	52. WYBÓR WYJĄTKÓW
53. WYBÓR WYJĄTKÓW	54. WYBÓR WYJĄTKÓW
55. WYBÓR WYJĄTKÓW	56. WYBÓR WYJĄTKÓW
57. WYBÓR WYJĄTKÓW	58. WYBÓR WYJĄTKÓW
59. WYBÓR WYJĄTKÓW	60. WYBÓR WYJĄTKÓW
61. WYBÓR WYJĄTKÓW	62. WYBÓR WYJĄTKÓW
63. WYBÓR WYJĄTKÓW	64. WYBÓR WYJĄTKÓW
65. WYBÓR WYJĄTKÓW	66. WYBÓR WYJĄTKÓW
67. WYBÓR WYJĄTKÓW	68. WYBÓR WYJĄTKÓW
69. WYBÓR WYJĄTKÓW	70. WYBÓR WYJĄTKÓW
71. WYBÓR WYJĄTKÓW	72. WYBÓR WYJĄTKÓW
73. WYBÓR WYJĄTKÓW	74. WYBÓR WYJĄTKÓW
75. WYBÓR WYJĄTKÓW	76. WYBÓR WYJĄTKÓW
77. WYBÓR WYJĄTKÓW	78. WYBÓR WYJĄTKÓW
79. WYBÓR WYJĄTKÓW	80. WYBÓR WYJĄTKÓW
81. WYBÓR WYJĄTKÓW	82. WYBÓR WYJĄTKÓW
83. WYBÓR WYJĄTKÓW	84. WYBÓR WYJĄTKÓW
85. WYBÓR WYJĄTKÓW	86. WYBÓR WYJĄTKÓW
87. WYBÓR WYJĄTKÓW	88. WYBÓR WYJĄTKÓW
89. WYBÓR WYJĄTKÓW	90. WYBÓR WYJĄTKÓW
91. WYBÓR WYJĄTKÓW	92. WYBÓR WYJĄTKÓW
93. WYBÓR WYJĄTKÓW	94. WYBÓR WYJĄTKÓW
95. WYBÓR WYJĄTKÓW	96. WYBÓR WYJĄTKÓW
97. WYBÓR WYJĄTKÓW	98. WYBÓR WYJĄTKÓW
99. WYBÓR WYJĄTKÓW	100. WYBÓR WYJĄTKÓW

ISSN 1230-91097
9 771230 910971
01

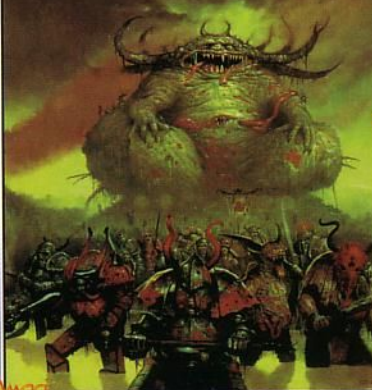
"Mists of Betrayal" by Eric Royo

WARHAMMER CL FA

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

OGIEŃ W GÓRACH



GAMES
WORKSHOP

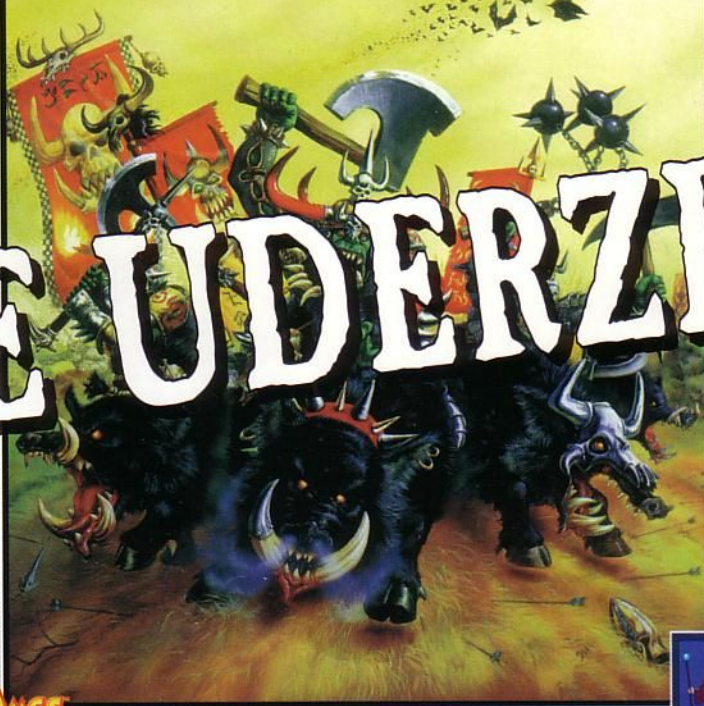
WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

KREW W CIEMNOŚCI



GAMES
WORKSHOP

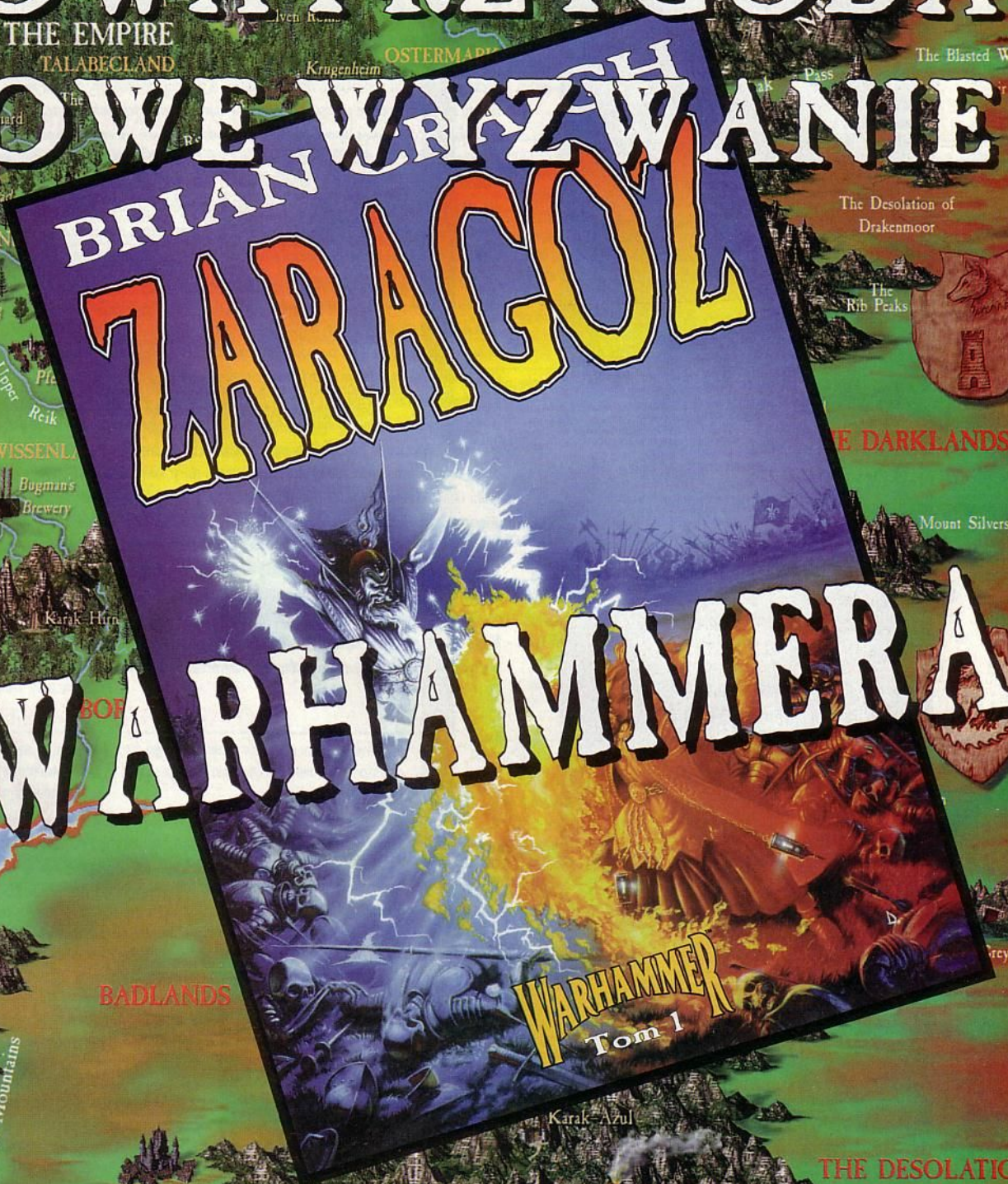


MOCNE UDERZENIE

THE GREAT
OCEAN

FANTASY ROLE PLAY™

NOWA TRYLOGIA NOWA PRZYGODA NOWE WYZWANIE



W ARHAMMER

Cała mapa po polsku w Zastłonce Mistrza Gry!

1 (61) / 99



Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darostaw J. Toruń (red. naczw. wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Rafał Nowocień (redaktor naczelny)

yossa@mag.com.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji)

artur@mag.com.pl

Maciek Kocuj (Almanach, Kraina Goblinów)

maciek@mag.com.pl

Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)

krzaku@mag.com.pl

Milosz (Zew Cthulhu)

grabarz@rpg.pl

Andrzej Miszkurka (Earthdawn)

kurz@mag.com.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (Warhammer)

mag@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności)

mag@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

Dział promocji i reklamy:

Hubert Sawicki

Dyrektor handlowy:

Dariusz Skrzypczak

(ponu@mag.com.pl)

Opracowanie graficzne i projekt

typograficzny:

Hubert Czajkowski, Tomek Laisar Fruń

Korekta:

Maciej Wyrzykowski

Stale współpracują:

Tomasz Andruszkiewicz, Grzegorz Bogusz,

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,

Łukasz M. Pogoda

Skład i łamanie własne

Druk:

Eländers Polska – Biuro Handlowe

ul. Szpitalna 6, 00-031 Warszawa

tel. 625-18-00, fax. 627-76-65

Adres redakcji:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85

e-mail: mag@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadesłanych materiałach. Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

Ilustracja na okładce:

„Mists of Betrayal”

by Louis Royo

© FASA Corp.



Cześć!

Wystarczy wejść do każdej brązowej księgarni, by stwierdzić rzecz oczywistą, być może nawet banalną: półki uginają się pod książkami i podręcznikami do RPG. Nie ma miesiąca, by nie ukazało się kilka dodatków do WFRP, ZC, W:A, ZJAW(34:DIY) (lub jakiegokolwiek innego systemu), a co 3-4 miesiące nowy system. Przeciętny gracz/MG patrząc na owe wypełnione po brzegi półki mógłby sobie pomysleć, że tak oto wygląda świat wydawnictwa RPG: kilka(naście) dużych, rozbudowanych systemów „obwieszonych” przeróżnymi dodatkami, rozszerzeniami, Księgami Wiedzy itp. Jednak mylny to obraz! Wszystkie te „top systemy” to tylko wierzchołek ogromnej góry lodowej. Jej czubek błyśnie w słońcu i jest widoczny z daleka, ale co znajduje się pod powierzchnią wody, co unosi ten szczyt do góry? Moim zdaniem są to systemy autorskie. Tworzone nie na zamówienie (jak często dzieje się to z piosenką, filmem lub książką), ale z potrzeby serca. Gdy zasiadasz do sesji, musisz wczuć się w realia i świat stworzony przez innych, zupełnie obcych Ci ludzi. I choć możesz być jakimś systemem zachwycony, to jednak nieraz kusi Cię, by coś w nim zmienić, przerobić, poprawić... Jedni na tym poprzestają, inni idą dalej. Bo jeśli udało nam się wprowadzić do ulubionego systemu jakieś sensowne zmiany, usprawniające grę i czyniące ją bardziej atrakcyjną, to może pójść na całość i zmienić (czytaj: stworzyć) wszystko? Gdy podzieliś się tą myślą z kumplem, okaże się, że on już od dłuższego czasu myślał o tym samym: wykombinował genialny system magii i czarów, ale nijak nie pasujący do Waszego ulubionego systemu... ani w ogóle do żadnego innego. Gdy wespół w zespół (by żądz moc móg wzmoć!) spiszecie swoje pomysły, czeka Was jeszcze wiele, wiele pracy. Musicie też wykazać maksimum dobrej woli i cierpliwości (uwaga: cierpliwość ponad wszystko! Wiele zupełnie genialnych systemów nigdy nie ujrzało światła dziennego, gdyż autorom zabrakło cierpliwości i samozaparcia. Takie niedokończone systemy-kadłubki spoczywają na wieczność w wielu zakurzonych brulionach), ale wreszcie, po wielu trudach i znojach, możecie z dumą zaprezentować światu NOWY SYSTEM RPG! Duża część rolejów to dzieła kameralne, znane tylko kilkunastu osobom lub nawet... jednej drużynie, która opracowała dany system na własne potrzeby. Są systemy znane tylko w danym kraju (np. polskie *Kryształy Czasu* lub niemiecki *Die Schwarze Auge*), są wreszcie te ponadnarodowe, a nawet międzykontynentalne (niesmiertelne *AD&D*). Choć nikomu chyba nie trzeba przypominać, że popularność danego systemu wcale nie wiąże się z jego jakością – są systemy rozreklamowane lecz ewidentnie słabe, istnieją też erpegi świetne, lecz znane nielicznym.

W księgarni możemy wybierać pomiędzy kilkunastoma różnymi systemami, wydanymi w eleganckich tomach, na błyszczącym papierze i z kolorowymi ilustracjami. Pamiętajmy jednak, że nim tu trafimy, każdy z nich spisano w zwykłym szarym brulionie, opatrzonym nieporadnymi szkicami...

Robert J. O'Connell

PS W tym numerze MiM przedstawiamy pierwszą część krótkiego systemu autorskiego. Napiszcie co o tym sądzicie – jakie jest wasze zdanie na temat systemów autorskich? Czy powinniśmy je publikować? Autor najciekawszej wypowiedzi (na listy w tej sprawie czekamy do końca stycznia) dostanie od nas nagrodę-niespodziankę!

PPS Już za miesiąc ferie! Yaaaaahoooooooo!

MENU

Szef kuchni poleca

Sklep Gandolfa
Misjonarz
Jesienna gawęda

ALMANACH 21
PRZYGODA/ZEW CTHULHU 31
WARHAMMER 49

Przystawki

Recenzje
Wieści
Listy
Okiem zewnętrznym
Frustracja rodzi frustrację, czyli ...
Kraina Goblinów
Odgłosy z kuźni

PANORAMA 6
PANORAMA 9
PANORAMA 10
PANORAMA 14
ALMANACH 17
KRAINA GOBLINÓW 68
ZAPOWIEDZI 70

Dania słowne

...dla MG

Karak Sur (II)
Więzienie nocy
Nowe spojrzenie na mutanty
Magiczne przedmioty
Kronika

KRYSTAŁY CZASU 27
ŚWIAT MROKU/KULT 39
WARHAMMER 47
EARTHDAWN 51
SYSTEM AUTORSKI 57

...dla Gracza

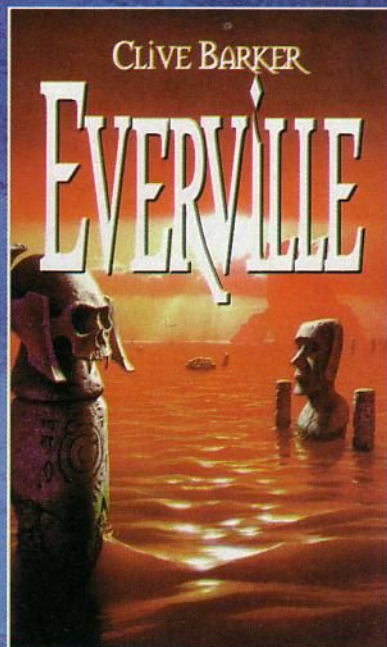
Kącik udanej biesiady (II)
W sieci archetypów
Fantastyczna muzyka (6)
Skrót zasad do WFB

ALMANACH 19
ŚWIAT MROKU 45
PANORAMA 76
WARHAMMER FANTASY BATTLE 79

Jedyna przygoda zarówno do Wilkołaka: Apokalipsy,
jak i Wampira: Maskarady.

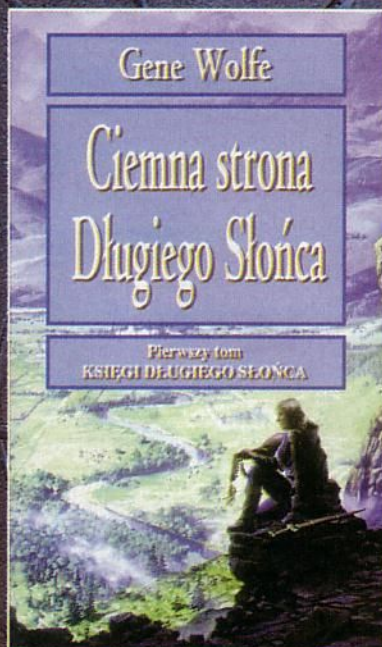
W KRWAWYM
BLASKU
KSIĘŻYCA

Wydawnictwo MAG poleca



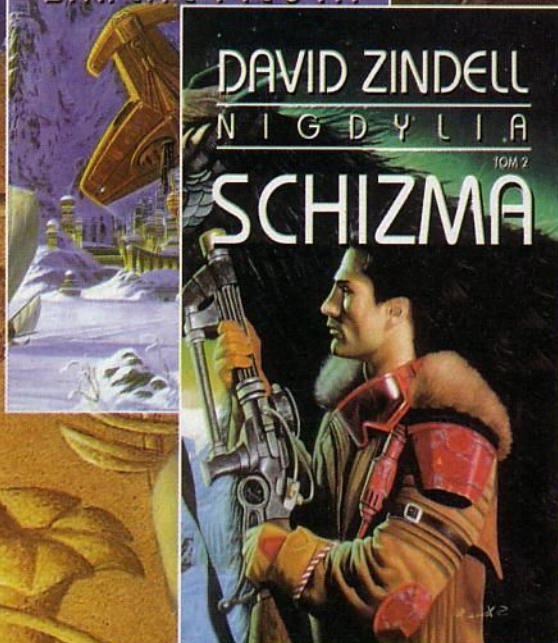
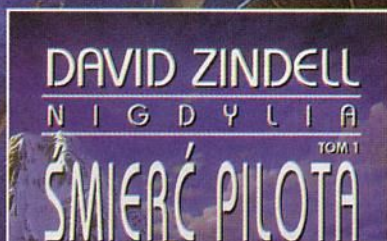
Pewnej zimowej nocy roku 1848 na górze w pobliżu Everville otwarto bramę do innego świata – na skraj Quiddity, morza snów. Brama nie została nigdy zamknięta. Zło, które się za nią skrywa, czeka na odpowiedni moment, aby wniknąć do naszego świata...

Druga część *Wielkiego sekretnego widowiska*, jednej z najlepszych powieści Clive'a Barkera. Mroczna historia o ludzkich pasjach i mrocznej magii. Niesamowita wyprawa do krainy wyobraźni najciekawszego twórcy grozy.



Whorl jest olbrzymim sztucznym światem, przemierzającym przestrzeń kosmiczną. Jego mieszkańcy dawno już zapomnieli o celu swej wyprawy oraz o Urth – miejscu, z którego pochodzą. Ich bogowie milczą – od lat żaden nie pojawił się w świętym oknie; maszyny niszczą, a starożytna wiedza przepada.

Życie patere Jedwabia, młodego kapłana w manteionie przy ulicy Słońca, ulega zmianie w dniu, gdy objawia się mu Zewnętrzny – bóg pochodzący spoza whorla. Rozpoczyna się opowieść, która jest największym pisarskim osiągnięciem Gene'a Wolfe'a od czasów Księgi Nowego Słońca.



W odległej przyszłości człowiek sięgnął gwiazd i zasiedlił tysiące światów. Nauczył się manipulować DNA, stał się prawie nieśmiertelny. Wybudował miasto wspanialsze niż wszystkie poprzednie i żył w pokoju. Jednak w tym rajku pośród gwiazd narodził się potworny kult, dążący do zniszczenia wszystkiego, co istnieje...

W świecie, w którym od dawna nie walczone, wojna jest nieunikniona. W świecie, w którym tajemnica uniwersum czeka na odkrycie, tylko jeden człowiek może powstrzymać innych przed jej poznaniem. W świecie na granicy chaosu śmiertelnik stanie się Bogiem.

W najbliższym czasie ukażą się m. in. „Miasto w ogniu“ Waltera Jona Williamsa, „Jezioro Długiego Słońca“ Gene'a Wolfe'a, „Skok w wizję: Zakazana wiedza“ Stephena R. Donaldsona.

W styczniowym numerze, jako że mamy nowy rok, proponujemy Wam, Drodzy Czytelnicy, prezentację zapowiedzi filmowych.

Z dochodzących do nas informacji zaczyna się krystalizować pewien obraz kina A.D. 1999. Tradycyjnie, jest pewien kłopot z określeniem dat premier w Polsce, miejmy jednak nadzieję, że dystrybutorzy nie każą długo oczekiwać na wejście filmów na nasze ekrany, czego Wam i sobie życzymy.

Nadchodzący rok, co muszę stwierdzić z przykrością, zapowiada się na kolejny sezon, w którym będą królować powtórki, ciągi dalsze i *remake'i*. Niestety, tak się jakoś utarło, że panowie decydenci boją się jak ognia wszelkich ekstrawagancji i nowości, stąd fantastyka drepcze trochę w miejscu. Ale nie marudźmy i cieszymy się tym, co mamy.

Z wielką przyjemnością na pierwszym miejscu wymieniamy naszą rodzimą superprodukcję – **Ogniem i mieczem**. Nie jest to wprawdzie kino fantastyczne, ale, jak sądzę, wszyscy miłośnicy systemu *Dzikie pola* film ten obejrzą. Reżyserem, podobnie jak i poprzednich części *Trylogii*, jest Jerzy Hoffman. Zobaczyć będziemy mogli min. w roli Bohuna – Olię Domagarówą (mało znany aktor rosyjski, ponoć bardzo obiecujący), a w roli pięknej Heleny – wagę – samą Izabelę Scorupco (min. dziewczyna Bonda w *Golden Eye*): Historia dzieje się, o czym każdy szanujący się RPG-owiec wiedzieć powinien, podczas powstania Chmielnickiego na dzikich stepach Ukrainy. Film ma być ponoć bezstronny, co, zważywszy na poruszany przez niego temat, wydaje się zadaniem bardzo trudnym. Premiera planowana na luty.

ZZA OCEANU

⊕ Zdecydowanie hitem bieżącego roku będą od dawna oczekiwane **Gwiezdne wojny**, które, naszym zdaniem, będą największym wydarzeniem filmowym nadchodzącego roku.

⊕ Zapowiadana jest także premiera kolejnej części **Obcego**, do którego trwają właśnie zdjęcia. Według scenarzysty, poprzednia część filmu, tj. *Obcy: Przebudzenie*, była tylko preludem do właściwej historii, którą ma nam teraz okazję opowiedzieć. W rolach głównych zobaczymy niezastąpioną Segourney Weaver oraz Winonę Ryder. Z docierających do nas sprzecznych informacji wnioskujemy, że akcja filmu będzie osadzona na Ziemi lub/i na planecie obcych. Premiera polska pod koniec roku.

⊕ Najprawdopodobniej bohaterowie *Man in black*, Tommy Lee Jones i Will Smith, oddadzą do pralni swe czarne garnitury i wystąpią w kolejnej części filmu – **Faceci w czerni 2**.



⊕ Na nasze ekrany wejdą także kontynuacje filmów o dzielnej młodzieży amerykańskiej, stawiającej czoło wszelakiej maści maniakalnym zabójcom i świrom, czyli kolejne części thrillerów *Koszmar minionego lata* i *Krzyk*.

⊕ Odwołana została natomiast produkcja oczekiwanej przez wielu trzeciej części **Terminatora**, podobno na skutek zbyt

wysokich wymagań finansowych Arnolda i jego żądań, by reżyserem filmu został James Cameron (*Obcy 2*, *Titanic*). Scenarzyści, panowie Andy Vajna i Marrio Kassar ponoć szukają kogoś innego, kto godnie zastąpi Arnolda (*sic!*).

⊕ Natomiast rzeczony James Cameron przygotowuje remake głośnej kilka lat temu **Planety małp**. Znając zamiłowanie tego reżysera do rozmachu i starań w tworzeniu detali, można spodziewać się niezłego widowiska.

⊕ Znany miłośnik żywotrupów, niejaki John Russo, po długich i owocnych poszukiwaniach twórczych, kończy czwartą część sagi o żywych trupach (poprzednie to *Noc żywych trupów*, *Świt żywych trupów*,



Dzień żywych trupów). Prawdopodobny tytuł angielski to **Children of the dead**.

⊕ Leslie Nielsen (min. *Zabójcza broń 33 i 1/3*) wystąpi w komedii

PANORAMA

Space Travesty 2001. Film będzie parodią klasycznych filmów s-f, ze specjalnym naciśkiem na ostatnie przeboje, jak *Godzilla* i *Dzień niepodległości*.



5 **Virus**, nowy obraz dotyczący inwazji obcych. Tym razem obcy infekują statek, co, jak sądzimy, nie wyjdzie im na dobre.



6 W bieżącym roku mają nabrać w końcu rozmachu prace nad ekranizacją **Władcy pierścieni** Tolkiena. O filmie oprócz plotek nic właściwie nie wiadomo, docierają jednak do nas informacje o próbach „poprawienia” pierwowzoru i obsadzenia w rolach bohaterów kobiety, Murzy na itp. A wszystko to w imię politycznej poprawności.

7 Wszystkim tym, którzy nie wierzą w wampiry, polecam film **Vampires**, w którym bohater wraz ze swoją bandą żyje z kolokowania biednych krwiopijców... te jednak nie pozostają mu dłużne. Reż. John Carpenter.



8 Trwają także prace nad kolejnymi adaptacjami gier komputerowych na potrzeby filmu; powstaje kolejna część **Mortal Kombat**, spodziewana jest także ekranizacja znanej zręcznościówki **Tomb Raider**. W roli Lary Croft mamy zobaczyć ponoć samą Sandrę Bullock.

9 Kręcone są także kolejne przygody **Bonda** (dziewiętnaste!). W roli głównej ponownie Pierce



Brosnan. Premiera polska – grudzień.

10 Ci, którzy pamiętają *Babe – świnkę z klasą*, ucieszą się z kolejnej części filmu. Tym razem dzielna świnka przeżywa przygody w NY. Tytuł filmu – **Babe – świnka w mieście**.

Jeżeli chodzi o zapowiedzi, to tyle, obiecujemy jednak trzymać rękę na pulsie. W przyszłym numerze podsumowanie minionego roku i próba odpowiedzi na pytanie, czy w kinie s-f dzieje się źle, czy dobrze, i dlaczego...



AKTUALNOŚCI

Mutant. Film z gatunku s-f, opowiadający o zagrażającej Nowemu Jorkowi epidemii; nosicielami zarazków są karaluchy. Naukowcy, w wyniku biologicznych eksperymentów, tworzą nową odmianę owadów, mających być eksterminatorami dla nosicieli choroby. Następuje jednak dalsza, nieprzewidziana ewolucja, eksperyment wymyka się spod kontroli... Wyk. Mira Sorvino, Jeremy Northam; reż. Guillermo del Toro.



Galaktyczny wojownik. Niezbyt wesoła futurystyczna wizja przyszłości, w której każdy, zaraz po urodzeniu, przeznaczony jest do pełnienia pewnych określonych ról społecznych. Wojownikiem, i to najlepszym, jest



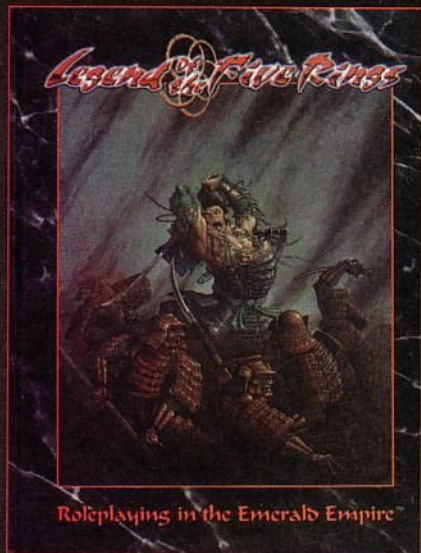
Todd (Kurt Russel), który, by udowodnić swoją żołnierską przydatność, musi stoczyć walkę z nowym produktem naukowców, którzy wymyślili sposób na chów lepszych, bezwzględniejszych i twardszych wojowników. Reż. Paul Anderson (min. *Ukryty wymiar*, *Mortal Kombat*).



Maciek Wyrzykowski

PANORAMA

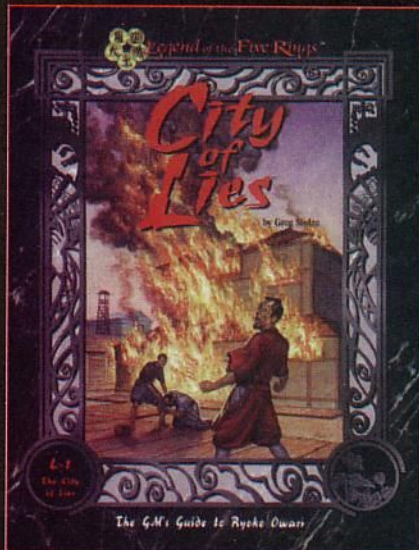
LEGEND OF THE FIVE RINGS



Do niedawna gry fabularne były często wykorzystywane jako baza do tworzenia gier karcianych. Wystarczy wymienić takie tytuły jak *Over the Edge*, *Shadowrun* czy *Cyberpunk*. Ostatnimi czasy na rynku gier pojawiła się tendencja odwrotna. Tak właśnie powstała **Legend of the Five Rings** – gra fabularna.

Stworzona w 1995 roku *L5R CCG* zdobywała sobie popularność powoli, ale systematycznie. Dwa lata temu wskoczyła na trzecie miejsce wśród najlepiej sprzedających się karcianek, i mimo chwilowych spadków, utrzymuje się w czołówce do dziś. Jej zwolennicy zwracają uwagę głównie na znakomitą linię fabularną i rozbudowane postacie bohaterów.

Nic dziwnego, że autorzy gry postanowili pójść za ciosem i wypuścili na rynek rozgrywaną się w tym samym świecie grę fabularną. Dzięki sporym nakładom finansowym (reklama, bogata szata graficzna),



odmiennemu klimatowi i sprawnemu przygotowaniu – szybko zyskała ona dobrą pozycję wśród gier fabularnych *fantasy*.

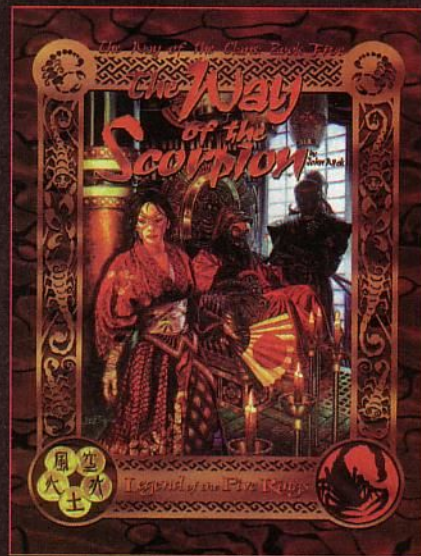
Akcja gry toczy się w kraju przypominającym na pierwszy rzut oka średnio-wieczną Japonię. Kraj ten zwany jest Rokuganem, albo Szmaragdowym Cesarstwem. O barbarzyńskich ziemiach leżących poza jego granicami wiadomo niewiele. Można tu spotkać starożytne klany, które rozgrywają między sobą mordercze gry, zarówno w polityce, jak i na polach bitew. Można też spotkać samurajów, chłopów, *eta* (ludzi zajmujących się hańbiącymi zawodami, a przez to usuniętych na margines społeczeństwa), mnichów, cesarzy (jeśli się ma szczęście), *shinobu* (jeśli się ma pecha) i wszelkiego rodzaju inne postacie znane z historii, powieści i filmów Akira Kurosawy. Oczywiście, jak na *fantasy* przystało, mamy też elementy baśniowe: rzucających czary *shugenja*, miecze zamieszkałe przez duchy przodków, a przede wszystkim przerażającą krainę cieni – twór szalonego boga Fu Leng. Z krainy cieni pochodzą zarówno stworzenia znane graczom innych gier fabularnych (trolle, ogry, gobliny, szkielety, zombie – te ostatnie noszą porcelanowe maski) jak również potwory wzorowane na japońskiej mitologii, nazywane *oni*.

W *L5R* gracze wcielają się w samurajów lub *shugenja*, zazwyczaj tuż po obrzędzie wtajemniczenia, którzy zaczynają swoją podróż przez dorosłe życie, ścieżką która może ich doprowadzić do chwały (albo w zupełnie inne miejsce, o którym nie warto wspominać).

Proces tworzenia bohatera jest bardzo prosty – można go ukończyć w kilka minut. Jednocześnie, przy odrobinie wysiłku, daje całkiem spore możliwości. Dużą zaletą jest to, że w odróżnieniu od innych gier, żadna z cech bohatera nie jest ustalana na zawsze. W miarę zdobywania doświadczenia, nasza postać może się zmieniać zgodnie z kierunkiem jaki jej nadamy, aż do heroicznego końca.

Bo koniec postaci powinien być heroiczny. Zachęcają do tego nie tylko zasady rządzące społecznością Rokuganu, ale także system gry, który często wymusza heroiczne zachowania.

Jak wyglądają testy? Bardzo prosto. Gracz rzuca określoną liczbą kostek (w *L5R* używane są tylko kości dziesięciościenne) po czym odrzuca kilka najsłabszych wyników i sumuje pozostałe. To, iloma kośćmi się rzuca, oraz ile z nich należy odrzucić, jest uzależnione

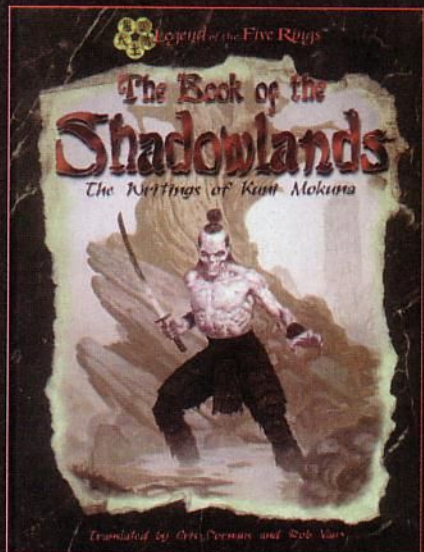


zazwyczaj od współczynników postaci. Jeżeli uzyskana w teście suma jest wyższa od wskazanego przez mistrza poziomu trudności, test się powiodł.

Muszę przyznać, że powyższy system w praktyce sprawuje się znakomicie i wciąż niczym ruletka. W dodatku dobrze odwzorowuje realia gry.

Czy warto kupić *L5R-RPG*? To zależy. Jeżeli jesteś spragniony odmiany lub zaczytujesz się powieściami o samurajach to z pewnością tak. Rokugan zapewni Ci przygody jakich na próżno szukać, dajmy na to, w Starym Świecie. Jednak jeśli jesteś zadowolony z gry, w którą grasz, *L5R* przysporzy Ci zapewne więcej kłopotów (nowy świat i nowe reguły) niż pożytku. Co najwyżej warto przeczytać najciekawsze dodatki (polecam *City of Lies* oraz *The Book of the Shadowlands*) w poszukiwaniu pomysłów na postacie i przygody.

Jon



Po świecie krążą różne plotki. Jedna z nich głosi, że na przełomie wieków szykuje się trzecia edycja gry **Advanced Dungeons & Dragons**. Niektórzy się pewnie ucieszą, inni postukają się w głowę albo tylko wzruszą ramionami. Co by jednak nie mówić, "królowa" zachodnich gier fabularnych trzyma się świetnie. Zaznaczam jeszcze raz, że jest to tylko plotka, jak dotąd żadne oficjalne czynniki jej nie potwierdziły, ale z drugiej strony nikt niczemu nie zaprzeczał.



Spójrzmy, jak wyglądała pod koniec zeszłego roku czołówka najlepiej sprzedających się na Zachodzie gier fabularnych:

1. Advanced Dungeons & Dragons
2. Wampir: Maskarada
3. Rifts
4. Wilkołak: Apokalipsa
5. Altermity
6. Star Wars
7. Shadowrun
8. Deadlands
9. Legend of the Five Rings
10. Mage

Warto zwrócić uwagę na *Wilkołaka: Apokalipsę*, który w ciągu kilku ostatnich miesięcy bardzo poprawił swe notowania.



Jeżeli chodzi o zestawienia dotyczące RPG, to zachęcamy was do głosowania na internetową listę najpopularniejszych gier fabularnych w Polsce (na grupie dyskusyjnej pl.rec.gry.rpg, wątek pod tytułem "TOP ILES TAM"). Oto jak aktualnie prezentuje się ten ranking.

1. WFRP
2. Zew Cthulhu
3. Dzikie Pola
4. Cyberpunk 2020
5. Wampir: Maskarada
6. Mage: The Ascension
7. Kryształowy Czasu
8. AD&D
9. Star Wars
10. Wilkołak: Apokalipsa



Dobra wiadomość dla wszystkich miłośników serialu *Star Trek*. Wreszcie mogą oni pograć sobie w grę fabularną na podstawie filmów o przygodach statku *Enterprise* i jego dzielnej załogi. Wprawdzie parę lat temu wyszła rolplejka na podstawie *Star Trek*, ale była tak mizernie tragiczna, że się w nią nie dało grać. Nowy system został wydany przez Last Unicorn Games i nosi tytuł **Star Trek: The Next Generation**. Podręcznik podstawowy (324 strony w twardej oprawie) zbiera świetne recenzje. Mechanika gry jest trochę podobna do tej z *Legend of the Five Rings* (jak mawia jeden z moich graczy – dobre wzory nie są złe), ale jest też kilka nowatorskich pomysłów. Ogólnie rzecz biorąc, można powiedzieć, że gra robi karierę.



Fabularny **Shadowrun** powoli robi karierę w naszym kraju, a tymczasem na Zachodzie ukazało się poprawione wydanie najlepszego w historii dodatku do tej gry – podręcznika opisującego miasto Seattle (sam jeszcze pamiętam dreszczyk emocji towarzyszący strzelaninom z agentami korporacji i ukrywanie się w slumsach). Jednym słowem *New Seattle* to coś, z czym powinien się zapoznać każdy, kto prowadzi *Shadowrun*.

Dla porządku informujemy wszystkich miłośników *Shadowruna*, że na zachodzie ukazała się trzecia edycja tej gry fabularnej. Trochę nowej grafiki, nieco uzupełnione i poprawione zasady, inna okładka. Miejmy nadzieję, że w przyszłości firma ISA pokusi się o wypuszczenie tej edycji na nasz rynek.



Richard Garfield, autor między innymi takich przebojów, jak *Magic: The Gathering* i *Vampire: The Eternal Struggle*, stworzył nowy gatunek gier – grę segregatorową. Brzmi trochę głupio, ale podobno gra się bardzo przyjemnie. Rozgrywka wymaga precyzyjnego planowania i strategicznego myślenia. W skrócie: całość

polega na odpowiednim wkładaniu kart do kilku dziewięciokieszeniowych koszulek umieszczonych w segregatorze. Potem rzuca się kostkami i powtarza całą operację. Gra nosi tytuł **Filthy Rich** i jest już dostępna w Zachodniej Europie.



Ruszyła polska lista mailowa dotycząca **WFRP**. W imieniu autorów i pomysłodawców listy zapraszamy wszystkich chętnych do dyskusji. Lista działa dopiero od niedawna, ale już poruszono na niej kilka ciekawych tematów. Pragniemy zwłaszcza zwrócić Waszą uwagę na projekty dotyczące stworzenia nowej prowincji w Kislewie, zwanej Sarmatią...

```
>aby zapisać się na
>listę, napisz list do:
>
>majordomo@zwieracz.idee
>fixe.nom.pl
>
>umieszczając w treści
>listu linie:
>
>subscribe wfrp-1
>
>listy pisane na adres
>wfrp-1@zwieracz.ideefi
>xe.nom.pl
>trafia do wszystkich
>odbiorców listy.
```



Teraz coś dla miłośników **wiedźmina Geralta**. Jeśli macie ochotę przeżyć niesamowitą przygodę w świecie opartym na prozie Andrzeja Sapkowskiego, to niedługo rusza gra pocztowa oparta na pomysły Piotra Mederaka. Szykuje się świetna zabawa! Aby otrzymać zasady gry, prześlij rys bohatera, którym chciałbyś zagrać, i znaczek z kopertą zwrotną na poniższy adres.

Łukasz Krupiński
ul. Kurkowa 34
05-200 Wołomin
tel. (0-22) 7875843

Uwaga, liczba graczy będzie ograniczona, dlatego do zabawy zostaną zakwalifikowani tylko ci, którzy nadeślą ciekawe historie i pomysły bohaterów.

Myślałem, żeby z okazji Nowego Roku zakończyć prowadzone na łamach „Listów“ dyskusje. Tę o kostkach i czym dla Was jest RPG, da się zamknąć bez problemu. Inaczej ma się sprawa z dyskusją o poprawianiu opinii o RPGGraczach. Aby nie ciągnąć jej w nieskończoność, proszę, podrzućcie mi nowe, interesujące Was tematy.

Zacznijmy od czegoś lżejszego.

„(...) Nie podoba mi się nastawienie niektórych osób w redakcji MiM-a do elfickiej rasy. Skoro z jednej strony całkowicie ją dyskryminujecie (patrz „Tabela“, „Czy brać odwet na elfach...“), to mam nadzieję, że naprawicie ten błąd i pokażecie też inną stronę medalu. Jeżeli nie, to wiedźcie, że strzały Il' Marisa z komanda Aeg'saorine chybają bardzo rzadko. (...)“

„Muminek“

Mam nadzieję, że nie przekręciłem niczego, ale cóż – wspominałem kiedyś o mojej słabej znajomości kryptografii (dla nieświadomych: to nie jest nauka o kryptach).

Co do dyskryminacji długouch..., hmm, elfów, to wynika ona z tego, że poważna część redakcji wykazuje zadziwiająco podobieństwo do krasnoludów (szczególnie pod względem zamiłowania do piwa), a reszta redaguje „Krajinę Goblinów“ – trzeba było dla nich znaleźć jakąś płaszczyznę porozumienia.

Pora na główny temat wydania.

„Na wstępie chciałbym pogratulować JeRzemu odwagi (opublikowanie tekstu Michała Romaniuka), gdyż swym postępkami ściągnął na swą głowę hordy zjednoczonych babć i ciotek dbających o zdrowie i wiarę swych pociech. Strzeż się JeRzy – moja babcia ma namiary na redakcję, a ostatnio musiałem jej kupować na bazarze kształtki hydrauliczne. Uważaj na tajemnicze torby...“

Tyle o satanizmie, a teraz o Kościele. Serio: czy nie znacie chociaż jednego < ludzkiego > księdza? Ja miałem przyjemność bycia nauczonym religii przez naprawdę zaj*** człowieka! Ów ksiądz < capnął > u jednego z moich kumpłi WFRP i < Monstrous Manual > – bestiariusz do AD&D, zabrał je i powiedział, że odda rodzicom po wywiadówce. Czuliśmy, że będzie chryja. Jakże było nasze zdziwienie, gdy ksiądz odniósł nam WFRP, bestiariusz i wcześniej zabrane < Call of Cthulhu >. Wszystko w oryginale. Stwierdził, że je przejrzał (skubaniec znał angielski, rzadkość!) i nam oddaje. Spytał nas jedynie, czy wierzymy w to, co jest tam napisane. My zgodnie odparliśmy, że to tylko gra i, że potrafimy odróżnić ją od rzeczywistości. Chwilę z nim pogadaliśmy i wiecie co się okazało? Koleszki czytuje H.P. Lovecrafta (!!!) i słucha pol-

skiego rocka oraz chrześcijańskiego metalu (np. zespół 2 Tm 2, 3)!!! (...)

Bartek „Chill“ Chilicki

P.S. Równoległe z listem posyłam dwa sześcioopaki Żywca (6 x 0,33l). Mam nadzieję, że na troszkę starczy. Jeśli nie dojdą (idą jako paczka!), kopnijcie listonosza.

P.S.II. Mój kumpel skarżył się, że zaniósł w zębach do waszego redakcyjnego bunkra materiał o taktyce do WH40K, oddał go niejakiemu Miszkurce, który miał go przekazać do działu < Kontakt z Czytelnikami > – wówczas do Miłosza. Gdzieś po drodze materiał wsiąkł. Do dziś nie było odzewu. Koleszki strasznie się pieni. Więc co jest? “

Nie musisz przejmować się moim bezpieczeństwem. Po publikacji listu Michała zetknąłem się z licznymi dowodami poparcia. O, proszę: nawet jakaś paczka! Chyba nie Żywiec (swoją drogą: chwała Ci za to!). Raczej, sądząc po odgłosach, dostałem od kogoś zegar ścienny.

Co do kumpła: tekst mógł zaginać – redakcja przeprowadziła się i przeszła masę zmian. Najlepiej byłoby, gdyby Twój znajomy przekazał nam go jeszcze raz.

Jeśli zaś chodzi o księdza – myślę, że podobnych mu, „równych“ i otwartych, jest wielu. Może RPGGraczom nie chce się poszukać. Zauważcie, że gdyby oceniali nas po pozorach, prezentujemy się dosyć podejrzanie. Nawet część listów od Was świadczy o tym, że na nas też spoczywa część winy za zły stan rzeczy.

Oto przykład.

„Nie zgadzam się, że RPG-owcy to brudni, brzydki i zieloni sataniści. Na temat higieny nie będę się wypowiadał, bo żaden gracz, którego dane mi było poznać, nie bał się wody i mydła (hasło < higiena > – patrz Podręczny Słownik Przeciętnego Poszukiwacza Przygód w M&M 5/98).

Chciałbym natomiast sprostować pośądzenie nas (w tym i mnie) o satanizm. Jestem praktykującym katolikiem, w dodatku członkiem Ruchu Światło-Życie. Na rekolekcjach z 20 facetów, czterech gra lub grało, trzech kiedyś coś o RPG słyszało. (...)

Nawiązując do wypowiedzi o satanizmie, autor listu miał w jednym rację. Prawdziwi sataniści to nie banda pętałów obwieszona błyskotkami, malująca na murach szóstki i zabijająca gołębie. Oni szkoda szatanowi, który najlepiej działa w ukryciu – gdy nikt nie wierzy, że on istnieje. Wszystkie akty satanizmu-wandalizmu nie są mu potrzebne.

Szatan przejawia się w RPG raczej pod postacią New Age. Szczególnie nowe systemy są nim skażone (m.in. pewien system, którym ostatnio redakcja namiętnie zapełnia strony MiM-a). Jednak lekarstwem na pozostanie sobą – nieskażonym jest MYŚLENIE. Tylko dokładna analiza treści pozwala wyłonić to, co złe.

Jeśli ksiądz krytykuje wasze hobby (RPG), to spróbujcie się z nim spotkać, niech każdy powie swoje zdanie. Może to wyjaśni sytuację. Rzadko który ksiądz naprawdę wie, o co w RPG chodzi.

Narzekacie na film, który piętnuje D&D. A czy ktoś obejrzał go bez uprzedzeń, bez negatywnego nastawienia? Może jest w nim odrobina prawdy? Jeśli boicie się porozmawiać o grach fabularnych z kimś, kto nie gra, to znaczy, że coś w tym musi być – coś o czym nie wolno lub wstyd mówić niewtajemniczonym. (...)

Kończąc chciałbym poruszyć sprawę nie związaną z dyskusją. Mistrzowie Gry! Bądźcie oryginalni! Dlaczego w systemach fantasy podstawowym symbolem magicznym jest pentagram? Jak fantasy (kojarzyć z fantazją), to fantasy! Czy nie ciekawiej byłoby wymyślić własne znaki? To samo z przekleństwami. Zamiast XX-wiecznych, niech BN-i używają ciekawszych (np. nie < ty sk...lu >, tylko < ty pomioście smoka/szakala/błotniaka(?) / Fenrisa [sic!] >).

Polecam książkę < Prekursorzy Nowej Ery > (wyd. Verbinum, 1994) tłumaczącą zagadnienia satanizmu, New Age, okultyzmu, sekt i innego draństwa. “

RA-V SZ

O.K. Krótka chwila na zastanowienie i ruszamy dalej.

„Mam 22 lata, od kilku lat związany jestem z RPG, ubieram się na czarno i... od paru lat należę do wspólnoty chrześcijańskiej (lub, jak kto woli – oazy). Jakież pięć lat temu moje podejście do świata było mniej więcej takie, jakie w swoim liście przedstawił Michał Romaniuk. Do końca życia (i jeszcze dłużej) wdzięczny będę pewnej kochanej dziewczynie, która odważyła się zbliżyć do mnie i pomóc w wydotaniu z tamtego bagna, jakim było wtedy moje życie. To dzięki niej przestałem patrzeć na Boga jak na kogoś, kto bezustannie stoi nade mną z batem i rzucając stertami nakazów i zakazów czeka tylko, by ukarać mnie za najmniejsze potknięcie. Dzięki niej mogłem go poznać takim, jakim jest naprawdę i gdyby każdy zadał sobie ten trud i spróbował uczynić podobnie, to na świecie nie byłoby satanistów. (...)

Treść listu Michała mnie śmieszy. Raczył on podać dwie doktryny satanistyczne, nie zauważył jednak, że jedna przeczy drugiej (pozostałe też przeczą sobie nawzajem, albo zdrowemu rozsądkowi). Piśze on, iż satanizm to folgowanie instynktom, by chwilę później stwierdzić, że satanista nie zabije nigdy żadnego zwierzęcia, czy człowieka. A co jeśli będzie miał na to ochotę? Obrazi szatana tym, że pofolguje swoim zachciankom? Ciekawa teoria... Ale czego, oprócz absurdu można się spodziewać po religii opartej wyłącznie na negacji. Uśmiełem się czytając o tej straszliwej abstynencji narzucanej

przez Kościół. Biorąc pod uwagę moją obecną relację z Bogiem, wszystkie te zakazy są dla mnie tym, czym zakaz palenia dla niepalącego. Najlepsze jednak zostawił na koniec. Wszystkich zainteresowanych teorią, iż <zwykli ludzie są bliżej szatana niż Boga> odesłał do lektury La Veya. Niewtajemniczonym oznajmiam, że stwierdzeniem tym Ameryki nie odkrył, bo sporo wieków wcześniej Pismo Święte ogłosiło, że <człowiek jest skłonniejszy do złego niż do dobrego>.

List Iskrosia natomiast nie był już taki zabawny. Człowieku, jeśli jesteś dumny z faktu, że ktoś uważa Cię za satanistę, to już teraz kwalifikujesz się do leczenia. Co się natomiast tyczy D&D, to daj jedno z pierwszych wydań gry do przeczytania komuś, kto ma jakieś pojęcie o okultyzmie, a zrozumiesz dlaczego tylu ludzi oskarża akurat ten system (nie mylić z AD&D) o propagowanie satanizmu. Ja, w oparciu o moją wiedzę z tego zakresu, mogę stwierdzić, że autor gry, pan Gygax, ma bardzo szeroką wiedzę okultystyczną, a trudno okultyzmu nie wiązać z satanizmem. (...)“

Dariusz Ingielewicz

Korci mnie, żeby zrobić sobie przerwę i obejrzeć prezent. Ale nie... Przejdźmy do kolejnego listu.

„Nico ponad rok temu, wraz z przyjaciółmi założyliśmy klub miłośników fantastyki i RPG. Otrzymaliśmy siedzibę w miejscowym Klubie Garnizonowym, zapewnienia poparcia od kierownictwa tego klubu, a nawet od burmistrza miasta i dyrekcji jednej ze szkół. Mając takie zaplecze, postanowiliśmy wywieścić ogłoszenia zapraszające wszystkich chętnych. Efekty przerosły nasze oczekiwania. Wkrótce jednak zaczęły do nas docierać niepokojące sygnały, że niektórzy ludzie posądzają nas o satanizm i sekciarstwo. Kilka dni później uzyskaliśmy na to niezbytby dowód. Matka jednego z nas (nota bene wracająca z kościoła), widząc nasze zerwane ogłoszenie, próbowała je powiesić. Przechodząca obok zakonnica, błędnie myśląc, że plakat jest zrywany, wypowiedziała mniej więcej takie słowa: <Bardzo dobrze, że pani to zrywa! To jacyś sataniści! Oni nawołują do walki z Bogiem!>. Kiedy to usłyszeliśmy, przez kilka dni mieliśmy niezły ubaw.

Ochota do śmiechu przeszła nam po kilkunastu dniach, kiedy zaczęliśmy mieć problemy z dostępem do naszej siedziby. Do tej pory sala przeznaczona na nasz klub była dla nas otwarta codziennie od rana do godz. 22.00. A tu nagle dowiadujemy się, że możemy tam przebywać tylko w soboty, między 16.00 a 21.00. Poszliśmy wyjaśnić to do kierownika klubu i okazało się, że on o tym nic nie wie, a sala jest nasza i możemy w niej przebywać kiedy tylko chcemy, byle nie po 22.00, czyli po zamknięciu Klubu Garni-

zonowego. Kiedy jednak kilka dni później jedna z członkiń chciała wejść do sali, aby powiesić kilka plakatów, spotkała ją niespodzianka, gdyż nie otworzono jej sali. Poinformowała o tym mnie i kilka innych osób. Po szybkiej naradzie uznaliśmy, że tak bawić się nie będziemy. Poszliśmy do klubu i po kilku minutach przekonywań pilnujących Klubu Garnizonowego osób, udało się nam wejść do sali. Zabraliśmy co nasze, a na drugi dzień poinformowaliśmy kierownika o rezygnacji ze współpracy. (...)

I żeby nie było nieporozumień: to był porządny klub, a nie kółko wyznawców Szatana. (...)“

Krzysztof Maciejak

Jeśli mieliście poparcie kierownika Klubu Garnizonowego, to trzeba było zwrócić się do niego z prośbą o wyjaśnienie sprawy. Tymczasem ktoś wprowadził tam samowolę, a Wy potulnie zwinęliście manatki. Daliście się chyba wykiwać.

Czas na gwóźdź programu.

„(...) Na początek chcę wyjaśnić pewną sprawę. Wbrew pozorom, nie jestem satanistą (ani pseudosatanistą). Nie jestem też katolikiem, ani żadnym tego odłamem. Według mnie pojmowanie Boga jest tylko i wyłącznie prywatną sprawą każdego człowieka, ponieważ każda osoba co innego rozumie przez słowo <Bóg>. Możecie mi nie wierzyć, ale odpowiedzcie sobie sami, czy aby na pewno przyjmujecie **wszystkie** dogmaty i poglądy, jakie głosi religia, którą wyznajecie. To po pierwsze.

Po drugie: satanizm jest przeciwny każdej religii, która ustanowiła podstawowe potrzeby ludzkie grzechem. Tak, jak chrześcijaństwo (i nie tylko) jest apoteozą Boga, tak satanizm jest apoteozą człowieka. (...) Najważniejszym przykazaniem satanizmu jest brak przykazań. Satanizm do niczego nie zmusza. Namawia do życia w zgodzie z własną naturą i do rozwijania swojej osobowości wszelkimi, nie wyrządzającymi krzywdy drugiemu człowiekowi, sposobami. (...)

Po trzecie: więc po co poruszałem sprawę satanizmu, skoro satanistą nie jestem? Ponieważ uważam, że nadszedł czas, aby rzucić właściwe światło na tę sprawę. (...)

Niestety, gracze RPG będą kojarzeni z pseudosatanizmem aż do chwili, gdy RPG będzie powszechnie znane. Na razie ludzie kierują się zasadą: co nowe, niezrozumiałe lub niewytłumaczalne najlepiej zniszczyć lub oczernić. (...)

Michał Romaniuk

No, to teraz ja. Po pierwsze: jeżeli uważasz, że którekolwiek z dziesięciorga przykazań lub przykazanie miłości (czyli to najważniejsze) czyni jakąkolwiek podstawową potrzebę ludzką grzechem, to radziłbym jeszcze raz uważnie się z nimi zapoznać.

ANKIETA

Wśród osób, które nadesłały ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

Część pierwsza:
ocena numeru

1'99 (61)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Recenzje	[]
Wieści	[]
Listy	[]
Oknem Zewnętrznym	[]
Frustracja rodzi frustrację	[]
Adlerburg	[]
Kultura picia	[]
Sklep Gandolfa	[]
Twierdza Karak Sur (II)	[]
Misjonarz	[]
Więzienie nocy	[]
W sieci archetypów	[]
Nowe spojrzenie na mutanty	[]
Jesienna gawęda	[]
Magiczne przedmioty	[]
Kronika	[]
Kraina Goblinów	[]
Odgłosy z kuźni	[]
Ocena numeru	[]

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek [] lat

Wykształcenie:

podstawowe []

średnie []

zawodowe []

wyższe []

..... []

Miejsce zamieszkania:

wieś []

miasteczko []

miasto []

miasto wojewódzkie []

..... []

RPG:

Gracz []

Mistrz Gry []

Ulubione systemy:

..... []

..... []

..... []

Średnie miesięczne wydatki
na RPG

..... []

Czytasz „MiM”...

każdy numer []

co 2-3 numery []

rzadziej []

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty []

2-3 osoby []

więcej osób []

Co nowego chciałbyś ujrzeć w MiM:

..... []

..... []

..... []

..... []

..... []

..... []

..... []

LISTY

Po drugie: zacytuję książkę, która powinna być obiektywna w sprawach religii.

„**satanizm** 1. kult szatana. 2. zło, szatańskość, diabelstwo.

szatan 1. w niektórych wierzeniach religijnych: postać będąca uosobieniem zła, uważana za jego sprawcę; diabeł, czart.”

Z tego samego źródła:

„**epikureizm** 1. doktryna greckiego filozofa Epikura (341-270 p.n.e.), według której przyjemność (dobro najwyższe) prowadzi do szczęścia (najwyższego celu),

a jego warunkiem wystarczającym jest brak cierpienia. 2. pot. a) postawa życiowa polegająca na dążeniu do niczym nie skrupowanego używania życia. b) lubowanie się w życiu wygodnym, wygodnictwo.”

Żeby nie było wątpliwości: cytuję „Słownik wyrazów obcych” (PWN, 1995). Tyle z mojej strony, jeśli chodzi o terminologię, satanizm, itp.

Pora kończyć. Piszcie do nas.

JeRzy

P.S. Mój prezent właśnie zaczął dzwonić. To chyba nie zegar ścienny, tylko jakiś duży bu...

OGŁOSZENIA

UWAGA! Planujemy w przyszłości opublikować w MiM-ie „**Mapę RPGGracza**”, na której chcemy umieścić informacje o istniejących klubach RPG, konwentach, itp. Ma ona w zamyśle ułatwić Wam nawiązanie kontaktu z innymi graczami w różnych częściach Polski. Aby było to możliwe, potrzebujemy informacji od Was. Nadsyłajcie nam zatem swoje namiary. Czekamy!

Olsztyński Klub Fantastyki „GLAU-RUNG”. Adres kontaktowy: Marek Korzeniewski; ul. Leyka 10/16, 10-687 Olsztyn; Siedziba Klubu: Miejski Ośrodek Kultury (niedziela, w godz. 15.00-20.00).

Poszukuję grających w „Vampire: the Eternal Struggle” (sam gram Setytami) z okolic Warszawy i z niej samej. Ponadto kompletuję drużynę do CP2020 – prowadzę 3 lata i mam ok. 20-tu podręczników do tego systemu. Poprowadzę zarówno zielonym, jak i starym wyjadaczom. Wiek powyżej 17 lat. Oto mój kontakt: tel. (022)36-52-30 (prosić Michała z 308); ul. Szczecińska 62, pokój 308, 02-353 Warszawa.

Nawiążę kontakt z osobami chętnymi do stałej i regularnej gry w WFB i WFRP (także inne systemy). Wiek powyżej 17 lat. Kupię materiały związane z WFB (figurki, książki, itp.). Mariusz Pawlik; Koskajmy 17/4, 11-400 Kętrzyn.

Poszukuję miłośników strategii i RPG. Maciej Chmielewski; ul. Gaszowca 8, 47-206 Kędzierzyn-Koźle; tel. 482-91-18.

Nawiążę kontakt z graczami ZC i W:A z Poznania i okolic. Sprzedam lub wymienię na M:tG 450 kart Doomtroopera. Łukasz Matylla; ul. Sowińskiego 19/1, 60-283 Poznań; tel. (061) 867-33-10.

Pilnie kupię grę „Labyrinth Śmierci” wydawnictwa Encore oraz grę „Space Hulk”. Dobrze zapłacić. Radosław Sprawka; ul. J. Styki 2a/7, 59-920 Bogatynia; tel. kom. 0-602-43-34-57.

Sprzedam Warhammer Armies – Lizardmen. Kontakt: Paweł Tyliczszak; ul. Francuska 8/21, Zielona Góra; tel. (068) 323-37-92 (pon.-pt., 17.00-21.00).

Sprzedam Shadowrun (II edycja) w bardzo dobrym stanie. Agata Skonecka; ul. Kozłowskiej 1/22, 00-710 Warszawa; tel. (022) 651-86-15.

Młody, niedoświadczony gracz w WFRP szuka drużyny, najlepiej z Warszawy. Piotr Zawadzki; ul. Białona 2m4, 01-494 Warszawa; tel. 638-02-37 (po 20.00).

Sprzedam: „MiM” 4/97-7-8/98; „NF” 178-192; „Reset” 5-17 (bez 8); „Secret Service” 49-55 i 59; „Świat gier komputerowych” 9/97, 2/98, 7/98; „Gambler” 7/98; „Nowa Technika Wojskowa” 8/98; „Spawn” 1, 6-9; „Mega Marvel” 14, 17, 18; „Lobo: Ostatni Czarnian”, „Lobo: Nieamerykańscy Gladiatorzy”; „X-Men” 52, 53; „Świat Wiedzy” 1-103 (5 segregatorów); Michał Przeklasa; ul. Techników 24/44, 55-221 Jelcz-Laskowice (woj. wrocławskie).

Zamienię grę fabularną „Mechawojownik” (podstawa) na którykolwiek z następujących dodatków do MERP-a: „Przewodnik po Śródziemiu”, „W poszukiwaniu Palantira” lub „Skarby Śródziemia”. Wiktor Miazgowski; ul. Graniczna 10, 21-020 Milejów (woj. lubelskie).

Szukam graczy do WFRP i WFB w wieku 12-14 lat. Sprzedam książki z serii o Conanie (po 5 zł), serię gier „Magiczny Miecz” (6 części – 40 zł), karty do DT (75 kart – 30 zł); mogę je też wymienić na dodatki do WFRP i figurki do WFB i akcesoria fantasy (ew. kupię je). Daniel Nogal; ul. Sportowa 72/74m42, 42-200 Częstochowa; tel. 363-25-85.

Sprzedam podstawkę do WFB (stan idealny) + Magic + armię Lizarmenów, gang Delaquo do Necromundy, figurki Bractwa do Warzone, Imperial Guard Codex + Demolisher Battle Tank. Chętnie wstąpię w szeregi Badaczy Tajemnic z Poznania. Tel. (061) 823-33-26 (po 18-tej), prosić Sławka.

Sprzedaż kart do Shadowrun i M:tG (Starter, Advanced i Expert Level). Napisz, jakie wzory Cię interesują (oraz z jakiego pochodzą wydania), dołącz znaczek zwrotny. Jeśli mam coś, co Cię interesuje, dam szybko znać. Wyjątkowo niskie ceny! „The Shadow Magic”, ul. Pszczylińska 10/44, 05-840 Brwinów; tel. (022) 729-54-47 (po 20.00), prosić Piotra.

Zamienię 300 kart do Kultu i 120 kart do Dark Edenu na dodatki i figurki do Warzone lub na podstawki do systemów RPG (oprócz WFRP, Dzikich Pól i Śródziemia). Nawiążę kontakt z ludźmi grającymi w Warzone. Chętnie też sprzedam wyżej wymienione gry karciane (taniol). Marcin Wróbel; ul. 3-go Maja 38/11, 21-100 Lubartów; tel. (0836) 854-12-04 (po 16.00).

Nawiążę kontakt z fanami gry Kryształ Czaśsu (najlepiej z woj. bydgoskiego) w celu wspólnej gry. Pleć i wiek nieważne. tel. (052) 345-75-79 (prosić Macieja).

Szukam nauczyciela do Chronopii. Tel. (022) 833-57-29 (prosić Tomka).

KRAKON '99

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na VII Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki i Gier Fabularnych „Krakon '99”. Termin imprezy: od 11-ego (godz. 17.00) do 14-ego lutego. Miejsce: Szkoła Podstawowa nr 10, ul. Blachnickiego 1, Kraków (dojazd z Dworca Głównego tramwajem nr 7).

Zachęcenii sukcesem zeszłorocznego Krakonu (prawie 1000 uczestników!), zdecydowaliśmy, że nareszcie impreza ta zasługuje na nagrodę z prawdziwego zdarzenia. Ponieważ Krakon jest imprezą zarówno dla miłośników fantastyki, jak i graczy, dlatego nagrody są dwie.

Po pierwsze, Nagrodą Krakowskiego Fandomu chcemy uhonorować osobę (lub klub, organizację), która w minionym roku najbardziej zasłużyła się dla polskiej fantastyki.

Po drugie, przyznawać będziemy nagrodę za najlepszy scenariusz do gry fabularnej (nie autorskiej). Scenariusze nadsyłać należy do końca stycznia na adres KKMf.

Poza tym, w programie jak zwykle: spotkania z pisarzami, krytykami i tłumaczami, wiele interesujących prelekcji, konkursów i turniejów oraz sale video (Manga) czynne non-stop. Dla młodszego pokolenia fanów – gry fabularne, strategiczne i karciane. Na miejscu: bufet, giełda książkowa oraz ksero.

Krakon '99 poświęcony będzie głównie fantasy. Oprócz standardowych atrakcji przewidujemy: koncert muzyki dawnej, pokazy walk, MEGA-Turniej, konkurs strojów fantasy, Turniej Klubów, „Omnibus” oraz LARPy: Konklawe, Sejmik Szlachecki oraz wiele innych atrakcji.

Do 1-ego lutego można dokonywać przedpłat (przekazem) na adres: Krakowski Klub Miłośników Fantastyki, skrytka pocztowa 656, 30-960 Kraków 1. Akredytacja kosztuje 35 zł, kobiety płacą 30 zł (zniżki dla MG na miejscu). **UWAGA! Liczba miejsc w przedpłatach ograniczona do 600 osób. Osobom, które nie dokonają przedpłat, nie gwarantujemy akredytacji na miejscu!**

Wyżywienie we własnym zakresie, na miejscu bufet. Noclegi we własnym zakresie w szkole.

Adres kontaktowy: KKMf, skrytka pocztowa 656, 30-960 Kraków 1; Tel.: (0-12) 421-89-92

Nasza strona internetowa: <http://www.krakon.ip.pl>

QUENTIN '99

Nagroda za najlepszy scenariusz do gry fabularnej

Organizatorzy Krakonu '99 z niejaką dumą mają zaszczyt ogłosić pierwszą edycję konkursu na najlepszy autorski scenariusz do gry fabularnej. Jedynym warunkiem uczestnictwa jest przesłanie do nas scenariusza spełniającego poniższe warunki:

- Zapis musi być czytelny. To jedyne wymaganie, które stoi przed warstwą formalną tekstu – może być rękopisem, maszynopisem lub plikiem komputerowym – choć w tym ostatnim przypadku dane, których nie będziemy w stanie odczytać, nie będą oceniane.
- Scenariusz musi mieścić się w przyjętej konwencji. Nie stawiamy dodatkowych wymagań dotyczących systemu, do którego scenariusz ma się odnosić, jeśli jednak zdecydujecie się nadesłać pracę umieszczoną w realiach którejś z istniejących gier, zgodność ze światem punktowana będzie dodatkowo. Jednocześnie wszelkie wykroczenia poza konwencję muszą być umotywowane przez konstrukcję fabuły.
- Przygoda nie może rozgrywać się w świecie autorskim, o ile jej zrozumienie wymagało będzie poznania realiów tego świata.
- Scenariusz musi być oryginalny. W przypadku plagiatu praca zostaje automatycznie odrzucona. Nie oznacza to oczywiście, że nie można dokonywać adaptacji książek czy filmów, o ile są to adaptacje twórcze.

Nadesłane do 15 stycznia 1999 r. scenariusze zostaną wystawione do konkursu. Każdy z nich oceniony zostanie przez kapitułę, która wyłoni zwycięzcę. Ten uhonorowany zostanie statuetką QUENTINA oraz licznymi cennymi nagrodami. Kapituła zastrzega sobie prawo do przyznania nagród dodatkowych.

Czekamy na wasze prace – nadsyłajcie je na adres KKMf, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1; tel. (0-12) 421-89-92 lub na adres internetowy tzm@bci.krakow.pl. Nie zapomnijcie podać swojego imienia, nazwiska i adresu do korespondencji! Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o konkursie – zapraszamy na naszą stronę internetową: <http://www.krakon.ip.pl>

Kapituła nagrody

II ŚWIDNICKI TURNIEJ GIER KARCJANYCH I BITEWNYCH

KMF „ATLANTIS” ma zaszczyt zaprosić wszystkich chętnych na II Świdnicki Turniej Gier Karcjanych i Bitewnych. Turniej ten odbędzie się w dniach 2-4.II.1999 r. w Świdnicy w obiekcie Młodzieżowego Domu Kultury (Bartek) na ul. Marcinkowskiego 6.

W pierwszym dniu, tj. 2.II.1999 r. odbędzie się:

Turniej gry karcianej **Doom Trooper**

Turniej gry bitewnej **Chronopia** – zaliczany do Mistrzostw Polski

Prezentacje systemów **Cyberpunk 2020**, **Zew Cthulhu**

W drugim dniu, tj. 3.II.1999 r. odbędzie się:

Turniej gry karcianej **Shadowrun**

Turniej gry bitewnej **Warzone**

Prezentacje systemów **Ars Magica**, **Warhammer**

W trzecim dniu, tj. 4.II.1999 r. odbędzie się:

Turniej gry karcianej **Magic: The Gathering**

Turniej gry bitewnej **Warhammer Fantasy Battle**

Prezentacje systemów **Dzikie Pola**, **Earthdawn**

W czasie imprezy odbędą się projekcje filmów. Można też będzie poprowadzić sesje RPG.

Dla zamiejscowych możliwość rezerwacji miejsc noclegowych w schronisku PTSM (9 zł/doba). Dojazd z dworca PKP (Pl. Grunwaldzki) autobusem MPK nr 6 (Os. Młodych).

Akredytacja dla uczestników turnieju każdego dnia od godz. 10.00 w wysokości: 5 zł – jeden dzień, 6 zł – dwa dni, 7 zł – trzy dni.

Noclegi nie są przewidziane w miejscu turnieju.

Kontakt:

Rafał Niesłuchowski

ul. B. Chrobrego 5a/10

58-100 Świdnica

tel. (0-74) 53-68-90

e-mail: pauluss@pulsar.net.pl

OKIEM ZEWNETRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

Jak go zwał, tak go zwał

(część 2)

Zgodnie z zapowiedzią sprzed miesiąca, dziś proponuję krótki przegląd fantastycznych odmian i podgatunków. Rolplejowych ortodoksów uprzedzam od razu – jego bezpośrednia użyteczność w grach jest raczej wątpliwa. Mam jednak nadzieję, że stanie się on wygodną mapą, przydatną dla tych, którzy inspiracji do scenariuszy czerpią w fantastyce literackiej. Przy każdym terminie starałem się podać przykłady najważniejszych lub klasycznych dokonań gatunku. Uwaga formalna: wiele nazw pochodzi wprost z angielskiego, część się spolszczyła, część nie, dochodzą do tego pojęcia polskie – nie przejmujcie się tym bałaganem, także krytycy literaccy mają z tym kłopoty.

CYBERPUNK – odmiana, która odcisnęła swe piętno na SF lat 80-tych. Za pierwsze i najważniejsze dzieło uznaje się „Neuromancera“ Gibsona (1984). Powieści cyberpunkowe opisują przyszłość, w której sieć komputerowa opina cały świat, jest narzędziem komunikacji, polem walki i środkiem sprawowania władzy. Bohaterami książek są zazwyczaj hakerzy, światem rządzą półmalfijne korporacje, rozwinięte są techniki informatyczne, genetyka, biotechnologie. Przodków cyberpunka upatruje się m.in. w powieści „Gwiazdy, moje przeznaczenie“ Bestera (genialna!), opowiadaniu „Chłopiec i jego pies“ Ellisona (*Fenix* 5/91) i filmie „Blade Runner“.

DYSTOPIA – przeciwieństwo utopii, przedstawia nieprzyjemną, paskudną wizję społeczeństwa (w przyszłości lub gdzieś w kosmosie), dającą się jednak wyprowadzić z otaczającego nas świata. Może opisywać rzeczywistość zniszczoną ekologicznie, totalitarną, odhumanizowaną. Do kanonu SF należą takie dystopie, jak: „Maszyna czasu“ Wellsa, „1984“ Orwella, „Fahrenheit 451“ Bradbury'ego, „Mechaniczna pomarańcza“

Burgessa. Warto też czytać Polaków i Rosjan: „Miasto na górze“ Bułyczowa, „Całą prawdę o planecie Ksi“ Zajdla, „Powrót z gwiazd“ Lema, „Przenicowany świat“ Strugackich.

HISTORIA ALTERNATYWNA – w utworze tego rodzaju autor zakłada, że w prawdziwej historii naszego świata zaszła jakaś zmiana i wyprowadza jej logiczne konsekwencje w przyszłość. Np. w „Człowieku z Wysokiego Zamku“ Dicka (klasyka!) to Niemcy i Japonia wygrywają II Wojnę Światową. W „Mogło tak być właśnie“ Parnickiego Polacy wygrywają Powstanie Listopadowe. W „Maszynie różnicowej“ Gibsona i Sterlinga w XIX-wiecznej Anglii zostaje skonstruowany mechaniczny komputer. To bardzo nośna odmiana fantastyki, wymagająca jednak od autorów dużej erudycji historycznej.

HISTORIA PRZYSZŁOŚCI – proza snująca futurologiczne wizje bliskiej przyszłości, oparte o analizę teraźniejszości i zachodzących w niej zjawisk. Teksty tego rodzaju pisali Verne i Wells, w Polsce Mickiewicz i Prus. Obecnie tego rodzaju projekcje znajdziecie w tekstach Rafała Ziemkiewicza (np. „Czerwone dywany, odmierzony krok“).

HARD SCIENCE FICTION – tradycyjna SF odnosząca się do postępu nauki, niezwykłych wynalazków i konsekwencji ich zastosowania. Początkowo praktycznie cała SF była „hard“ – termin ten stał się użyteczny w latach 60-70-tych, gdy *science fiction* rozpełzła się na wiele podgatunków i zaczęła zajmować się psychologią, socjologią, polityką. Hard SF podejmuje klasyczne tematy, takie jak podróże w czasie, podbój kosmosu, badanie tajemnic natury. Polecam kilka nowszych książek: „Statki czasu“ i „Tratwę“ Baxtera, „Eksperyment terminalny“ Sawyera, „Aristoi“ Williama. Jednak cały kanon SF tworzą historie w konwencji „hard“, pisane m.in. przez Asimova, Buły-

czowa, Clark'a, Kuttnera, Lema, Strugackich i wielu, wielu innych. Warto wygrzebać w bibliotekach antologie opowiadań: „Rakietowe szlaki“, „Kryształowy sześciąt Wenus“, „Kroki w nieznanne“, „Rakietowe dzieci“ – mnóstwo doskonałej zabawy gwarantowane!

HEROICZNA FANTASY – odmiana *fantasy*, której wyróżnikiem jest obecność męznego, najczęściej supersilnego i superodważnego bohatera, łupiącego wrogów dzięki potędze mięśni, a nie rozumu. Gatunek został stworzony przez imię Howarda (czyli twórcę Conana), należy też do niego np. cykl o Kanie (Wagnera) czy Nieśmiertelnym (Moorcocka). Większość młodocianych fanów *fantasy* startuje od fascynacji jej odmianą heroiczną, niestety – wielu też na niej kończy.

GOTYCKA POWIEŚĆ – przodek horroru i *fantasy*. Za pierwszą powieść tego typu uznaje się „Zamek w Otranto“ Walpole'a z 1764 roku. Nastrój budowany jest tu przez niesamowitą scenerię ruin, pustkowi, zamków, przez pojawianie się fantastycznych postaci: duchów, upiórów, wampirów, oraz przez wątki fabularne: zemsty, miłości, zbrodni. Silne wpływy gotyckich klimatów znajdziecie we „Frankensteinie“ Shelley, „Niezwykłych przypadkach dra Jekylla i pana Hyde'a“ Stevenson'a czy twórczości Lovecrafta.

INNER SPACE – termin stworzony przez Roberta Blocha w 1948 roku, ale wprowadzony do teorii literatury przez przedstawicieli tzw. „nowej fali“ w SF, grupy autorów działających od początku lat 60-tych. W swych utworach opisywali oni nie kosmos zewnętrzny, tylko „wewnętrzny przestrzeń“ człowieka – świat wyobrażeń, psychiki, wizje na granicy snu i jawy. Często posługiwali się awangardowymi technikami pisarskimi, zacierając różnice między SF a głównym nurtem literatury. Warto

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

wygrzebać z biblioteki zbiór opowiadań „Ogród czasu“ Ballarda.

KATASTROFICZNA FANTASTYKA – dość szerokie pojęcie, obejmujące różnorodne odmiany fantastyki. Prezentuje albo zniszczenie świata (na skutek działania groźnego wynalazku, wojny czy najazdu barbarzyńców), albo też świat już po tej zagładzie. Warto przeczytać m.in. „Kantyczkę dla Leibowitza“ Millera, „Kocią kołyskę“ Vonneguta, „Gdzie dawniej śpiewał ptak“ Wilhelm, „Głowę Kasandry“ Baranieckiego.

KLERYKAL FICTION – żartobliwe określenie fali opowiadań polskich pisarzy drukowanych na początku lat dziewięćdziesiątych, a odnoszących się do spraw wiary, religii i Kościoła (zarówno pozytywnie, jak i krytycznie). Tematyka ta wybuchła w polskiej fantastyce po zniesieniu cenzury w roku 1989, przedtem, praktycznie w niej nie występowała. Warto przeczytać m.in.: „Złotą galerię“ Dukaja, „Jawnogrzesznicę“ Ziemkiewicza i antologię „Czarna msza“.

SCIENCE FANTASY – dziwnie to brzmi: naukowa *fantasy*, prawda? Terminem tym określa się te utwory fantastyczne, które pozornie należą do fantastyki baśniowej – występują w nich czarodzieje, smoki, średnio-wieczny sztafaż i ogólnie klimat *fantasy*. Jednak w trakcie lektury takich książek okazuje się, że tak naprawdę mamy do czynienia z SF, magia ma racjonalne wytłumaczenie (np. wysoka technika), magiczne stworzenia to po prostu zwierzęta z innych planet, średniowieczne realia to efekt regresu cywilizacji po wojnie itd. Do tej odmiany można zaliczyć na przykład powieść „Świat Rocannona“ LeGuin, cykl McCaffrey o jeźdźcach smoków z Pern czy „Księgi Długiego Słońca“ Wolfe'a.

SOCJOLOGICZNA FANTASTYKA – odmiana SF, w której duży nacisk kładzie się na opis społeczeństwa jako całości i mechanizmów nim rządzących, dokonuje się analizy władzy, często krytykuje prawdziwe ustroje społeczne. W naszej SF określamy tym mianem grupę powieści z pierwszej połowy lat osiemdziesiątych, analizujących i krytykujących system komunistyczny (jednocześnie bardzo atrakcyjnych literacko). Tworzą ją przede wszystkim powieści Zajdla (np. „Limes inferior“, „Paradyzja“).

SPACE OPERA – wymyślony w 1941 roku termin, oznaczający odmianę fantastyki przedstawiającą wielkie kosmiczne przestrzenie, imperia, konflikty na skalę galaktyczną. Jest to SF przygodowa, akcyjna, często rozciągnięta na wiele tomów, atrakcyjna fabularnie, lecz zazwyczaj naiwna konstrukcyjnie i psychologicznie (nazwa pochodzi od terminu „soap opera“ oznaczającego niekończące się obyczajowe seriale radiowe dla gospodyń domowych reklamujące proszki do prania). Wydano u nas wiele książek z tego gatunku, na pewno warto poznać „Fundację“ Asimova, „Zapomnij o Ziemi“ McAppa, „Santiago“ Resnicka, „Ludzi z Gwiazdy Pella“ Cherryh, „Dalekie szlaki“ Sniegowa, należą do niego cykle filmowe GW, ST czy B5.

SPLATTERPUNK – odmiana horroru, bardzo brutalna, operująca na granicy (a często poza nią) dobrego smaku. Epatuje bebeciami, krwią, spermą, zgnilizną i ohydą. Termin wymyślony w połowie lat 80-tych, na wzór cyberpunku. W Polsce praktycznie nieznany (kilka tekstów o splatterpunku znajdziecie w starych numerach „Fenix“), nie licząc twórczości duchowego ojca gatunku – Clive'a Barkera (polecam jego opowiadania zebrane w sześciu tomach „Książę Krwi“). Natomiast mogliśmy obejrzeć parę filmów typu **GORE**, filmowego odpowiednika splatterpunku, takich jak „Noc żywych trupów“, „Hellreiser“, „Teksaska masekła piłką mechaniczną“.

SWORD AND SORCERY – czyli fantazja miecza i czarów (na wzór filmów „płaszcz i szpada“), termin wprowadzony przez Fritza Leibera. Oznacza *fantasy* pełną oręża, magii, wypraw, przygód, ścierających się imperiów, czarnoksiężników i różnych stworów. Lektury obowiązkowe: „Władca Pierścieni“ Tolkiena, „Miecze i ciemne siły“ Leibera, „Świat czarownic“ Norton, „Kroniki Thomasa Covenanta“ Donaldsona.

TECHNOTHRILLER – termin stworzony nieco sztucznie, jak sądzę – na potrzeby szolbiznesu. Oznacza powieści o pograniczu sensacji, grozy, przygody, silnie związanych z nauką, pokazujących najczęściej teraźniejszość lub bliską przyszłość. Klasykiem gatunku jest Crichton. W technothrillerach znajdziemy naukowe odkrycia nieco przekraczające stan naszej obecnej wiedzy (np. odtwarzanie

wymarłych gatunków przez klonowanie w „Parku Jurajskim“) albo niezwykle zdarzenia, które teoretycznie mogą zajść w każdej chwili (np. infekcja mikroorganizmów z kosmosu w „Andromeda znaczy śmierć“). Tak naprawdę, utwory tego rodzaju to po prostu *science fiction*, wzbogacona o silne wątki sensacyjne. Do gatunku zalicza się także thrillery medyczne Cooka.

UTOPIA – utwór prezentujący idealne społeczeństwo, najczęściej istniejące w jakimś odległym miejscu lub czasie. Nazwa odmiany pochodzi z wydanego w 1516 roku dzieła Thomasa Moore'a, który opisał idealną krainę o nazwie Utopia. Gatunek wielce popularny w okresie oświecenia (np. społeczeństwo koni przedstawione przez Swifta w „Podróżach Guliwera“), w ramach współczesnej SF uprawiany w czasach wiary w lepszą przyszłość, którą miał zapewnić postęp techniczny. W demoludach pisywano utopie o przyszłym idealnym społeczeństwie komunistycznym („Obłok Magellana“ Lem). Obecnie w czystej formie praktycznie nie występuje, gdyż SF prezentuje wizję zdecydowanie podłej przyszłości świata (optymiści wymarli). **ANTYUTOPIA** nazywamy utwór literacki krytykujący i polemizujący z kreowanymi przez innych twórców utopiami. Wskazuje nielogiczności i negatywne konsekwencje postulowanych w utopiiach reguł. Klasyk: „Nowy wspaniały świat“ Huxley'a.

RECENZJE

CHRISTINE
Stephen King

Pisarz stał się klasykiem za życia (i to wcale nie pozagrobowego, jak by przystało na twórcę horrorów), a CHRISTINE należy do jego klasycznych dzieł. Tak więc powieść jest po prostu klasyką do kwadratu. Zasłużenie. Książka jest świetna, King prezentuje w niej wszystkie zalety swego pisarskiego warsztatu – umiejętność kreowania wiarygodnych psychologicznie postaci, budowania wartkiej fabuły, tworzenia bohaterów drugiego planu i tła obyczajowego, a przede wszystkim mistrzowskiego dawkania napięcia.

Historia jest przecież prosta i wszyscy ją znamy: chłopiec kupuje samochód; samochód okazuje się

OKIEM ZEWNĘTRZNYM



nawiedzony; auto zniewala chłopca, morduje jego i swoich wrogów; przyjaciel chłopca podejmuje próbę zniszczenia bestii. Nic odkrywczego. A jednak King chwytą czytelnika w szpony swej narracji, każe mu studiować blisko sześćset stron tego tomiścza i nie puszcza aż do ostatniej litery... Nawiedzona książka, czy co?

Horror najwyższej próby. Dodam tylko, że równocześnie ukazały się wznowienia dwóch innych, świetnych powieści Kinga: MIASTECZKO SALEM i LŚNIENIE.

ILUSTROWANY PRZEWODNIK PO STATKACH, OKRĘTACH I POJAZDACH Bill Smith

Ha, to dopiero gratka dla wszystkich miłośników Gwiezdnego Wojen! Książka, pierwsza z serii przewodników po świecie GW, prezentuje informacje o kilkudziesięciu pojazdach znanych z filmu, książek, komiksów i gier. Znajdziemy tu zarówno Gwiazdę Śmierci, kosmoloty bojowe, jak i chmurny wóz z Bespin. Każdą maszynę przedstawiono w rzucie ogólnym, jest też przekrój z zaznaczonymi najważniejszymi segmentami, wreszcie skrótkowo opisano ich budowę, zasadę działania, a także miejsce i czas, w którym wykorzystują ją bohaterzy Lucasa. Książka stanowi bardzo cenne narzędzie dla graczy w system RPG, może być użyteczna także dla kolekcjonerów kart i czytaczko-ogłędaczy.

Ważna uwaga: wraz z wydaną rok wcześniej „gwiezdnowojenną“ encyklopedią IPpSOiP porządkuje polskie nazewnictwo świata GW, bardzo nieśpójne, bo tworzone przez wielu tłumaczy książek, różnych wersji filmu, czy komiksów. I choć można się o trafność niektórych nazw spierać, to wykonano tu kawał pożytecznej roboty!

CIEMNA STRONA DŁUGIEGO SŁOŃCA Gene Wolfe

Wolfe to jeden z najbardziej szanowanych pisarzy światowej fantastyki, do ścisłej klasyki zalicza się jego cykl „Księga Nowego Słońca“ (wydany już w Polsce). Teraz możemy przeczytać pierwszy tom „Księgi Długiego Słońca“ – luźnej kontynuacji tamtej serii.

Głównym bohaterem książki jest Jedwab, zakonnik i nauczyciel, którego świątynia znajduje się w najbiedniejszej dzielnicy miasta. Stanowi ona jedyne źródło edukacji i kultury dla mieszkających wokół nędzarzy, a dla ich dzieci – jedyną szansę wyrwania się ku lepszemu życiu. Niestety, świątynia jest biedna, nie spłaca swoich długów wobec państwa i zostaje sprzedana. Jedwab gotów jest na wszystko dla zdobycia pieniędzy na wykupienie budynków. Chce dalej pomagać biedakom...

Wolfe jest mistrzem nastroju, buduje światy wyraziste i kreuje zapadających w pamięć bohaterów. Jeśli ktoś szuka w SF wyłącznie wartkiej akcji i nawalanki – niech nie bierze tej książki do ręki. Ale jeśli ktoś lubi dobrą fantastykę, w której atrakcje

fabularne równoprawnie towarzyszą klimatowi i głębszej myśli – ten na pewno zostanie miłośnikiem prozy Wolfe'a. Ja do do nich należę.

SŁONECZNA LOTERIA Philip K. Dick

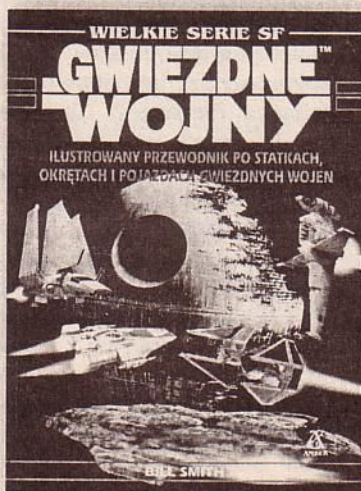
I niech nie mówi, że jest fanem SF ten, kto nie czytał tej książki. I niech język uschnie temu, kto powie, że to słaba powieść. I niech nigdy zaprzaniec taki nie wygra w totka.

SŁONECZNA LOTERIA to powieść-legenda, jej pierwsze polskie wydanie należało do najcenniejszych pozycji w bibliotekach zbieraczy. Teraz macie szansę ją poznać.



W świecie bliskiej przyszłości można wygrać wszystko. Dobra materialne, stanowiska, prestiż, tytuły naukowe. Funkcjonowanie społeczeństwa poddane zostało prawom stochastycznym. To, wydawałoby się, idealna demokracja – każdy może mieć szczęście i zostać władcą. Tak jest w teorii. Oczywiście, tak naprawdę, owa równość szans loteryjnych to tylko pic na wodę i fotomontaż. Losowaniem bowiem też można sterować. A kiedy ktoś zorientuje się, jak naprawdę wyglądają kulisy wielkiej polityki, zaczyna być groźny dla systemu. Trzeba go zniszczyć...

Wartka, sensacyjna akcja, mnóstwo świetnych, zwariowanych pomysłów, telepaci, zamachowcy, tajne służby: oto pigułka solidnej, świetnej science fiction. Czytać!



FRUSTRACJA RODZI FRUSTRACJĘ,

Tomus

CZYLI O PECHU, NIESZCZĘŚCIU I NERWACH

Witam w roku 1999! Mało komu w naszym świecie zdarzyło się przeżyć coś tak niesamowitego, jak wkroczenie w nowym wiek, ba – w nowe tysiąclecie. Zastanawialiście się kiedyś nad doniosłością tego faktu? A słyszeliście o poprzednim *fin de siecle'u*? O frustracji żyjących wtedy ludzi? O ich strachu? O obawach końca świata? A wyobraźcie sobie, jak musieli się czuć ludzie żyjący w 999 roku? Dla nich to dopiero musiał być szok!

Cóż, powyższe rozważania bardziej chyba nadają się na wykład psychologii czy historii, ostatecznie może do kącika **Zewu Cthulhu**, ale nie mogłem sobie odmówić przyjemności napisania o tym, tym bardziej, że temat tego artykułu dotyczy właśnie frustracji. Co to znaczy? – pewnie sobie pomyślicie. Ano to:

W naszym życiu co pewien czas wszystko zaczyna iść jak po grudzie. Wiatr nieustannie wieje w oczy, spóźniamy się na zajęcia, uciekają nam wszystkie autobusy, nie zaliczamy klasówek/egzaminów, nie udaje się z kilkoma dziewczynami/chłopakami pod rząd i inne takie. Niektórzy powiadają, że to prawo Marphy'ego, uzupełnione o zasadę serii. Po prostu wpadamy w zaklęty krąg wiecznego pecha, z którego bardzo trudno nam się wyrwać. I powoli popadamy w coraz większą frustrację (czyli „stan przykrego napięcia psychicznego, spowodowany niezaspokojeniem jakichś potrzeb albo niemożnością osiągnięcia jakiegoś celu; łacińskie *frustratio*: rozczarowanie, omamienie, chybienie; od *frustra*: na próżno“ – za *Słownikiem wyrazów obcych* Kopalińskiego).

Naszym postaciom też się coś takiego zdarza – czy może raczej nam, a my przenosimy to na nie? Ostatnio ja – czy może N'chal – popadł właśnie w tę nieszczęsną frustrację. Dlaczego? Ponieważ dłuugo

niemal nic mu nie wychodziło. Starzał się jak mógł (czytaj: chuchałem na kości, potrzasałem nimi jak się dało i namawiałem do dobrych rzutów), ale nic z tego nie wynikało. Nie trafiał nikogo, a jak trafiał, to nie mógł zadać żadnych obrażeń. Do tego doszło jeszcze kilka ran, których wciąż nie mógł wyleczyć (osoby znające **Przebudzenie Ziemi** wiedzą, jak to jest uciążliwe). A żeby jeszcze go bardziej pogrzyżyć, jego towarzyszkowi z drużyny wszystko szło jak po maśle (czytaj: gracz miał rzuty daleko przekraczające średnią). I tak nieszczęsny N'chal, który – jak na Fechtmistrza przystało – uwielbia walczyć, pokazywać swoje umiejętności i być w centrum uwagi, nie był w stanie zrobić nic sensownego. A na dodatek ten Zwiadowca, który powinien chodzić z nosem przy ziemi i zajmować się tropieniem, a nie walką, pogryzał go coraz głębiej i głębiej. N'chal (czytaj: ja) był sfrustrowany. Co grosza, im bardziej chciał, tym gorzej mu szło – pewnie znacie to uczucie. Pechowy krąg zacieśniał się i (jak to z kręgami bywa) nie miał końca. Nic nie było w stanie go przerwać. Czyżby kryzys dyscypliny?

Co z taką frustracją począć? I czy jest ona częścią świata gry, czy raczej naszego?

Tak to już bywa, że nasze życie odbija się na naszych bohaterach i odwrotnie. Jeśli nam coś nie idzie, jeśli jesteśmy zdenerwowani albo po prostu w nienajlepszym humorze, to nasza postać „reaguje” podobnie – bo w końcu to my jesteśmy nią (czy może ona nami?). Dlatego też nasza frustracja i nasze nerwy odbijają się na niej. I odwrotnie. Nie mnie osądzać, czy to dobrze, czy źle – po prostu tak już jest. Można, oczywiście, starać się oddzielać jeszcze bardziej grę od rzeczywistości (mam

nadzieję, że żaden z Was nie wierzy, że RPG jest rzeczywistością). Ja przynajmniej staram się, przychodząc na sesję, zapomnieć o frustracjach dnia codziennego. A kończąc grę – o przykrych przeżyciach mojej postaci. Nie zawsze się to jednak udaje, szczególnie że im bardziej lubimy naszego bohatera, tym jest to trudniejsze.

Wróćmy jednak do frustracji.

Jest tylko jedna droga do wyrwania się z zaklętego kręgu – przeciekać. Tak przynajmniej mówi mi moje doświadczenie. Trzeba zacisnąć mocno zęby, nakrzyczeć na kostki i... Mieć nadzieję na lepsze jutro. Bo jeśli uznamy, że frustracja jest stanem naturalnym, to już nigdy, NIGDY nie uda nam się złamać prawa Marphy'ego. A w końcu nie zawsze musi być tak, że jeśli coś ma pójść źle, to pójdzie źle.

N'chal w końcu powoli zaczął wracać do normy. Mimo ciągłego poranienia (które wywołuje wesołe uśmiešky współgraczy), pokonuje przeciwników i – co ważniejsze – słownie rozkłada na łopatki różne czarne charaktery. Co tu dużo mówić, N'chal uwielbia gadanie na równi z zabawą mieczem. A może nawet bardziej?

W każdym nieszczęściu, w każdym cierpieniu największą pociechę przynosi widok innych ludzi, którzy są jeszcze bardziej nieszczęśliwi: na to stać każdego (Artur Schopenhauer).

P.S. Za miesiąc jubileuszowy – trzy-nasty! 13! XIII! – artykuł z mojego cyklu, a w nim kilka wspominek, konkurs (tym razem łatwy), kilka słów o Was i kilka słów o mnie.

P.P.S. Przygotujcie się do „odpytania” z pozostałych odcinków mojego cyklu.

P.P.P.S. Konkurs będzie nie tylko ze znajomości moich tekstów.

P.P.P.P.S. Także z klasyki.

ADLERBURG

Zaczęło się od problemu z ilością i jakością surowców do konserwowania. Trzeba było zmniejszyć częstotliwość ukazywania się „Puszki”. W ten sposób do pojedynczego wydania napłynęło więcej materiałów. Większa konkurencja oznacza dobór materiałów o szczególnie wysokiej jakości. Krótko mówiąc – będzie rzadziej, ale lepiej. Następne wydanie „Puszki” ujrzycie za miesiąc.

Aby odpocząć na chwilę od konserw, postanowiliśmy zaserwować nowe danie. Początkowo miała to być wznowiona rubryka „Bohaterowie do wynajęcia”, ale po drodze wykluczo się coś zupełnie nowego. Nasz nowy dział wkrótce powinien ujrzeć światło dzienne. Czy sprawdzi się? Zależy to w dużej mierze od Waszej pomysłowości i zaangażowania.

Przedstawiam Wam zatem „wydanie zerowe”. Panie i panowie! Oto...

Adlerburg

„Adlerburg – Miasto Tysiąca Cudów dla jednych, Miasto Tysiąca Wyzwań dla innych. Założył je wieki temu pierwszy z rodu von Adlerów. Kraina, w której leży Adlerburg, jest piękna, a ziemia w niej żyzna. Dlatego w dawnych czasach toczyły się o nią walki między władcami sąsiednich państw, z których każdy pragnął przywłaszczyć sobie równie smakowity kasek. Ciężko było rozwijać się miastu, przez które raz za razem przetaczały się wojska najeźdźców.

W owym czasie po świecie wędrował pewien wyjątkowo potężny i tajemniczy mag, imieniem Cheres. Niewiele o nim wiadomo, oprócz tego, że ponoć lepiej niż ktokolwiek pojął prawa rządzące magią. Mówi się, że Cheres nadal żyje, chociaż od wieków nikt nie potrafił tego potwierdzić, a jego siedziba w Adlerburgu – **Belvedere**, jest chyba najbardziej zagadkowym miejscem w całym mieście.

Znajdąc potęgę Cheresa, panujący wówczas książę, **Siegfried von Adler**, zwrócił się do maga z prośbą o opiekę nad miastem. Nie wiadomo jaką cenę trzeba było zapłacić za pomoc – kroniki głoszą, że książę przez cały następny tydzień nie mógł otrząsnąć się ze zdumienia wywołanego niezwykłością życzeń maga. Zdecydował się jednak na przyjęcie warunków.

I tak oto, pewnego dnia, armie wędrujące do doliny, w której położone jest miasto, przekonały się, że... nie mogą jej znaleźć! Wszystkie trakty prowadzące do Adlerburga w niezrozumiały sposób wiodły oddziały z powrotem do rozstajów dróg. Co więcej, okazało się, że część z marszerujących żołnierzy zniknęła – bez śladu jakiegokolwiek zasadzki, napaści czy walki...

Do dziś potężne zaklęcie Cheresa sprawia, że do Adlerburga nie trafi żadna istota, której nie zostało to przeznaczone. Kto jednak decyduje o tym przeznaczeniu i jakie są kryteria, skoro do miasta przybywają także stworzenia, jakich nikt przy zdrowych zmysłach nie chciałby tam widzieć? Prawdą jest, że od tamtego pamiętnego dnia miasto mogło rozrastać się bez przeszkód i nigdy już nie przeżyło najazdu. Nie znaczy to jednak, że żyje się tam spokojnie...

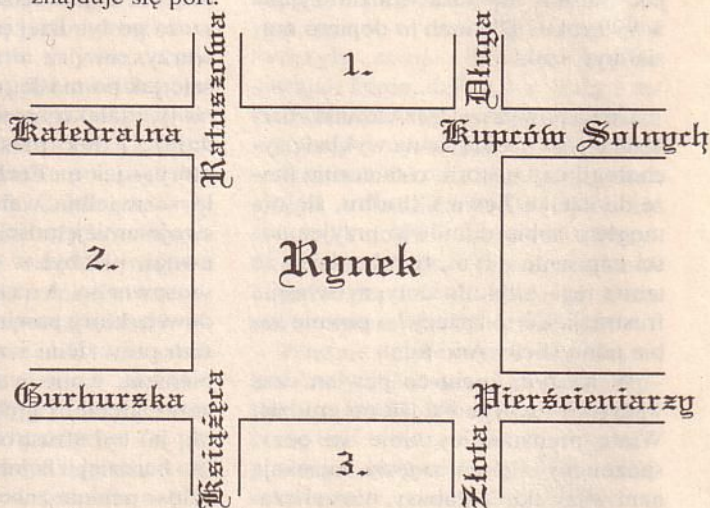
Ileż tajemnic. Ileż wątpliwości... Pewne jest tylko jedno: jeżeli pewnego dnia, ku swemu zdumieniu, znajdziesz się w mieście, którego nie ma na mapach, wiedz, że nie znalazłeś się tam tylko przez przypadek.“

Adlerburg będzie w większości zapełniany miejscami i postaciami, które narodzą się w Waszej wyobraźni. Jego zaletą jest fakt, że będziecie go mogli wykorzystać w niemal dowolnym świecie fantazy, nie przejmując się mapą owego świata (przecież Adlerburga i tak na niej nie znajdziecie!). Poza tym, dzięki temu, że będzie powstawał na

Waszych oczach, śledząc jego rozwój poznacie go lepiej niż jakiegokolwiek inne miasto.

Oczywiście pod warunkiem, że się postaracie i Adlerburg uda się powołać do życia tak, jak planujemy to zrobić.

Warto pamiętać, że miasto położone jest w dolinie między wzgórzami. Na północy miasto przylega do zatoki, która dalej otwiera się na morze. W tej części Adlerburga znajduje się port.



Wasza twórczość zaczyna się od rynku miejskiego (ok. 120x100m). Jak widać na załączonym obrazku, od rynku odchodzi osiem głównych ulic miasta: Ratuszowa, Książęca, Katedralna, Złota, Pierścieniarzy, Kupców Solnych, Długa, Gurburska (wiodąca w stronę Gurburga). W części zaznaczonej cyfrą 1. znajduje się ratusz. Pod numerem 2. mieści się majestatyczna katedra i obecnie władca miasta i okolicznych ziem jest **Joachim III**, oczywiście z rodu von Adlerów.

Pierwsze zadania, jakie stoją przed Wami, to opisać:

- podział miasta na dzielnice (pobieżnie)
- ratusz i jego urzędników
- katedrę
- co znajduje się na rynku i w jego najbliższym otoczeniu

To najważniejsze. Pozostaje mi tylko życzyć Wam dobrej zabawy przy współtworzeniu Miasta Tysiąca Cudów. Oby, dzięki Wam, stało się faktycznie tak cudowne, jak głoszą opowieści. Najlepsi architekci mogą liczyć nie tylko na publikację swoich prac (wyceniane zgodnie z obowiązującymi stawkami honorariów autorskich), ale także na upominki od naszego wydawnictwa.

Do dzieła!

JeKry

ARTUR SZREJTER

ILUSTRACJE: MAGDALENA JĘDRZEJCZAK

KĄCIK UDANEJ BIESIADY: KULTURA PICIA

Ponownie witam w krótkim przewodniku po sali biesiadnej wielmoży, który bawić się lubi, a na dodatek ma na głowie rozwrzeszczaną drużynę wojów jeszcze bardziej skorych do wypitki. Dziś o tym, w czym, co i jak pić. No, to w górę kielichy! Następnym razem krótko o grach i zabawach towarzyskich.

CO I JAK PIĆ?

Są to podstawowe pytania, które musi sobie zadać każdy, kto zasiada do pełnego pucharu. Trzeba w tym przypadku wziąć pod uwagę trzy problemy dotyczące spożywania alkoholu: ilość czasu, jaką zamierza się spędzić na zabawie, moc napitku i jego jakość. Zacniemy od ostatniego aspektu.

Pamiętacie może niezapomnianą imprezę w Kanie G., w której uczestniczył główny bohater *Nowego Testamentu*? Kiedy skończył się alkohol, zamienił wodę w wino. Wino tak dobre, że wszyscy mieli pretensje do organizatora imprezy, że najpierw podał trunek gorszy, a na koniec zachował lepszy. Otóż wyrażona tutaj została podstawowa zasada doboru alkoholi: najpierw powinny powędrować na stół trunki smaczniejsze, lepsze jakościowo, a dopiero potem, kiedy podniebienie gości przeżarte już będzie alkoholem – i dlatego znieczulone – powinno wnieść się napitki gorsze. Stara to prawda – jeśli podchmielonemu człowiekowi poda się miód trójniak i powie, że to półtorak, będzie się zachwycał smakiem owego „półtoraka”. Po prostu nie będzie w stanie rozpoznać, co pije. Oczywiście, mogą być od tej zasady wyjątki – na taki chwyt nie dadzą się nabrać prawdziwi kiperzy; różnica też będzie jaskrawo widoczna, jeśli po wódce czystej wjedzie na stół przypalanka ze śliwek. Ale jeśli po paru kufkach dobrego jasnego piwa poda się trochę gorsze jasne piwo, mało kto zauważy różnicę. A nawet jeśli zauważy, nie powinien się oburzać, bo nad ranem bardziej już się liczy sama obecność alkoholu, niż jego jakość.

Moc alkoholu i zakładany czas jego spożywania są ze sobą ściśle związane. Niech za przykład posłużą nam tutaj piwa czeskie (nazw własnych przytaczać nie będę, gdyż jeszcze ktoś wpadnie na pomysł posądzania mnie o kryptoreklamę i grzeszne namawianie do picia). Otóż nasi południowi sąsiedzi, odwrotnie niż my, posiadają piwa o rozpiętości zawartości alkoholu od 1,5 do 7% (dla wyjaśnienia: 1,5% to niemalże oranżada, a 7% piwo musi być bardzo umiejętnie wykonane, żeby nie zalatywało spirytem. A tak przy okazji: u nas spożywa się piwa od 4,5 do 7% – praktycznie nie ma piw słabszych). Ta różnorodność nie jest przypadkowa: piwa słabsze ordynuje się, kiedy siada się na ładnych kilka godzin do kart czy wieczornej pracy (kiedy potrzebna jest jasność umysłu); piwa 2,5-4% idą na stół podczas jedzenia, rodzinnych spotkań i wielogodzinnych balang, zaś piwa najmocniejsze tylko wtedy, gdy uczestnicy zabawy mają ochotę szybko i skutecznie się nabałbować. A więc wniosek: niech twój bohater zachowuje się podczas uczt logicznie, niech nie pije przez całą noc ciemnego, ciężkiego i mocnego piwa, jeśli rano ma coś więcej do zrobienia oprócz opróżnienia pę-

cherza i ponownego pójścia w kimono; nie każ mu chwycić za miecz, kiedy wypił więcej niż cztery czy pięć kielichów wina – wtedy byłby w stanie co najwyżej coś nieskładnie powiedzieć i groteskowo zamachać szabelką. Pamiętajcie o losie kompanii pana Kmicica, która wprost od gorzałki przeszła do podrywania litewskich panien i do bitki. Wprawdzie Sienkiewicz twierdzi, że udało im się zarząbać paru zaściankowiczów, ale nawet ten twórca wspaniałej fabuły i barwnych przerysowań nie pozwolił sobie na przyznanie zwycięstwa Kmicicowym rębajłom. Człek trzeźwy zawsze będzie miał przewagę szybkości i dokładności nad nawet najlepiej wyszkolonym pijanicą. Tyle dygresji. Podrozdział *Co i jak pić?* zakończmy wyliczeniem najczęściej spotykanych alkoholi i próbą określenia które mogą pojawiać się w jakiego rodzaju światach *fantasy* (bo wszak większość RPG to *fantasy*).

Piwo: trunek najpowszechniejszy, gdyż można go przyrządzić w każdych warunkach klimatycznych i niekoniecznie z wymagającego starannej uprawy chmielu. Warto pamiętać, że piwo światów *fantasy* nie ma prawa być klarowne i przejrzyste, gdyż uzyskanie trunku o takich właściwościach jest możliwe tylko dzięki specjalistycznym urządzeniom fermentacyjnym i oczyszczającym. W naszym realnym świecie pierwsze klarowne piwa wyprodukowano dopiero w XVIII wieku dzięki zastosowaniu nowoczesnych jak na owe czasy metod produkcji (jest to tzw. piwo o dolnej fermentacji). Piwo starożytne i średniowieczne było nieklarowne i pełne organicznych odpadków poprodukcyjnych, dlatego też po nalaniu trunku trzeba było chwilę odczekać, aby opadły one na dno kufła. Za to odznaczało się dobrym smakiem i pożywnością (jego walory odżywcze były tak duże, że w średniowiecznych przepisach dla angielskiego dworu królewskiego ilość mięsa i chleba wyznaczonego dla poszczególnych członków dworu przeliczano na odpowiadające im ilości piwa!). Piwo jest trunkiem spożywanym na wszystkich stołach: wypijesz je tak w chacie wieśniaka, jak i przy książęcym stole.

Miód pitny: napitek znacznie szlachetniejszy od piwa, częstokroć uznawany za coś w rodzaju odpowiednika wina. Wytwarza się go (w uproszczeniu) z miodu i wody – z powodu różnych proporcji tych składników istnieje kilka rodzajów miodów; poczynając od najmocniejszego i najsmaczniejszego są to: półtorak, dwójniak, trójniak, czwórniak. I znów uwaga co do realiów świata *fantasy*: półtorak jest efektem pracy nowoczesnego przemysłu alkoholowego, dlatego też napitku tego nie powinno się umieszczać w grach. Na dwójniaka stać tylko człeka bogatego, na trójniaka każdego szlachetkę, zaś czwórniak nie powinien kosztami odbiegać od cen lepszych piw. Jeśli wprowadzasz miód pitny do gry, nie czyń go napojem pospolitym.

Wino: produkt fermentacji winogron (winami nie są tzw. wina proste, produkowane z innych owoców, a sprzedawane u nas pod dźwięcznymi nazwami typu „Uśmiech kombajnisty“), o smaku i jakości wielce zróżnicowanej. Są wina tanie i cierpkie (cierpkością co prawda odznaczają się też niektóre dobre młode wina, ale to dlatego, że nie są odpowiednio „dojrzałe“), których spożycie może ilościowo być porównywane ze spożyciem piwa, ale istnieje też wiele win dobrych i bardzo dobrych, o wyszukany bukiet i smaku. Wiele też zależy od dojrzałości wina (czyli lat składowania w beczkach) i drewna, z którego była wykonana beczka, w której wino dojrzewało (oczywiście, najodpowiedniejszy jest dąb). Specjaliści wyliczają jeszcze wiele innych warunków jakości wina, np. czy winorośl rosła na stoku nasłonecznionym, na jakiej glebie, z jakiego rocznika pochodzi itp. Wino w grze pasuje najbardziej do wystawnych uczt i książęcego dworu, ale jak wynika z powyższego opisu, tzw. cienkusz (wino kiepskie, słabe i cierpkie) może być podawane nawet w podrzędnej karczmie.

Alkohole powyżej 30% mocy: wódka i wszelkiego rodzaju owocowe nalewki niestety nie pasują do światów *fantasy*. Powód jest prosty: aby wytworzyć alkohol o takiej mocy, potrzebna jest wysokiej klasy aparatura destylująca, niemożliwa do skonstruowania w warunkach średniowiecznego chałupnictwa. A jeśli już ktoś się uprze, może co najwyżej wyprodukować coś w rodzaju francuskiej *eau de vie* (dosłownie *woda życia*, francuska nazwa wódki): słabej wódki, którą pod koniec średniowiecza udało się zrobić mnichom francuskim. Nie polecam jednak tego napoju, gdyż (według dawnych opisów) był mętny, berbeluchowaty, ostry i niesmaczny. Co do **nalewek**: osiąga się je poprzez zalanie owoców lub ich przetworów spirytusem lub przynajmniej 50-procentową wódką, więc osiągnięcie tego trunku jest praktycznie niemożliwe w klasycznych światach *fantasy*.



W CZYM PIĆ?

Jest to kwestia równie szeroka, jak i poprzednio omówiona, musimy się więc zadowolić jej skrótowym omówieniem.

Różnorodność naczyń do picia alkoholu zależy w dużej mierze od miejsca, gdzie się go spożywa. Jasną sprawą jest, że naczynia bardziej wyszukane są znacznie popularniejsze na dworach bogatych, zaś prostsze na dworach prowincjonalnych i barbarzyńskich. Trudno bowiem wyobrazić sobie, by król, który utrzymuje tysięcosobowy dwór, spożywał trunki z glinianego kubka. Zaś wieśniakowi cokolwiek nie do twarzy ze złotym pucharem.

Istnieją też, oczywiście, wyjątki. Jarlowie czy inni książęta barbarzyńscy mogą się posługiwać pięknymi naczyniami z drogocennych metali, wykonanymi w warsztatach rzemieślniczych państw wysokorozwiniętych (o ile utrzymują kontakty z takimi państwami – albo je najeżdżają). Przykładem mogą być brązowe, szklane, złote i srebrne rzymskie naczynia do alkoholu, znajdowane na terytoriach w starożytności zajmowanych przez wojownicze plemiona Germanów. Jak docierały do tych barbarzyńców tak piękne cacka? Czasem jako łupy, czasem w wyniku kontaktów handlowych, ale najczęściej jako cesarskie dary dla wodzów i królów germańskich, z którymi imperium zawierało sojusze. Wyobraźcie sobie drewnianą hallę książęcą, zasmrodzoną dymem z palenisk, setki mężczyźni stłoczonych w jednym pomieszczeniu, zapach przypalonego mięsiva wypełniający salę. Na środku stoją prymitywne stoły, zbite z byle jak obrobionych desek. Wojownicy siedzą na ławach usypanych z ziemi i darni, a przykrytych zawszonymi futrami. A wśród tego wszystkiego błyskają kielichy ze srebra, szklane puchary, kubki z brązu. Sami przyznacie, że to niejaki dysonans, ale jakże malowniczy!

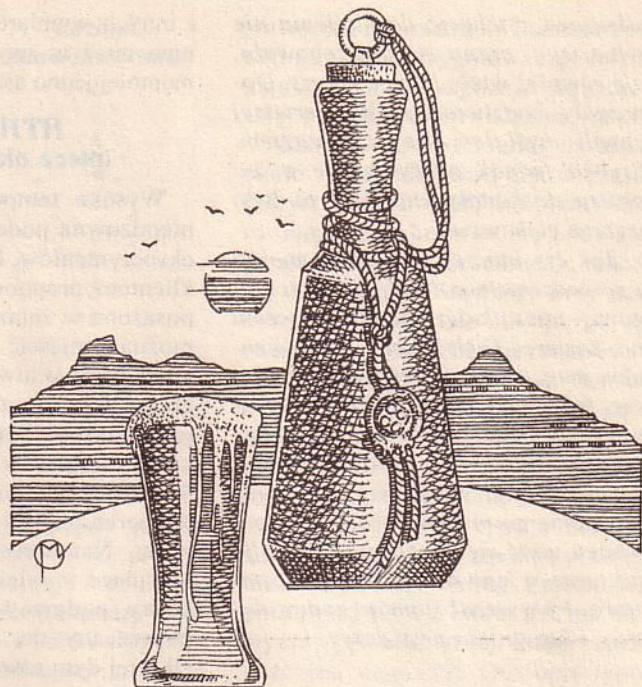
Naczynia prymitywne, własnej roboty, mogą być najprostsze: to **gliniane kubki**, czasem z uchem albo dwoma uchami – zarówno małe jak pięść dziecka, jak i wielkości połowy kubła; to **puchary drewniane** – najmniejsze rzeźbione z jednego kawałka, największe z cieniutkich klepek, misternie wyginanych jak klepki beczkowe, a potem skuwanych delikatnymi obręczami z żelaza czy brązu; to proste **kubki z kory**, sklejanej klejem z kości i ścięgien zwierzęcych; to ciężkie **kubki ze słonińca**, miękkiego kamienia, idealnie nadającego się do wyrobu pucharów i większych naczyń kuchennych.

Chyba najwyższą formą „prymitywnych“ naczyń alkoholowych są **rogi do picia**. Wyrabia się je z rogów turów, żubrów czy jakichkolwiek rogatych zwierząt występujących w świecie gry (nie mylcie wszakże rogów z porożem – to ostatnie nie nadaje się do wydrążenia i picia z niego; poroże mają np. jelenie). Po wydrążeniu róg trzeba utwardzić (klejem, ogniem itp.) i już nadaje się do spożywania alkoholu, ale najpiękniejsze egzemplarze rogów do picia podlegają dalszej obróbce. Można na nich wycinać, wypalać lub malować wzory, wypisywać runy, ale też okuwać brązem czy srebrem. Wylew rogu bywa okuwany cienką taśmą, jego końcówka zaś formowanym w różne kształty (np. zoomorficzne) szpicem. Zdarza się też, że róg jest okuty na całej swej długości metalowymi plakietkami, na których wygrawerowano sceny z życia ludzi i zwierząt. Najelegantsze rogi posiadają też pasek nabijany srebrnymi ćwiekami,

a przyczepiony ozdobnymi zaczepami do okucia wylewu rogu i okucia jego końcówki. Jak możecie sobie wyobrazić, rogu nie można odstawić „na chwilę”, a potem dopić z niego reszty trunku – ma przecież półksiężycowaty kształt, więc nie może stać! Jedynym wyjściem jest położenie go na stole, ale żeby to zrobić, trzeba go całkowicie opróżnić... Z tego też powodu nie każdy decyduje się na sprawienie sobie rogu do picia – wszak i wojownik nie musi mieć mocnej głowy...

Z **metali szlachetnych** i **szkła** mogą być wykonane zarówno **kubki** (czyli niskie naczynia bez nóżki, o prostych lub lekko nachylonych ściankach), jak **puchary** i **kielichy** (najczęściej określeń tych stosuje się wymiennie, ale dla ciekawych zagadnienia napiszę, że puchary to wysokie kubki, czasem z dwoma uszami, zaś kielichy posiadają wyodrębnioną nóżkę, przez co wyglądają bardziej ekskluzywnie). Czasem też używa się do alkoholu głębokich **miseczek**, ale nie są zbyt popularne, gdyż drżąca ręka zbyt często roni z nich cenny napitek... Wszystkie te naczynia są zdobione: szklane maluje się, nakłada na nie granulki lub nitki barwionego szkła, szlifuje też we wzory geometryczne; metalowe wytłacza, graweruje, powleka warstewkami pozłoty itd. Wartość takich naczyń jest ogromna w krajach cywilizowanych, zaś pośród barbarzyńców wprost niewyobrażalna. O komplet kilku takich cennych rzeczy może nawet dojść do walki pomiędzy rodami! Trudno się temu dziwić – złote czy srebrne puchary, szklane kielichy mówią przecież nie tylko o bogactwie posiadacza, ale niesamowicie podnoszą jego prestiż. A cóż innego (no, może oprócz waleczności) oprócz prestiżu może pod sztandar wielmożny ściągnąć nowych wojowników?

A co z **kufłami**? – ktoś zapyta. Ano, są i kufle. Jak kufel wygląda i do czego picia służy, każdy wie, więc nie ma się co rozpisywać na ten temat. Warto tylko powiedzieć, że kufel jako taki to wynalazek późnego średniowiecza, wcześniej do spożywania piwa używano kubków i rogów (rzadko kiedy kielichów i pucharów), a czasem pito je wprost z dzbana.



Skoro już wspomnieliśmy o **dzbanie** – naczynie to obok **kociołka**, **wiadra**, **cedzidla**, **czerpaka** (i innych, mniej interesujących) służy do przygotowywania i podawania alkoholu. W kotle wino miesza się z korzeniami i innymi dodatkami smakowymi, a potem podgrzewa nad paleniskiem; cedzidłem odcedza się napitek od większych kawałków dodatków smakowych; czerpakiem nabiera do wiadra lub dzbana, a w tychże naczyniach donosi alkohol do miejsca chwalebnej konsumpcji i stawia na stole. Po tem w ruch idą już naczynia przeznaczone do bezpośredniego kontaktu z ciałem uczującego.

Teraz nie pozostaje już nic innego, jak zasiąść do uczty. Przyjemnych doznań smakowych...

Aha, nie piszę nic na temat zwalczania Efektu Dnia Następnego, gdyż byłoby to... eee... niepedagogiczne.

Tomu\$

Sklep Gandolfa

Ilustracje: Jarosław Musiał

Spotykam go dosyć często – wpada na piwko przynajmniej raz na dwa tygodnie. Siedzimy wtedy i gadamy. On opowiada o typowych problemach maga, który ma na głowie nie tylko Krąg Ośmiu, ale również ważne sprawy na Krynnie czy panoszących się po Zapomnianych Królestwach Zhentarimach. Przynajmniej zbytnio nie narzeka.

Któregoś razu pojawił się niezapowiedziany – zachwycony i piejący w niebogłosość. Stwierdził, że jeszcze nigdy wcześniej nie trafił do takiego dziwnego miejsca. A był w wielu miejscach – zapewniam Was. Wiedząc, co się kroi, włączyłem dyktafon i usiadłem naprzeciw niego, nalewając wcześniej piwko. Oto, co udało mi się zdobyć:

Podczas licznych podróży, które miałem szczęście odbyć, udało mi się natrafić tylko na jeden sklep dla maga z prawdziwego zdarzenia. I to trafiłem na niego ostatnio. Niezwykle, prawda? Prowadził go sympatyczny staruszek – człowiek z długą, białą brodą, zmarszczkami wokół oczu i wesołym uśmiechem na ustach. Potrafił doradzić każdemu

klientowi, zachęcić do kupienia nie tylko tego, czego się potrzebowało, ale również wielu innych rzeczy. Do prawdy, zadziwiająco. W pierwszej chwili myślałem, że jest magiem. Szybko jednak odkryłem, że to po prostu doskonały kupiec. I to było jeszcze ciekawsze.

Tak czy inaczej, jego sklep można z powodzeniem polecić każdemu magowi – początkującemu i kończącemu już karierę. Takiej gamy komponentów, wag, rurek, retort i innych rzeczy, które muszą znaleźć się w laboratorium czarodzieja, nie widziałem nigdzie indziej. Co tu dużo mówić, każdy szanujący się mag, który ma lub zamierza mieć laboratorium, powinien udać się do Sklepu Gandolfa już teraz, a jego właściciel już się postara, by wyszedł stamtąd zadowolony... i bez grosza przy duszy.

Piał tak jeszcze przez chwilę, potwarzając się co pewien czas. Nie namyślając się wiele, poprosiłem Signurę, by przy następnej okazji przyniósł mi jakiś folder reklamowy czy coś takiego. Tak też zrobił (zdziwiłem się, że pamiętał – jak się później okazało, Gandolf po prostu wcisnął mu ulotkę, jakby wiedząc o mojej prośbie), a ja – po wielu godzinach pracy – zdołałem ją przelożyć z tego dziwnego języka na polski. I tak oto macie okazję niejako z pierwszej ręki dowiedzieć się, co przeciętny mag znajdzie w Sklepie Gandolfa. Nie wiem tylko, dlaczego zabrakło cen. Czyżby były aż tak wysokie?

ALEMBIKI

Na to urządzenie składają się: kolba destylacyjna w kształcie gruszki, skraplacz i kulisty pojemnik, w którym zbiera się wydestylowany płyn. Wyposażono je w metalową podstawkę, którą można, ale nie trzeba kupić. W każdym szanującym się laboratorium powinny się znaleźć co najmniej trzy alembiki.

ASTROLABIUM I MODEL SFER ŚWIATA

Zainteresowani astrologią i gwiazdami z pewnością nie odmówią sobie zakupu astrolabium z twardego brązu. Jest to idealne narzędzie, pozwalające szybko ustalić położenie planet, gwiazd, słońce, a nawet komet. Natomiast model sfer świata to niemal idealny model układu sfer niebieskich

i innych wymiarów. Każdy mag winien mieć w swym laboratorium co najmniej jedno astrolabium.

ATANORY (piece alchemiczne)

Wysoka temperatura często jest nieodzowna podczas alchemicznych eksperymentów. Dlatego też naszym klientom proponujemy atanory wyposażone w żelazną półkę, na której można umieścić pojemniki i którą z łatwością wsuwa się do rozgrzanego wnętrza. Z palenisk dym jest odprowadzany specjalnymi rurami, które można wystawić za okno. W kuchniach tych można uzyskać temperaturę, w której da się stopić ołów. Natomiast oferowane przez nas piece to wielkie ceramiczne cylindry podgrzewane przez węgiel, podrzucany do specjalnej komory, z której dym również odprowadzany jest specjalnym kominem. Wyposażono je ponadto w miech, dzięki któremu gorące powietrze jest wdmuchiwane na podgrzewane materiały. Korzystając z nich, można w piecu uzyskać temperaturę, w której stopi się nawet stal (oczywiście, nie krasnoludzka). Każdy mag winien mieć w swym laboratorium zarówno kuchnię, jak i piec.

CENTRYFUGA

Każdy doświadczony mag wie, jak przydatne jest to nowoczesne urządzenie. Składa się ono m.in. ze

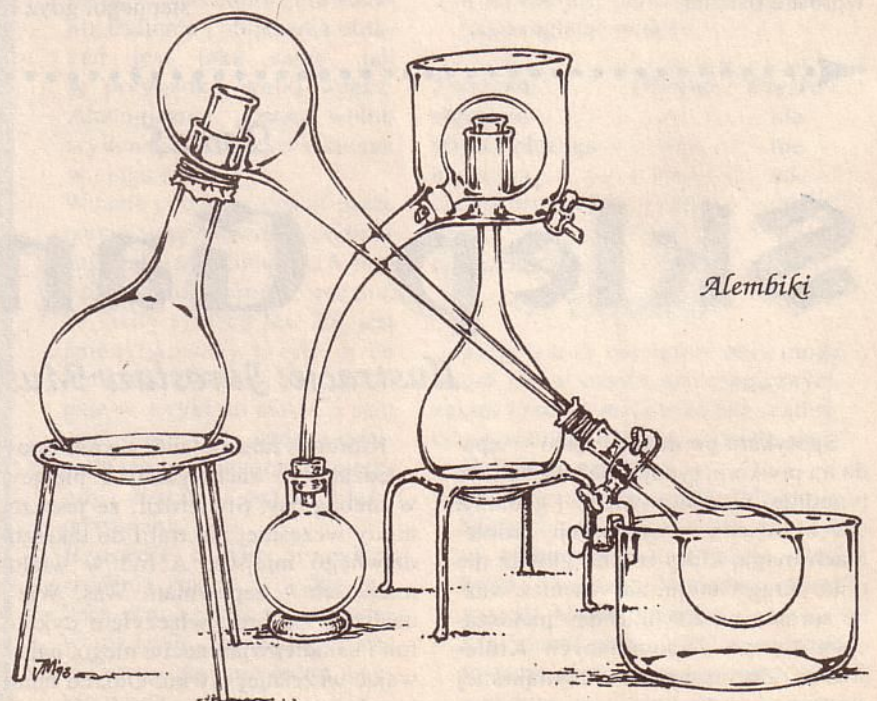
znajdującego się blisko podłogi pedału, który porusza umieszczony poziomo pojemnik, oraz z szeregu rzemieni i przekładni. Całość działa bardzo podobnie do koła młyńskiego. W pojemniku umieszcza się fiołki, zlewki i inne pojemniki wypełnione cieczami. Podczas wirowania ciecze ulegają szybszemu wytrąceniu. Jedną centryfuga w laboratorium wystarczy. Oferujemy również model specjalny, wyposażony w dodatkową przekładnię, pozwalającą lepiej kontrolować prędkość wirowania.

FARTUCHY

Skórzany fartuch, chroniący przed kwasami, brudem, ogniem i niemal wszystkim, co może się przydarzyć podczas pracy. Te fartuchy chronią od szyi aż do kostek; dostępne są też wzory z kapturami i kieszeniami – nie tylko na piersi. Warto mieć przynajmniej trzy fartuchy, najlepiej różnych rodzajów. Dodatkową zachętą winien być fakt, że osoba nosząca tenże strój jest bardziej odporna na kwasy oraz magiczny i zwyczajny ogień. Co więcej, włożone do kieszeni przedmioty raczej nie ulegają zniszczeniu podczas nieudanych doświadczeń, które kończą się wybuchami i tym podobnymi niespodziewanymi efektami.

FILTRY I CEDZIDŁA

W ciągłej sprzedaży mamy filtry i cedzidła ze zwykłego materiału



sięgać po magię, więc co wtedy? Wtedy należy sięgnąć po oferowany przez nas iskrownik – kawałek stali przymocowanej do wygiętego stalowego drutu, który naciskany, krzesze iskry.

KARTKI

Nasze kartki nie są zwykłymi stronicami z papieru czy papirusu. Ich natura jest dużo bardziej skomplikowana, a sposób tworzenia to tajemnica gildii drukarzy. Dlatego też lepiej wytrzymują zmiany temperatur, wilgoć i inne nieprzyjemne warunki, obecne w każdym laboratorium. Sprzedajemy zestawy po dziesięć kartek każdy.

KLEPSYDRY

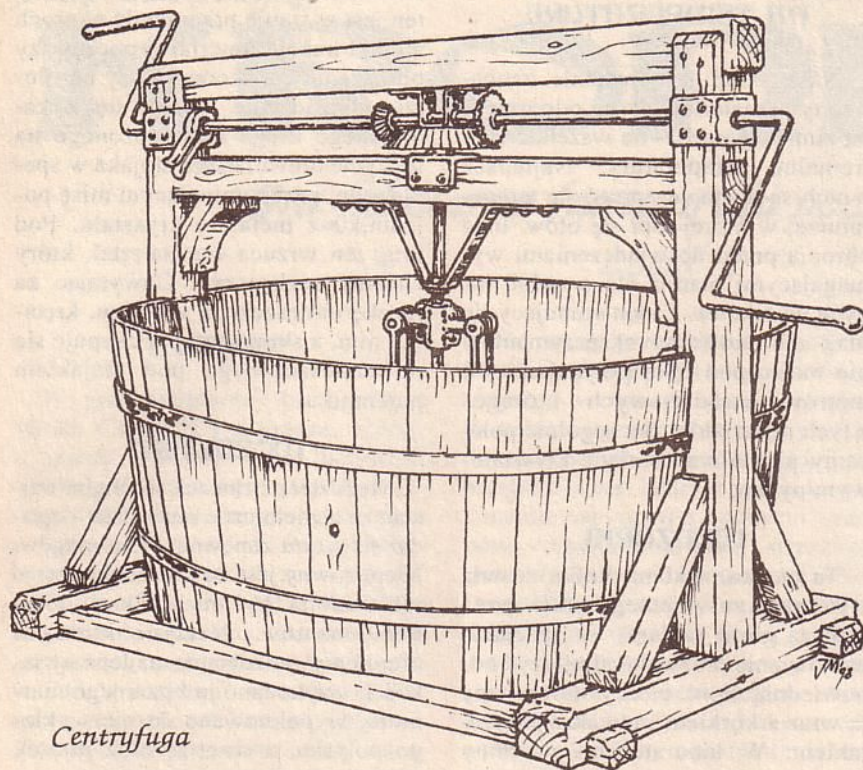
Wiele doświadczeń zależy od dokładnego odmierzenia czasu. Wychoząc na wprost oczekiwaniom wielu magów, oferujemy klepsydry o różnych interwałach: półminutowe, minutowe, pięciominutowe, dziesięciominutowe i godzinne. Na życzenie dołączamy drewnianą skrzynkę na cały zestaw.

KLESZCZE, SZCZYPCE I PINCETY

Jak chwycić rozgrzany do białości metal? Wyciągnąć z flakonu z kwasem poddawany eksperymentowi przedmiot? Utrzymać niewielki komponent? Oczywiście, oferowanymi przez nas kleszczami różnej wielkości – bardzo małymi (przeznaczonymi do naprawdy niewielkich rzeczy), małymi (idealnymi do chwytania fiolek, zlewek itd.), średnimi (opracowanymi z myślą o większych przedmiotach) oraz dużymi (jakich nie powstydziliby się kowal).

KOMPONENTY

W naszym sklepie znajdziecie szeroką gamę przeróżnych komponentów, począwszy od metali (m.in. miedź, ołów, srebro, złoto – w postaci kostek, drutów lub proszku), poprzez cieczy (m.in. kwasy, alkohole, oleje, ocet), minerały (m.in. węgiel, sól, bursztyn, agaty, kryształy, diamenty – w postaci kostek, pałeczek, kul; polerowane i nie), produkty pochodzenia zwierzęcego (m.in. jaja, łuski, pióra, kości i sierść różnych stworzeń; motyle i inne owady oraz robaki; miód pszczoł z różnych stron świata; jad węży, pająków i innych istot; skorupy żółwi i ślimaków),



Centryfuga

oraz ze specjalnie splecionej słomy. Oferujemy również wytrzymalsze sita z płótna, a nawet jedwabiu. Warto mieć co najmniej 3 metry kwadratowe różnego rodzaju cedzideł.

FIOLKI, KOLBY, RURKI I ZLEWKI

Wszystkie wykonane z najlepszego szkła, specjalnie wzmacnianego i nasączonego magią. Wytrzymują wysokie i niskie temperatury lepiej niż zwykłe szkło; są też mniej podatne na uderzenia. Fiolki świetnie pasują do oferowanych przez nas stojaków i stelaży; idealnie nadają się do prowadzenia doświadczeń z niewielką ilością cieczy lub pyłów. Rurki mają po 50 centymetrów długości, ale łatwo je pociąć na mniejsze odcinki, a także (po podgrzaniu) wyginać. Zlewki natomiast można kupić w jednym z trzech rozmiarów: małe, średnie i duże. Wszystko to oferujemy pojedynczo lub w zestawie, na który składa się 18 fiolek, 6 zlewek każdego rodzaju, 3 spirale destylujące, 10 pięćdziesięciocentymetrowych rurek oraz 12 korków, po 6 każdego rodzaju – zatykających i pozwalających łączyć rurki. Do zestawu dołączamy gratis pięć kolb różnej wielkości. Jeden zestaw jest w sam raz do każdego laboratorium.

GABKA

Mag prowadzący eksperymenty i korzystający ze zlewek, stojów czy fiolek z pewnością nie uniknie plam i rozlanych cieczy. A wtedy łatwo o niemiłe przypadki czy zniszczone ubrania bądź stoły. Właśnie z myślą o takich pechowych zdarzeniach oferujemy gąbki różnej wielkości (małe, średnie i duże) i kolorów (białe, czerwone, błękitne, zielone i brązowe), które pozwalają szybko zetrzeć rozlane cieczy.

GLINA

Idealny materiał pozwalający umocować gorące naczynia czy połączyć lub wzmocnić naczynia i rurki. Niektórzy magowie pokrywają gliną twarz, chroniąc skórę przed kwasami oraz ogniem. W laboratorium warto mieć około 10 kilogramów wilgotnej gliny.

ISKROWNIK

Wielu utrzymywało, że szanujący się mag nie powinien używać iskrownika – w końcu zakłęcie rozniecające ogień należy do najbanalniejszych. Po co jednak kłopotać sobie głowę zapamiętywaniem takiegoż czaru, gdy bardziej przydatne mogą okazać się inne? Co gorsza, w niektórych eksperymentach nie można w ogóle

a skończywszy na produktach pochodzenia roślinnego (np. trucizny – m.in. arsenik; korzenie; kory – jabłoni, dębów, sosen, brzoź itd.; kwiaty i ich płatki; guma arabska; różnego rodzaju mchy; liście – rabarbaru, winorośli, róży itp.; a także szeroką gamę roślin).

LUNETY

Są nieodzowne podczas obserwacji nieba i ustalania układu gwiazd, a także badaniu przelatujących komet i meteorów. Oferujemy lunety różnej wielkości, ze stojakami i bez. Wykonujemy również specjalne zamówienia łącznie z montażem. Warto mieć przynajmniej jedną lunetę z prawdziwego zdarzenia.

LUPY, SZKŁA POWIĘKSZAJĄCE I TAK DALEJ

Lata spędzone na pisaniu, czytaniu i obserwowaniu przeróżnych eksperymentów nadwerężają wzrok. Zdarzają się również doświadczenia, podczas których nawet najbystrzejszy mag musi skorzystać z lupy. Dlatego też w naszym sklepie można zakupić przeróżne szkła powiększające, monokle czy okulary. W laboratorium warto mieć co najmniej lupę, a starszych magów nie trzeba chyba zachęcać do kupienia okularów.

MAGNESY

Wielu magów używa magnesu jako komponentów do zaklęć. Alchemicy natomiast korzystają z nich do polaryzowania zjonizowanych cieczy, zbierania opiłków żelaza, znajdowania zagubionych metalowych szpilek i tym podobnych małych narzędzi oraz do innych rzeczy. Oferujemy magnesy o wymiarach 1 x 3 x 3 centymetry, 2 x 5 x 5 centymetrów i 3 x 10 x 10 centymetrów. W laboratorium warto mieć wszystkie trzy.

MASKI

Oferujemy trzy rodzaje masek chroniących twarz – skórzane, skórzane wzmacniane drewnem i skórzane wzmacniane metalem. Przydają się one podczas różnych eksperymentów, którym mogą towarzyszyć niespodziewane wybuchy lub rozpryski żrących cieczy. Ich efektywność zależy od materiału – dlatego też szczególnie polecamy maski skórzane wzmacniane metalem. Warto mieć przynajmniej dwie.

MATERIAŁY ODPORNE NA TEMPERATURĘ

Nasz sklep jest świetnie zaopatrzony w materiały, które odporne są na zimno, gorąco – na wszelkie ekstremalne temperatury. Najlepsze z nich są w stanie oprzeć się temperaturze, w której topi się ołów. Inne chronią przed doświadczeniami wymagającymi otarcia się o chłód innych wymiarów. Żaden szanujący się mag nie prowadzi eksperymentów nie mając pod ręką przynajmniej 3 metrów kwadratowych któregoś z tych materiałów. Szczególnie polecamy płótna wzmacniane kryształowym pyłem.

MENZURKI

Ta cienka, szklana fiolka została wykonana ze świetnego szkła przez mistrza gildii szklarzy na specjalne zamówienie. Pozwala odmierzyć odpowiednią ilość cieczy. Oferujemy ją wraz z korkiem i metalowym stojakiem. W laboratorium powinny znaleźć się co najmniej dwie menzurki.

MIECH

Odpowiednie urządzenie do rozniecania ognia lub zwiększania ciepła płomieni. W naszym sklepie znajdziecie dwa rodzaje miechów – duże i małe – oba wykonane ze skór cieląt i twardego drewna, oraz wyposażone w końcówkę z brązu. Szanujący się mag ma w laboratorium oba rodzaje.

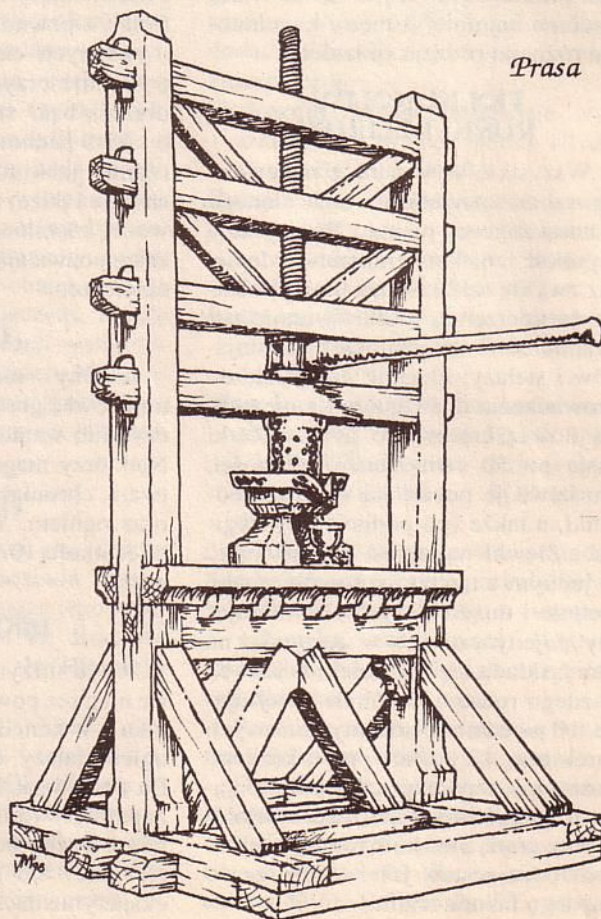
MŁYNEK RĘCZNY

Nieraz podczas doświadczeń trzeba skruszyć duże ilości twardych materiałów. A wtedy młódkierz nie wystarczy. Dlatego też – z myślą o wygodzie naszych klientów – oferujemy urządzenie oparte na

działaniu koła młyńskiego. Młódkierz ten jest w stanie przemienić w proch niemal każdy materiał – począwszy od pszenicy, a skończywszy na ołowiu. Urządzenie składa się z kamiennego kręgu umieszczonego na szczycie drewnianego stojaka w specjalnym, przypominającym misę pojemniku z metalu i kryształu. Pod krąg ten wrzuca się materiał, który chcemy rozkruszyć. Chwytnąjąc za rączkę umieszczoną w kręgu, kręcimy nim, a skruszony pył zsypuje się do umieszczonego pod stojakiem pojemnika.

MOŹDZIERZ

Moździerz i tłuczek to chyba najstarsze alchemiczne narzędzia – zgodzi się z tym zapewne wielu magów. Nieodzowny jest do kruszenia i przetwarzania na pył niewielkiej ilości komponentów. Naszym klientom oferujemy młódkierze najlepszej jakości – wykonano je z czarnego marmuru, wypolerowano do niezwyklego połysku, a wewnątrz oraz tłuczek pokryto specjalnym kryształem ułatwiającym rozdrabnianie. Proponujemy młódkierze o pojemności 1/4 litra i 1/2 litra.



Prasa

NARZĘDZIA DO ANALIZY I NIE TYLKO

Czarodziej nieraz musi podzielić większe części komponentów, dokonać sekcji obcych istot, badać niezwykle okazy itp. Do tych właśnie czynności idealnie nadaje się nasz zestaw, w którego skład wchodzi noże, szpilki, gąbki, suszki, bibułarze, lancety, pincety i tak dalej. Te narzędzia pozwolą szybko uporać się z przyjemnymi i nieprzyjemnymi zadaniami. Jeden zestaw w zupełności wystarczy. Dodatkowo oferujemy specjalny pas przystosowany właśnie do przechowywania tych narzędzi.

OCHRONNE OKULARY

Nasze okulary chronią nie tylko oczy przed ogniem czy żrącymi cieczami – wykonano je ze specjalnie hartowanego szkła oraz skórzanych latek, zachodzących na skronie i oczodoły. Wyposażono je również w prostokątne, opalone szkielko, dzięki czemu – po jego opuszczeniu – można w nich obserwować eksperymenty, wymagające bardzo jasnego światła.

ODPOWIETRZNIK

Ten genialny wynalazek, na który składa się rama o regulowanej szerokości (można ją dostosować do wielkości okien) oraz miech, pozwala szybko pozbyć się nieprzyjemnych zapachów unoszących się w laboratorium. Oczywiście, urządzenie jest tak skonstruowane, że powietrze jest wdmuchiwane, a nie wciągane. Warto mieć przynajmniej jedno w swoim laboratorium.

PALNIKI I MISY NA Ogień

Płomienie palników trudniej kontrolować niż kuchnię, ale pozwalają one szybko lub długo podgrzewać fiołki i zlewki, wciąż mając je na widoku. Są również mniejsze niż kuchnie. Oferujemy dwa rodzaje mis z brązu – małe, pozwalające podgrzać duże zlewki, oraz duże, którymi można ogrzać nawet całe laboratorium. Palniki natomiast, to okrągłe płytki z twardego wosku, w które zatopiono specjalny materiał służący za knot. Wykonano je w taki sposób, że idealnie pasują do oferowanych przez nas małych zlewek, zapewniając im przez dłuższy czas stałą temperaturę.

PAŁECZKI

Wielu magów cały czas utrzymuje, że do mieszania przeróżnych cieczy najlepsze są drewniane pałeczki. My jednak wiemy, iż chłoną one płyny, w których zostaną zanurzone, a niekiedy nawet wchodzi z nimi w reakcję. Dlatego też oferujemy najlepsze szklane pałeczki, które pozbawione są tego rodzaju wad. Nasi klienci mogą wybierać spośród trzech różnych wielkości – krótkie (idealne do fiolek), średnie (przeznaczone do większych zlewek) oraz długie i jednocześnie grube (opracowane z myślą o większych kotłach). Warto mieć około dwudziestu pałeczek różnej długości.

PILNIKI

Oferujemy zapakowany w specjalną, skórzaną saszetkę zestaw osiemnastu metalowych i drewnianych pilników o różnej frakturze. Za ich pomocą można sproszkować nawet najtwardsze komponenty lub wygładzić niemal każdą powierzchnię.

PODKŁADKI POD KARTKI

Prowadząc doświadczenia, warto coś zanotować, a nie łatwo jest tego dokonać, mając zastawiony cały stół i brak miejsca na położenie kartki. Chcąc ułatwić naszym klientom prowadzenie notatek podczas badań, oferujemy w ciągłej sprzedaży specjalne podkładowki. Wykonano je z cienkich, ale bardzo wytrzymałych desek, połączonych z jednej strony specjalną nicią. Dzięki temu można w nich przechowywać kartki, a w odpowiedniej chwili otworzyć i coś zanotować. Oferujemy również specjalne pasy, do których można przytrzymać podkładowki.

PRASA

Idealne urządzenie do wyciskania soków i różnego rodzaju ekstraktów z istot roślinnych, zwierzęcych i innych materiałów. Składają się na nie dwie deseczki (wzmocnione stalą lub nie) połączone śrubą, dzięki której można je do siebie zbliżyć i z dużą siłą ścisnąć znajdujący się między nimi owoc.

RETORTY

Nawet w najslabiej wyposażonych laboratoriach spotyka cię kilka, a nawet kilkanaście różnego rodzaju retort – idealnych destylatorów. Oferujemy

trzy ich rodzaje – o pojemności 1/4 litra, 1/2 litra i litra.

RĘKAWICE

Czy przyglądaliście się kiedyś swoim dłoniom? Skóra przeżarta kwasem, blizny po oparzeniach i ostrzach, ślady leczenia – magicznego i zwykłego. A przecież wszystkiemu tego można uniknąć, zakładając rękawice. W naszym sklepie znajduje się pełna gama rękawic na każdą dłoń – krasnoludzką, ludzką czy elfią. Oferujemy różne ich rodzaje: wzmocniane opilkami stali, specjalnym roztworem, gliną i małymi kamyczkami oraz magią; skórzane i płócienne. Warto zawsze mieć przynajmniej dwie pary niezniszczonych rękawic.

SAKIEWKI

Każdy czarodziej posiada dziesiątki, jeśli nie setki komponentów. I gdzie je trzymać? Oczywiście, między innymi w specjalnych, skórzanych sakiewkach różnej wielkości (pięć wersji). Specjalne modele chronią nie tylko przed wilgocią, ale również przed zimnem, gorącem i innymi niesprzyjającymi warunkami. Zwykle w laboratorium magowie trzymają pięć zestawów.

SKRZYŃIA Z LODEM

Wiele alchemicznych komponentów lepiej przechowywać w chłodzie – potwierdzi to wielu czarodziejów. Dlatego też w naszym sklepie można zakupić specjalną skrzynię, w której da się przechować do dziesięciu średniej wielkości słoików. Na zamówienie wykonujemy większe pojemniki. Oferujemy również lód, który pozwoli utrzymać odpowiednią temperaturę (zwykle 5 kilogramów lodu wystarczy na miesiąc). Żadne laboratorium nie obejdzie się bez takiej skrzyni.

SŁOJE I INNE POJEMNIKI

Każdy czarodziej wie, że komponenty trzeba gdzieś przechowywać, a nie do wszystkiego wystarczają specjalne sakwy, które również oferujemy. Część materiałów musi znajdować się w słojach i tym podobnych pojemnikach, które również można zakupić u nas. Nasze słoje wykonane są ze szkła, gliny lub nierdzewnej stali i mają różną pojemność – od 0,2 litra do 5 litrów. Wraz ze słojami sprzedajemy specjalne korki, które dobrze je

pieczętują. W laboratorium warto mieć nigdy nie kończący się zbiór pojemników.

STOJAKI, STATYWY I TRZYMANKI

Chyba każdemu magowi co pewien czas brakuje rąk do trzymania fiolek, menzurek i tak dalej. Dlatego też oferujemy szeroki wybór wszelkiego rodzaju stojaków i statyw, które ułatwią przeprowadzanie zarówno trudnych, jak i prostych doświadczeń. W naszym sklepie można nabyć zwykłe drewniane stojaki na sześć fiolek, metalowe statywy o różnych wysokościach i kształtach oraz trójnogie podpórki ułatwiające podgrzewanie. Polecamy zakupić co najmniej dziesięć trzymaków każdego rodzaju.

STOŁY I SZAFKI

Meble te wykonano z najtwardszego drewna pokrytego specjalną farbą, dzięki czemu są bardziej odporne na ogień, kwasy i tak dalej. Oferujemy również specjalne stoły o kamiennych blatach (m.in. granitowych), jeszcze wytrzymalszych na wszelkiego rodzaju efekty uboczne. Na życzenie skracamy lub wydłużamy nogi stołów dla magów i alchemików z ras o mniejszej średniej wzrostu. Polecamy szafki z 6 lub 8 szufladami, w których można pomieścić słoje i naczynia przeróżnej wielkości. Oczywiście, posiadamy

również mniejsze szafeczki, na mniej wytrzymałe materiały, a także deski z twardego drewna, z których można samemu zbudować półki. W każdym laboratorium muszą znajdować się co najmniej 2 stoły oraz 2-3 szafki o przynajmniej sześciu szufladach.

SZNUREK, SZPAGAT

O przydatności sznurków i nitek nikogo nie trzeba chyba przekonywać. W naszym sklepie znajdziecie pełen wybór szpagatów, nici i sznurków różnej grubości, wytrzymałości, długości, giętkości i ciężaru.

SZTALUGI

Oferujemy sztalugi, które łatwo ustawiać i regulować, a które jednocześnie są tak wytrzymałe, iż można na nich położyć najcięższe listwy czy deski. Szeroki rozstaw czterech nóg sprawia, że są one również niezwykle stabilne. Każde laboratorium powinno być wyposażone w co najmniej jedną parę sztalug.

ŚWIECZKI

Zwykle świece to chyba najbardziej uniwersalne narzędzia w każdym laboratorium. Młodzi magowie szybko odkrywają, że nasze świeczki zapewniają nie tylko światło. Oferujemy wszakże świece palące się przez określony czas (godzinne, półgodzinne lub ze specjalną miarką odmierzającą pięcio- i dziesięciominutowe interwały); świece, których płomień oczyszczają powietrze z wszelkich zapachów; świece pozwalające szybko podgrzewać fiołki; oraz zwykłe świece zapewniające jasne, stałe światło idealne do czytania przy nim. Nasi klienci mogą wybierać świece o następujących kolorach: czerwone, niebieskie, zielone; białe i czarne. Na życzenie możemy nadać świecy niemal dowolny kolor. W laboratorium warto mieć po 30 świec każ-

dego rodzaju – nigdy nie wiadomo, kiedy jaka się przyda.

TABLICA I KREDA

Rynek pergaminów pełen jest różnego rodzaju kartek – tańszych i droższych. Jednakże mag, który podczas eksperymentów dokonuje częstych obliczeń czy też notatek, szybko odkryje, jak kosztowne jest wykorzystywanie zwykłych stronic. Dlatego też proponujemy zakup znacznie tańszych w eksploatacji tablic (o rozmiarach 30 x 30 centymetrów lub 30 x 50 centymetrów), które można powiesić na ścianie lub umieścić na specjalnych stojakach, również dostępnych u nas. Oczywiście, posiadamy także szeroką gamę kred różnej twardości i barwy (białe, czerwone i niebieskie). Jedna tablica oraz zestaw kredy wystarczy do wyposażenia małego laboratorium.

WAGA

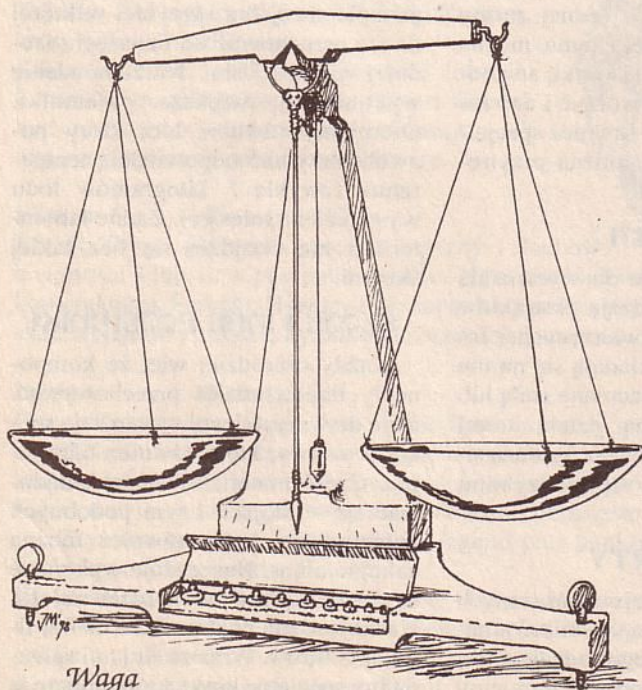
Podczas wielu doświadczeń wymagana jest niezwykle dokładność w ustalaniu wagi komponentów. Ta waga pozwala odmierzać ciężar nawet do 25 kilogramów. Wyposażona jest w ciężarki od 10 gram do 5 kilogramów; można zamówić specjalne odważniki. Jedna waga w laboratorium wystarczy.

WĘGIEL

Oferujemy czysty i świetnie się palący węgiel w kostkach, świetnie nadający się do naszych mis i kucharek, ale nie tylko. Warto mieć w laboratorium około 5-10 kilogramów węgla.

ZBIORNIK NA WODĘ

Czyste ręce to recepta na sukces. Nasze zbiorniki to nie tylko beczka z kranikiem (o pojemności 5, 10 lub 20 litrów), ale również rynna, prowadząca do pojemnika na zużytą wodę. Ułatwiają nie tylko mycie rąk, ale także oczyszczenie przedmiotów z kwasu, ochładzanie rozgrzanych metali i gaszenie przypadkowo zapalonych rzeczy. Oferujemy również mniejsze zbiorniki z gliny identycznie skonstruowane, ale wyposażone ponadto w pojemnik na rozgrzany węgiel, dzięki czemu przechowywana w nich woda jest ciepła. Warto mieć przynajmniej jeden zbiornik w laboratorium.



Waga

KRYSTAŁY CZASU

Grrrrrummm (jak witają się starożytni reptiloni)! W bieżącym numerze druga i ostatnia część opisu Twierdzy Karak Sur. Znajdziecie w niej krótkie charakterystyki najważniejszych rezydentów warowni, kilku grasujących w okolicy zwierzątek oraz pomysły na przygody (do samodzielnego rozwinięcia). W styczniu zamieścimy bliższy opis Bractwa Żelaznej Krwi – życie codzienne najemnika, święta, obyczaje i obrzędy, warunki przyjęcia (i korzyści z bycia dzieckiem wojny!), przebieg typowej kariery itp.

Ps. Przypominam o naszym konkursie na artykuł i przygodę. Nie zwlekaj i chwyć za pióro (pardon, klawiaturę)! Być może właśnie Twoja praca wygra!

Bilbo B. (w tej Sferze Egzystencji znany jako Rumcajs)

KARAK SUR TWIERDZA CZARNEGO SMOKA <<Z. 2>

ILUSTRACJE: JAROSŁAW MUSIAŁ

NAJWAŻNIEJSI MIEŠTKANKY KARAK SUR

1. THECLA SURTEF

Thecla Surtef to postać nieco tajemnicza. Jej związki z Bractwem datują się od sześciu lat, kiedy to pewnej nocy znaleziono ją nieprzytomną, ranną i skrajnie wyczerpaną, pod bramą twierdzy Karak Sur. Gdy Thecla doszła wreszcie do siebie, nie sposób było z niej wyciągnąć co (lub kto) doprowadziło ją do takiego stanu. Wiadomo jedynie, że wędrowała do twierdzy przez trzy dni i noc, gdy zaś podczas pokonywania górskiej przełęczy została napađnięta przez dzikie zwierzęta, cudem tylko zdołała dotrzeć w bezpieczne miejsce. Ponieważ zaś dobry mag wszędzie witany jest z otwartymi ramionami, Thecla została z najemnikami na stałe. Czarodziejka zamieszkała w nieużywanej Wieży Tarnak, zarządzając tam swoją pracownię.

Thecla to kobieta ponad czterdziestolatnia; mimo że czas i ciężkie przeżycia wycisnęły na niej niezatarte piętno, wciąż jeszcze wygląda pięknie i pociągająco. Bardzo rzadko opuszcza swoje „włości“, oddając się przeróżnym magicznym eksperymentom, które całkowicie absorbują jej czas i energię. Dowódca najemników, el Iogart, akceptuje jednak tego ekscentrycznego lokatora. Niektórzy twierdzą, że czyni tak z powodu osobistego afektu, jakim darzy Theclę, lecz inni uważają, że czarodziejka od czasu do czasu obdarowuje el Iogarta jakimiś przedmiotami magicznymi. Wielu najemników jest przekonanych, że dowódca zawarł z czarodziejką pakt – z zamian za spokojny byt, została zobowiązana do otworzenia magicznych drzwi znajdujących się w podziemiach Wieży Karnak, mających być – jak głosi plotka – bramą do starożytnego skarbcza reptilonów.

Człowiek, mag poziom VII

CHARAKTER: Praworządny Dobry

ŻYW 117 SF 100 ZR 70 SZ 85 INT 135 MD 120 UM 125 CH 100 PR 110 WI 30 ZW 4

ODPORNOŚCI: 1-5 – 55; 6-10 – 45;

BRON: sztylet typowy (magiczny); bgł 80; TR 115; opóz. 1; SKUT. 95 kł.; OB + 10; AT 4;

ZBROJA: płaszcz (magiczny); OGR. -, -; OB bl./dal. + 39/+29; WYP 40/40/40

PRZEDMIOTY:

A. Sztylet Córki Błyskawic (+10/+10) – broń ta wykonana jest z jednego kawałka srebra i pokryta misterną siecią tajemniczych runów. Osoba używająca tej broni może wykonać jeden dodatkowy atak w każdej rundzie,

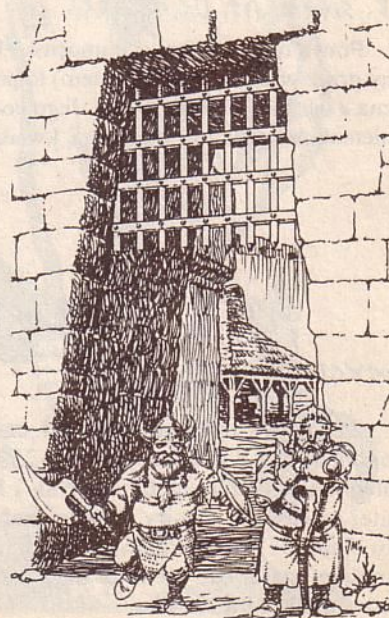
a jeśli jest charakteru Praworządno Dobrego lub Praworządno Neutralnego, to walczy nią o wiele sprawniej niż przeciętny śmiertelnik (dodatkowa premia +10 pkt. do Trafienia).

B. Amulet (w postaci dużego pierścienia z rubinem) ze 160 PM, zabezpieczony blokadą.

C. Księga magiczna i 12 pergaminów z czarami (do wyboru MG).

2. EL MORCJUSZ STOCKHANDE ALMANDAIR
BERGINE FOILUST MUSYA KERSHAK UMA YA
GRRRUGRHM STICKE IOGART

Aktualny dowódca Twierdzy Czarnego Smoka i Bractwa Żelaznej Krwi. Jego pełne miano powstawało stopniowo, w miarę jak jego sława rosła wraz z kolejnymi pokonanymi wrogami. Do tradycji Bractwa należy bowiem zwyczaj, że każdy dowódca ma prawo przejąć imię zabitego przeciwnika. El Iogart należy do „zasłużonej“ rodziny awanturników i zabijaków. Jego dziad był najsłynniejszym rozbójnikiem Wschodniego Orkusa, przez wiele lat skutecznie wymigującym się przemyślnym zasadzkom i pościgom, jakimi gnębili go lokalni wielmoże. Ojciec Morcjusza był spokojnym mieszczuchem, nie wadzącym nikomu, lecz w młodym el Iogarcie szybko odezwała się gorąca krew przodków. Już jako młody chłopak zerwał całkowicie wszelkie kontakty z rodziną i wyruszył na szlak w poszukiwaniu złota, przygód i sławy. Szybko zebrał wokół siebie grupę doborowych zabijaków i obwiesi, chętnie stających do każdej mniejszej lub większej bitki. Gdy wreszcie



KRYSTAŁY CZASU

trafili w szeregi Bractwa Żelaznej Krwi, przed młodym el Iogartem otworzyła się szeroka droga kariery. Morcjusz zawsze był pierwszy do bitwy i ostatni w odwrocie, a przy tym przewyższał wszystkich najemników sprytem i przysłowiowym łutem szczęścia. Talenty młodzieńca szybko zostały zauważone i el Iogart błyskawicznie awansował w szeregach Bractwa. Ukoronowaniem jego dotychczasowej drogi był awans (w wieku czterdziestu sześciu lat!) na stanowisko dowódcy Bractwa Żelaznej Krwi; el Iogarta wybrano na to stanowisko niemal jednogłośnie, przy pełnej akceptacji wszystkich młodszych oficerów i znaczącej większości starszych. Za jego rządów Bractwo rozkwitło, zakładając przedstawicielstwa we wszystkich większych miastach Orkusa i znacznie rozbudowując swój dotychczasowy stan posiadania.

El Iogart rezyduje na stałe w Twierdzy Czarnego Smoka, ruszając w świat jedynie z naprawdę ważnych powodów (chodzi tu głównie o dowodzenie większymi bitwami lub podpisywanie lukratywnych kontraktów z najzamożniejszymi klientami).

Półolbrzym, gwardzista poziom XIII

CHARAKTER: Neutralny Neutralny

ŻYW 295 SF 260 ZR 90 SZ 80 INT 90 MD 100 UM 50 CH 155 PR 70 WI 40 ZW 4

ODPORNOŚCI: 1-5 – 90; 6-10 – 110;

BRŃ: miecz półtoraręczny (mag.); bgł 135; TR 190; opóź. 4; SKUT. 300 tn.; OB + 33; AT 1;

BRŃ: berdysz; bgł 120; TR 155; opóź. 6; SKUT. 215 tn.; OB +14; AT 1;

BRŃ: kusza typowa; bgł 95; TR 130; opóź.5; SKUT. 150 kł.; OB +0; AT 1;

ZBROJA: zbroja płytowa typ.+tarcza met. typ.; OGR. – 1/4, -1/3; OB bl./dal. + 98/+ 68; WYP 145/190/150

PRZEDMIOTY:

A. **Fistfogvault (+20/+10)** – miecz półtoraręczny krasnoludzkiej roboty, odziedziczony przez el Iogarta po dziadku, sławnym rozbójniku i zabijace. Broń ta – dzięki tajemnej sztuce magii – jest niezwykle lekka i poręczna, dzięki czemu w dłoniach sprawnego szermierza stanowi iście „śmiertelne“ narzędzie.

3. SIERŻANT VAGTARG

Prawa ręka, zaufany i pomocnik el Iogarta. Vagtarg (zwany przez wszystkich Sierżantem) to potężnej postury mężczyzna z ogoloną na lyso głową. Jego cechami szczególnymi są: niemal nadludzka siła, potężna, kwadratowa szczęka i zimny,

bezlitosny wzrok, który wprawia w niepokój nawet największych weteranów. Sierżant sprawuje niepodzielną władzę w Rzeźni, wyciskając z rekrutów siódme poty. Jest wyjątkowo podły i dokuczliwy, poddając ich wymyślnym ćwiczeniom, przypominającym sadystyczne tortury. Jednak dzięki tej nieustającej zaprawie, żołnierze Bractwa należą do najtwardszych i najlepiej wyszkolonych wojowników Orkusa.

Człowiek, gwardzista poziom IX

CHARAKTER: Praworządny Zły

ŻYW 210 SF 220 ZR 100 SZ 95 INT 70 MD 60 UM 40 CH 150 PR 40 WI 30 ZW 5

ODPORNOŚCI: 1-5 – 60; 6-10 – 85;

BRŃ: młot dwuręczny; bgł 120; TR 140; opóź. 6; SKUT. 215 ob.; OB + 23; AT 1;

BRŃ: kusza typowa; bgł 110; TR 130; opóź. 5; SKUT. 150 kł.; OB +0; AT 1;

BRŃ: sztylet; bgł 115; TR 135; opóź. 1; SKUT. 115 kł.; OB +10; AT 3;

ZBROJA: zbroja górna typ.+tarcza met. typ.; OGR. – 1/2, – 1/3; OB bl./dal. +66/+36; WYP 75/130/95

4. EL GERSTG KRIMNG

Jeden z najważniejszych członków Bractwa – trzyma pieczę nad finansami zgromadzenia. Krimng odpowiedzialny jest nie tylko za handel wszelakimi dobrami znajdującymi się w rękach Bractwa, ale również za negocjowanie kontraktów dla najemników.

Gerstg ma bardzo duże wpływy w kluczowych miastach Imperium Katana, utrzymując rozległą siatkę agentów i informatorów. Jest też przyjacielem lokalnych władców i wielmożów (szczególnie w obrębie Czerwonych Gór), dzięki czemu Bractwo ma dostęp do wielu istotnych informacji, niejednokrotnie o wiele cenniejszych od złota.

Krasnolud, kupiec poziom X

CHARAKTER: Chaotyczny Neutralny

ŻYW 145 SF 140 ZR 55 SZ 50 INT 130 MD 150 UM 50 CH 125 PR 70 WI 30 ZW 3

ODPORNOŚCI: 1-5 – 75; 6-10 – 90;

BRŃ: topór bojowy; bgł 90; TR 110; opóź. 4; SKUT.165 tn.; OB + 8; AT 2;

ZBROJA: lekka kolczuga + tarcza met. mała; OGR. -, 1/2; OB bl./dal. + 35/+15; WYP 20/70/40

PRZEDMIOTY:

A. **Łaska Oriaka** – patrz podręcznik str. 303.

NIĘPRZYJEMNE NIESPODZIANKI

1. TYGRYS GÓRSKI

WYGLĄD ZĘKINSTRZNY

Dorosły samiec mierzy (od czubka nosa do nasady ogona) ok. 1.8 – 2 metry i waży 250 kg. Jego główną broń stanowi potężnie uzębiony pysk i łapy uzbrojone w długie, wysuwane pazury. Młode osobniki mają sierść koloru białego i jasnożółtego; w miarę upływu czasu futro ciemnieje, stając się ciemnoszare, a u najstarszych osobników miejscami siwe.

TRYB ŻYCIA

Tygrysy górskie są samotnikami; łączą się w pary jesienią, zaś wiosną samica rodzi 1-2 kocięta. Po mniej więcej dwóch latach młode stają się samodzielne i opuszczają matkę w poszukiwaniu własnego terytorium. Zwierzęta te mogą żywać nawet do piętnastu lat.

Choć jest to zwierzę dosyć licznie występujące na całym Orkusie, w Czerwonych Górach tygrys górski to raczej rzadkość. Do jego wyćpienia przyczyniły się głównie krasnoludy, strzegące szlaków handlowych pro-

KRYSTAŁY CZASU



wadzących przez góry do miejscowych kopalni. Tygrys górski to słabszy i mniejszy pobratymiec legendarnego tygrysa jaskiniowego.

WALKA

Tygrysy górskie to typowe drapieżniki – posiadają ściśle określone terytoria łowieckie, na których polują na swe ofiary z zasadzki. W przeciwieństwie do innych gatunków tygrysów, nie są jednak zbyt waleczne – jeśli zostaną poważnie zranione (ich ŻYW spadnie o 2/3), to starają się uciec z pola walki, porzucając ewentualny łup.

DODATKOWE INFORMACJE

W wielu większych ośrodkach handlowych można sprzedać futro tygrysa górskiego; za idealny egzemplarz można otrzymać nawet 400-450 sztuk złota, lecz za posiekane, uszkodzone futro można dostać co najwyżej 100-150.

Swego czasu podejmowano próby tresowania młodych kociąt tygrysa górskiego, próbując uczynić z nich coś w rodzaju kotów bojowych. Niestety, próby te zakończyły się niepowodzeniem (po początkowych sukcesach trenerzy zostawali zagryzieni przez podrośnięte tygrysiątka).

Charakter: Neutralny Zły

ŻYW 450 SF 300 ZR 115 SZ 130 INT 20 MD 20 UM - CH - PR 90 WI - ZW -

ODPORNOCI: 1-5 - 70; 6-10 - 165;

BRŃ: pysk; bgł 120; TR 175; opóz. 4; SKUT. 235 kł.; OB +5; AT 1;

BRŃ: łapy; bgł 120; TR 175; opóz. 3; SKUT. 195 tn; OB +20; AT 2;

ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. + 65/+ 65; WYP 130/130/130

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

1. **Rozerwanie** – jeśli tygrys udanie trafił ofiarę obiema łapami i pyskiem, może zadać jej połowę ran kosztem przytrzymania jej w morderczym uścisku. W kolejnej rundzie nie wykonuje normalnych ataków (jego Obrona jest wtedy mniejsza o 10 pkt.), lecz na jej końcu roz-

rywa przytrzymanego przeciwnika na strzępy. Jeśli ofiara ma ponad 200 pkt. SF, może próbować wyrwać się z morderczego uścisku, wykonując rzut 1k50 + posiadany modyfikator z SF do ran. Wyswobodzenie się jest udane, jeśli bohater okaże się silniejszy od tygrysa (MG wykonuje rzut 1k50 + 75).

2. **Obalenie** – tygrys uwielbia atak z rozbiegu (musi mieć przynajmniej 5-6 metrów wolnego miejsca) lub z podwyższenia, obalając ofiarę na ziemię (dopóki się nie podniesie, jej Obrona liczona jest tylko z posiadanej zbroi i ew. magii obronnej). Delikwent może uniknąć obalenia, jeśli wykona rzut przeciwko swej ZR akt. Ponieważ tygrysy zazwyczaj zaczają się na swoje ofiary, ew. unik zazwyczaj powinien poprzedzić test zaskoczenia.

2. MOTARG

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Stworzenia te wyglądają naprawdę przerażająco. Ciało motarga to ludzki korpus przechodzący w odwłok dużego skorpiona, zakończony ogonem z kolcem jadowym. Głowa stworzenia wyposażona jest w potężne szczękoczułki, zaś ręce zakończone są mocnymi szponami (wbrew pozorom, nie służą im one do walki, lecz do przedzierania się przez wąskie, zasypane korytarze). Skóra motarga, zbudowana z płyt chityny, jest gruba i twarda, brunatna, szara lub ciemnobrązowa.

TRYB ŻYCIA

Motargi to stworzenia żyjące w jaskiniach – nigdy nie widziano ich na powierzchni ziemi. Potwory te tworzą podziemne kolonie, zorganizowane według ścisłych reguł. Centralną postacią kolonii jest królowa, w niezwykle tempie rodząca kolejne osobniki. Młode motargi wychowywane są (zależnie od potrzeb) na robotników, wojowników lub osobniki rozplodowe. Do zadań robotników należy utrzymywanie i rozbudowa kolonii, zaś wojownicy zdobywają niewolników i pokarm. Grupki wojowników (składające się zazwyczaj z 5-8 osobników) patrolują jaskinie w promieniu wielu mil od kolonii, atakując wszystkie napotkane istoty. Potwory te posiadają również możliwość przekształcania przeciwników w młode motargi (patrz zdolności specjalne). Powstałe w ten sposób potwory wykorzystywane są do różnych celów – jako niewolnicy, pełnoprawni członkowie kolonii lub... chodzący zapas żywności, zjadany w razie potrzeby. Dzięki tej unikalnej zdolności, nawet pojedynczy człecoskorpion może stworzyć nową kolonię potworów, przekształcając swe ofiary w osobniki, rodzące nowe pokolenia motargów. Stworzenia te nie wytworzyły jakiegokolwiek cywilizacji lub kultury, nie posługują się też żadnymi przedmiotami. Pod wieloma względami społeczność motargów przypomina kolonie mrówek lub termitów. Przeciętna kolonia motargów liczy około 120-150 osobników w różnych stadiach rozwoju, lecz tylko 40-50 z nich zdolnych jest do walki.

Motargi nie mają naturalnych wrogów w swym środowisku. Spośród cywilizowanych ras szczególną nienawiścią darzą je krasnoludy, toczące z nimi zawzięte, krwawe boje w korytarzach swych kopalni.

WALKA

Motargi atakują swe ofiary grupami, wykorzystując ciemności i różnego rodzaju zasadzki. Rzadko jednak

KRYSTAŁY CZASU



udaje im się zupełnie zaskoczyć przeciwnika, gdyż poruszając się głośno, chrzęszcząc chitynowym pancerzem, czym już z daleka alarmują potencjalne ofiary. W trakcie walki potwory starają się obezwładnić przeciwnika, oślepiając go lub wprowadzając w letarg. Dopiero gdy wszyscy wrogowie są już unieszkodliwieni, motargi decydują o ich losie: niektórzy nieszczęśnicy są na miejscu zjadani żywcem, inni pędzeni do kolonii (by tam posłużyć za pokarm robotnikom lub królowej), zaś jeszcze inni poddawani przemianie (patrz zdolności specjalne). Gdy walka obraca się na ich niekorzyść, motargi wycofują się w popłochu, porzucając rannych.

DODATKOWE INFORMACJE

Grupy awanturników nadzwyczaj niechętnie podejmują się wypraw przeciw motargom – w kolonii potworów nie ma żadnych łupów, przeciwników mrowie, a w dodatku w każdej chwili można stracić wzrok lub, co gorsza, zostać zamienionym w plugawego potwora. Jedyne krasnoludy zawsze chętnie stają do walki z motargami, a jeśli w dodatku uda im się zniszczyć ich kolonię, to zyskują wśród swoich wielką sławę i szacunek.

Charakter: Chaotyczny Zły

ŻYW 145 SF 110 ZR 130 SZ 140 INT 80 MD 60 UM – CH – PR 40 WI – ZW –

ODPORNOŚCI: 1-5 – 70; 6-10 – 55;

BRŃ: kolec; bgł 100; TR 125; opóź. 3; SKUT. 80 kl. + spec; OB + 10; AT 2;

BRŃ: pysk; bgł 90; TR 115; opóź. 6; SKUT. 110 kl.; OB + 15; AT 1;

ZBROJA: brak (chitynowy pancerz); OGR. -, -; OB bl./dal. + 45/+45; WYP 90/70/80

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

1. **Oślepienie** – jeśli przeciwnik został zraniony przez motargę jadowitym kolcem, musi wykonać dwa udane rzuty przeciwko truciznom (odporność nr 6). Jeśli test

był nieudany, ofiara traci wzrok na 1k5 rund, jeśli zaś oba – na stałe. Oślepiiony bohater ma o połowę zmniejszoną ZR i TR we wszystkich rodzajach broni (dodatkowe efekty MG może ustalić samodzielnie).

2. **Widzenie w ciemnościach** – motarg doskonale widzi w ciemnościach na odległość odpowiadającą jego SZ (w metrach).

3. **Przyczepność** – motargi mogą bez żadnych problemów przemieszczać się po pionowych ścianach, chodzić po sufitach itp.

4. **Przemiana** – jeśli zraniona (ukąszona) ofiara nie wykona rzutu przeciwko odp. nr 10 (polimorfia), to po upływie godziny zapada w letarg. W ciągu kolejnych kilku dni następuje jej przemiana w potwora – ciało kurczy się i otacza twardą, nieprzezroczystą błoną, która stopniowo pęcznieje. Po zakończeniu przemiany błona pęka, zaś z wnętrza kokonu wyłania się młody motarg. Stworzenie (bardzo głodne) nie pamięta swej przeszłości i zachowuje się jak normalny motarg (zmiana współczynników). Odwrócenie przemiany możliwe jest tylko po zastosowaniu odpowiedniej magii. Jeśli w trakcie odwracania przemiany bohater/motarg nie wykona udanych rzutów przeciwko odp. nr 10 i 5, to umiera.

UWAGA: Poważne uszkodzenie lub rozbicie kokonu powoduje natychmiastową śmierć istoty będącej w trakcie przemiany.

POMYSŁY NA PRZYGODY

1. Drużyna spotyka przypadkowo grupę żołnierzy z Twierdzy Karak Sur (pod przywództwem Sierżanta), wracających do domu po bitwie. Wielu wojowników jest rannych i poturbowanych, więc z wdzięcznością przyjmują propozycję pomocy. W trakcie dalszego odwrotu wojownicy nękani są przez liczne grupy orków, próbujących za wszelką cenę rozprawić się z osłabionym przeciwnikiem. Do decydującej potyczki dochodzi następnego dnia wieczorem, gdy z dala można już dostrzec wieże twierdzy. Załoga Karak Sur pospieszy walczącym na pomoc, ale czy zdąży na czas?

2. Drużyna zostaje wynajęta (w jednym z punktów werbunkowych Bractwa) do kilkumiesięcznej służby w garnizonie Karak Sur. Któregoś dnia Thecli udaje się wreszcie otworzyć magiczne wrota w podziemiach Wieży Tarnak, lecz ginie gwałtowną śmiercią, zabita przez jakieś dziwaczne stworzenia, które, uwolnione z zamknięcia, rozbiegają się po całej twierdzy, siejąc śmierć i spustoszenie. Za drzwiami znajduje się magiczny portal, którym przybywają wciąż nowi wrogowie. A może to wejście do rozległych podziemi, zamieszkałych przez dziwną, nieznaną dotąd rasę? Czy najemnikom uda się opanować sytuację i zablokować wrota? A może wśród nich znajduje się szpieg, który pomaga obcym?

3. Członkowie drużyny zostają wysłani na teren twierdzy na przeszkolenie. Udając nowych rekrutów, mają poznać wszystkie słabe punkty warowni, obejrzeć najważniejsze miejsca, poznać nawyki dowódców i strażników, a w stosownej chwili potajemnie otworzyć bramy dla nadciągającego wroga... Tylko od ich sprytu i zimnej krwi zależy, czy zdołają wykonać zadanie. A może powiedzą o wszystkim el Iogartowi? Jakież będzie zaskoczenie graczy, gdy okaże się, że działania drużyny są uważnie obserwowane i dyskretnie kontrolowane. Czy dowódca twierdzy wie o planowanej dywersji?

ZEW CTHULHU

Ponieważ od dawna nie było na lamach MiM-a dłuższego scenariusza do Zewu Cthulhu, a pojawiło się kilka próśb o takowy, spełniam Wasze żądania i niniejszym rozpoczynamy przygodę z pięcioksięgiem Tomka pt. „Misjonarz”. Po wtóre, co warto chyba dodać, dawno nie było na lamach MiM-a przygody, która tak bezpośrednio czerpałaby ze spuścizny Lovecrafta. A czasem trzeba sobie przypomnieć, o co w tym wszystkim chodzi, prawda? Zapraszam więc do pachnącej brudnymi portami i lodowatym oceanem przygody z... Misjonarzem.

Tomasz Andruszkiewicz

Milosz

Ilustracje: Hubert Czajkowski

MISJONARZ

tom I: DR HOWARD MOFFAT

Scenariusz, który macie przed sobą, otwiera cykl dotyczący Cthulhu. Nie nastawiajcie się jednak, że już na początku Badacze prowadzeni przez Waszych graczy zetkną się oko w oko z Wielkim Przedwiecznym – On i pozostałe istoty z Mitów czaić się będą za horyzontem. Nie będą daleko, będzie można wyczuć ich zapach, zobaczyć ślady czy usłyszeć głosy, ale nie tak szybko pokażą swe ohydne pyski i macki. Istotą całej opowieści jest strach pokazywany na różnych płaszczyznach i ze zmienną siłą; warto przy tej okazji zastanowić się, czego tak naprawdę się boimy.

Całość (a więc i ten scenariusz) przeznaczona jest dla 3-5-osobowej grupy Badaczy o dowolnym stażu w świecie Mitów. Przy prowadzeniu zaawansowanych postaci należy zastanowić się nad przerobieniem niektórych scen tak, by niosły mniej informacji – utrudni to zadanie graczom i z pewnością uatrakcyjni rozgrywkę. Najlepiej by było, gdyby Badacze rekrutowali się z osób powiązanych ze światem akademickim, nie będzie wtedy żadnego problemu z rozpoczęciem naszej opowieści, a i tematyka pierwszej części w naturalny sposób ich zainteresuje. Ważne jest także, by nie żyli w społecznej pustce, by mieli rodzinę, przyjaciół – zagrożenie dla osób, na których im zależy, jest jednym z czynników istotnych dla scenariusza.

Początkowe wydarzenia umieszczone są w Bostonie lat dwudziestych, choć nie widzę żadnych przeszkód, uniemożliwiających ich przeniesienie do dowolnego dużego miasta położonego nad oceanem. Doradzam jednak ostrożność; cały cykl, mimo formy połączonych ze sobą, zamkniętych przygód, dość sztywno osadzony jest w realiach Nowej Anglii. Jeśli nie masz poważnych powodów, by zmienić miejsce wydarzeń, lepiej tego nie rób lub wstrzymaj się z decyzją do ukazania się następnych części.

BAR „POD TUŃCZYKIEM”, CZYLI DLACZEGO PAN MOFFAT KRZYCZAŁ I MACHAŁ PISTOLETEM

Rzecz cała zaczyna się w półlegalnej knajpie (jej nielegalną stroną jest oczywiście handel alkoholem), usytuowanej przy kanale towarowym, łączącym nabrzeża z rejonem składów ekskluzywnych sklepów. Okolica nie jest może najlepsza, ale nie należy już do dzielnicy portowej, a konieczność nadzorowania transportów francuskiej odzieży, angielskich mebli, włoskich marmurów czy niemieckich limuzyn sprawia, że mało jest tam zwykłych oprychów i kwitnie raczej działalność spod znaku płaszczka z wielbłądziej welny i cygara. Lokal nie wyróżnia się zbytnio poziomem, gromadzi głównie mieszkańców pobliskich domów (drobnych rzemieślników, dostawców), choć daje się zauważyć słabość, jaką studenci darzą to miejsce. Ten ostatni fakt wynika wprost z tego, że nie są oni stąd wyganiani, ceny alkoholu nie są tak astronomicznie wysokie jak w centrum miasta oraz że policja raczej omija tę okolicę. Nie ważne, z jakiego powodu Badacze znaleźli się „Pod Tuńczykiem” – istotny jest fakt, że siedzą przy stoliku w głębi sali i od godziny już sączą kolejnego drinka.

Warto może powiedzieć kilka słów o samej knajpie. Jedną ścianę zajmuje długi bar, za którym stoi najczęściej Dave Stallard, dwudziestosiedmioletni barman o powolnych i niemal niezgrabnych ruchach, które wszakże stają się szybsze, gdy tylko ma przyrządzić drinka. Drewniana boazeria jest nieco nadgryziona zębem czasu i wilgocią bijącą z murów, deski podłogi lubią skrzypieć, rzadko pojawia się jakaś orkiestra, częściej zastępuje ją radio. Przy stolikach może usiąść około trzydziestu osób, a jeśli by rozdawano alkohol za półdarmo, we wnętrzu zmieściłoby się koło

osiemdziesięciu. Lokal umieszczony jest w piwnicach domu stojącego nieopodal kanału. Oprócz głównego wejścia są jeszcze dwa wyjścia „alarmowe” (z czego jedno prowadzące podziemnym korytarzem do sąsiedniego budynku); nikt z nich jednak nie korzystał od ponad roku – odpowiednio opłacani policjanci wiedzą, że nie mają czego szukać w okolicy. Po sali kręci się niemal zawsze Madelaine Gill, kelnerka i, gdy zdarzy się dobra okazja, panienska do towarzystwa. Jest to bardzo szczupła (wręcz chuda), niska szatynka o drobnej twarzy i złośliwych oczach, która niejednemu udowodniła już, że potrafi użyć obcasów, butelki czy tacy, gdy goście są zbyt natarczywi. Ma 19 lat, choć przy swoim stroju, makijażu i wyczerpującej pracy wygląda na co najmniej 25. Przy opisie wnętrza „Tuńczyka” warto powiedzieć o Robertcie Stuttonie – studentce ostatniego roku biologii, który specjalizuje się w przybrzeżnej florze oceanicznej i którego łatwiej zastać właśnie w tej knajpie niż gdziekolwiek indziej. Znają go chyba wszyscy bywalcy baru; potrafi załatwić niemal niemożliwe rzeczy, ma rozległe kontakty i tyle nielegalnego dochodu, że mógłby spokojnie zacząć bywać w lepszych lokalach, jednak miejsce to darzy niewytłumaczalną sympatią (złośliwi twierdzą, że to platoniczna i nieodwzajemniona miłość do Madelaine). Bohaterowie nie powinni znać go dobrze, choć z pewnością będą go rozpoznawać i są w stanie powtórzyć najpopularniejsze plotki na temat jego osoby.

Przejdźmy teraz do wydarzeń rozpoczynających właściwą część przygody. Badacze siedzą w knajpie, sączą kolejnego drinka i słuchają trzeszczącego radia. Jest czwartkowy wieczór; mimo ciepłej, wiosennej pogody, niewielu gości zdecydowało się na wizytę „Pod Tuńczykiem”, zaledwie cztery osoby (oprócz Made-

PRZYGODA

laine, Stutтона i barmana) są w sali. Nagle drzwi otwierają się gwałtownie i staje w nich potężny, gruby mężczyzna (jeśli któryś z bohaterów pracował lub studiował przed pięcioma laty na bostońskim wydziale biologii, może rozpoznać doktora Howarda Moffata, który mniej więcej w tym okresie przestał wykładać na uniwersytecie). Przybyły nosi rozpięty płaszcz i wygniecioną marynarkę ledwo opinającą imponujące brzuszysko; szczególną uwagę zwraca czerwona z wściekłości twarz i drżące, wielkie dłonie. Przesuwa wzrokiem po sali, zatrzymując spojrzenie na Robercie Stuttonie, zbiega ciężko ze schodów i podąża w stronę studenta. Kelnerka, która pierwsza go zauważyła, podrywa się od stolika, przy którym bawiła się podsycaniem nadziei młodzieńca i umyka, a sam Stutton (siedzący dotychczas plecami do wejścia) odwraca się i przez chwilę bohaterowie mogą ujrzeć w jego oczach prawdziwe przerażenie. Po-

tem zwałiste cielsko przybyłego zaslania widok i słychać tylko krzyki:

– Złodzieju! A ja cię do laboratorium wpuściłem! Tylko oglądać i klasyfikować chciałeś, co? Tylko zerknąć na zakonserwowane okazy, tylko książki przejrzeć?! Jak długo mnie okradasz? Mów, to nóg ci może nie wyrwę! Albo nie, nie chcę słuchać twych wykrętów, jadowity gadzie! Nie mów mi, nie powiększaj mego bólu! Powiedz tylko gdzie jest TO?! Co z TYM zrobisz?! Resztę przeboleje, ale TEGO nie daruję nigdy!! Gdzie moje dzieło, oszuście?!?

Przy wtórce podobnych słów wyrzaskiwanych piskliwym głosem przez grubego naukowca, Badacze będą patrzyli na potrząsane ciało Stutтона, którego twarz błaga o pomoc (na razie sytuacja jest raczej śmieszna, ofierze nie grozi chwilowo utrata życia ani zdrowia, a interwencja mogłaby się skończyć obróceniem wściekłości przybyłego na Badaczy – cóż, nikt chyba nie lubi widoku szarżującego na niego nosorożca; warto przedstawić to komicznie, by nikomu nie przyszła ochota na brawurowe włączenie się do akcji). Przy kolejnym potrząśnięciu, gdy oczy Roberta spotkają zaciękawione spojrzenia bohaterów, wyraz jego twarzy zmieni się – pojawi się na niej jakaś przebiegłość – zacznie mówić coś rwanym, cichym głosem. Moffat postawi go na ziemi i wysłucha, do uszu Badaczy nie dotrze jednak właściwie nic, oprócz sapania grubasa. W tym czasie Badacze mogą zauważyć, jak pozostali goście (siedzący dość blisko wejścia) szybko się ewakuują. Po chwili tłuszcioch pchnie Roberta na krzesło, a sam wyszarpije pistolet i przyskoczy do stolika bohaterów, krzycząc:

– Więc to wy kupiliście za nędzne grosze dzieło mego życia! Kim jesteście? Jak się nazywacie? Szybko! Odpowiadać po kolei!

W tym momencie musisz pokazać furję naukowca: jeśli Badacze nie są przerażeni takim obrotem sprawy lub próbują się tłumaczyć, doktor Howard strzeli w stół (warto opisać nieoczekiwany huk, lecące drzazgi i rozzerwaną kulą nogawkę spodni któregoś z siedzących), po czym znów zażąda podania nazwisk. Musisz przstraszyć graczy tak, by odpowiedzili zgodnie z prawdą. Najlepszym sposobem wywołania strachu jest pośpiech, krańcowe zdenerwowanie nastpnika i jego przytłaczające rozmiary. Po otrzymaniu odpowiedzi Moffat wykrzyknie:

– Nie obchodzi mnie, dla kogo pracujecie! Moje dzieło ma się znaleźć, pieniądze zwróci wam Robert i pewnie dorzuci dwadzieścia procent za fatywę. Zgłoszę się po nie tutaj w sobotę o północy albo przyślę tego złodzieja – machnie pistoletem w stronę Stutтона. – Nic nie kombinujcie, będę miał na was oko i przysięgam, że pożałujecie, jeśli spróbujecie uciec!

Po tych słowach cofnie się, weźmie studenta pod pachę i wyjdzie, cały czas omiatając pomieszczenie spojrzeniem. Nie muszą chyba mówić, że wyciąganie broni przez Badaczy (o ile wcześniej któryś zadeklaruje wyraźnie, że nosi ją zawsze przy sobie), a nawet nieprzemysłane, gwałtowne ruchy, skończą się strzałami doktora Howarda (które, oczywiście, nie muszą być celne).

Po wyjściu Moffata (mam nadzieję, że bohaterowie nie zrobili nic głupiego), Madelaine natychmiast zatrzaśnie ciężkie drzwi wejściowe, zarygluje je i opuści sztaby, uspokajając przy okazji Badaczy i tłumacząc, że zbiegli świadkowie mogli już wezwać policję, a barman skoczy do telefonu i zadzwoni do właściciela baru. Profesjonalizm działań tej dwójki powinien być na tyle wysoki, by nikt nie miał wątpliwości, że wiele razy stosowali już podobne środki bezpieczeństwa i że chronią nie tylko siebie, ale i postaci graczy. Dave poprosi po zakończeniu krótkiej rozmowy, by Badacze pomogli mu wrzucić cały zapas alkoholu do dziury za barem (podczas tej czynności do uszu wszystkich będzie docierał chłopot, co świadczy o połączeniu skrytki z pobliskim kanałem) i na powrót zamaskować wlot deskami. Potem wszyscy opuszczą bar tajnym wyjściem,



ZEW CTHULHU

prowadzącym do pobliskiego domu. Jeśli Badacze za wszelką cenę będą chcieli wyjść frontowymi drzwiami, Madelaine odda im klucze i, wrzucając ramionami, powie, że jak mają ochotę ryzykować, to niech ryzykują. Ostrzeże przy okazji, że jeśli trafią do aresztu i cokolwiek powiedzą o barze, to właściciel lokalu odpowiednio się o nich zatroszczy, a jego ręce są naprawdę długie.

O wiele lepiej byłoby, gdyby wszyscy wyszli razem, w przeciwnym razie będziesz musiał modyfikować następne wydarzenia. Ale jeśli Badacze uprą się, pozwól im działać po swojemu, niech nie czują się manipulowani.

LOKALNY ŚWIAT PRZESTĘPCZY, CZYLI SPRAWY KOMPLIKUJĄ SIĘ, ZAMIAST WYJAŚNIAĆ

Badacze wraz z kelnerką i barmanem pośpiesznie opuszczają „Tuńczyka”; korytarzyk jest wąski i wilgotny. Nie można przemieszczać się nim zbyt szybko. Możesz na tym etapie trochę postraszyć (sceneria jest wręcz wymarzona) np. szczurami, nie przeciągaj jednak zbyt długo podróży. Po przebrnięciu pięćdziesięciu metrów wszyscy znajdują się na schodach, po których wejdą na parter sąsiadującej z knajpą rudery. Dave wyjrzy ostrożnie przez drzwi, zatrzymując wszystkich w sieni ruchem dłoni; po chwili da znak, że droga wolna. Zanim jednak wyjdą na zewnątrz, usłyszą warkot silnika i dziwne dźwięki podobne do przybliżających się zduszonych okrzyków – popatrz zapewne ponad ramionami barmana na ich źródło: po bulwarze nad kanałem biegnie, zataczając się, człowiek. Jest kilkadziesiąt metrów przed nimi i nie widać go wyraźnie; z daleka wygląda, jakby miał głowę owiniętą rozwianymi szmatami czy papierem pakowym. Po chwili potknie się, przewróci i stoczy do kanału; w tym samym momencie rozlegnie się dźwięk klaksonu samochodowego – to kierowca stojącej w bramie ciężarówki daje wyraz swojemu niezadowoleniu z niezdecydowania osób, które zamiast uciekać, stoją w drzwiach i gapią się w dal (z samochodu nie było widać wpadającego do wody człowieka ani zapewne nie było go słychać – silnik jest na chodzie). Dave i Madelaine rzucą się bez namysłu

w stronę ciężarówki; jak zareagują Badacze, to wyłącznie ich sprawa. Jeśli nie pobiegną za barmanem, wóz po chwili odjedzie, a oni mogą sami decydować, co dalej (mężczyzny, który wpadł do kanału, nie

widać nigdzie na powierzchni i nie uda się go znaleźć – wyjaśnienia dalej); wtedy ostrzeżenie szefa baru będzie trzeba włożyć w usta Dave’a, który odwiedzi któregoś z bohaterów następnego dnia. Jeśli zdecydują się na wspólną ucieczkę i wskoczą pod plandekę, spotkają tam miłego pana z cygarem, który wysłucha podczas jazdy najpierw relacji barmana i kelnerki, a następnie zwróci się do Badaczy:

– Nic mnie nie obchodzą wasze interesy z tamtym grubasem. Wasza sprawa, dopóki nie mieszacie w to mnie. Rozumiem, że to zbieg okoliczności, że spotkaliście się w moim lokalu, nie będę wam wypominał, że utopiło się przez was parę galonów alkoholu. Wiem, że takie rzeczy się zdarzają, ale wolałbym, żeby nie powtórzyły się więcej „Pod Tuńczykiem”. Abyście nie spotkali się tam znów przez przypadek, postawię w sobotę przy drzwiach mało rozgarniętego chłopaka, który lubi łamać ręce. Zrozumieliście?

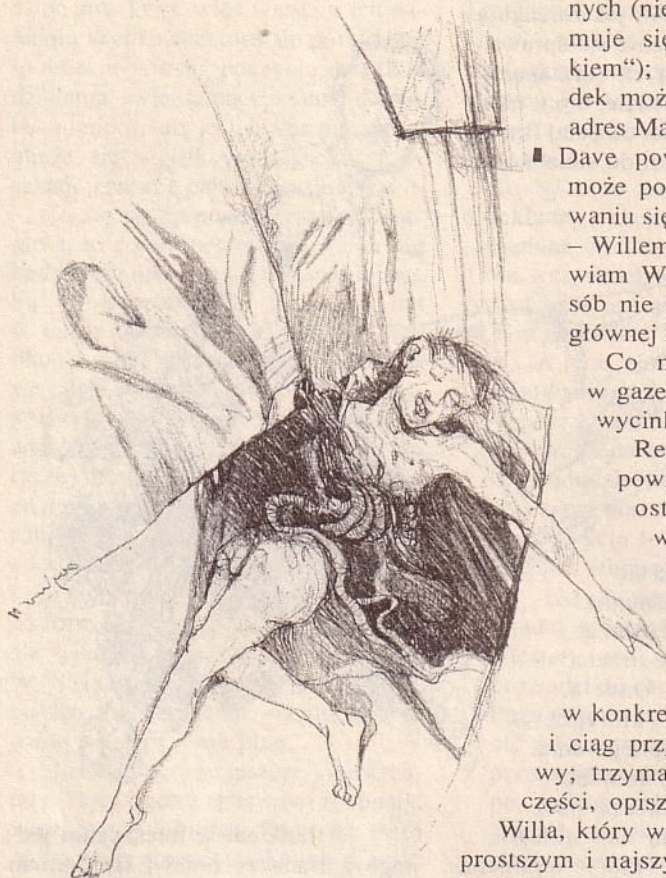
Następnie Badacze zostaną odwiedzeni do wybranego miejsca w mieście i po przyjaznym pożegnaniu wysadzeni; noc powinna upłynąć bez dalszych wrażeń (wszystkie tropy się urywają: człowiek, który wpadł do kanału, zniknął, barman z kelnerką odjechali i pozostają chwilowo poza zasięgiem, doktor Moffat zabrał Stutona do swego tajnego laboratorium – o powodach ukrycia na końcu). Jeśli jesteś złośliwy, możesz spróbować wywołać w tym momencie w graczach poczucie, że czegoś nie dopilnowali, coś przegapili.



Rankiem w mieszkaniu jednego z Badaczy pojawi się barman z „Tuńczyka”; jest blady, a w rękach trzyma gazetę. Poprosi o chwilę rozmowy, podczas której zdradzi sporo ważnych informacji. Jest to kluczowy moment scenariusza, nie może zabraknąć dla niego miejsca (Dave znajdzie jednego z bohaterów, gdyż słuchał, jak poprzedniego wieczora podawali Moffatowi pod groźbą pistoletu swoje personalia). Oto, czego można się dowiedzieć:

Dave wie, komu i dlaczego Stutton sprzedał (za 300\$) ukradziony doktorowi Howardowi wynalazek: powodem jest wyszukany gust Madelaine, która cynicznie wykorzystuje zakochanego w niej do szaleństwa Roberta. Kontrahentami są Will i Janez, cyngle właściciela „Tuńczyka”, mieszkający w pobliżu i mający stale oko na knajpę:

- bandyci działali na własną rękę, chcieli przypodobać się szefowi i awansować; dali namówić się na transakcję
- Stutton odpałił barmanowi 50\$ za pośrednictwo
- odkrycie miało zrewolucjonizować ciężkie i nieporęczne skafandry do nurkowania
- Dave nie widział obiektu sprzedaży, nie ma pojęcia, jak może wyglądać i do czego konkretnie służy



- zdecydował się wszystko powiedzieć, bo przeczytał właśnie w gazecie o odnalezieniu w środku nocy zwłok Jareza w kanale nieopodal „Tuńczyka” – to on był widzianym podczas ucieczki mężczyzną, choć wtedy barman nie był tego pewien
- Dave boi się, że sprawy nie da się utrzymać w tajemnicy; nie pójdzie jednak sam na policję, bo ludzie jego szefa zabiliby go w areszcie za „sypnięcie”
- Badacze są z tym jakoś związani, w końcu to od nich Moffat chce zwrotu swego wynalazku, więc i tak będą musieli coś zrobić, a jak policja dowie się o nich, będą mogli zaświadczyć, że Dave starał się pomóc i wszystko opowiedział
- barman nie zna lokalizacji mieszkania czy laboratorium Moffata; informacje te może posiadać Madelaine, która była kochanką doktora (tak poznała Roberta Stuttona)
- wczorajszego wieczora kelnerka pojechała gdzieś z szefem (więc pewnie nie będzie jej można znaleźć u niej w domu); Dave nie ma pojęcia gdzie, choć podejrzewa, że do jednego z jego domów publicz-

nych (nie zna adresów, zajmuje się tylko „Tuńczykiem”); na wszelki wypadek może podać normalny adres Madelaine

- Dave powie wszystko, co może pomóc w skontaktowaniu się z drugim kupcem – Willem (szczególnie zostawiam Wam; w żaden sposób nie są one ważne dla głównej fabuły).

Co można przeczytać w gazecie znajduje się w wycinku obok.

Rewelacje barmana powinny zadziałać jak ostroga; myślę, że w tym momencie Badacze zbiorą się i zaczną działać. Trudno dalsze wydarzenia wtłaczać

w konkretne ramy czasowe i ciąg przyczynowo-skutkowy; trzymając się tytułu tej części, opiszę pokrótce wątek Willa, który wydaje się być najprostszy i najszybszym sposobem uzyskania następnych informacji, a pozostałe (wyjaśniające więcej i prowadzące do finału) przedstawię za chwilę.

Sam musisz zdecydować, jak przedstawić wiadomości, mające doprowadzić do kumpla Jareza; nie powinno być to ani żmudne, ani kłopotliwe. Cel tych poszukiwań siedzi we własnej sypialni i od poprzedniej nocy upija się do nieprzytomności, wystarczy więc podążyć tropem podanym przez Dave’a, skorzystać z jakiegoś kontaktu czy porozmawiać z policjantem patrolującym tą dzielnicę. Najciekawsza powinna być sama rozmowa; Will znajduje się w stanie upojenia alkoholowego, co powinno uwidaczniać się trudnością w porozumiewaniu się, rwaniem się rozmowy, uporczywym czepianiem się nieistotnych szczegółów czy pijackimi wynurzeniami o prawdach ostatecznych. Oto suche fakty, które przed podaniem radzę zakropić solidną dawką alkoholowego subiektywizmu:

- Will wraz z Jarezem dali się namówić na kupno rewelacyjnego wynalazku, usprawniającego pracę pod wodą; wysuplali z własnej kasy 300\$, które kosztowały wiele przestępczego potu

NIESZCZĘŚLIWY WYPADEK CZY PRZYPADKOWA OFIARA GANGSTERSKICH PORACHUNKÓW?

WCZORAJ w nocy wyłowiono z portowego kanału w pobliżu ulicy Towarowej zwłoki Jareza Smitha, pracownika portowego. Wezwany lekarz-patolog, Archibald Grunn, stwierdził śmierć na skutek szoku i przerażenia: denat miał głowę zaplątaną w stare sieci rybackie. Policja poszukuje wszystkich, którzy między 8:00 PM a 10:00 PM przebywali w tamtej okolicy; w razie potrzeby anonimowość zapewniona.

- gdy dostali za nie worek śmierzących rybami ochłapów, prawie rzucili się na sprzedającego; po długich tłumaczeniach Robert przekonał ich, że ten „biologiczny aparat oddechowy” naprawdę może zadziałać
- zrezygnowali z obicia mu twarzy i zaciągnęli nad kanał, by przeprowadził demonstrację – wbrew wszelkiej logice to „coś” rzeczywiście działało: Jarez siedział pod powierzchnią wody prawie dziesięć minut!
- wielkie kłopoty sprawiało zakładanie i zdejmowanie urządzenia: jakieś obrzydliwie oślizgłe rurki trzeba było wprowadzić do gardła, a przyssawki umocować na twarzy. Urządzenie wyglądało, jakby było dziwnie „żywe”, drżało i prawie „wraszało” w twarz, okropnie cuchnęło i powodowało odruchy wymiotne, a poza tym niemal uniemożliwiało normalne oddychanie na powierzchni; Will nie dał się namówić na próbę, tym bardziej, że pierwsze użycie spowodowało u Jareza nie do końca uzasadniony stan euforyczny
- umówili się na następną próbę – ona była powodem tragedii: Jarez nie mógł się doczekać i w czwartek wieczorem przeprowadził test samodzielnie, nie założył jednak urządzenia prawidłowo i albo zaczął się dusić, albo spanikował; wybiegł z magazynu i wpadł do wody
- Will chciał mu jakoś pomóc, ale zobaczył Badaczy podczas ucieczki z „Tuńczyka” i schował się; wyszedł dopiero wtedy, kiedy wszystko ucichło

■ czekał przy kanale, mając nadzieję, że jego kumpel wypłynie; rzeczywiście, w końcu wypłynął – po godzinie ukazały się jego zwłoki, a obok nich rozjarzyły się na chwilę (pod wodą, oczywiście) jakieś potworne, zimne ślepie

■ Will wrzasnął, a że z oddali dobiegł go odgłos gwizdka policyjnego, umknął, ukrył się w domu i zaczął pić ze strachu i żalu; nie mógł pomóc martwemu przyjacielowi (tego, że nie żyje, był pewien), bał się oczu, które zobaczył pod wodą i policji, nie mógł szukać schronienia u swojego szefa, bo musiałby wszystko powiedzieć, a przyznanie się do działania na własną rękę, które skończyło się taką porażką, byłoby wyrokiem.

Tyle wie Will; nie zna Moffata, może jedynie wskazać jakiś dom publiczny, należący do bossa (może to być dobry początek poszukiwań Madelaine). Powyższe informacje w niewielkim stopniu posuwają sprawę naprzód, jedyne, co w nich ważnego, to fakt, że Jarez najprawdopodobniej miał założony ów aparat oddechowy, gdy jego zwłoki znalazła policja – zaś aby uspokoić szalejącego Moffata, rozsądnie z nim porozmawiać czy wyjaśnić mu wszystko, trzeba by zbliżyć się przed sobotą albo do niego, albo do wynalazku. Will pełni w scenariuszu ważną rolę: przesuwając ciężar wątpliwości Badaczy z „gdzie jest ktoś/coś?” na „w co się, do cholery, wpakowaliśmy?”. Przyznacie chyba sami, że „biologiczne aparaty oddechowe” zbudowane ze śmierdzących zgnitymi rybami ochlapów, nie leżą w każdym sklepie z oceanicznym ekwipunkiem.

MIĘDZY NAMI NAUKOWCAMI, CZYLI CZAS NA FINAŁ

Catkiem niezłym pomysłem na próbę posunięcia wszystkiego do przodu i jednocześnie metodą zaspokojenia ciekawości jest z pewnością wizyta w prosektorium i rozmowa z patologiem, Archibaldem Grunem. Co innego bowiem rozmowa z naukowcem kierującym się zasadami intelektu, a co innego słuchanie bredni pijanego w sztok gangstera, którego osobowość pod wpływem traumatycznych wydarzeń znajduje się w rozsypce. Tak przynajmniej powinni rozumować Badacze, więc

jeśli zauważysz, że zbyt chętnie wierzą we wszystko, co mówi Will, będzie to oznaczało, że albo przyzwyczaili się w poprzednich grach do zupełnej umowności kreowanego przez Ciebie świata, albo nie potrafisz przekazać im nastroju zaplanowanego do tego scenariusza.

Grunn porozmawia z nimi chętnie, jeśli tylko przekonają go, że warto im coś opowiedzieć – powinno wystarczyć wyższe wykształcenie medyczne któregoś z bohaterów czy test Wiarygodności połączony z dowolną historyjką (artykuł w specjalistycznej prasie, fundacja wspierająca badania naukowe). Po rewizji wstępnej diagnozy wystawionej jeszcze w nocy i wprowadzeniu poprawek, które wykluczały właściwie morderstwo, policja przestała się interesować sprawą, tak więc nikt nie będzie nagabywał Badaczy. Patolog jest wyraźnie podekscytowany (nie jest to jednak brak rozsądku, lecz raczej naukowa ciekawość) – oto, co ma do powiedzenia:

■ zwłoki znaleziono w wodzie; miały całą głowę owiniętą organicznymi strzępami, połączonymi jakimiś grubymi włóknami – masa została porozcinana, żeby umożliwić obejrzenie twarzy, potem zbadano ją osobno i stwierdzono, że składa się głównie z mięśni i skrzelu dużych ryb

■ usta denata wykrzywił bardzo wyraźny grymas strachu, wręcz przerażenia, oczy były wytrzeszczone

■ po dokładnej sekcji jako jedyną prawdopodobną przyczynę zgonu przyjęto zawał serca, spowodowany gwałtownym wzrostem ciśnienia krwi; część naczyń krwionośnych była popękana

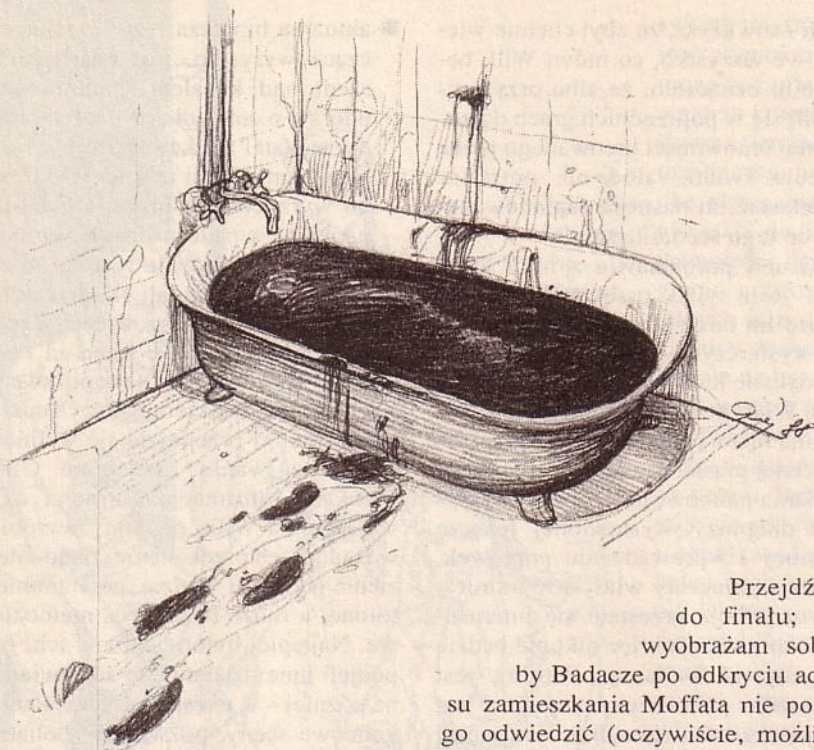
■ w płucach nie stwierdzono wody, co wyklucza utopienie, na ciele nie było prawie żadnych obrażeń; wyjątkiem jest podbiegły krwią siniak na lewej łyce, mgliście przypominający kształtem ślad po silnym uchwycie dużej dłoni ludzkiej o krótkich palcach zakończonych twardymi paznokciami (skóra popękana), co jednak w żadnym sposób nie mogło doprowadzić do śmierci i może mieć zupełnie inne pochodzenie

■ w organizmie nie stwierdzono żadnych śladów alkoholu czy trucizn; bardziej złożone testy wciąż trwają

■ aktualna hipoteza robocza, tłumacząca wszystko, jest taka: denat szedł nad kanałem, potknął się, uderzył o coś tydką, wpadł do wody, zaplątał się kawałki rybackich sieci z gnijącymi resztkami ryb albo wyrzucenymi przez kogoś odpadkami, wpadł w panikę, próbował się uwolnić, ale tylko jeszcze bardziej się zaplątał. Na prerażenie nałożył się szok termiczny (woda była zimna), serce za bardzo przyspieszyło i nastąpił udar.

Ostatnim wątkiem, który może bezpośrednio przerodzić się w finał, są poszukiwania Madelaine Gill. Pierwsze informacje barmana czy wyjaśnienia Willa powinny wyrobić w Badaczach przekonanie, że odnalezienie kelnerki będzie co najmniej trudne, a może być wręcz niemożliwe. Najlepiej byłoby skłonić ich, by podjęli inne działania, te zostawiając na później – w ten sposób opóźnimy końcowe sceny, pozwalamy bohaterom zbierać dodatkowe informacje i napędzać własną wyobraźnię przez znajdowanie mniej lub bardziej prawdopodobnych wytłumaczeń wydarzeń. Można, oczywiście, odciąć Badaczom dostęp do Madelaine mechanizmem fabuły (np.: ukrywając ją poza ich zasięgiem), ale jest to metoda najgorsza z możliwych – może wywołać poczucie, że wszystko jest zaplanowane i bez względu na to, co zrobią, i tak muszą czekać na dany dzień czy godzinę, żeby mogli popchnąć kolejną sprawę. Po co robię ten wstęp? Otóż w takim świetle dużo lepiej prezentuje się fakt, że od czasu czwartkowej ucieczki z „Tuńczyka” kelnerka przebywa we własnym domu! Warto zaskoczyć tym Badaczy; BN-i roztoczą przed nimi wizję szukania jej na oślep po całym mieście (czy nawet stanie), a oni poddadzą się sugestiom i zajmować się będą czymś innym, by następnie odnaleźć dziewczynę bez trudu – cóż za przewrotność losu. Najważniejszy trop, najistotniejsza informacja leży od początku (od rozmowy z Davem, przeprowadzonej w piątkowy poranek) w zasięgu ręki i do ostatniej chwili jest niewykorzystana.

Jak się już pewnie domyśliliście, Madelaine poda bohaterom adres laboratorium Moffata, które przy okazji służy mu za mieszkanie (oczywiście, nie powiedziała swojemu szefowi, że wie, kim jest grubas odpowiedzialny za czwartkowe zamieszanie



w knajpie). Będzie zdziwiona poważnymi i zaciętymi minami Badaczy – z jej punktu widzenia w czwartek wydarzyła się przykra scena, ale przecież nikomu się nic nie stało, policja nie wtargnęła do knajpy, nikogo nie aresztowano, nie nachodzono. Nie wie także nic o śmierci Jareza – nie rozpoznała go na nabrzeżu (jest niska i pozostali zasłaniaли jej widok tak, że nawet go dobrze nie widziała), nie czytuje gazet, nie widziała się od czwartku z Dave'em. Kelnerka może wspomnieć przy okazji o dziwnym wystroju domu/pracowni doktora Howarda; na każdym kroku można tam dostrzec jego zafascynowanie biocenozą oceanu (dokładny opis za chwilę).

Madelaine jest o tyle ważną postacią scenariusza, że dysponuje bardzo istotną wiadomością; jej rola nie musi się jednak na tym kończyć. Jeśli wszystko przeprowadzisz zgodnie z planem, to w głowach Badaczy będą na tym etapie kipiały już setki teorii. Przed zakończeniem warto nieco rozładować atmosferę, by gracze w pełni odczuli narastanie nastroju – jeśli ustami kelnerki zasiejiesz wątpliwości co do prawdziwości podejrzeń, bohaterowie będą do końca się wahać, jak ocenić postać Howarda Moffata, a Ty będziesz mógł wykorzystać ich niezdecydowanie.

Przejdźmy do finału; nie wyobrażam sobie, by Badacze po odkryciu adresu zamieszkania Moffata nie poszli go odwiedzić (oczywiście, możliwe jest znalezienie go w inny sposób niż przez kelnerkę z „Tuńczyka”, nie warto się jednak rozwodzić nad pozostałymi wariantami). Przy normalnym tempie powinni zdążyć z wizytą na piątkową noc, ale nawet jeśli będą się zatrzymywać na bocznych wątkach czy błędnych ścieżkach, powinni zdążyć przed sobotnią północą, kiedy to Moffat podejmie własne działania. Dla dobra fabuły przydałoby się, by wizyta odbywała się wieczorem lub nocą, myślę nawet, że można troszeczkę porozciągać czas, by tak właśnie się stało.

Odrapana rudera, w której mieszka i pracuje doktor Howard Moffat, znajduje się przy zatoce, na terenie dzielnicy portowej – stoi na skrajnym nabrzeżu, niemal wisi nad brudną tonią śmierdzącej wody. Nawet jeśli bohaterowie wykażą się dobrymi manierami i zastukają do drzwi, nikt im nie otworzy; jedynym sposobem dostania się do środka będzie włamanie. Drzwi nie trzymają się mocno, a poza tym jedno z okien na parterze (gdzie nikt nie mieszka – doktor zajmuje całe pierwsze piętro) jest uchylone. W środku, obok normalnego smrodu portu, Badacze mogą wyczuć słodkawy zapach o trudnym do zidentyfikowania pochodzeniu, także fetor przypominający gnijące wodorosty jest jakby silniejszy, ale to może być wina wiatru wiejącego od zatoki. Po niemiłosiernie skrzypiących schodach wszyscy wejdą na

górze (możesz nakazać testy *skradania się* czy rzuty ZRx3, choć nie ma tam nikogo, kto mógłby ich usłyszeć, ale nie zaszkodzi podgrzać atmosferę). Tu staną przed kolejnymi drzwiami odcinającymi klatkę schodową od reszty kondygnacji – z nimi nie pójdzie już tak łatwo, ale w końcu ulegną – za nimi zaczyna się królestwo doktora Moffata. Na mieszkanie i pracownię składa się kilka większych i mniejszych pomieszczeń; ich rozkład nie jest właściwie ważny. Rzeczą, która od razu rzuca się w oczy, jest wystrój wnętrza: wszędzie stoją szklane naczynia: słoje, akwaria, cylindry, w których znajdują się masy żywych, na wpół żywych, prawie martwych, zupełnie martwych i czasem pokrojonych na kawałki zwierząt morskich. Na metalowych stołach leżą siatki, noże, skalpele, kawałki koralowców, zabrudzone szlamem warkocze popłatanych wodorostów, rozprute ryby z powyciąganymi na wierzch wnętrznościami, leżącymi czasem sertainami, a czasem w posegregowanych, estetycznych kopczykach. Wszędzie jest wilgotno, na podłodze stoją kałuże mętnej wody. W całym budynku nie działa elektryczność, tak więc Badacze zdani są na własne źródła światła. Zanim pokażesz bohaterom coś więcej, upewnij się, czy ogólny wygląd robi na nich dostatecznie silne wrażenie. Aby wszystko było jasne – pracownia doktora Howarda wygląda jak miejsce pracy fanatyka, a nie rupieciarnia; widać, że człowiek ten poświęca cały wysiłek na badanie swej wielkiej namiętności – oceanu.

Kiedy zobaczysz, że Twoje kolejne szczegółowe opisy przestają zaprzętać całą uwagę Badaczy, przejdź do straszenia. Najpierw pokaż im sypialnię Moffata, a właściwie mokry barłóg umieszczony w jednym z pomieszczeń i zamokłe zdjęcia w ramach, przedstawiające małego, tłustego chłopca z kobietą na tle rozpadających się domów rybackiej wioski. Potem przypomnij o bodźcach węchowych, które niepokoiły Badaczy już na parterze – rzeczywiście, czuć tu ten słodki zapach znacznie wyraźniej i wydaje się być dużo bardziej odrażający. Pozwól im zastanowić się chwilę, po czym pomóż dokonać koszmarnego odkrycia: w jednym w pomieszczeniu na stalowym stole leżą porozrywane zwłoki Roberta Stuttona

ZEW CTHULHU

(test Poczytalności 1/1k4+1 PP). Cała okolica jest usmarowana zaschniętą krwią, ślady na ścianach wyglądają tak, jakby zostały stworzone ludzkimi dłońmi: smugi zostawiane palcami oraz wyraźniejsze odciski. Po dokładnej analizie któregoś z nich można dojść do wniosku, że osoba, która je zostawiła, miała duże dłonie o dość krótkich palcach zakończonych wystającymi paznokciami (pamiętacie siniak na łydce Jareza? Mam nadzieję, że gracze właśnie go sobie przypomniaли), ale nie to jest najbardziej zaskakujące – nawet na wyraźnych odbiciach przerwy między palcami są bardzo płytkie, tak jakby, ten ktoś miał między palcami błonę... Gdy Badacze nieco ochłoną po odnalezieniu trupa (jego stan wskazuje, że leży tu co najmniej od piątkowego ranka), dostrzegą, że na ścianie nad jego głową wisi dziwne akwarium: wypełnione jest wodą o rdzawo-brunatnym odcieniu i brązowymi roślinami, które przesłaniają stojący (pływający?) w nim kształt wysokości około stopy. Jeśli zbliżą latarkę, zobaczą koślawą rzeźbę jakiegoś stwora, sporządzoną z kanciastych i krzywo posklejanych kawałków koralowca, która stoi na kamiennej tabliczce zagrzebanej do połowy w dennym mule. Tobie, Strażniku Tajemnic, powiem, że figurka przedstawia Wielkiego Cthulhu, ale nie mów tego graczom. Najlepiej przed sesją weź do lewej ręki brązową kredkę (lub do prawej, jeśli jesteś leworęczny) i pokrzywionymi kółkami wielkości monety (macki mogą być węższe) narysuj na sporej kartce Przedwiecznego – tak mniej więcej wygląda posążek. Jeśli Badacze wyciągną tabliczkę spod figurki, zobaczą wyryte, krzywe znaczki podobne do chińskich „krzaczków“, jakby ktoś niewprawnie posługiwał się rylcem.

Kiedy wyczujesz, że zrobiło się już zbyt spokojnie, niech otworzy się gwałtownie okno i uderzeniem o futrynę wprowadzi nieco zamieszania. To powinno przypomnieć bohaterom, że nie sprawdzili jeszcze całego domu i może gdzieś tu czai się szaleniec, który zamordował Stuttona i jego krwi używał do „pomalowania“ ścian.

Ostatnim ciekawym pomieszczeniem jest łazienka. Tu zapach jest jeszcze intensywniejszy niż przy trupie, dobiega z ośmiostopowej, żeliwnej wanny, głębokiej na co najmniej 4 stopy. Jest ona cała wypełniona

śluzem, które śmierdzi mieszaniną krwi i gnijącego mułu. Jeśli ktoś odważy się dotknąć powierzchni, poczuje, jak zaschnięta wierzchnia warstwa ugina się nieznacznie – wygląda na to, że całość jeszcze nie zakrzepła, choć może tu stać mniej więcej od czasu śmierci Roberta. Ważne jest, żeby gracze zrozumieli, że od kilku godzin (gdy wierzchnia warstwa twardniała) nikt i nic nie dotykało mazi (zostałyby ślady); nie mów tego jednak wprost i raczej unikaj zbyt długiego skupiania się na wannie – powinna Badaczom zapaść w pamięć, lecz lepiej by ją zostawili w spokoju.

Teraz możesz dać bohaterom chwilę wytchnienia; powinni być pewni, że nikogo nie ma w domu i mogą spokojnie zastanowić się, czy zacząć systematyczne przetrząsanie każdego kąta. Gdy przejdą do innej części domu i poczują się pewnie, nakaz rzuty *nastłuchiwanie* z jakimś dużym, ujemnym modyfikatorem (najlepiej tajnym). Wspomnij o wiejącym wietrze (może otworzy się kolejne okno?), skrzypiących deskach podłogi. Jeśli nikt nie zda pierwszego testu (tak, byłoby najkorzystniej), zarządzaj kolejne, łatwiejsze, aż dotrą do nich niewyraźne odgłosy podobne do mlaskania, chlapania dobiegające od strony... tak, właśnie łazienki. Po chwili, gdy wszyscy poczują zimne dłonie paniki chwytającej ich za gardło, w najbliższych drzwiach ukaże się doktor Moffat, choć trudno go będzie zapewne poznać. Jest cały oblepiony cuchnącym błotem i krwią, jego wielkie rozmiary (przy słabym oświetleniu i nastroju) działają przytłaczająco. Podsuń Badaczom wizję figurki z koralowca, a rozpedzona wyobraźnia dopowie resztę (0/1k3 PP); Moffat na widok bohaterów wpadnie w panikę, wrzaśnie przeraźliwie (bulgocząc przy okazji i wymiotując na wszystkich krwawą breją; 0/1k3 PP) i rzuci się do ucieczki. Instynkt nakaże mu roztrącić intruzów, dobiec do okna i wyskoczyć wprost do zatoki; Badacze nie będą jednak wiedzieli, że chce uciec i powinni naprawdę przestrzążyć się jego szarzy. Jeśli po jego ucieczce (nie widzę żadnej możliwości zatrzymania go: zaskoczenie, roz-

pedzona masa ciała, przerażenie bohaterów; nawet jeśli któryś z nich zdołałby go złapać, to po prostu Moffat pociągnie go za sobą) pozostaną w pracowni, po dziesięciu minutach przyjdą trzy Istoty z Głębin wezwane przez doktora Howarda i postarają się zlikwidować świadków. Tu kończy się główna linia fabularna – jeśli planujesz poprowadzić następną część, najlepiej zamknąć rozgrywkę ucieczką Badaczy lub walką z przybyłymi potworami, jeśli nie, epilog wybierz sam.

WYJAŚNIENIA I PODSUMOWANIE

Doktor Howard Moffat nie jest normalnym człowiekiem (czego zapewne sami się już domyśliliście). Jest hybrydą, dzieckiem Istoty z Głębin i ludzkiej kobiety, to właśnie zdjęcia z dzieciństwa spędzonego z matką w wiosce rybackiej wiszą w jego sypialni. Od zawsze fascynował go ocean, przyzywał go, nie dawał spokoju, z tego też powodu



skończył studia biologiczne i nie potrafił zajmować się niczym innym niż badaniem wodnych otchłani. Swoje pochodzenie odkrył dziesięć lat przed opisywanymi w scenariuszu wydarzeniami, gdy podczas nurkowania swobodnego (nie uznawał blaszanych puszek, dumnie nazywanych kombinezonami) natknął się na Istotę z Głębin. Zaczął spotykać ich coraz więcej, dołączył do kultu Dagona, a potem Cthulhu i znalazł innych, ludzkich wyznawców. Aby móc przebywać pod wodą bez ograniczeń i uczestniczyć w obrzędach potworów, połączył własną fascynację biologią z intuicją wynalazcy oraz wiedzą podwodnych kapłanów i stworzył prototyp skrzelowego aparatu oddechowego (nie mam pojęcia, jak to może działać, nie wymagajcie ode mnie dokładnych tłumaczeń, jeśli dałoby się to tak opisać, by zachowywało realizm, to ktoś z pewnością już by to wymyślił). Pracował przez lata nad jego udoskonaleniem i ostatnio dokończył swego dzieła. W trakcie prac zaczął przechodzić przemianę (mniej więcej wtedy odszedł z uczelni); miał świadomość, że gdy przetransformuje w prawdziwą postać Istoty z Głębin, aparat oddechowy nie będzie mu potrzebny – nie porzucił jednak swego wynalazku. Chciał dopracować wszystkie szczegóły po to, by także ludzie mogli oglądać wspaniały podwodny świat i by kult Cthulhu nie był ograniczony do podmorskich krain. Aby móc pracować, wymyślił metodę powstrzymania przemiany – temu właśnie służyło leżenie przez kilka godzin w głębokim transie w wannie wypełnionej mazią odżywczą własnego pomysłu.

Moffat jest szalony z ludzkiego punktu widzenia; jest misjonarzem kultu Cthulhu, który świadomie opóźnia zmianę formy, by dokończyć pracę nad sztucznymi skrzelami i tym samym umożliwić ludziom pełne uczestnictwo w religijnych (i nie tylko) praktykach Istot z Głębin. Tabliczka znaleziona w wodnym ołtarzyku Wielkiego Przedwiecznego to współczesna kopia (nieudolnie wykonana przez doktora Howarda) jednej z chińskich glinianych tabliczek „Tekstów R'lyeh”; sama w sobie zawiera mało informacji, ale pozwala przypuszczać, że istnieją gdzieś w oceanie pełne kopie.

Teraz kilka uwag technicznych:

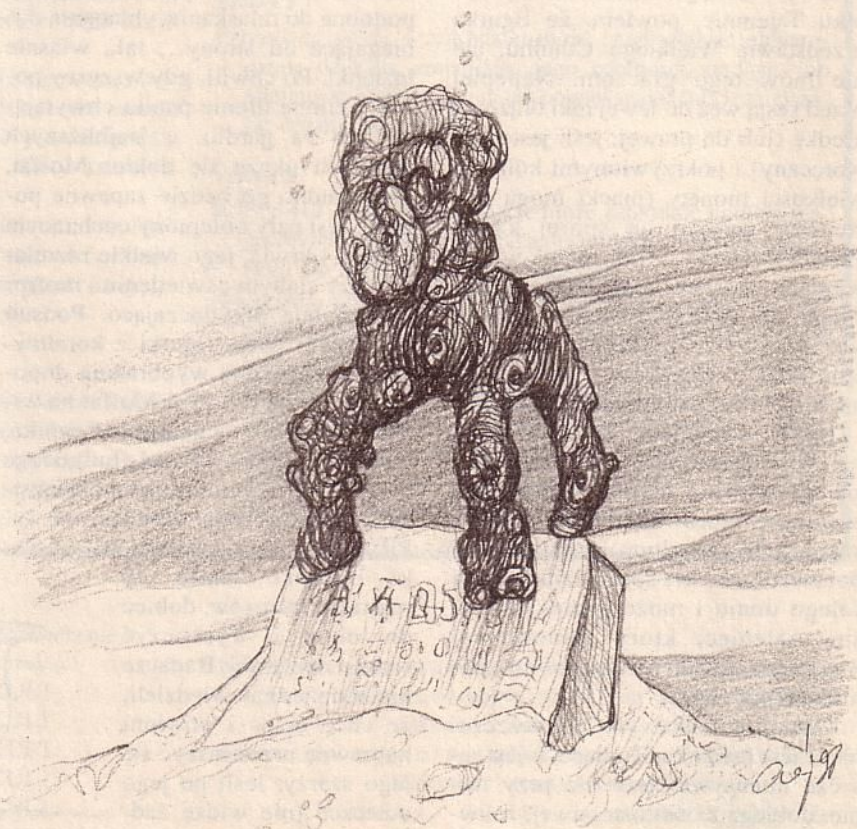
- jeśli Badacze nie dają się wciągnąć w zagadkę, trzeba skorzystać z mocnego narzędzia: troski o własną skórę i bezpieczeństwo bliskich – Howard Moffat nie żartuje i jeśli bohaterowie nie kwapią się do działania, to wystarczy przysłać do ich domu jakiś anonim, wykonać parę telefonów z pogróżkami czy przyczepić nie kryjącego się za bardzo szpicla do matki/żony/narzeczonyj któregoś z bohaterów

- bardzo istotnym elementem scenariusza jest tło portowej dzielnicy – wilgoć, odpychający zapach gnijących ryb, odrapane, zawilgłe ruder; wszystko to prowadzi do podkreślenia obecności Istot z Głębin. Jeśli nie czytałeś jeszcze opowiadania Lovecrafta „Widmo nad Innsmouth” – zrób to teraz!

- trzeba uważać, by nie zniszczyć nastroju tajemniczości – nie mogą dopasować zakresu informacji do wszystkich graczy, więc część roboty musisz zrobić sam; idea jest taka, by Badacze dostawali kolejne elementy układanki, ale żeby nie dopasowywali zbyt wcześnie dużych kawałków – wszystko powinno zacząć wskakiwać na miejsce dopiero podczas finałowych scen

- dom Moffata, no właśnie – gdy tylko Badacze wejdą do środka, pilnuj, by nie przeszukiwali cal po calu wszystkiego; opisz dwa pierwsze (te w miarę normalne) pomieszczenia, a gdy bohaterowie przyzwyczają się już do otoczenia, przeprowadź ich przez sypialnię, pokój ze zwłokami i ołtarzykiem oraz łazienkę, dopiero potem zostaw ich samych, by zbadali resztę (Ty budzisz wtedy Moffata z transu); nie staraj się zrobić tego „na siłę”, musisz tak ich zaintrygować, by poddawali się Twym sugestiom, a nie rozkazom typu „teraz w prawo”.

Zdaję sobie sprawę, że sporo kwestii fabularnych pozostało niedopowiedzianych, myślę jednak, że lepiej zmusić Was do włożenia w przygodę pewnej pracy, niż tłumaczyć wszystko szczegółowo, skoro i tak będziecie musieli to zmienić. O co tak naprawdę chodzi w tym scenariuszu? O strach, podejrzenia, czający się w mroku niezrozumiały świat Istot z Głębin. O wywołanie poczucia zagrożenia bez jasnego źródła. O walkę z potworami, które sami sobie tworzymy w wyobraźni.



Część 1:
Metropolis
nocą

Tekst zaczerpnięty z magazynu
White Wolf Inphobia nr 54

Wydawać by się mogło, że uniwersum KULT-u i Świata Mroku są same w sobie ponure i przygnębiające. Teraz zostały ze sobą połączone, dzięki czemu możecie umieścić swoje opowieści w powstałej w ten sposób posępnej krainie. W tej serii pięciu artykułów zaprezentujemy Wam Metropolis Świata Mroku. Każdy odcinek przenosi jedną z gier umieszczonych w Świecie Mroku do świata KULT-u (także jak dotąd nie przetłumaczone na język polski gry *Wraith/Upiór* oraz *Changeling/Odmieniec* – przypis tłumacza). Dzisiaj skupiamy się na *Wampirze*, a w następnym numerze przejdziemy do *Wilkołaka*.

ŚWIAT MROKU JEST KLAMSTWEM

Ludzkość jest zamknięta w pułapce swoich zmysłów, dostrzegamy więc tylko to, co nie podważa naszych przekonań. Ta narzucona nam przez nas samych Iluzja pomogła ukryć na całe tysiąclecia istnienie takich istot jak wampiry i wilkołaki, ale jej efekty mają o wiele szerszy zakres. Ponad Iluzją istnieje wielościenne rzeczywistość, zamieszkała przez istnienia o wiele potężniejsze i bardziej niebezpieczne, niż możemy to pojąć. Ale Iluzja upada.

Potężna Rodzina traci kontrolę nad swoimi rozsypującymi się miastami na rzecz kompletnie obcych oraz niepokojąco znajomych, ale zawsze wrogich istot. Garou i inni zmiennokształtni, zdający sobie sprawę z ukrytej prawdy i wiedzący, kto ją kontroluje, są wyrzutkami w swoich własnych dzikich ostępach. Upiory doświadczają życia pośmiertnego w zaświatach rządzonych przez upojone władzą i zajęte walkami Anioły Śmierci. Magowie znają większość prawdy, ale nie dzielą się nią z nikim w obawie przed utratą swoich dusz.

Oto pierwsza z pięciu części opisu Więzienia Nocy – alternatywnej wersji Świata Mroku, przeniesionej do kosmologii gry fabularnej KULT. Bogaty i niepokojący świat KULT-u jest odrębnym tworem, dlatego czytelnicy poszukujący bardziej szczegółowych informacji na jego temat powinni zaopatrzyć się w oryginalne zasady, aby zapoznać się z nimi we własnym zakresie, jeśli jeszcze tego nie uczynili.

Narracja w Więzieniu Nocy różni się od Świata Mroku w wielu istotnych szczegółach. Chcąc być dokładnym, powiedzmy, że miasto jest domem nowych, mrocznych i niebezpiecznych

WIE
ZIE
NIE
NOCY
PAUL BEAKLEY

Tłumaczenie:

Lukasz M. Pogoda

Ilustracje:

Hubert Czajkowski

mieszkańców, którzy pełzają gdzieś ulicami. Co ważniejsze, leżąca u podstaw wszystkiego kosmologia Więzienia Nocy daje nowe spojrzenie na motywy i metody działania Camarilli, Pentexu, Technokracji i innych nadnaturalnych organizacji spiskowych. Te twory organizacyjne są jednak tylko drobnymi wątkami w wielkich schematach Archontów, Aniołów Śmierci i ich sług zamieszkujących Więzienie.

KRÓTKA PRZECHADZKA PO MIEŚCIE

W świecie Więzienia Nocy upada Iluzja chroniąca nas przed zakrytą prawdą o rzeczywistości. A ukryty świat to Metropolis, miasto będące macecznikiem ludzkości. Ta nieskończona wielka metropolia istnieje ponad czasem i przestrzenią, a każda miejscowość, jaką kiedykolwiek zbudowano lub jaka kiedykolwiek powstanie na naszym świecie, jest tylko jednym z aspektów tego odwiecznego molocha. Gdy Metropolis zamieszkiwała ludzkość, doświadczyliśmy boskości. I to był mityczny Eden.

Nasza rasa została jednak wygnana z Edenu przez jego twórcę, Demiurga. Ta przypominająca boga istota stworzyła Iluzję, aby za pomocą dziesięciu Archontów ukryć istnienie Metropolis przed naszymi zmysłami. Demiurg nie poprzestał na wykorzystaniu tego, co postrzegają nasze zmysły, lecz uczynił Iluzję o wiele bardziej podstępna, wzmacniając ją grzechem, strachem przed śmiercią oraz szeregiem społecznych i seksualnych tabu.

Nikt nie wie, dlaczego Demiurg wyklął ludzkość. Być może czuł się zagrożony rosnącą mocą swoich współziomków. Być może Metropolis zostało skażone przez intruzów z innych rzeczywistości. A być może nadszedł czas, aby dekadentkie Metropolis dojrzało.

Demiurg uczynił Archontów odpowiedzialnymi za podtrzymywanie Iluzji. Każdy z nich rządzi innymi aspektami rzeczywistości i odpowiada innej pozycji Sefirotów w Kabałistycznym Drzewie Życia (w części trzeciej, *Wstąpienie jest kłamstwem*, znajdują się dokładniejsze informacje na temat kosmologii Więzienia Nocy). Razem z ludzkością w ramach rzeczywistości zamknięci są słudzy Archontów – liktorzy, nasi dozorczy. Są tutaj od samego początku, manipulując cywilizacją i utrzymując Iluzję w możliwie kompletnym stanie. Ale są też mimo woli jej więźniami, dlatego odbijają sobie na naszej rasie swoje odwieczne frustracje.

Teraz, tysiące lat później, Iluzja zaczęła się załamywać. Wraz z rewolucją przemysłową i ekspansją Technokracji, Demiurg

i jego cytadela zniknęli z Metropolis (związek przyczynowo-skutkowy pomiędzy epoką rozumu a zniknięciem Demiurga jest jednym z najbardziej spornych tematów pośród wykształconych magów). Tam, gdzie niegdyś stała jego forteca, rozpościera się obecnie bezdenna otchłań, szeroka na wiele kilometrów.

Dziesięciu Archontów – półbogów istniejących na własnych prawach – natychmiast zaczęło ze sobą walczyć o prawo do wypełnienia powstałej próżni. Rozpętali w Metropolis wielką wojnę, której wynikiem było zniknięcie czterech z nich i rozszerzenie mocy pozostałych.

Niektórzy z liktorów buntują się także przeciwko władzy swoich starożytnych panów, działając w ramach Iluzji na własną rękę i budując swoje własne imperia albo pomagając zniszczyć Iluzję, aby zaprowadzić ludzkość na powrót do jej rodzinnego domu.

Od zewnątrz miasta Więzienia Nocy nie różnią się wiele od tych, które istnieją w Świecie Mroku. Korupcja tak samo szerzy się u szczytów władzy, wieczorna mgła stale zakrywa niewypowiedziane czyny, a sekretne wojny nadal toczą się na ulicach śpiących miast.

Ale pod powierzchnią kryje się groza i występki. Żadni władcy śmiertelnicy mają dostęp do większej wiedzy tajemnej i z przyjemnością przehandlowują swoje dusze zamaskowanym obcym za strzępy i skrawki demonicznych czarów lub starożytne artefakty otwierające drogi do Metropolis. Na wół ludzkie stworzy przemykają w cieniach, wyglądając zza kratek ściekowych lub spoglądając zza zabitych deskami okien magazynów. Tajemniczy nieznajomi wydają się wiedzieć zbyt wiele i nie ukrywają niczego oprócz swojej niechęci do ludzkości. Tymczasem odrzucone mniejszości wyznają w kanałach zapomnianych bogów i tworzą bandy, aby chronić się przed rzeczywistością, którą dane im było ujrzeć.

DOSTAJĄC SIĘ DO METROPOLIS

Do Metropolis można dostać się na wiele sposobów.

Pogranicze

Pomiędzy Iluzją ludzkich miast a rzeczywistością Metropolis leży Pogranicze, zamieszkane przez ludzi pozbawionych praw społecznych, szaleńców, zbrodniarzy, geniuszy niespełna rozumu i nadnaturalnych wyrzutków. To również są tereny Rodziny.

Gdziekolwiek Iluzja zaczęła opadać – w slumsach miast, opuszczonych kompleksach przemysłowych, narkotycznych melinach czy zamkniętych i już rozsypujących się dzielnicach magazynowych – tam możemy znaleźć tereny należące do Pogranicza. Także każde silne wyładowanie emocjonalne lub psychiczne może otworzyć przejście do Pogranicza (patrz ramka *Wiedza tajemna: Sfera Namiętności*). Sceny zbrodni, sale tortur, domy śmierci, więzienia i pola bitwy mogą szokiem przebudzić śpiące psyche i otworzyć mu oczy na obraz rzeczywistości Metropolis.

Energie obecne tam, gdzie spotyka się Iluzja i Metropolis, wypaczają ciała i umysły ludzi zbyt długo narażonych na ich działanie. Ci, którzy pozostają na Pograniczu zbyt długo, w końcu stają się Pogranicznikami. Ich ciała są suche, szare i pokryte plamami, a paznokcie twarde, czarne i wykrzywione niczym szpony. Oczy Pograniczników są wielkie i przekrwione, z wylobrzymionymi

żrenicami, które umożliwiają im widzenie nawet przy bardzo słabym oświetleniu.

Pogranicznicy często pozostają niezauważeni – jak często uważnie przyglądamy się ulicznikom i żułom naszych miast, pijakom, narkomanom czy dziwkom? Przypomina to magów Arcane albo – jako bardziej ukierunkowane zastosowanie – wampirzą moc niewidoczności. Te wyrzutki mają zwyczaj zbierać się razem (tak dla bezpieczeństwa, jak i zaspokajania innych) w rzeczywistości, którą dostrzegli ponad Iluzją. I gdziekolwiek by Pogranicznicy nie zaczęli się gromadzić, tam getta stają się jeszcze gorsze, a Iluzja rozpada się coraz bardziej.

Pogranicznicy są liczni na terenach, gdzie pożywiają się nieumarli, jednak ich krew jest skażona i pozbawiona wartości odżywczych. Czasami – ku zgrozie Rodziny – przekazuje ona przekleństwo Nosferatu.

Iluzja jest obnażona także tam, gdzie liktorzy trzymają swoje bramy wiodące do Archontów, ich panów. Liktorzy najczęściej umieszczają swoje kwatery w biurach korporacji, bazach militarnych, pałacach albo w luksusowych mieszkaniach na szczytach wieżowców, choć nie zawsze jest to regułą. Te miejsca istnieją równocześnie w naszym świecie i w Metropolis.

Poza tym w większości miast jest obecna specjalna odmiana Pogranicza, nazywana Labiryntem, na którą składa się podziemna sieć kanałów, tuneli metra, przejść naprawczych i zapomnianych schronów. W cuchnących podziemiach miasta przejścia wykonane przez ludzi zaczynają z czasem łączyć się z korytarzami ze stali, betonu i gliny, do których powstania nigdy nie przyczyniły się nasze ręce. Spróbujcie zejść nimi dostatecznie głęboko, a każde z nich zaprowadzi Was do podziemi samego Metropolis.

Ludzie często gromadzą się w częściach Labiryntu leżących blisko powierzchni, podobnie jak w leżącym nad nim Pograniczu. W tych podziemnych przejściach kryją się kloszardzi, watahy dzieci ulicy i wszystkie inne wyrzutki; ci, którzy zgubią się w korytarzach Labiryntu, zostają Dziećmi Podziemi, jedną z odmian Pograniczników. Ich oczy degenerują się do tego stopnia, że potrafią już tylko rozróżniać ciemności od światła, jednak tę stratę równoważą im wyczułone zmysły dotyku i węchu. Ich ramiona i nogi przekształcają się tak, aby umożliwić poruszanie się na czworakach, a do wzmocnienia swoich paznokci często używają stalowych pazurów.

Blisko powierzchni Labiryntu żyją także Zeloci – zdziczałe, pozbawione skóry humanoidy, które polują na nieświadomych ludzi, a później pożerają swoje ofiary, które zawędrowały zbyt blisko Metropolis i wejść do Labiryntu. Gdy Zeloci znajdą ofiarę, porozumiewają się ze sobą za pomocą złożonego systemu grzechotów i brzęknięć, a gdy ofiara najmniej się spodziewa ataku, nagle wychylają się spod kratek ściekowych i z kanałów burzowych, po czym wciągają ją pod ziemię.

Prawdziwymi królami Labiryntu są członkowie klanu Nosferatu. Te plugawe istoty spędziły stulecia, ustanawiając pokój z subkulturami, które także obrały Labirynt za swój dom. Podobnie jak Ventruie mają swoje śmiertelne sługi na ziemi; usługują im Pogranicznicy oraz Dzieci Podziemia.

Krązą pogłoski – konkre-



tyzowane tylko przez Nosferatę i ludzi, którzy zawędrowali za daleko w głąbiny Labiryntu – o wielkich, wilgotnych komnatach lęgowych wypełnionych jajami i larwami Razydów (patrz część IV cyklu, *Necropolis: Metropolis*), a także straszliwie przekształconymi i zmutowanymi podludźmi zwanymi Psilositami, którzy oblekają swe ciała w żelazne egzozskielety i polują na ludzi, aby powiększać swoje zastępy.

Takie Pogranicza są obecne w każdym mieście. W większości metropolii Pogranicza się powiększają, a Iluzja zaczyna się całkowicie rozpadać. Kiedy to nastąpi, nasz świat zostanie zniszczony.

Inne drogi do Metropolis

Do Metropolis wiedzie więcej niż jedna droga. Zanim Demurg odszedł, najbardziej powszechnymi środkami podróży były narkotyki, eksperymenty medyczne oraz magiczne artefakty.

Wiele z tych ostatnich wciąż istnieje w prywatnych kolekcjach, muzeach lub sklepach z antykami. Zaczarowane obiektywy i okulary pozwalają ujrzeć rzeczywistość w prawdziwej postaci (choć nie przenoszą one do Metropolis *per se*). Statuetki i malowidła umożliwiają przedstawionej osobie lub miejscu na przebiecie się przez Iluzję, a lustra i układanki często otwierają bezpośrednie przejścia do miasta miast.

Eksperymenty medyczne i narkotyki również efektywnie łamią barierę Iluzji. Pacjentom szpitali psychiatrycznych leczonym elektrowstrząsami często przebłyskują strzępy rzeczywistości. Podobne są efekty stymulacji „nieużywanych” części mózgu, jak i deprawacja sensoryczna lub środki halucynogenne w rodzaju LSD. „Szaleni” – jak Malkavianie – często mają najczystsze wizje prawdy.

METROPOLIS: JEDYNA FASETA PRAWDY

Tam, gdzie Iluzja rozpadła się do końca, rozciąga się rzeczywistość Metropolis.

Każde istniejące miasto albo każde, które kiedyś istniało w naszym świecie, jest częścią Metropolis. Ponad Iluzją można zawędrować z Times Square do starożytnego Rzymu, nigdy nie odnajdując drogi powrotnej. Podróżowanie w głąb Metropolis często wiąże się z poruszeniem się na przekór upływowi czasu.

Po wygnaniu ludzkości, większa część Metropolis legła w gruzach. Obecnie Ruiny te są zamieszkałe przez złodziei i morderców, drapieżne zwierzęta i padlinożerców. Nawet po upływie dziesięciu tysięcy lat, pośród opuszczonych pałaców i przegromnych kompleksów przemysłowych, które niszczy rdza, można znaleźć skarby. Całe generacje rabusiów urządziły sobie życie za to, co znaleziono pośród pustych budynków. Do Ruin najczęściej wiodą Pogranicza istniejące w obrębie rosnących slumsów miast Rodziny.

Niektóre obszary Metropolis są utrzymywane przy życiu przez zamieszkujących je ludzi. Tereny te zostały, powiedzmy, „odnowione” i często są nie do odróżnienia od deptaków miast naszego świata. W rzeczywistości, wiele ulic przebiega przez Żywe Miasto, co w szczególności tyczy się

egzotycznych lub niebezpiecznych obszarów: bazarów Wschodniej Europy, slumsów, być może nawet ulic Nowego Orleanu w czasie Mardi Gras, czyli końca karnawału. Wtedy nieopatrzenie mieszają się z nami obywatele Metropolis. Większość z mieszkańców Żywego Miasta to rabusie, zaginionieni albo szaleni ludzie oraz Azgule.

Azgule – najbardziej powszechne istoty na ulicach Metropolis – były niegdyś sługami mieszkańców metropolii, ale po naszym wygnaniu zostały osamotnione. Czasami udaje im się wkroczyć do naszego świata, aby porwać ludzi – ongiś ich władców – z powrotem do Metropolis, gdzie ich torturują i uczą pokory w odwecie za starożytne grzechy. Nie kierowane Azgule wyglądają niczym czarnoskóre humanoidy ubrane w zbroje z szarej stali i osłony na twarze z czarnego szkła. Kontrolowane za pomocą swoich Prawdziwych Imion (pomiędzy wszystkie Azgule zostało rozdzielone około tysiąca imion), wyglądają niczym zwyczajni, atrakcyjni ludzie. Tremere, hermetyczni magowie i rozmaici okultystyści wysoko cenią ich sobie jako służących.

W sercu Metropolis leży słynne Pierwsze Miasto z wampirzych legend. Kiedy ludzkość wygnano z Raju, naszą próbą odtworzenia domu rodzinnego było Drugie Miasto, które zniszczyli Liktorzy, uznając je za zagrożenie dla Więzienia.

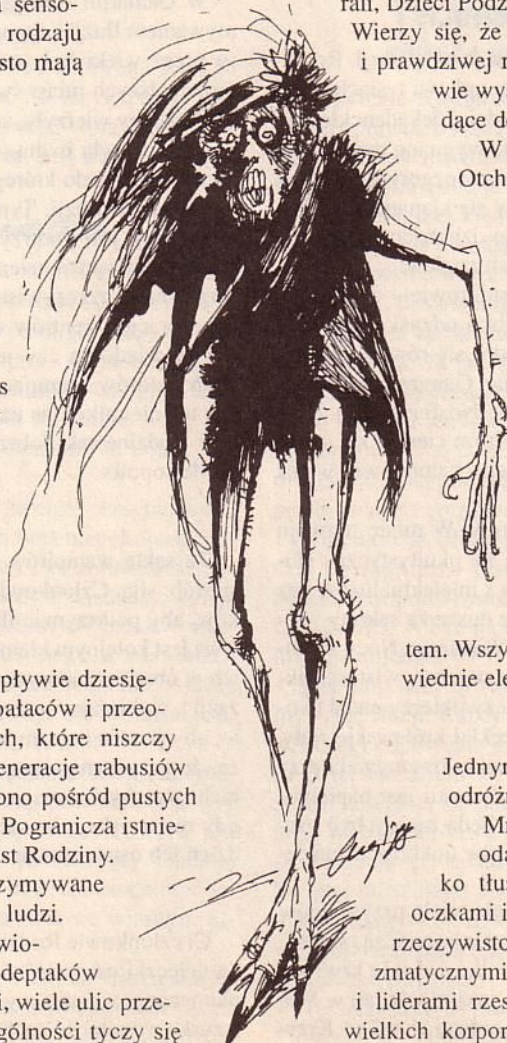
Oryginalne Pierwsze Miasto stoi obecnie w ruinie w sercu Metropolis, gdzie znajdują się dominujące nad okolicą Cytadelle Archontów – masywne, gotyckie wieże, liczące u podstawy ponad 11 kilometrów szerokości i dziesiątki wysokości. Po wnętrzach Cytadel wędrują Azgule, Tancerze Czarnej Spirali, Dzieci Podziemi, liktorzy i inne stwory Metropolis. Wierzy się, że Cytadelle kryją sekrety kontroli Iluzji i prawdziwej rzeczywistości, dlatego wszyscy magowie wysoce cenią sobie wszystkie portale wiodące do jednej z nich.

W centrum Pierwszego Miasta jest Otchłań, bezdenne rozpadlina szeroka na wiele kilometrów. W tym miejscu niegdyś stała Cytadela Demiurga, która zniknęła razem z nim.

Istnieje wiele innych obszarów w Metropolis, takich jak ogromny obszar przemysłowy znany jako Miasto Maszyn, nienaruszone pałace dekadencji zwane Lustrzanymi Salami, straszliwe Tereny Łowieckie (gdzie Tancerze Czarnej Spirali i fomorzy śledzą i zabijają swoje ofiary), a także tajemnicze Łamigłówki Metropolis oraz Miasto Umarłych nawiedzane przez upiory, które zagubiły się pomiędzy Piekłem a naszym światem. Wszystkie te miejsca są zasłonięte przez odpowiednie elementy Więzienia Nocy.

STRAŻNICY

Jednym z najbardziej istotnym czynników odróżniającym Więzienie Nocy od Świata Mroku jest obecność liktorów. Liktorzy, odarci z przebrania Iluzji, prezentują się jako tłuści, bladzi giganci, z paciorkowatymi oczkami i ostrymi jak brzytwa ząbkami. W naszej rzeczywistości te kreatury są atrakcyjnymi, charyzmatycznymi i przebojowymi ludźmi, przywódcami i liderami rzesz yuppie, zarządzających większością wielkich korporacji. W przeciwieństwie do członków



Rodziny, liktorzy mogą się swobodnie poruszać w obrębie całego społeczeństwa, tak we dnie, jak i w nocy.

Jedyną rzeczą, którą powstrzymuje liktorów przed zajęciem miejsca Rodziny, jest brak wolnej woli. Każdy musi służyć swojemu Archontowi jako jego reprezentant w obrębie Iluzji. Jeśli liktorzy pozostają lojalni, Archonci określają zakres ich obowiązków. Przykładowo, liktor służący Netzachowi może poświęcać swój czas zadawaniu gwałtu i współzawodnictwu, tak na polu bitwy, jak i w korporacyjnej centrali.

Jednakże liktorzy są więźniami mimo woli. Spędzili tysiąclecia, wykonując swoje zadania i wielu z nich wyładowuje frustracje na głupich i ślepych ludziach. Ponadto, w czasie ostatnich walk o władzę, grupa liktorów wraz ze zniknięciem niektórych Archontów sięgnęła po wolność i obecnie działa niezależnie.

Wraz z odejściem Demiurga, jego Anioły spadły z Raju i znalazły się w Iluzji. Serafini, którzy przeżyli podróż, zostali zamknięci w naszym świecie, gdzie prezentują się jako dające się łatwo manipulować, nieczyste i zdezorientowane wyrzutki (którymi, w jakimś sensie, są). Niektórzy liktorzy łapią i utrzymują Serafinów jako swoje prywatne armie.

Nawet świat zwierząt domowych służy strażnikom. Te Prawdziwe Zwierzęta – szczury w kanałach albo gołębie w parku – obserwują nas i zdają raporty liktorom (w części II, *Apokalipsa jest skończona*, która ukaże się w następnym numerze magazynu, będzie można znaleźć więcej informacji o zwierzętach i naturze w Więzieniu Nocy).

WAMPIRY W WIĘZIENIU NOCY: OBALENI WŁADCY METROPOLIS

Zanim Demiurg wtrącił ludzkość do więzienia Iluzji, Rodzina była arystokracją Metropolis. W miarę upływu tysiącleci, jej rządy stawały się coraz okrutniejsze i bardziej dekadentkie. Jak sugerują szeptane legendy, kiedy Rodzinę wygnano razem z resztą ludzkości, Demiurg przeklął ją w geście rozgoryczenia. Tak królewskie rody Metropolis w Iluzji stały się klanami Rodziny, przywiązani na wieczność do swojego dziedzictwa, będącego nieśmiertelną pamiątką ich nieprawych rządów.

Niektóre z rodzin – Ventrowie i Toreadorowie – dobrze zaadaptowały się do nowego świata i szybko odzyskały władzę nad swoimi poddanymi. Innym nie wiodło się równie dobrze, więc niektórzy z nich uciekli w dzicz (klan Gangrel), w szaleństwo (Malkavianie) lub do podziemi miast (Nosferatowie). Klan Brujah nigdy nie odzyskał szacunku, którym cieszył się w zamierzchłych czasach w Metropolis, a jego członkowie wciąż planują odzyskać władzę.

Większość Tremerów to pionki liktorów. W miarę rozwoju zachodniej cywilizacji i nadejścia mody na okultystyczne studia, wielu samozwańczych czarodziejów i intelektualistów bez mrugnięcia okiem przehandlowało swoje dusze za sekrety wiedzy tajemnej liktorów (patrz ramka). W Więzieniu Nocy są duże szanse na to, że dowolny Tremere jest w rzeczywistości liktorem. Poza tym wykonujący swoje rozkazy liktorzy nadal tworzą nowe linie krwi. Kiedy Demiurg przeklął królewskie rody, zdecydował, że ich krew będzie przez wieki utrzymywała przy życiu starszych Rodzin. Krew każdej z dynastii jest napiętnowana innym „kodem“, więc jej grzechy będą mogły być osądzone odrębnie, gdy nadejdzie Demiurg, aby dokonać ostatecznego osądu wszystkich przewin.

Nawet na wygnaniu Rodzina zachowała wiele przywilejów ze swojej przeszłości. Wszyscy jej członkowie są szybsi, sprytniejsi i mocniejsi od śpiących pachotków. Linie krwi ich klanów także niosą w sobie cienie mocy, jakimi władali w Metropolis: moce dominacji, charyzmy i kontroli tłumów. Krew

Rodziny niesie w sobie także zdolność do tworzenia następnych jej członków i sług, którzy w ślepych oddaniu będą wykonywali wszystkie rozkazy.

Mit Kaina jest, oczywiście, kłamstwem stworzonym przez Archontów w celu ukrycia początków Rodziny. Archonci jednak zdają sobie sprawę z nieśmiertelności wampirów i ich wewnętrznej potrzeby odtwarzania Metropolis, która mogłaby doprowadzić do rozerwania Iluzji, co jest dla niej wielkim zagrożeniem.

Nieznane są jednak przyczyny, dla których Archonci jak dotąd nie zniszczyli Rodziny w całości.

Starszyzna Rodziny zaczyna dostrzegać prawdę leżącą gdzieś za ich miastami i zdaje sobie sprawę, że to, co znajduje się za Iluzją, czymkolwiek by nie było, staje się coraz bardziej powszechne wraz z postępującym wzrostem i zbrukaniem miast.

Camarilla

Camarilla jest jednym z największych osiągnięć Archontów. Poprzez wywoływanie wewnętrznych konfliktów, rozwijanie intryg i tworzenie atmosfery desperacji, egzystencja Rodziny jest ukryta, a Iluzja podtrzymana. W sercu Camarilli gnieźdzą się liktorzy rozmaitych Archontów, w większości Kethera (prawej ręki Demiurga), Netzacha (zwycięzcy, podtrzymującego pozbawioną znaczenia Jyhada na przestrzeni eonów) i Czarnej Madonny, Binah (promującej organizację i lojalność wobec rodziny). Dla innych wampirów ci liktorzy występują jako starożytni członkowie Rodziny, którymi być może niegdyś byli – dawno, dawno temu – ale zostali od tego czasu przekształceni przez Archontów.

W Camarilli istnieje też agenda nie zajmująca się podtrzymywaniem Iluzji uniemożliwiającej wykrycie Rodziny. Wampiry przez wieki były odpowiedzialne za powstanie wielu najwspanialszych miast świata. W czasie, gdy późniejsze pokolenia Rodziny wierzyły, że celem tych działań były bardziej efektywne hodowla bydła, starsi wiedzieli, że każde miasto, które zbudowali lub do którego powstania się przyczynili, jest kolejną wyrwą w Iluzji. Tym samym krótkoterminowym zadaniem organizacji jest podtrzymywanie Iluzji i ochrona jej istnienia, ale długofalowym celem jest powolne odłupywanie większych fragmentów rzeczywistości poprzez tworzenie – i późniejszą degenerację – centrów wielkich metropolii.

Nie wiadomo czy jest to zamierzone działanie zbuntowanych liktorów zajmujących najwyższe stanowiska w Camarilli, czy też nieuniknione uzewnętrznienie się talentów, które uczyniły Rodzinę tak dobrze przystosowaną do pełnienia władzy w Metropolis.

Sabat

Ta sekta wampirów planuje powrót do Metropolis w inny sposób: siłą. Członkowie Sabatu nie podejmują żadnych wysiłków, aby podtrzymać Iluzję. Dla nich koncepcja Człowieczeństwa jest kolejnym kłamstwem, mającym na celu kontrolowanie ich w obrębie iluzorycznego świata. Odrzucają tę poję „cywilizacji“, wybierając raczej Ścieżki: system wierzeń stworzony po to, aby pomóc im samym przełamać Iluzję. Zapomnieli jednakże, że przyczyną ciężającej na nich klątwy są popełnione przez nich grzechy i panująca w Metropolis dekadencja. Do czasu, gdy nie uzyskają lepszego dostępu do Metropolis, opóźnia się dzień ich ostatecznego osądu przez Demiurga.

Inconnu

Ci członkowie Rodziny odkryli prawdę o Wędrowce: to droga ucieczki od przekleństwa Demiurga. Gdy Golkonda zostaje ukończona, wampir wyslizguje się z pola widzenia Archontów i zyskuje wolność ruchu w obrębie Iluzji. Niektórzy Inconnu

poszukują dróg wiodących do Metropolis, które pozwoliłyby im powrócić do kruszącego się Edenu.

Wierzy się, że rytuał Golkondy wymaga, aby członek Rodziny stanął przed obliczem Demiurga, oczekując na osąd. Stosownie do pewnych tekstów, oczekujący na osąd musi wyrecytować litanie obciążających go grzechów, za które bierze pełną odpowiedzialność. Przewiny te są inne dla każdej z linii krwi.

Jednakże wraz ze zniknięciem Demiurga, wydaje się, że Wędrówka nie może zostać ukończona. Wielu Inconnu wybrało się w poszukiwaniu Demiurga w podróż do Otchłani, aby zakończyć rytuał Golkondy, ale żaden z nich nie powrócił.

Klany

Brujah: ten klan dumnie podtrzymuje swoją niezależność od liktorów znajdujących się w sercu Camarilli. Albo przynajmniej tak się jego członkom wydaje. Liktorzy i inkarnacje Malkuth są uwikłani w sprawy Brujah od stuleci. Członkowie tego klanu są najsilniejszą piechotą Archontki w jego rebelii przeciwko potężniejszemu rodzeństwu. Starsi Brujah najlepiej pamiętają gniew Demiurga i kiedy tylko mogą, ochoczo walczą ze wszystkimi jego tworamami.

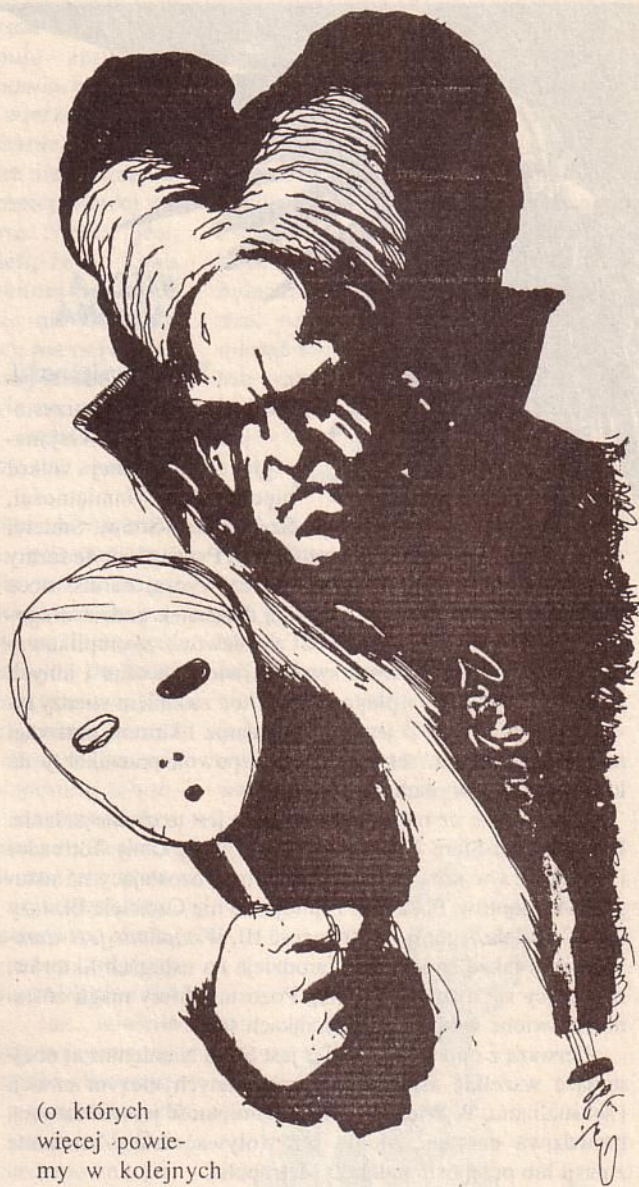
Gangrel: te wampiry często przemierzają przedmieścia miast i ukryte warstwy rzeczywistości Metropolis, wędrując przez sfery Gai obecne tam, gdzie nie sięga Metropolis (zobacz część II, *Apokalipsa jest skończona*). To oni są prawdziwymi buntownikami, którym udało się lepiej odnaleźć w tej rzeczywistości, niż kiedykolwiek w Metropolis.

Malkavian: szaleństwo obdarza – lub przeklina – członków tego klanu nieskrępowanymi wizjami Metropolis. W rzeczywistości, większość „objawów“ Malkavianów to po prostu efekty reakcji obronnych przed niewypowiedzianymi okropieństwami, które zobaczyli ponad Iluzją. Malkavianom bardzo łatwo przez przypadek zawędrować do Metropolis, gdyż są niezdolni do rozróżniania barier pomiędzy ich własnym miastem a pierwszą metropolią. Malkavianie są ponadto ściśle związani ze Sferą Szaleństwa (patrz część III, *Wstąpienie jest kłamstwem*), co przyciąga do nich stwory zrodzone z zaburzeń, którymi są od wieków napiętnowani.

Nosferatu: ponieważ skradają się w podziemiach miasta – slumsach, kanałach i rozpadających się centrach przemysłowych – żyją tam, gdzie Iluzja jest najstabsza. Nosferatowie pragnący sięgnąć do Podziemi, często błądzą po Metropolis, używając zapomnianych tuneli metra albo sieci dawnych piwnic. Starsi i mądrzejsi członkowie klanu śledzą te przejścia i traktują Metropolis jako swoje zasoby. Kiedy tylko jest to możliwe, Nosferatowie zawierają pakt z istotami spoza Iluzji, handlując ochroną i tajemnicą swojego istnienia w zamian za informacje. Młodsze wampiry często nie przeżywiają swojego pierwszego wtargnięcia do starożytnego miasta.

Toreador: ci członkowie Rodziny często korzystają z łaskawości Archontki Tipharet (patrz część III, *Wstąpienie jest kłamstwem*). W zamian za niewypowiedziane piękno i sztukę z Metropolis, starsi Toreadorowie i ich podwładni wypełniają tajemnicze rozkazy swojej pani. Członkowie klanu często poznają tajniki Sfery Namietności, która pozwala im eksplorować bezkresne obszary nowych doznań z pragnącymi tego (i niechętnymi temu) ofiarami. Toreadorowie często wyszukują artefakty, które otwierają bezpośrednie przejścia do Metropolis, gdzie w Lustrzanych Salach czekają na nich niekończące się rozkosze.

Tremere: ci czarnoksiężnicy są często zatrudniani przez Archontów (i o wiele częściej przez Anioły Śmierci) na ich rozkazy. W zamian uczą się oni sekretów różnych Sfer



(o których więcej powiemy w kolejnych odcinkach serii),

a także dodatkowych ścieżek Taumaturgii. Tremere są ważnymi i potężnymi pionkami w grze, tym niemniej, niektórzy Archontci obdarzają ich specjalnymi taskami. W szczególności Malkuth stale trzyma młodych czarodziejów w nadziei, że kiedyś dane im będzie uczestniczyć w zniszczeniu Iluzji. Tymczasem Anioł Śmierci Togarini, pełniąc rolę stróża magów śmierci (patrz część IV, *Necropolis: Metropolis*), także ochrania Tremere przed jakąkolwiek krzywdą ze strony innych Aniołów Śmierci lub Archontów.

Ventru: Liktorzy i wcielenia Archontów często posługują się członkami tego klanu jako chętnymi pionkami w obrębie Iluzji, wymieniającymi się usługami za władzę. Ventrowie, głęboko uwikłani w machinacje liktorów, często mają do swojej dyspozycji wielkie korpusy Azguli i innych sług z Metropolis. Ambitni członkowie klanu Ventru, którzy odkryli rzeczywistość ponad Iluzją, często szukają pomocy ze strony Pograniczników i wybranych klanów Rodziny – Malkavianów i Nosferatów, pragnąc dotrzeć do Metropolis.

W następnym numerze: Zmiennokształtni, sfera Gai oraz zapomniani bogowie.



WIEDZA TAJEMNA

Sfera Namiętności

Liktorzy korzystają z systemu dzikiej magii zgrupowanej wokół pięciu sfer: Namiętności, Szaleństwa, Snów, Śmierci oraz Czasu i Przestrzeni. Te formy magii są zazwyczaj bardzo obce i wymagają dziesiątek godzin długotrwałych zaśpiewów, skomplikowanych symboli, wielkich ofiar i innych plugawości. Choć zadaniem wiedzy tajemnej było danie liktorom przewagi

nad ich więźniami, sekrety liktorów powoli przeniknęły do ludzkich studiów okultystycznych.

Każdy może się nauczyć czarów, ale jest to trudne zadanie. Powszechnie Sferę Namiętności praktykują klany Torreador i Tremere, a w szczególności wampiry pozostający na usługach Archontów. Poza tym zajmują się nią Czciociele Ekstazy (lub Czciociele Agonii – patrz część III, *Wstąpienie jest kłamstwem*), a także śmiertelni czarodzieje na usługach liktorów, zajmujący się magią seksualną. Pozostałe Sfery magii zostaną omówione w kolejnych odcinkach serii.

Pierwszą z omawianych Sfer jest Sfera Namiętności, obejmująca wszelkie aspekty nieskrępowanych niczym emocji i seksualizmu. W Więzieniu Nocy namiętność jest namacalną, prawdziwą energią, zdolną przywoływać istoty zrodzone z pasji lub przenosić ludzi do Metropolis.

Czary ze Sfery Namiętności zostały podzielone na pięć poziomów, odzwierciedlających ich poziom trudności. Postać może się uczyć czarów tylko do poziomu nie przekraczającego jej wiedzy na temat Rytuałów.

Poziom 1

Widzenie przez namiętność – rzucający czar może wykryć prawdziwe emocje odczuwane przez jakąś osobę. Rzucający może następnie otworzyć bramę do czyściców, gdzie skończy ofiara czaru, jednak musi ona być obecna w czasie jego rzucania (patrz część IV, *Necropolis: Metropolis*).

Manipulacja namiętnością – czarownik może kontrolować i zmieniać emocje oraz pasje innej osoby, łącznie ze wzbudzeniem, przenoszeniem i wysysaniem określonych emocji, jak również dominowaniem ofiary.

Poziom 2

Przywołanie stwora namiętności – rzucający czar przywołuje do siebie stwora Namiętności. Przykładowo może to być Darthea, mająca obsesję na punkcie seksu istota, która opętuje swoje ofiary, czego efektem jest nimfomania lub satyriasis. Może to być także Libith, w Metropolis obiekt ludzkiego pożądania, który dziś torturuje frustratów seksualnych, aż oszaleją lub popełnią samobójstwo; czy też Gynachides, mięsożerny, szarawy humanoid, rozmnażający się poprzez implantowanie swoich płodów w macicach ludzkich kobiet.

Spętanie stwora namiętności – tym czarem można zmusić stwora Namiętności do siedmiodniowej służby.

Odesłanie stwora namiętności – odsyła jedną z przywołanych istot z powrotem do krainy Namiętności.

Wypędzenie stwora namiętności – ekspulsuje istotę Namiętności z ciała opętanej przez niego ofiary.

Poziom 3

Masowa sugestia – analogiczne do manipulacji namiętnościami, ale dotyczy całych grup ludzi.

Partenogeneza – rzucający czar może zapłodnić kobietę za pomocą magii. Dziecko będzie nosiło cechy genetyczne matki i czarownika, nawet jeśli rzucający czar jest płci żeńskiej. Potomek zrodzony w wyniku tego rytuału jest bardziej podatny na czary *krzyżówka* i *przemiana płodu*.

Poziom 4

Przemiana płodu – czarodziej może przekształcać nienarodzone dziecko, zmieniając jego zdolności, dodając lub odejmując kończyny, czy też powiększając lub zmniejszając organy wewnętrzne.

Poziom 5

Krzyżówka – rzucający zaklęcie może zapłodnić kobietę magicznymi „genami” pochodzenia zwierzęcego, demonicznego lub nawet wziętymi od maszyny.

Stworzenie proto-liktora – rytuał ten w połączeniu z rozległym zastosowaniem leków i zabiegów chirurgicznych, wypaczających ciało i umysł ofiary, zmienia człowieka w liktora. Proces ten umożliwia ofierze ukrycie jej nowej formy i ukazanie się na powrót w ludzkiej postaci, a także wyrzyna ją z normalnego cyklu życia i śmierci. Czar ten wymaga, aby przed rozpoczęciem rytuału w ciało ofiary została wszyta skóra prawdziwego liktora.

MINI-SŁOWNICZEK

Więzienie	Jail of	Pochodzenie
Nocy	Night	terminu
Otchłań	Abyss	KULT
Azgule	Azghouls	KULT
Pogranicze	Borderlands	KULT
Pogranicznik	Borderliner	KULT
Dzieci Podziemi	Children of	KULT
	Underground	

Wampire: Masquarade™ (Wampir: Maskarada™) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc.

Prawa do wydania polskiego lini produkt w Wampir: Maskarada™ należą do ISA sp.z o.o.

Tomasz Andruszkiewicz

W sieci archetypów

czuli

„Brakuje nam jeszcze złodzieja...”

Ilustracja: Jarosław Musiał

Nie jest to oficjalny tekst do Świata Mroku

Dziś zajmiemy się archetypami w Świecie Mroku. Tak jak w historycznie wcześniejszych grach fabularnych, tak i w systemach firmy **White Wolf** częścią kreacji bohatera jest wybranie jego przynależności do klanu, tradycji czy plemienia. Dzięki skodyfikowaniu pewnych charakterystycznych cech, zamknięciu ich w jednym określeniu, możemy szybciej tworzyć byty poruszające się w przestrzeni gry. Te kilkanaście haseł dzieli (mniej więcej) całe uniwersum bohaterów na grupy, którymi łatwiej się posługiwać. Czy jest to potrzebne? Oczywiście. To bardzo poważne ułatwienie, postać określona choćby tylko przez „Brujah” będzie już żyła sama. Możemy rzucić ją w wir wydarzeń i zostawić, a ona będzie się poruszać, reagować na sytuację, mówić, działać. Powiecie, że będzie to aktywność sztampowa, płytka, nieciekawa, przewidywalna? Macie rację, ale życie nie składa się z samych czynów heroicznych, ważnych, podniosłych. Cała reszta poza ratowaniem świata czy stawaniem się bogiem, to działania, które dają złudzenie rzeczywistości, to warstwa niemal niezbędna, byśmy z zaangażowaniem uczestniczyli w tworzeniu opowieści. Potrzeba wiele wysiłku, by robić teatr całkowicie abstrakcyjny, oderwany od „tu i teraz”, dlatego bardzo chętnie podpieramy się archetypicznymi zestawami cech czy charakterystycznych aktywności.

Tu pojawia się jednak problem: gdy korzystamy z archetypów, często zapominamy, że należy robić to z głową. Ile już razy oglądaliśmy paskudnych Nosferatów, wylażących z kanałów, tępych barbarzyńców wywijających maczugami, pięknych i zapatrzonych w siebie Toreadorów, dowcipnych kenderów, fanatycznych Czarnych Furii, chłodnych i wyrachowanych Technokratów? Czasem dosyć już mamy podobnie standardowych osobników i popadamy w skrajności – tworzymy postaci zupełnie oderwane od świata, dziwaczne, przeładowane niespotykanymi elementami. Wtedy często gra kuleje na normalnej płaszczyźnie, bo gdy trzeba cały czas pobudzać wyobraźnię i zdolności twórcze, żeby bohater przeszedł przez ulicę czy wypił kawę, to w finale nie mamy już siły na nic. Myślę, że (poza odosobnionymi przypadkami) nie powinniśmy odcinać postaciom korzeni i na siłę wyrwać ich ze Świata Boskich Imion – przestrzeni archetypów.

Przejdźmy teraz do szczegółów i zastanówmy się, jakie mechanizmy są ogólne dla RPG, a które w Świecie Mroku się nie sprawdzają. Oczywiście jest, że sama zasada posługiwania się archetypami doskonale działa w produktach WW. A co ze specjalizacją, rozdziałem sfer aktywności umysłowej czy fizycznej między grupy? Też niby jest, przyjrzyjmy się choćby wampirom: Brujah od brudnej roboty, Gangrel zwiadowca-nietoperz i tropiciel,

Malkavian szaleniec i nie wysychające źródło niekonwencjonalnych pomysłów, Nosferat od kontaktów i nielegalnych informacji, Toreador od doznań estetycznych, Tremer od tajemnych mocy, Ventr od kontaktów z władzą i finansami ludzkiego świata. Często zatrzymujemy się na podobnym podziale i nie zastanawiamy się, co wynika z konstrukcji koterii, mającej pokrywać jak największą obszarów dotykanych w opowieści. A tu właśnie zaczynają się problemy, bo o ile w świecie *fantasy* możemy zaczynać grę, opierając się na tytułowym: „brakuje nam jeszcze złodzieja”, to w **Wampirze** nie ma do tego realnych podstaw. Światy *fantasy* są na tyle baśniowe, że bez trudu przychodzi nam wyobrazić sobie „drużyny” składającej się z dwóch kapłanów różnych bóstw (jeden leczy, drugi posługuje się magią bojową), nekromanty (jak on świetnie dogaduje się z truposzami!) i dwóch wojowników od machania mieczami. Nikomu nie jest potrzebne zastanawianie się, co ich razem trzyma, jak się spotkali, bo zawsze temu mogli zabić rodziców, a tamten poznał ostatniego przez przypadek, gdy w karczmie zaatakowali ich bandyci. Zaś im system osadzony bliżej naszej rzeczywistości, tym trudniej działać w ten sposób. W **Zewie Cthulhu** problem został rozwiązany inaczej – wszyscy są ludźmi o podobnych celach, a różnią się zawodami. Jak ludzie się poznają i zaprzyjaźniają, to wiemy, więc nie ma problemu. A co z wampirami? Gdy prowadziłem pierwszą w życiu sagę krwiopijców, gracze postanowili zagrać składem: Gangrel, Toreador i Tremer. Oczywiście, nie widziałem powodów, by ingerować w proces tworzenia przez nich postaci, więc zrobili je takie, jakie sobie wymyślili, problem w tym, że wymyślali osobno. Ileż musiałem się natrudzić, żeby przy użyciu przypadkowych spotkań, zbiegów okoliczności, hartowania znajomości w walce (normalne mechanizmy z *fantasy* – jedyne, które miałem wypróbowane) scalić ich grupę. Po jakimś czasie dopiero zrozumiałem, że nie tędy droga, że opowieść w Świecie Mroku rządzi się innymi zasadami niż RPG w *fantasy*.

Klanowe archetypy w **Wampirze** są dużo silniej zarysowane, niż w starszych RPGach. Istotą gry wampirami jest konflikt, więc nie dziwi skłócenie wewnątrz ich społeczeństwa, ale olbrzymia większość opowieści opiera się na współpracy postaci w dążeniu do wspólnego lub własnych celów. Stajemy więc przed poważnym problemem: jak odgrywać niesnaski między klanami i jednocześnie godzić się z tym, że bohaterowie niemal całym swoim zachowaniem zaprzeczają temu postulatowi? Rozwiązań jest kilka, opiszę najpierw te łatwiejsze w zastosowaniu, a na koniec zaproponuję coś odmiennego.

Pierwszą metodę można nazwać „modelem wiekowego przymusu”. Społeczeństwo wampirze nie jest zbyt liczne;

ŚWIAT MROKU



nawet w ogromnej metropolii nie powinno być ich więcej niż kilkadziesiąt. Jeśli osadzimy opowieść w europejskim mieście, nawet sporym, to okazuje się, że wszystkich krwiopijców jest kilkunastu czy dwudziestu kilku. Wyłączmy z nich tych rządzących (książę, jego otoczenie, harpie), zapomnijmy o anarchistach z rozwodnioną krwią, a okaże się, że tak naprawdę zostaje kilka „sztuk” na zrobienie bohaterów. Gdy w swojej „grupie wiekowej” nie ma żadnego wyboru, a instynkt samozachowawczy mówi, że w stadzie bezpieczniej, to siłą rzeczy Kainicy ci będą trzymać się razem. Następny sposób to „przyjaźń wymuszona”; gdy Rodzice wampirów-postaci należą do jednej frakcji (choćby wspierającej księcia), to bohaterowie mogą być zmuszani do przebywania razem, wspólnego działania. Choć nie będzie między nimi przyjaźni, to może powstać poczucie bezpieczeństwa, które ostatecznie wystarczy do robienia czegoś razem. Dalej mamy „wspólne interesy” – model, w którym wampiry dobrowolnie godzą się na współpracę ze sobą, bo ich cele pokrywają się w jakimś stopniu. Tu trzeba pilnować, by kontakty postaci były wyrachowane, a rodząca się sympatia (narzucana z płaszczyzny personalnej sympatii między graczami) nie tłumaczyła wszystkiego. Ciekawym sposobem połączenia koterii jest wykorzystanie podanych archetypów klanów – koncepcję można by nazwać „wykorzystaj i zatłucz”. Polega ona na scaleniu postaci przez negatywne emocje, wzmocnieniu niesnasek, ale też na szacunku dla ich wiedzy czy zdolności. Wszyscy dążą do zdyskredytowania

swoich towarzyszy w oczach reszty społeczeństwa Kainitów, przy okazji próbując wyciągnąć od nich wszystko, co może być przydatne. Tu ciężar rozgrywki przenosi się do wnętrza koterii, a wydarzenia zewnętrzne są tylko pretekstem i tłem personalnych walk. Tak jak bokserzy wychodzą na ring, by walczyć i zdobywać w ten sposób pieniądze, sławę, osobistą satysfakcję, tak postaci w każdej scenie stają do kolejnej rundy. Sztywne zasady społeczne wampirów dają niezgłębione wręcz możliwości badania granic, przekraczania ich tak, by „uszło to na sucho”, subtelnych intryg i najciekawszej formy walki, gdzie przeciwnicy doskonale zdają sobie sprawę, o co chodzi, i godzą się na to.

Powyższe propozycje mają ograniczone zastosowanie i są właściwie (oprócz ostatniej) próbą pogodzenia głębokich konfliktów wśród wampirów z postulatem współpracy koterii. Istnieje jeszcze jedna metoda, która nie posługuje się półśrodkami, ale wymaga sporej pracy Narratora i plastyczności graczy. Polega na stworzeniu bohaterów należących do jednego, ustalonego klanu/szczepu/tradycji. Dlaczego, zapytacie, mamy grać takimi samymi postaciami? Po co tworzyć kilku Tremerów, którzy będą tak samo myśleli, to samo potrafili, ubierali się identycznie czy tak samo gadali? Tu jest sedno sprawy – stwórzcie ich tak, żeby byli inni. Gdy rozejrzycie się w swojej społecznej otoczce, zobaczycie ludzi pozornie podobnych. Wszystko jedno, czy to firma, w której pracujecie, wydział, gdzie studiujecie, czy szkoła, do której chodzicie. Niemal wszyscy zmieniają buty przy wejściu, kończą pracę o szesnastej, panikują przed egzaminem z anatomii czy prawa rzymskiego, jeżdżą autobusem, przynoszą drugie śniadanie, śmieją się z polonistki. Czy to czyni ich identycznymi? No właśnie, nie. Różnią się wyglądem, zachowaniem, zainteresowaniami, temperamentem, a mimo to grupujecie ich i mówicie: „moja klasa”, „mój rok”, „moje biuro”. Tu leży cała trudność i cały pomysł na zbudowanie koterii. Niech będą to sami Toreadorzy, Władcy Cieni czy Wirtualni Adepci, ale niech jednocześnie staną się odmienni, rozróżnialni. Problemy, które z pewnością się pojawiają, będą wynikały z archetypicznego traktowania klanu. Pierwsze próby mogą skończyć się tak, że koteria Tremerów będzie różniła się najwyżej kolorem oczu czy fryzurą, ale kto powiedział, że wyrwanie się spod wyuczonych ograniczeń jest proste albo przyjemne? Próbujcie dalej, testujcie różne możliwości. Istota koncepcji opiera się na odejściu od wizerunku postaci należącej do konkretnej grupy i przeniesieniu jej do naszego świata różnorodności zainteresowań czy poglądów. Wtedy mamy miejsce i na zaufanie, i na bogactwo konfliktów grup zamieszkujących Świat Mroku. Zapewniam Was, że jeśli po raz pierwszy, drugi, dziesiąty przebudujecie strukturę archetypów, to potem będziecie już robić to automatycznie – zyskacie władzę nad potężnym narzędziem, jednym z głównych motorów napędzających zjawisko zwane grami fabularnymi.

Wampire: Masquarade™ (Wampir: Maskarada™)
jest zastrzeżonym znakiem towarowym
White Wolf Inc.

Prawa do wydania polskiego lini produktów
Wampir: Maskarada™
należą do ISA sp.z o.o.

AVE!

Witam Was w nowym roku. Miło, że nadesłaliście mi swoje artykuły. Proszę o jeszcze (no, chyba że chcecie czytać tylko moje wypowiedziny). Jak to mówią w Imperium, danke schön.

Wraz z nowym rokiem nadchodzi też nowe zadania – oczywiście, dla Was. Podczas swych wieloletnich spotkań z Warhammerem, widziałem różnych graczy i Mistrzów Gry: zabawnych, natchnionych, ciekawych, nudnych, grubych i chudych, łysych i włochatych. Wciąż mi jednak mało – dlatego niniejszym ogłaszam konkurs na najoryginalniejszą poprowadzoną sesję WFRP (a właściwie najlepsze sprawozdanie z takiej sesji). Na relacje czekam do końca lutego, jedna grupa może przysłać tylko jeden opis rozgrywki. Powinien on zawierać: pisemną relację (maksimum 5000 znaków objętości), co najmniej pięć kolorowych zdjęć oraz kasety magnetofonową z 20 minutowym nagraniem z sesji. Jak ktoś może, to niechaj zamiast tego wszystkiego wyśle kasety video z zapisem rozgrywki (maksymalnie 30 minut). Powodzenia – nagrody czekają!

VALE!
(MNK)

P. S. Poniższe artykuły nie są autoryzowane przez GAMES WORKSHOP. Niestety...

Marcin

NOWE SPOJRZENIE NA MUTANTY

Ilustracja: Andrzej Grzechnik

Chaos... to chyba jedno z najbardziej charakterystycznych zjawisk (o ile da się go nazwać zjawiskiem...) świata WFRP. Jego macki sięgają wszędzie. Tajne sekty, skorumpowane władze, czarodzieje, którzy zawarli z nim pakt, zaślepieni wizją potęgi... Ale nie o tym chciałbym napisać w tym artykule. Za cel postawiłem sobie opisanie „najniższych“ form chaotycznego życia. Mutanty można spotkać wszędzie. Czy to zaczajonych w lasach zwierzolutdzi, czy kryjących się w mroku miast odmieńców, którzy mieli nieszczęście zetknąć się z działaniem spaczenia. Nie uważam, aby najważniejsze w opisie tych istot było podanie wszystkich możliwych mutacji, bo, po pierwsze, jest ich nieskończenie wiele, a po drugie, wierzę w kreatywność umysłów Mistrzów Gry. Postaram się opisać tylko sposób odgrywania zmutowanych NPC-ów i podać szczyptę innych, pożytecznych informacji na ich temat.

Przede wszystkim, opisując graczom mutanty, należy pamiętać, że stanowią one widok niezwykle. Ten pozornie oczywisty fakt jest bardzo często zapominany przez MG, szczególnie zaś przez prowadzących zaawansowane drużyny. Ile razy zdarzyło się Wam powiedzieć „Wyskakuje na was sześciu mutantów. Pierwszy wygląda jak...” i tak dalej? A przecież w świecie *fantasy*, a WFRP z całą pewnością takim światem jest, istnieje wiele niesamowitych istot i nigdzie nie jest powiedziane, że bestiariusz opisuje je wszystkie. Jeśli więc gracz trafi na „konio-człeka“

(pół człowieka, pół konia), to dużo ciekawiej będzie, jeśli opiszecie go jako połączenie konia i człowieka, a nie jako mutant, który wygląda jak centaur. Może bohaterowie nie skojarzą jego pochodzenia z Chaosem i pozwolą sobie na chwilę nieuwagi...

Poza tym „zwykły“ mutant, a więc istota, która nie powinna stanowić większego problemu nawet dla początkującej drużyny, może sprawiać wrażenie, że jest czymś znacznie potężniejszym. Mutacje bywają bardzo różne i dlatego nawet zaawansowaną grupę da się nastraszyć groźnie wyglądającym zwierzoczekiem, podczas gdy setny opis w stylu „Widzicie potężnie zbudowanego potwora o zielonej skórze. Jego białe zęby błyszczą na słońcu, kiedy się sadytycznie uśmiecha. Mimo niewielkiego wzrostu sprawia wrażenie zahartowanego w boju, a jego przekrwione oczy...” raczej nie wywrze na drużynie szczególnego wrażenia.

I jeszcze jedno. Nie zapominajcie o tym, że Chaos jest absolutnym okropieństwem i wypaczeniem. Opisy mutantów powinny być (nie licząc przypadków takich jak centaur pokazany powyżej) naprawdę obrzydliwe. Spróbujcie wyrysować słowami jakiegoś mutantą tak, żeby graczze prosili Was o przerwanie monologu, bo robi im się niedobrze (mi się parę razy udało – nie, nie gram z drużyną pięciolatek...). W ten sposób graczze nauczą się, co to jest Chaos, i że należy mieć się przed nim na baczności.

Jeśli drużyna jest odporna na ohydne opisy, to możecie w nocy, po walce z pomiotami mrocznych

bóstw, zaserwować im koszmary, w których zobaczyliby, jak by wyglądali po kontakcie ze spaczeniem... To powinno dać im trochę do myślenia. Dodatkowo zasugerujcie graczom, że po kontakcie z dziećmi Chaosu sami mogą się mutacją zarazić. To wcale nie musi być prawda, ale ciekawe, jak zareaguje gracz, który ma WW 240, 50 punktów przeznaczenia, itd., kiedy dowie się, że po krótkiej, acz skutecznej rzezi mutantów skóra na rękach zaczyna go swędzieć, tak jakby coś usiłowało się spod niej wydostać... Do tego pojawiają się jakieś pryszczki... Jaki gracz domyśli się, że to uczulenie na tutejsze trawy? W ten sposób nawet potężni gracze nie będą Chaosu lekceważyć.

Poza tym warto pamiętać, że Chaos to choroba, która może dotknąć wszystkich. Jeśli nie samych graczy, to ich rodziny, ukochane zwierzęta, znajomych, itp. Nikt nie jest absolutnie bezpieczny (a dodatkowo, może z tego powstać bardzo fajna przygoda...).

Może istnieć sytuacja, w której będziecie chcieli zastosować w przygodzie mutanty służące konkretnemu bóstwu, a nie Chaosowi ogólnie. Mam dla Was parę wskazówek.

Jeśli zamierzacie użyć stworów Khorne'a, to pamiętajcie, że nie należą one do szczególnie inteligentnych. Ich mutacje mają na celu wzmocnienie zwierzolutdzi w walce, więc mogą to być zmiany typu twarda skóra, wielkie zęby itp. itd. Raczej trudno spotkać stworzy Khorne'a w mieście (są za głupie, żeby się ukrywać, a poza tym atakują wszystko, co się rusza...). Ciągłe

czują zew krwi, więc wieści o ich istnieniu szybko rozniosą się po okolicy (pobliskie wioski poczynią wszelkie działania zwiększające szansę odparcia pomiotu, lub, jeśli liczba mutantów okaże się wyjątkowo wysoka, mieszkańcy zaczną pakować manatki).

Co się tyczy podopiecznych Nurgle'a, to z całą pewnością walka nie będzie dla nich rzeczą najważniejszą. Są bardzo leniwi i mało co ich w ogóle obchodzi. Największy problem z nimi to możliwość zarażenia się jakąś paskudną chorobą, a w najgorszym wypadku, potworną zgnilną Nurgle'a. Ich mutacje należą do raczej niewielkich (Nurgle skupia się znacznie bardziej na zsyłaniu chorób), ale ich ciała zostaną zniekształcone przez liczne zarazy (np. trąd) i nie gojące się rany. Mniej zmutowane formy można spotkać w miastach, ale tylko w najgorszych dzielnicach. W dużych skupiskach ludzkich są bardzo niebezpieczni – epidemia to jedna z najgorszych plag...

Slaanesh tworzy jeszcze inne kreatury. Jest bogiem spazycznej rozpusty, więc jego ulubieńcy będą na swój wypaczony sposób atrakcyjni. Często ich płęć da się określić jako kobiecą (jeśli ktoś jest w stanie w ogóle rozpoznać ich płęć). Ich skąpo odziane, lecz pełne macek czy innych okropnych mutacji ciała nie należą do najmiłszych widoków. Większość z nich przypomina obojnaki. Tak więc kobiety bardzo często będą miały tylko jedną pierś itp. Nie wiem czemu, ale w Warhammerze bitewnym przyjęło się, że ich atrybutem są szczypcy. Nie jest mi znany tego powód, ale skoro już tak jest, to czemu nie...

Na koniec został nam Ten, Który Zmienia Drogi. Moim zdaniem mutanty Tzeentcha są najciekawszą grupą. Bóg ten jest tak nieobliczalny, że możliwa jest niemal każda mutacja. Do tej grupy właśnie możemy zaliczyć mutanty, których wygląd zewnętrzny nie wskazuje w żaden sposób na dotyk spaczenia. Są oni wyjątkowo niebezpieczni. Ich mutacje dotyczą tylko i wyłącznie psychiki. Bardzo trudno je wykryć, więc wysoko postawieni w hierarchii społecznej wyznawcy Tzeentcha mogą nieźle narozrabiać. Oczywiście, większość z nich zmienia swe zachowanie do tego stopnia, że zostaje zamknięta w przytułkach dla obłąkanych, ale u niektórych zmiany są bardzo subtelne (jak wszystkie czyny

Tzeentcha). Co się zaś tyczy „zwykłych” mutantów, to najmniej ze wszystkich przypominają oni ludzi. Stopień ich wypaczenia nie zawsze pozwala odgadnąć, ich wcześniejszą tożsamość.

To by było na tyle, jeśli chodzi o dokładny opis mutantów. Pamiętajcie jednak, że dotyczy on większości, a nie wszystkich pomiotów Chaosu, gdyż Chaos jest nieobliczalny (a poza tym nie wolno Wam popaść w rutynę). A teraz słów kilka o psychice i zachowaniu tychże stworzeń...

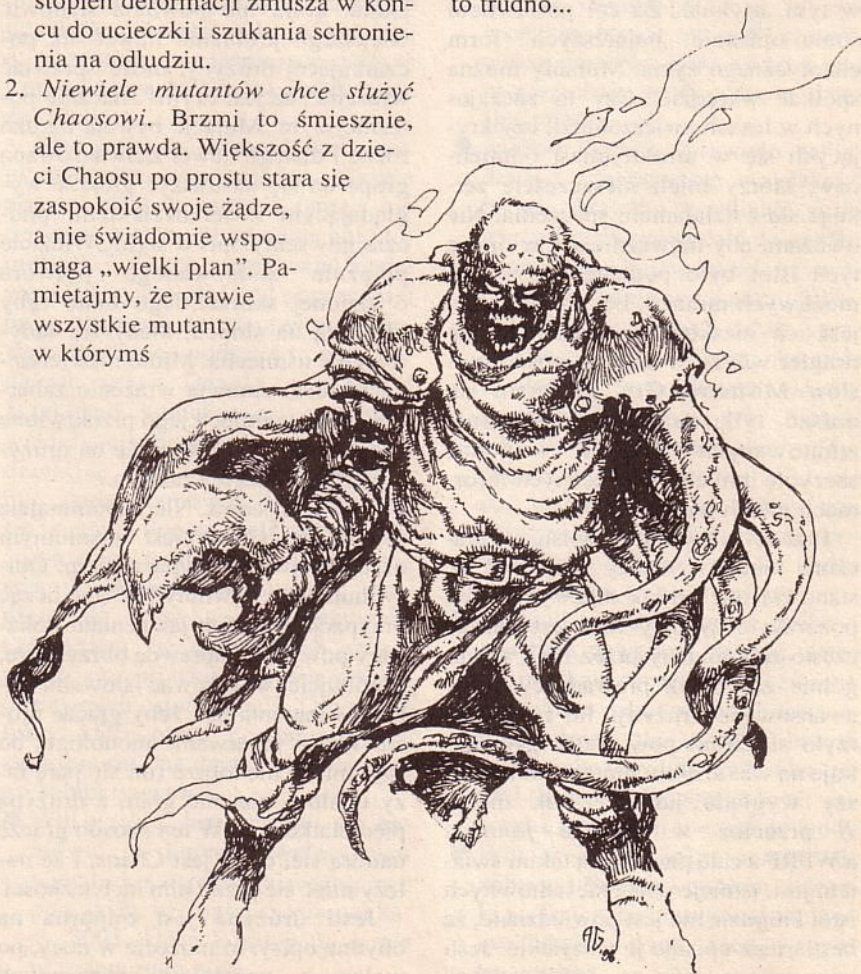
1. *Nie każdy mutant chciał się mutantem stać.* Znaczna część tych stworów to ludzie, których ohydna moc spaczenia dotknęła wbrew ich woli. Ich życie to jedna wielka męczarnia. Starają się za wszelką cenę ukryć mroczne znamiona i nadal być częścią społeczeństwa. Niestety, taki tryb życia często prowadzi do chorób psychicznych. Poza tym na pewno będą oni stronić od fanatycznych wyznawców praworządnych bóstw i Ulryka. To po prostu zaszczute zwierzęta, których zwiększający się powoli stopień deformacji zmusza w końcu do ucieczki i szukania schronienia na odludziu.

2. *Niewiele mutantów chce służyć Chaosowi.* Brzmi to śmiesznie, ale to prawda. Większość z dzieci Chaosu po prostu stara się zaspokoić swoje żądze, a nie świadomie wspomaga „wielki plan”. Pamiętajmy, że prawie wszystkie mutanty w którymś

momencie przestają myśleć, a ich głowę wypełnia jedynie żal za tym, co utracili, chęć zemsty na swych bliskich, którzy wypędzili ich z domów, czy też chęć oddania się pokusom delikatnie podsuwanym przez ich mrocznych ojców.

3. *Mutanty wcale nie muszą się nawzajem kochać.* Fakt bycia mutantem nie oznacza stania się członkiem Solidarnej i Pomagającej Sobie Partii Zmutowanych. Często bywa odwrotnie. Opętane pragnieniem mordu stwory walczą między sobą, siejąc pośród podobnych sobie takie same spustoszenia, jak w szeregach przeciwnika. Nie dotyczy to sytuacji wewnątrz grupki mutantów, gdzie zazwyczaj ustalona zostaje jakaś hierarchia, ale walki między grupami czy między samotnymi odmieńcami.

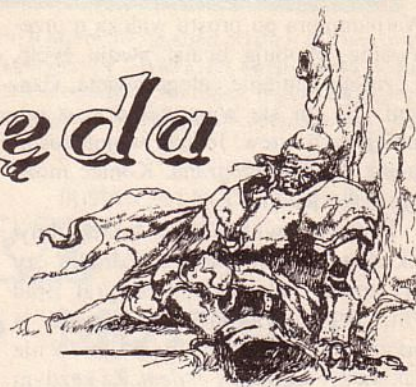
To chyba wszystko, co chciałem Wam przekazać. Oczywiście, nie napisałem tu wszystkiego, co można o mutantach napisać, ale resztę pozostawiam Wam. Mam nadzieję, że to, co zostało tu zawarte, kiedyś się komuś przyda... a jeśli nie, to trudno...



Ignacy „B&G” Trzewiczek

Jesienna gawęda

Ilustracje: Andrzej Grzechnik



Deszcz. Chłód i zimny, naprawdę przeraźliwie zimny wiatr. Jest późna jesień. Bohaterowie podążają w jakimś bliżej nie określonym kierunku, szczelnie opatuleni skórzanymi kurtami i płaszczami. Zagłębieni we własnych myślach, wspomnieniach. Zamknięci w sobie. Nie myślą o podążaniu „w szyku”, o poprawianiu kołczanu, mieczy... Marzą jedynie o ciepłej strawie, wygodnym miejscu przy kominku, dachu nad głową. Nieprzemakalne płaszcze i skórzane kaptury już dawno przemokły. Są twarde, wilgotne, szorstkie; nieprzyjemne.

Warhammer to niezwykła gra. Jej autorom udało się stworzyć wspaniały świat żyjący własnym, niezbyt zresztą przyjemnym, życiem. Stworzyli małe, ciasne, brudne i pełne błota wsie i niewiele od nich lepsze miasta. Wszystkie utopione w ciemnych, naprawdę mrocznych i niebezpiecznych lasach. Lasach pełnych orków, goblinów, mutantów. Istot przywołanych na świat przez bogów Chaosu. Te lasy żyją swoim własnym, brutalnym i dzikim życiem. Twórcy gry opisali także nas, ludzi, istoty, które niszczą wszystko, czego tylko się dotkną. Ludzi, którzy pojawili się Starym Świecie i, nie zdając sobie z tego sprawy, przystąpili do zabijania go. Wyparli elfy, krasnoludy... Elfy, dziś jakże odmienne od tych, jakimi były jeszcze pięćset lat temu. Rasa elfów powoli i nieuchronnie umiera, popadła w stagnację. Jest jak chory psychicznie, żyje zamknięta we własnych społecznościach. Elfy nie są rozumiane przez innych, ale też same nie rozumieją innych: ludzi, krasnoludów. Żyją we własnych lasach, wielbiąc sztukę, muzykę, naturalne piękno. W tym brudnym, szarym świecie nie ma dla nich miejsca. Ani dla nich, ani dla ich odwiecznych wrogów, krasnoludów. Stara jak świat wojna, której początków nikt nie pamięta, wyniszczyła obie rasy. Osłabiła je, zepchnęła na krawędź świata. Krasnoludy utraciły dawną potęgę. Niedługo silne, niepokonane, strzegące przed inwazją Chaosu granic znanego świata. Dziś nie bronią swych twierdz.

Utraciły je. Błąkają się bezdomne, szukając dawnej chwały. Przesiadują w knajpach, żłowiąc piwo i śpiewając sprośne pieśni. Nie wykuwają już runów, nie tworzą wspaniałych katedr. Genialni inżynierowie, mężni wojownicy. Nikomu niepotrzebni. W tym świecie nie ma dla nich miejsca. Liczy się tylko ludzki spryt, żądza zysku, zdobycie wpływów.

Prowadzenie przygód w świecie Warhammera to dla MG, a także dla graczy, niezwykle wyzwanie, a zarazem prawdziwe pole do popisu. To na dłuższą metę tworzenie niezwykle opowieści; długiej, mrocznej i prawdziwie jesienniej. Opowieści o upadku Starego Świata. Bohaterowie tej historii powoli dorastają. Postacie graczy stają się coraz mądrzejsze i rozważniejsze. Z żądnymi sławy i bogactwa śmiałków zamieniają się w szarych, zmęczonych życiem awanturników – tych nielicznych, którzy potrafią dostrzec zło, czające się tuż za drzwiami naszych domostw. Z początku próbują z nim walczyć, ryzykując życie w walkach z goblinami, orkami, mutantami. Pokonując złych magów, kapłanów. W końcu jednak mijają dziesięć lat. Bohaterowie są już obławiani punktami doświadczenia, punktami obłędu. Cierpią na reumatyzm, astmę, schizofrenię... Boją się ciemności, zamkniętych pomieszczeń... Zmęczonym ciężkim życiem, dostrzegają, że to wszystko było na nic. Że nie zyskali ani sławy, ani bogactwa. Że pokonanie kilku okrutnych przeciwników nic nie zmieniło. Ani w ich życiu, ani w życiu całego Starego Świata. Że w tym okrutnym świecie nigdy nie zabraknie młodych utalentowanych adeptów sztuki magicznej. Adeptów, którzy przekroczą cienką linię pomiędzy światłością a ciemnością. Że wciąż będzie przybywało osób oddających swe dusze mrocznym bogom. Że okrutni magowie zawsze będą pragnęli rządzić światem. Tylko czy ci magowie naprawdę są źli? Po czym to poznać? Czym różnią się od przekupnych sędziów, skorumpowanych burmistrzów, złodziei, zabójców, dziwek? Czy ich także należy zabijać?

Czy trzeba zabić ich wszystkich?! Czy trzeba zabić wszystkich ludzi? Ten świat umiera. Zdycha.

Świat Warhammera nie jest miejscem na prowadzenie wesołych i przyjemnych kampanii. Zapomnijmy o dziesiątkach świat, targów, zabaw, z takim namaszczeniem opisywanych w oficjalnych dodatkach do systemu. Odrzućmy je. Spróbujmy spojrzeć na Stary Świat w inny sposób. Dostrzeźmy deszcz, chłód, ciemne, niezwykle gęste i zawsze niebezpieczne lasy. Bowiem Stary Świat to Szare Góry, to Wyjące Wzgórze, to Darkwald i setki małych osad. Stary Świat to brudne, odcięte od „cywilizacji” wioski, osady, w których żyje zabobon, osady, w których czci się nieznanych nikomu bogów.

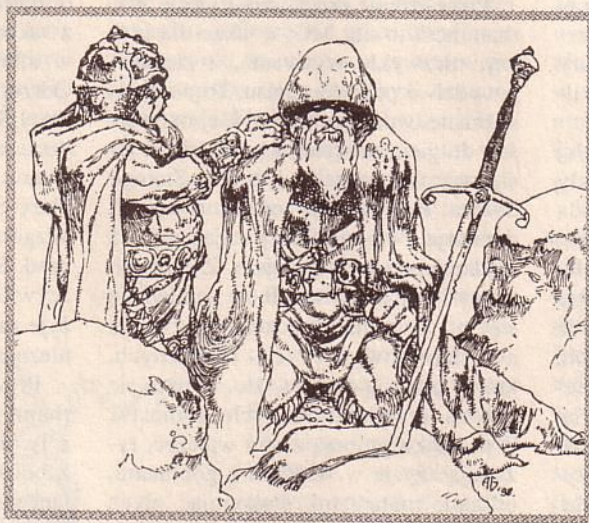
Prowadzisz przygody w świecie Warhammera już od kilku lat. Każdy z Twoich graczy kilkakrotnie odgrywał zabójców trolli, zwadźców, a nawet tancerzy wojny. Zabiliście już setki goblinów, pokonaliście dziesiątki nekromantów. Można powiedzieć, że wyczerpaliście możliwości Warhammera. Najwyższy czas przesiąść się na inny system. Zagrać w coś nowego. Zagrać zatem w Warhammera, ale inaczej. W Warhammera deszczowego, jesiennego. Opowiedzcie kilka nowych historii, jednak tym razem innych. Smutnych, przejmujących i nigdy nie kończących się *happy endem*. Bowiem w Starym Świecie nie istnieje coś takiego, jak szczęśliwe zakończenie. Tam nie ma miejsca na epickie przygody i misje. Bohaterowie przygód nie wchodzi na dziesiąte poziomy, nie stają się nadludźmi. Wręcz przeciwnie, powoli i nieubłaganie chylą się ku krawędzi, powoli tracą punkty przeznaczenia, dar, który otrzymali od bogów. Z każdym krokiem przybliżają się do śmierci. Bohaterowie Warhammera nie taszczą setek magicznych przedmiotów, a na swej drodze nie napotykają smoków ani księżniczek. Bohaterowie

Warhammera po prostu walczą o przetrwanie. Próbuja ocalić swoje życie, a czasem istnienie całego świata. Czasem uda im się wygrać którąś z pomniejszych bitew. Jednak wojna została już dawno przegrana. Koniec może być tylko jeden.

Zapewne widzieliście takie filmy, jak „Siedem”, „Uśpieni”, „Zdrada” czy „12 małp”. We wszystkich grał Brad Pitt, ale, oczywiście, nie dlatego je przypominam. Żaden z tych filmów nie zakończył się *happy endem*. Za każdym razem bohaterowie w najlepszym przypadku osiągalni połowiczny, niepełny sukces. A „Blade runner”? Ostatni z androidów, demonicznie odgrywany przez Rutgera Hauera, ginie, a uwielbiany przez wszystkich Harrison Ford szczęśliwie kończy swą misję, likwidując ostatniego z androidów. A *happy end*? Gdzieś się ulatnia, rozmywa, ucieka. Film się kończy, a my wcale się nie uśmiechamy. Jesteśmy przynębieni, nieco zasmuceni. Nadchodzi czas na refleksję. Powinien był go zabić czy nie; czy kłamstwo księdza było jedynym wyjściem z sytuacji; czy bohater odgrywany przez Bruce'a Willisa mógł uniknąć śmierci; czy...? Tak właśnie powinniśmy prowadzić Warhammera. Do tego został stworzony. Do smutnych, jesiennych opowieści. Najlepiej z morałem.

Graliście już w *Opowieść o zemście*? Jeśli jeszcze nie, to proszę, omińcie ten akapit, bowiem dość szczegółowo będę tu omawiał fabułę tej przygody. Jak zapewne pamiętacie, bohaterowie opowieści trafiają do małej osady, leżącej gdzieś w ciemnym, mrocznym lesie. Wystraszeni, wręcz przerażeni wieśniacy proszą ich o zbadanie zamczyska hrabiego Sigmunda, okrutnego władcy, który według wszelkich znaków na niebie i ziemi właśnie przebudził się ze snu wiecznego, by dokonać zemsty na swych poddanych. Poddanych, którzy gnębieni przez hrabiego, pewnego dnia, niemal dziesięć lat temu, postanowili go zabić. Fabuła wydaje się być prosta – ani szczególnie ciekawa, ani wyjątkowa. Przynajmniej do czasu, gdy okazuje się, że wieśniacy oprócz hrabiego zabili także całą służbę, straż, a także żonę i dziesięcioletnią córeczkę władcy. Do czasu, gdy okaże się, że zachowanie hrabiego, okrutne i bestialskie wynika-

ło z nieuleczalnej choroby, na jaką cierpiał. To Ulryk, bóg wojny, zmusił Sigmunda do takiego, a nie innego zachowania. Tak więc hrabia zapłacił życiem swoim i całej swojej rodziny za grzechy, których nie popełnił. A przynajmniej nie on sam. Scenariusz jest tak skonstruowany, żeby bohaterowie graczy do samego końca nie wiedzieli, po czyjej stronie leży racja. Czy gnębiomych i torturowanych wieśniaków, czy bestialsko zamordowanego hrabiego. W tej przygodzie nie ma miejsca dla dobra i zła. Dla odwiecznej walki pomiędzy światłością, a ciemnością. Jest tylko szarość. Wiele jej odcieni. Przygoda dobiega końca, bohaterowie ciężko poranieni opuszczają nieprzyjazną okolicę i do samego końca nie wiedzą, za kim powinni byli się opowiedzieć.



Czy w ogóle powinni byli? Przecież ich próba interwencji nic nie dała. Za kilka lat ponownie do zamku zawita grupa śmiałków, ponownie przebudzi hrabiego, a szaleni, okrutni wieśniacy ponownie ruszą na zamek. Historia będzie toczyła się w koło. Hrabia nigdy nie zdoła dokonać zemsty, a zarazem nigdy nie zaprzestanie prób. Wieśniacy zawsze będą górą. Czy można to nazwać *happy endem*?

Przygody do Warhammera nie mogą, a może raczej nie powinny być zwykłymi, pustymi zlepkami scen, konstrukcji fabularnych. Losowo zaprojektowanych spotkań z przeciwnikami. Powinny o czymś opowiadać. Tak, by po zakończeniu sesji gracze mogli jeszcze chwilę się zastanowić. Czy na pewno dobrze postąpili? Czy wybrali właściwą drogę? Czy nie można było rozwiązać danego problemu w inny, lepszy sposób? Jest wiele pięknych i mądrych słów; słów-kluczy, na

których można zbudować ciekawą, a co najważniejsze, przejmującą opowieść. Lojalność, przyjaźń, wierność, obowiązek, gniew... i zemsta. Na każdym z tych wyrazów można oprzeć oś fabuły, stworzyć przesłanie, sprawić, by przygoda z pustej, często pozbawionej głębszego sensu jatkii zamieniła się w opowieść o ...

Pisząc, a następnie prowadząc przygody do Warhammera, pamiętaj o tym wszystkim, o czym do tej pory przeczytałeś. Spróbuj przekazać graczom wizję chylącego się ku upadkowi Starego Świata. Nim przystąpisz do gry, nim Twoi gracze rozpoczną grę nowymi postaciami, poświęć każdemu z nich trochę czasu. Usiądźcie i porozmawiajcie. Opowiedz graczowi o Starym Świecie, takim, jakiego do tej pory nie znał, o brudnych wioskach, jeszcze brudniejszych miastach. O powolnej i konsekwentnej inwazji Chaosu. Opowiedz o upadku elfów, krasnoludów, o szalonym postępie rasy ludzkiej. Razem z graczem zastanówcie się nad nową postacią, opiszcie jej historię, opowiedzcie sobie ciekawe wydarzenia z jej przeszłości. Poprowadź każdemu z graczy krótką mini przygodę. Podczas takiej jednoosobowej sesji będzie Ci o wiele łatwiej przedstawić Stary Świat takim, jakim jest naprawdę. Krótki epizod w małej osadzie, gdzieś na zapomnianym trakcie... Dzięki temu lepiej poznacie nowo stworzonego bohatera. Jego zachowanie, zwyczaje. Już na samym początku nadacie postaci trochę głębi i realizmu.

A gdy już wszyscy razem przystąpicie do gry, gdy rozpoczniesz prowadzić przygodę w Twoim nowym Warhammerze, gdy gracze będą dobrze znali swoich bohaterów, wtedy wszystko pójdzie lepiej niż zwykle. Pamiętaj wtedy, by opowiadać historie mądre i ciekawe. Mające jakiś głębszy sens, przesłanie. Niech Twoje przygody ze scenariuszy, z modułów zamienią się w Opowieści. Opowieści, w czasie których gracze będą musieli dokonywać trudnych wyborów, szukać spośród dróg, z których żadna nie będzie prowadzić do szczęśliwego finału. Za każdym razem, gdy zasiądziesz do biurka i rozpoczniesz tworzenie kolejnego scenariusza, miej w pamięci „Blade runnera”, „Siedem”, „Uśpienych”... to najbardziej warhammerowskie ze wszystkich filmów. Deszczowe i jesiennie.

MAGICZNE PRZEDMIOTY Z KRWAWEJ PUSZCZY

Tekst zaczerpnięty z pisma „Earthdawn Journal” nr 8

Rob Cruz

Przekład: Tomek Kreczmar

Poniżej znajdziecie opisy magicznych przedmiotów i skarbów, które bohaterowie mogą znaleźć (lub nawet kupić) w Krwawej Puszczy albo jej okolicach. Wśród nich znajdują się zarówno typowe przedmioty podobne do amuletów krwi (patrz str. 259-260, **PZ**) czy płaszcz z łusek espagry (patrz str. 257, **PZ**), jak i unikatowe skarby w rodzaju Zabójcy Horrorów (patrz str. 283, **PZ**) czy Maski Oltiona (patrz str. 280-281, **PZ**). Wszystkie one są dziełem strażników krwi.

TYPOWE MAGICZNE PRZEDMIOTY

Opisane dalej przedmioty magiczne bardzo łatwo kupić w Krwawej Puszczy. Wiele z nich można również znaleźć w innych częściach Barsawii (najczęściej na czarnym rynku). Podane koszty dotyczą tylko i wyłącznie tych przedmiotów, które kupowane są w Krwawej Puszczy. Poza nią ich cena wzrośnie trzy- lub czterokrotnie.

BUTY MYŚLIWEGO

Ta ulepszona wersja suchych butów (patrz str. 70, **Księga wiedzy**) to idealne obuwie dla osób, które spędzają dużo czasu w lesie. W skórę, z której są wykonane, wpleciono drobiny esencji powietrza i wody, dzięki czemu stopy noszącego je bohatera zawsze będą ciepłe i suche. Ponadto buty mają tak miękką podeszwę, że nawet długie polowanie okaże się niezbyt męczące. Noszący je bohater może, maszerując, pokonać dziennie 50 kilometrów, a nie 40 (patrz **Podróże**, str. 212-213, **PZ**).

Cena: 350 sztuk srebra

KRWAWA KARMA (AMULET KRWI)

Jest to mały brylant z zatopionym w środku zwiniętym drucikiem ze złota, srebra lub miedzi. Używająca go osoba traci na stałe punkt obrażeń, którego nie może uleczyć nawet po użyciu amuletu. Ponadto bohater musi wydać punkt karmy, kiedy będzie umieszczał amulet w swym ciele, gdyż tylko w ten sposób dostroi go do siebie. Przedmiot ten pozwala postaci wykorzystywać więcej punktów karmy w jednym teście – każdy dodatkowy punkt powoduje jedno obrażenie. Bohater może dodawać kolejne punkty karmy i wykonywać testy odpowiednią kością, dopóki nie osiągnie co najmniej przeciętnego sukcesu lub nie skończy mu się karma. Obrażeń spowodowanych przed użyciem

tego amuletu nie można uleczyć przez rok i jeden dzień. Krwawa karma po jednokrotnym wykorzystaniu na zawsze traci swą moc – brylant rozpada się i ciemnieje.

Cena: 1000 sztuk srebra

Trudność stworzenia: 17

KRZESŁO WYGODY

Te drewniane krzesła mogą mieć dowolny kształt i wygląd, zawsze jednak są piękne i posiadają wdzięk charakterystyczny dla każdego dzieła elfów. Podczas ich tworzenia wykorzystuje się esencję żywiołu drewna, co zapewnia im niezwykłą wytrzymałość i miękkość porównywalną do poduszek. Ponadto krzesła te dostosowują się do kształtu siedzących na nich osób, zapewniając niezwykłą wygodę. Posiadają także unikatową własność, o której wiedzą jednak tylko krwawe elfy – otóż ich ciemne bez problemu wbijają się w oparcie i ramiona krzesła, nie powodując ani bólu, ani innych nieprzyjemnych odczuć, a jednocześnie nie niszcząc mebla. Krzesła na tyle wielkie, by mógł na nich siedzieć troll czy obsydianin, są dość rzadkie.

Cena: 300 sztuk srebra (za zwykłe; krzesło dla trolla czy obsydianina kosztować będzie 350 srebrników)

PŁASZCZ Z DĘBOWYCH LIŚCI

Płaszcz te wykonuje się z liści krwawych dębów, które należą do chyba najczęściej spotykanych drzew w lesie, zwanym niegdyś Smoczą Puszczą. Chronią one w pewnym stopniu przed chłodem i deszczem, ale nie to jest ich najważniejszą cechą. Płaszcz te przede wszystkim zapewniają kamuflaż tym elfom, które pragną niezauważone wędrować po Krwawej Puszczy. Nosząca je osoba, która znajduje się wśród drzew, zlewa się z otoczeniem, co odzwierciedla modyfikator Zręczności i odpowiednich talentów związanych z ukrywaniem się, który wynosi +2 stopnie. W Krwawej Puszczy modyfikator zwiększy się do +3 stopni, a jeśli postać będzie się chować w pobliżu krwawego dębu – do +5 stopni.

Przez trzy miesiące w roku liście nabierają barwy połyskującej purpury – zarówno te wciąż porastające dęby, jak i wykorzystane do uszycia szaty. W tym czasie płaszcz ułatwi ukrywanie się jedynie w koronach krwawych dębów. Bohater kryjący się w pobliżu tych drzew otrzyma modyfikator +5 stopni, ale w innym przypadku szata na niewiele mu się przyda.



EARTH DAWN



WĄTKOWE PRZEDMIOTY I RODZAJE BRONI

Opisana dalej broń wątkowa jest bardzo podobna do tej, która znajduje się w *Księdze wiedzy*. Stworzyli ją strażnicy krwi, którzy najczęściej jej używają. Równie często wyposażeni są w nią gwardziści krwi. Oczywiście, inne krwawe elfy również mogą dzierżyć tego rodzaju broń. Większość tych przedmiotów można wykorzystywać nie dostrajając się do nich, choć wtedy ich moc jest znacznie ograniczona.

STRZAŁY GRZMOTÓW

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 15

Choć nazwa tego nie wskazuje, przedmiot ten to tak naprawdę magiczny kołczan oraz znajdujące się w nim strzały do elfickiego łuku. Kołczan wykonano z ciemno-błękitnej skóry przetykanej srebrem i to właśnie do niego należy się dostroić. Strzały również pięknie wyglądają – pióra są mlecznobiałe, groty zaś kryształowe, a całe

strzały od czasu do czasu jasno błyskają srebrem. Nie wyróżniają się one niczym niezwykłym, dopóki nie włoży się ich do kołczanu, który maksymalnie pomieści osiem sztuk. Wystrzelone z łuku strzały ulegają zniszczeniu. Nowe kosztują po 5 sztuk srebra za sztukę, a by zadziałały na nie moce kołczanu, muszą się w nim znajdować przez co najmniej 24 godziny. Nie można zapomnieć, że zwykle strzały do elfickiego łuku nie uzyskują opisanych dalej mocy.

Jeśli bohater korzystający z kołczanu nie jest do niego dostrojony, to strzały zadają normalne obrażenia i można ich używać na zwykły zasięg odpowiadający elfickiemu łukowi (patrz str. 253, PZ).

POZIOMYDOSTROJENIA

Poziom 1 **Koszt:** 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię kołczanu.

Efekt: Wystrzelone z łuku strzały przemieniają się w błyskawice, przez co stopień zadawanych przez nie obrażeń wynosi Siła Fizyczna +8. Przemiana ta powoduje zniszczenie strzał.

Poziom 2 **Koszt:** 300

Efekt: Strzały zadają obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +9. Ponadto, po trafieniu, powietrze przecina głośny grzmot, który ogłusza pobliskie istoty. Strzelający wykonuje test talentu lub umiejętności, dzięki której posługuje się łukiem, i porównuje wynik z obroną magiczną wszystkich znajdujących się w promieniu 10 metrów od celu. Udany test oznacza, że istota zostaje ogłuszona na liczbę rund równą poziomowi dostrojenia. W tym czasie otrzymuje modyfikator -1 stopień do wszystkich testów. Cel strzału jest automatycznie ogłuszany i otrzymuje modyfikator -3 stopnie na ten sam okres.

Poziom 3 **Koszt:** 500

Efekt: Strzały zadają obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +10. Ponadto, kosztem 3 punktów wyczerpania, strzelający otrzymuje modyfikator +3 stopnie do *broni strzeleckiej*, którego nie można jednak stosować podczas testu ogłuszania (patrz wcześniej).

CIERNIOWY ŁUK

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 12

Są to magiczne elfickie łuki, których drzewce pokrywają ciernie bliźniaczo podobne do tych, które przebijają ciała krwawych elfów. Wykonują je strażnicy krwi królowej Alachii, a wykorzystują elitarni łucznicy gwardzistów krwi. Każdy z tych łuków stworzony był z myślą o konkretnym elfie, a potem z biegiem czasu przekazywany kolejnym gwardzistom. W całej Krwawej Puszczy znajduje się dwadzieścia pięć cierniowych łuków. Są one bardzo rzadkie i nadzwyczaj dobrze chronione przez swych właścicieli. Niewielu posiadaczy strzał grzmotów korzysta z cierniowych łuków, jeśli jednak ma to miejsce, to stopień obrażeń zależy od strzał.

POZIOMYDOSTROJENIA

Poziom 1 **Koszt:** 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię łuku.

Efekt: Wystrzelowane z łuku strzały zadają obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6.

EARTH DAWN

Poziom 2 **Koszt:** 300

Efekt: Wystrzeliwane z łuku strzały zadają obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7, a jego zasięg wzrasta do 50/225/350 metrów.

Poziom 3 **Koszt:** 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię elfa, dla którego wykonano ten łuk.

Efekt: Z grotów wszystkich wystrzeliwanych z tego łuku strzał wyrastają ciernie, przez co obrażenia zadaje się ze stopniem Siła Fizyczna +8. Ponadto w przypadku przebięcia pancerza (co najmniej ogromny sukces) grot grzęźnie w ciele trafionej osoby. Wyrwanie strzały powoduje dodatkowe obrażenia ze stopniem 4, przed którymi nie chroni żaden pancerz.

Poziom 4 **Koszt:** 800

Efekt: Korzystający z łuku otrzymuje modyfikator +1 stopień do *broni strzeleckiej* (talentu lub umiejętności). Zasięg wzrasta do 60/250/400 metrów.

Poziom 5 **Koszt:** 1300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię strażnika, który stworzył łuk, oraz datę określającą dzień, w którym otrzymał go pierwszy łucznik.

Efekt: Kosztem 2 punktów wyczerpania bohater może wyrwać z drzewca łuku jeden cierni, który przemieni się w zwykłą strzałę – można z niej strzelać tak jak z każdej innej. Każdy łuk może w ten sposób „wyprodukować“ do 10 strzał dziennie.

WŁÓCZNIĄ KOLCÓLUDZI

Maksymalna liczba wątków: 1

Obroń magiczna: 13

Tymi włóczniami posługują się kolcoludzie, którzy chronią Krwawą Puszczy. Mają one wielkość i kształt zwykłych włóczni, choć drzewce na całej długości są porośnięte cierniami. Korzystający z nich kolcoludzie zadają obrażenia podane w poziomie 4. Jeśli zaś walczy nimi jakiś adept, to obrażenia zależą od jego poziomu dostrojenia.

Włócznie tworzy się podczas takiego samego rytuału, który powołuje do życia kolcoludzi. Nie można ich kupić, dlatego też istnieje tylko jeden sposób zdobycia tej broni – pokonanie dzierzającej ją istoty. Z czasem znaczną część tych włóczni „przywłaszczyli“ sobie strażnicy i gwardziści krwi, którzy wykorzystują je jako broń wątkową.

POZIOMYDOSTROJENIA

Poziom 1 **Koszt:** 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię włóczni.

Efekt: Wykorzystywana w walce włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +4.

Poziom 2 **Koszt:** 300

Efekt: Wykorzystywana w walce włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5.

Poziom 3 **Koszt:** 500

Efekt: Wykorzystywana w walce włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6.

Poziom 4 **Koszt:** 800

Efekt: Wykorzystywana w walce włócznia zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7.

CIERNIOWY MIECZ

Maksymalna liczba wątków: 2

Obroń magiczna: 13

Miecze te wykonano z drewn nasączonych esencją żywiołu drewna, ziemi i wody. Są one bardzo lekkie i giętkie, a walczą nimi przede wszystkim strażnicy i gwardziści krwi królowej Alachii. W wyjątkowych wypadkach – naprawdę niezwykle wyjątkowych wypadkach – władczyni Dworu Elfów może obdarzyć jednym z tych mieczy herosa spoza Krwawej Puszczy.

Jelce (najczęściej koszowe) tych mieczy wykonane są z żyjących, ciernistych winorośli, które raz do roku zakwitają. Nie dostrojona do broni postać będzie zadawała obrażenia tak, jakby dzierżyła zwykły miecz (Siła Fizyczna +5).

POZIOMYDOSTROJENIA

Poziom 1 **Koszt:** 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię miecza.

Efekt: Drewniany miecz jest w walce bardziej skuteczny niż stalowy i zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6.

Poziom 2 **Koszt:** 300

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7.

Poziom 3 **Koszt:** 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię krzewu, z którego zaszczerpiono winorośl tworzącą jelec miecza.

Efekt: Bohater może sięgnąć po moc cierni, by te go chroniły. W takim przypadku, kosztem 2 punktów



wyczerpania, może na liczbę rund równą poziomowi dostrojenia o +2 zwiększyć stopnie *uniku* lub *riposty* (wybór należy do niego). Jeśli nie posiada żadnego z tych talentów, otrzymuje jeden z nich (także wybrany przez siebie) na poziomie 2.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8. Bohater sięgający po moc cierni otrzymuje modyfikator +3 do stopni *uniku* lub *riposty*.

Poziom 5 Koszt: 1300

Czyn: Bohater musi wziąć szcep z winorośli tworzących jelec jego miecza i zasadzić go w ogrodzie pałacowym królowej Alachii. Następnie musi nazwać zasadzoną roślinę, sięgając po magię krwi i poświęcając 2 punkty obrażeń, których nie może wyleczyć przez rok i jeden dzień. Sadzonka natychmiast rozkwitnie, rodząc jeden kwiat. Czyn ten wart jest 2100 punktów legend.

Efekt: Miecz zadaje krwawiące rany. Jeśli walczący nim zada przeciwnikowi ranę, to ofiara będzie w każdej rundzie otrzymywać 2 punkty obrażeń do czasu, aż zostanie specjalnie opatrzona. Więcej informacji na temat krwawiących ran podano w **Księdze wiedzy**.

LEGENDARNE SKARBY

Opisane dalej dwa przedmioty to unikatowe skarby, o których po Krwawej Puszczy krążą legendy.

KRWAWE PIÓRO MORALARA

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 19

Strażnik krwi Moralara, adept Ksenomanta, stworzył ten przedmiot z pióra swego pierwszego chowańca – krwawego kruka – na rok przed nadejściem Pogromu. Chciał po prostu mieć coś, dzięki czemu będzie pamiętał ptaka. Odkrył jednak, że pióro zachowało coś z inteligencji kruka i że powala na pewien ograniczony kontakt z jego zmarłym duchem. Moralara umarł krótko po Pogromie, a pióro gdzieś zniknęło. Plotki powiadają, że znalazło się w kolekcji królowej Alachii, która zbiera przedmioty wzorca. Być może jest to prawda, ale władczyni Krwawej Puszczy ani temu nie zaprzecza, ani nie potwierdza. Tak naprawdę nakazała strażnikowi krwi Takarisowi odnaleźć pióro, wspierając w ten sposób teorię zaginięcia.

Pióro jest dość długie, błyszczące i czarne. Zapisywane nim znaki zawsze są czerwone, bez względu na barwę wykorzystywanego atramentu.

POZIOMY DOSTROJENIA

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię pióra.

Efekt: Obrona magiczna i pancerz duchowy bohatera wzrastają o +1.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Kosztem punktu wyczerpania pióro będzie przez godzinę zapisywać wszystko, co bohater podyktuje. Pismo jest pochyle i pająkowate, ale czytelne.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać Imię chowańca, z którego ogona pochodzi to pióro.



Efekt: Raz dziennie, kosztem 2 punktów wyczerpania, bohater może zadać niezyjącemu chowańcowi pytanie. Musi ono być na tyle proste, by ptak mógł na nie odpowiedzieć. Właściciel może więc, na przykład, zapytać ilu ludzi obozuje w pobliskiej dolinie – ptak jest w stanie polecić tam i ich policzyć. Po czasie potrzebnym na zebranie informacji, odzwierciedlającym również trudność pytania, pióro zapisze odpowiedź.

Poziom 4 Koszt: 1300

Efekt: Obrona magiczna bohatera wzrastają o +2. Ponadto może on zadać duchowi ptaka dwa pytania dziennie, ale każde z nich kosztuje 2 punktu wyczerpania.

Poziom 5 Koszt: 2100

Tajnik: Chowańiec, z którego ogona pochodzi to pióro, był pierwszym i ostatnim chowańcem Moralara. Bohater musi poznać powód, dla którego Ksenomanta nigdy nie postarał się o drugiego.

Efekt: Bohater może zatopić pióro w krwi ostatnio zmarłej osoby i wykonać test *tkania wątków* o trudności

EARTH DAWN

równej jej obronie magicznej. Jeśli zakończy się on powodzeniem, pióro dostroi się do ducha zmarłego. Kosztem 3 punktów wyczerpania na każde pytanie, bohater może zadać nieżywej osobie do trzech pytań. Duch chowańca będzie wysłannikiem, niosącym pytania do duszy zmarłego i wracającym z odpowiedziami – dlatego też proces ten jest dosyć powolny. Kiedy duch kruka powróci, pióro zapisze odpowiedź. Magia tego przedmiotu pokona zwykłą niechęć dusz zmarłych, zapewniając tym samym zdobycie jakiejś odpowiedzi. Być może jednak bohater będzie musiał uważnie poszukiwać prawdy w uzyskanych informacjach. Więż rozproszy się po trzecim pytaniu lub po godzinie – zależnie, co szybciej nastąpi.

Poziom 6 Koszt: 3400

Czyn: Bohater musi złożyć przysięgę krwi, zapewniając, iż nigdy nie będzie miał chowańca. Obietnica ta kosztuje punkt permanentnych obrażeń, których nigdy nie można uleczyć (patrz **Magia krwi: Przysięgi krwi, MiM nr 9(57)/98**). Jeśli bohater kiedyś złamie tę przysięgę i zdoła chowańca, otrzyma rytualną bliznę, która naznaczy go jako przeniewiercę. Otrzyma on również ranę, której nie da się uleczyć przez rok i jeden dzień. Jednocześnie pióro przestanie z takim bohaterem „współpracować”. Czyn ten wart jest 2100 punktów legend. Warto zauważyć, że bohater, który już posiada chowańca, nie może złożyć tej przysięgi, dopóki w jakiś sposób nie zerwie łączącej ich więzi.

Efekt: Raz dziennie właściciel pióra może przywołać ducha zmarłego chowańca, który pojawi się w przestrzeni astralnej w postaci wielkiego kruka. Z ochotą wykona jedno polecenie bohatera lub będzie mu służył przez maksymalnie godzinę. Wszystkie próby zmuszenia ducha do pozostania dłużej spełzną na niczym. Wykorzystanie pióra to jedyny sposób przywołania tego ducha.

DUCH CHOWAŃCA

ZR: 8	SF: 9	ŻYW: 8
PER: 10	SW: 8	CHA: 7
Inicjatywa: 9	Obrona fizyczna: 12 (15, gdy nastąpi fizyczna manifestacja)	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 12	
Atak: 9	Obrona społeczna: 12	
Obrażenia: 12	Pancerz fizyczny: 10	
Liczba czarów: 0	Pancerz duchowy: 5	
Rzucanie czarów: 12	Zachowanie równowagi: 10	
Efekt: zależnie od czaru	Test zdrowienia: 4	
Próg życia: 46	Szybkość w walce: 120	
Próg ran: 13	Pełna szybkość: 240	
Próg przytomności: 39		
Punkty karmy: 20	Stopień karmy: 5	
Moce: Empatia 10, Manifestacja, Spojrzenie astralne 13, Wspomożenie przywołującego, Złe oko 11, Zmylenie 11, Znajdowanie 13.		
Punkty legend: 40		
Ekwipunek: brak		
Łup: brak		

Empatia

Moc ta pozwala duchowi stworzyć empatyczną więź łączącą go z przywołującym. Działa ona tak, jak talent o tej samej nazwie (patrz str. 99, **PZ**).

Manifestacja

Moc ta pozwala duchowi zmanifestować się w fizycznym wymiarze na czas trzech minut. Duch objawia się w bezcielesnej postaci, dzięki czemu może przechodzić przez materialne przeszkody, takie jak ściany, drzwi czy skały. Jeśli jednak przeszkody będą grubsze niż metr, to duch zostanie w nich uwięziony i będzie potrzebował dodatkowej rundy na wydostanie się.

Spojrzenie astralne

Moc działa tak samo jak talent o tej samej nazwie (patrz str. 111, **PZ**).

Wspomożenie przywołującego

Moc ta pozwala duchowi zwiększyć magiczne zdolności osoby, która go przywołała. Przywołujący, by wykorzystać tę moc, musi poświęcić trzy punkty wyczerpania. Po tym czynie otrzymuje modyfikator +3 stopnie do wszystkich testów związanych z magią – wliczając w to talenty *rzucania czarów* i *moc woli*. Przez cały czas działania tej zdolności mag może wykorzystywać ją do różnych czynności. Innymi słowy, w jednej rundzie może zwiększyć stopień *rzucania czarów*, a w następnej – *moc woli*. Niestety, za każdym razem, kiedy wykorzystuje on tę moc, otrzymuje dwa dodatkowe punkty wyczerpania.

Każde użycie tej mocy działa przez trzy minuty.

Złe oko

Duch, aby skorzystać z tej mocy, musi wykonać jej test o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeśli zakończy się on powodzeniem, na trzy godziny stopnie jej cechy spadną o -2. Duch lub przywołujący ustalają, która z cech zostanie zmniejszona. W danym czasie ofiarą tej mocy może być jedna osoba.

Zmylenie

Moc ta pozwala duchom mylić i wprowadzać w zakłopotanie ofiary, przepuszczając przez nie nieco swej mocy. W tym celu muszą jednak wykonać test tej zdolności o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeśli będzie on udany, to stopień testów Percepcji i Siły Woli ofiary zmniejszą się w następujący sposób: -1 w przypadku przeciętnego sukcesu, -2 w przypadku dużego, -3 – ogromnego i -4 – wyjątkowego. Ten modyfikator dotyczy również testów talentów opartych na tych cechach.

Moc działa przez trzy minuty.

Znajdowanie

Moc ta pozwala duchowi odkryć, skąd pochodzi dany przedmiot. Jeśli posiada, na przykład, pukiel czyichś włosów, to może zlokalizować jego właściciela. Jeżeli ma zaś odłamek muru – umiejscowić budynek, z którego pochodzi. Duch, pragnący wykorzystać tę moc, musi wykonać jej test o trudności równej obronie magicznej celu. Udany test oznacza, że udało mu się zlokalizować daną rzecz.

KELLIMARA PANCERZ PŁATKÓW RÓŻY

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Na początku swej historii była to zwykła pnączozbroja zrobiona w całości z płatków róży, wykonana specjalnie

EARTHDAWN

dla Kellimara – adepta Wojownika – jednego z najwierniejszych i najbardziej zaufanych gwardzistów krwi królowej Alachii. Kellimar na kilkadziesiąt dni przed odprawieniem Rytułu Cierni poświęcił swe życie, by ochronić władczynię przed straszliwym Horrorem. Królowa została uratowana, ale jej obrońca zginął, a wraz z nim przepadła jego zbroja. Pancerza nigdy nie odzyskano, co jednakże nie dziwi, biorąc pod uwagę fakt, iż w gęstwinach Krwawej Puszczy jest wiele rzadko lub w ogóle nie odwiedzanych miejsc. Płatki róż podtrzymuje przy życiu magia, dzięki czemu nie trzeba się nimi opiekować, tak jak w przypadku pnączozbroi. Pancerz nie będzie chronił bohatera, jeśli ten się do niego nie dostroi.

POZIOMYDOSTROJENIA

Poziom 1 **Koszt:** 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię pancerza.

Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny i duchowy o wartości 4.

Poziom 2 **Koszt:** 500

Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny i duchowy o wartości 5.

Poziom 3 **Koszt:** 800

Tajnik: Bohater musi poznać okoliczności śmierci Kellimara.

Efekt: Piękno zbroi oślepia tych, którzy stykają się z noszącym ją bohaterem, zapewniając mu modyfikator +2 do stopnia Charyzmy podczas testów oddziaływania (patrz str. 237-238, **PZ**). Pancerz zwiększa również o +1 obronę społeczną.

Poziom 4 **Koszt:** 1300

Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny i duchowy o wartości 6 oraz zwiększa o +1 obronę magiczną bohatera.

Poziom 5 **Koszt:** 2100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię Horroru, który pokonał Kellimara.

Efekt: Podczas walki z Horrorami lub ich konstruktami zbroja zapewnia pancerz fizyczny i duchowy o wartości 9 oraz zwiększa o +3 obronę magiczną i społeczną bohatera.

Poziom 6 **Koszt:** 3400

Efekt: Zbroja zapewnia pancerz fizyczny i duchowy o wartości 7 lub 10 w przypadku walki z Horrorami lub ich konstruktami. Ponadto Horrory i ich konstrukty muszą uzyskać wyjątkowy sukces, by dokonać przebicia pancerza.

Poziom 7 **Koszt:** 5500

Czyn: Bohater musi wysledzić i zabić Horroru, który pokonał Kellimara, a potem przedstawić dowód tego dzieła królowej Alachii z Krwawej Puszczy – wtedy cały Dwór Elfów dowie się, że legendarny strażnik został pomszczony. Czyn ten wart jest 3400 punktów legend plus punkty zdobyte podczas walki z Horrorem.

Efekt: Bohater zwiększa o +2 swą obronę magiczną i społeczną. Przebicie pancerza następuje tylko w przypadku wyjątkowego sukcesu. Zapewnia całkowitą ochronę przed Horrorami i ich konstruktami.



Filip Łuszczuk

Ilustracje: Maciej Ściolny

KRONIKA

Gra fabularna fantasy dla początkujących część 1

I WSTĘP

W grze fabularnej biorą udział Mistrz Gry (MG) i gracze. Każdy z graczy wybiera sobie bohatera, w którego postać wcieli się w czasie rozgrywki (sesji), decydując, co robi w fantastycznej krainie. Panem świata gry oraz wszystkich zamieszkujących go istot jest MG. Pełni on w grze rolę sędziego, narratora oraz „reżysera“, opisuje graczom sytuacje, w jakich znajdują się bohaterowie, opisuje wyniki ich działań, odgrywa rolę spotkanych przez nich istot, oraz, w przeciwieństwie do graczy, zna zasady pozwalające określać skutki oddziaływania graczy na świat (i odwrotnie) oraz może dowolnie je interpretować i modyfikować według aktualnej potrzeby.

Sama rozgrywka przebiega w sposób odmienny niż w innych typach gier. Nie używa się w niej planszy i żetonów, a jedynie własnej wyobraźni, w której przeżywać można wyimaginowane przygody rodem z kart powieści *fantasy*. Gra fabularna jest nie tyle grą, co raczej rodzajem zabawy w teatr czy tworzenie opowieści. Gracze nie rywalizują, a współdziałają ze sobą, tworząc drużynę. Tym samym, celem gry nie jest pokonanie innych graczy, a jedynie dobra zabawa, polegająca na wcielaniu się w wymyślonych bohaterów. Nie jest to też pojedynek między graczami a Mistrzem Gry, gdyż MG jako sędzia nie może zwyciężyć – jego zadaniem jest poprowadzenie ciekawej sesji.

MG prowadzi rozgrywkę zazwyczaj według scenariusza przygody (czasem, jeśli MG jest bardzo doświadczony, może robić sesje improwizowane), który stanowi zarys akcji opowieści, oraz opierając się na podobieństwie świata gry do naszego, na związkach przyczynowo-skutkowych i na logice wydarzeń. Przykładowo: scenariusz może zakładać, że bohaterowie podczas pobytu w karczmie zo-

stali wynajęci przez tajemniczą postać do odnalezienia magicznego artefaktu ukrytego w ruinach starego zamku. W czasie sesji odbywają więc podróż do owej twierdzy, przeczesują ją i po przejściu przez labirynt pułapek, pokonaniu potworów i zdobyciu skarbów, odnajdują artefakt strzeżony przez smoka w podziemnej pieczarze. Oczywiście, niektórzy mogą po drodze zginąć i odpaść z gry, a ich graczom nie pozostanie nic innego poza stworzeniem nowych postaci. Może się również zdarzyć, że bohaterowie wrócą do karczmy z pustymi rękoma. Właściwie, nie da się dwa razy poprowadzić tak samo tej samej przygody, gdyż nie można przewidzieć wszystkich sytuacji, jakie mogą zaistnieć w czasie gry. Warto tu jeszcze zaznaczyć fakt, że gracze mają niczym nie ograniczoną wolność działania, w związku z czym mogą nawet nie przyjąć zlecenia i spędzić resztę życia nudząc się w knajpie lub zrobić nawet jeszcze głupszą rzecz, a w takich przypadkach MG powinien improwizować, starając się poprowadzić graczy na właściwą ścieżkę.

A oto jak może wyglądać fragment sesji (sytuacja z powyższego przykładu; bohaterowie dotarli do zamczyska):

MG: *Jest noc. Stoicie u stóp skalistego pagórka, na którym wznoszą się upiorne ruiny starej twierdzy. Zniszczona droga wiedzie w górę, niknąc w ciemniu. Co robicie?*

Gracze: *Idziemy na zamek.*

MG: *Jest ciemno, a zarośnięta zielskiem droga jest pełna gruzu. Co chwilę któryś z was potyka się i upada...*

Gracz 1: *Zapalam pochodnię.*

MG: *W świetle pochodni dochodzicie do bramy – ciemnego otworu w rozsypującym się*

murze. Wejście jest zablokowane przez stos kamieni i gruzu.

Gracz 2: *Odwalam gruz.*

Gracz 1: *Pomagam mu.*

MG: *Nagle słyszycie złowrogi syk dobiegający się pomiędzy kamieni. Co robicie?*

Gracz 2: *Odsuwam się i wyciągam miecz.*

Gracz 1: *Dźgam włócznią między kamieniem.*

MG: *Po kilku dźwiękach słyszysz rozpaczliwy pisk. Wyciągasz z jednej ze szczelin włócznię z nabitą na nią zdechłą jaszczurką.*

I tak dalej. Gra nie kończy się wraz z zakończeniem przygody. Za zdobyte punkty gracze będą zwiększać możliwości swych postaci i, jeżeli będą chcieli, mogą grać tymi samymi bohaterami nawet przez kilkanaście sesji. MG z czasem nauczy się tworzyć własne przygody oraz modyfikować scenariusze z innych gier, dzięki czemu sesje staną się dłuższe i ciekawsze.



SYSTEM AUTORSKI



2. RZUTY KOŚCMI

Do gry będzie potrzebny papier, ołówek oraz kilka kostek sześciennych i dziesięciościennych. W dalszej części tekstu używać się będzie skrótów na oznaczenie, że należy rzucić kośćmi:

1k6 oznacza: rzucić jedną kostką sześcienną.

1k10 oznacza: rzucić kostką dziesięcienną.

1k3 oznacza: rzucić kostką trójścienną. Ponieważ nie ma kostek trójściennych, rzucić 1k6 i podzielić wynik przez dwa, zaokrąglając w górę.

1k2 oznacza: rzucić kostką dwuścienną. Należy rzucić 1k6, wyniki parzyste traktując jak „1”, a nieparzyste jak „2”.

1k100 oznacza kostkę stuścienną. Aby uzyskać wynik od jednego do stu, należy rzucić dwiema kostkami dziesięciocennymi, wynik z pierwszej traktując jako cyfrę dziesiątek, a z drugiej jako cyfrę jedności. 2 i 4 oznacza 24, 3 i 0 oznacza 30, 0 i 1 oznacza 1, 0 i 0 oznacza 100 itd.

1k50 – należy rzucić 1k100, a wynik podzielić przez 2, zaokrąglając w górę.

1k20 – należy rzucić 1k100, a wynik podzielić przez 5, zaokrąglając w górę.

2k6, 2k10, 3k3, 5k20 – oznacza odpowiednio: rzucić 2 kostki sześcienne i zsumuj wynik, rzucić 2 kostki dziesięciościenne i zsumuj wynik

(nie mylić z 1k100), rzucić 3 kostki trójścienne i zsumuj wynik, rzucić pięć kostek dwudziestościennych i zsumuj wyniki.

3k6+5, 1k10+2, 2k2-1 – oznacza odpowiednio: rzucić 3k6 i dodaj 5 do wyniku, rzucić 1k10 i dodaj 2, rzucić 2k2 i odejmij 1.

W czasie gry będzie nieraz konieczne sprawdzenie, czy zaistniało jakieś zdarzenie. W takiej sytuacji MG powinien wykonać **rzut procentowy**. Oznacza to, że powinien określić procentową szansę tego zdarzenia i rzucić 1k100. Wynik mniejszy bądź równy szansie procentowej oznacza, że

zdarzenie zaistniało, wynik większy oznacza, że nie. Jeżeli zaistnienie zdarzenia zależy od umiejętności bohatera lub innej postaci świata gry (istoty, które są kontrolowane przez MG określa się mianem **Bohaterów Niezależnych** – w skrócie **BN**), wówczas rzut procentowy określa się jako **test**, a szansa na udane wykonanie testu jest równa poziomowi współczynnika postaci (w razie potrzeby MG może zmodyfikować tę szansę, zmniejszając ją bądź zwiększając). Testy zwykle wykonuje się, aby sprawdzić, czy działania bohaterów odniosły spodziewany efekt. Przykładowo, kiedy bohater próbuje trafić przeciwnika mieczem, testuje się jego **Zręczność**. Jeżeli walka toczy się np. w ciemnościach, MG może zmodyfikować szansę procentową o np. -10%, co zapisuje się jako test **Zręczność-10**.

3. CECHY

Każda postać świata gry, czy to bohater, czy BN, posiada cztery współczynniki określające jego mocne i słabe strony. Są to: **Budowa Ciała, Zręczność, Inteligencja i Charyzma**.

Budowa Ciała (BC): określa, czy postać jest chuda i słaba, czy umięśniona i silna. Określa siłę fizyczną i wytrzymałość bohatera.

Zręczność (ZR): decyduje, jak szybko i zwinny jest bohater, a także określa jego spostrzegawczość.

Inteligencja (INT): to miara psychicznych możliwości bohatera. Określa, jak dobrą ma on pamięć, jak odpowiada na zagadki, jak dużą wiedzę posiada, ale także siłę jego woli, opanowanie i umiejętności magiczne.

Charyzma (CH): decyduje o zdolnościach bohatera do negocjacji ze spotkanymi istotami, jego władczości, wrażeniu, jakie robi na innych itp.

4. TWORZENIE BOHATERA

Poniżej przedstawiam procedurę, którą gracze mogą wykorzystać do tworzenia swoich postaci, a MG do wykreowania w razie potrzeby ważnych BN. Wszystkie dane należy zapisywać w Karcie Postaci.

Krok 1: Nadaj swojej postaci imię, zdecyduj, jak wygląda, ile ma lat, skąd pochodzi itp. Takie informacje pomogą Ci wczuć się w postać, a poza tym, czasami, mogą mieć w grze duże znaczenie.

Krok 2: Wylosuj poziom cech bohatera. Dla każdej cechy rzucić 1k50+20.

Krok 3: Wybierz typ swojej postaci. Są cztery typy: **Wojownik, Ranger, Łotr i Mag**. W zależności od profesji, którą wybierzesz, możesz dodać sobie kilka punktów do niektórych cech.

Wojownik: Postać doskonale wyszkolona w walce. Dodaj 10 do swojej BC i 10 do ZR.

Ranger: Jest to doświadczony wędrowiec, radzący sobie dobrze w warunkach polowych. Dodaj 5 do BC, 10 do ZR i 5 do INT.

Łotr: Jest postacią sprytną i przebiegłą. Dodaj 10 do ZR, 5 do INT i 5 do CH.

Mag: Postać potrafi kontrolować magiczne moce. Dodaj 10 do INT i 10 do CH. Ponadto możesz wybrać 1k10 zaklęć z 1 POZ (patrz dalej).

Krok 4: Określ, co postać posiada. Każdy bohater zaczyna posiadać własne ubranie, nóż lub sztylet oraz pas z sakiewką, zawierającą 3k10+5 sztuk złota, za które będzie mógł nabyć dodatkowy ekwipunek.

Poniżej przykład tworzenia bohatera i kilka przykładowych postaci:

Decydujemy, że postać ma na imię Horgar i jest dwudziestodwuletnim człowiekiem. Losujemy jego cechy: rzucamy 1k50+20 dla każdej. Wychodzi 43 dla BC, 68 dla ZR, 46 dla

SYSTEM AUTORSKI

INT i 27 dla CH. Decydujemy, że Horgar zostanie Rangerem, więc dodajemy 5 do BC, 10 do ZR i 5 do INT. Na koniec losujemy, ile sztuk złota Horgar posiada. Wychodzi 9. Tak więc, charakterystyka Horgara będzie wyglądać tak:

Horgar – człowiek, lat 22, Ranger 1 poziomu.

Ekwipunek: nóż, sakiewka, 9 sztuk złota.

Inne przykładowe postacie:

Brungi – krasnolud, lat 76, Wojownik pierwszego poziomu.

BC 75 ZR47 INT23 CH39

Ekwipunek: sztylet, sakiewka, 17 sztuk złota.

Czarny Kruk – człowiek, lat 31, Łotr 1 poziomu.

BC 29 ZR77 INT40 CH45

Ekwipunek: sztylet, sakiewka, 21 sztuk złota.

Lindril – elf, lat 43, Wojownik 1 poziomu.

BC51 ZR68 INT40 CH68

Ekwipunek: sztylet, sakiewka, 15 sztuk złota.

Zoltan – człowiek, lat 25, Mag 1 poziomu.

BC37 ZR68 INT64 CH63

Ekwipunek: nóż, sakiewka, 17 sztuk złota.

Znane czary: Kompas, Klucz, Magiczna Strzała, Ognik.

5. ROZWIÓJ BOHATERA

W czasie gry MG powinien nagradzać graczy **Punktami Doświadczenia (PD)**. Należy je przyznawać za pokonanie przeciwników, ukończenie ważnych etapów scenariusza, dobre pomysły itp. Jeśli nie określa tego scenariusz, to MG sam decyduje, ile PD otrzymują gracze. Jeśli MG chce ukarać za coś któregoś z graczy, powinien przez pewien czas nie przyznawać mu PD. Nigdy nie wolno Punktów Doświadczenia odejmować.

Miarą potęgi bohatera jest jego **Poziom Zaawansowania (POZ)**. Każdy bohater zaczyna na 1 POZ i w miarę, jak będzie zdobywał doświadczenie, jego POZ będzie się podnosić. Poniższa tabelka przedstawia zależność Poziomu Zaawansowania od Punktów Doświadczenia:

Punkty Doświadczenia	Poziom Zaawansowania
0-250	1
251-750	2
751-1500	3
1501-3000	4
3001-7500	5
7501-15500	6
15501-26000	7
26001-40000	8
40001-90000	9
90001-150000	10
150001-250000	11
250001-350000	12

I dalej, co 10000 PD kolejny POZ.

Za każdym razem, gdy postać przechodzi na wyższy POZ, prowadzący ją gracz otrzymuje 8 punktów, które może rozdzielić pomiędzy swoje cechy. Za każdy 1 punkt przydzielony do cechy wzrasta ona o 1. Do jednego współczynnika nie można przydzielić więcej niż 4 punkty za jednym razem.

Przechodzenie na wyższe Poziomy Zaawansowania ma szczególne znaczenie dla Magów, ponieważ nie mogą oni uczyć się czarów z poziomów wyższych niż aktualny.

6. WALKA

Świat gry jest zwykle miejscem bardzo niebezpiecznym, pełnym nieprzyjaznych istot, które chętnie pozabawiłyby bohaterów życia. Nic więc dziwnego, że w czasie gry dojdzie w końcu do starcia zbrojnego pomiędzy bohaterami a niebezpiecznym

potworem lub czarnym charakterem. MG powinien przygotować się na taką okoliczność i zapoznać się wcześniej z zasadami prowadzenia walki.

Walka dzieli się na rundy trwające około 10 sekund czasu gry, w czasie których bohaterowie i ich przeciwnicy mogą podejmować zaplanowane działania, takie jak ruch, atak, rzucenie czaru czy też dowolny inny manewr, jaki przyjdzie im do głowy (większość akcji będzie zajmować tylko jedną rundę, jednak czasem może zdecydować, że jakieś działanie zajmie więcej czasu). O tym, co robią bohaterowie, decydują prowadzący ich gracze, natomiast poczynaniami przeciwników kieruje MG. Postacie w ciągu rundy działają w kolejności ustalonej według Zręczności: począwszy od tej, której ZR ma najwyższy poziom, do tej, której zręczność jest najniższa. Oto opis typowych akcji podejmowanych w czasie walki (skrót **PO** oznacza **Punkty Obrażeń** – patrz dalej):

Ruch: postacie mogą przemieścić się na dystans (liczony w metrach) nie większy niż wynosi połowa ich ZR. Jeśli postacie poruszają się po terenie trudnym, takim jak grząskie bagno, syпки piasek, lód itp., MG może zdecydować, że wolno im się przemieścić tylko o tyle metrów, ile wynosi połowa ich ZR (zaokrąglona w dół). Określenie dystansu dzielącego jedną stronę od drugiej jest szczególnie ważne, gdy któraś z nich podejmuje próbę ucieczki. MG dla wygody może



SYSTEM AUTORSKI

czasem naszkicować plan pola walki i zaznaczyć na nim pozycję bohaterów lub ustawić na nim specjalne figurki do gier *fantasy*.

Atak z bliska: jeśli dwóch walczących stoi blisko siebie, to mogą się nawzajem atakować. W każdej rundzie wolno wykonać zwykle tylko jeden atak i tylko jeśli nie wykonuje się innego działania. Atakując, należy wykonać test ZR, sprawdzający, czy udało się trafić przeciwnika (MG może modyfikować ten test, biorąc pod uwagę korzystne i niekorzystne warunki panujące w czasie walki), a następnie, jeśli test trafienia się udał, określić ilość Punktów Obrażeń, jakie otrzymał przeciwnik. W tym celu należy zsumować wynik rzutu 1k100 przy teście trafienia, modyfikator obrażeń wynikający z **Budowy Ciała** i modyfikator z broni, jeśli się jej używa.

Modyfikator obrażeń z BC należy odczytać z poniższej tabelki:

Poziom BC	Dodatkowe Punkty Obrażeń
01-50	+0
51-75	+5
76-100	+10
101-125	+15
126-150	+20

I dalej, co 25 punktów BC dodatkowe 5 PO.

Poniższa tabelka przedstawia typowe rodzaje broni i wynikające z ich używania premie do zadawanych obrażeń. Oczywiście, istnieją też specjalne i magiczne rodzaje broni o większych lub mniejszych „plusach“, jednak będą one opisane, jeżeli scenariusz będzie zakładał ich pojawienie się.

Typy broni	Dodatkowe PO
Noże, sztylety, tarcze, broń „improvizowana“ (krzesła, kamienie, garnki itp.)	+5
Jednoręczne miecze, topory, maczugi, korbacze itp., laski, włócznie	+10
Dwuręczne miecze, topory, maczugi, korbacze itp., halabardy, kopie	+15

Jeżeli postać używa dwóch typów broni naraz, to może atakować dwa razy w tej samej rundzie, jednak atak bronią trzymaną w niewłaściwej ręce wykonuje się z modyfikatorem -10 do ZR, a premia do obrażeń zależy od tego, której broni używa się w danym ataku.

Atak na dystans: jeśli postać używa broni strzeleckiej, takiej jak łuk lub kusza, może razić pociskami przeciwników oddalonych maksymalnie na 60 metrów. Procedura sprawdzania trafienia i obliczania obrażeń jest taka sama, jak w przypadku walki wręcz. Analogicznie, postaci wolno wykonać tylko jeden taki atak w ciągu rundy.

W razie potrzeby, postać może rzucić w przeciwnika oddalonego maksymalnie o 15 metrów swoją bronią ręczną. W takiej sytuacji test ZR jest zmodyfikowany o tyle, o ile Punktów Obrażeń dana broń daje w zwykłym ataku, a sam oręż może być przez właściciela użyty ponownie dopiero, gdy zostanie przez niego odzyskany.

Rzucenie czaru: procedura rzucania zaklęć w walce jest taka sama, jak to opisano w rozdziale „Magia“. Rzucenie czaru zajmuje jedną zwykłą rundę.

Punkty Obrażeń (PO) odwzorowują spadek kondycji postaci. Zwykle można je otrzymać w walce, jednak MG powinien je przyznać, gdy zdarzyło się coś, przez co postać poniosła uszczerbek na zdrowiu (upadki, pułapki itp.). Za każdy dzień postu postać otrzymuje 15 PO, a za każdy dzień bez wody 30 PO, i nie może ich regenerować, dopóki nie naje się lub nie ugasi pragnienia. Punkty Obrażeń mogą zostać zregenerowane w wyniku działania lekarstw, czarów i tym podobnych środków leczniczych, jednak przede wszystkim w wyniku odpoczynku. Za każdą godzinę odpoczynku postać regeneruje 1 PO.

W momencie, w którym wartość PO, które postać otrzymała, przekroczy poziom jej BC, traci ona przytomność. Jeśli PO przekroczy podwojoną BC, postać umiera. MG powinien notować PO otrzymane przez BN.

Punkty Obrony (OB) odwzorowują wpływ noszonych przez postać „środków ochronnych“ na otrzymywane przez nią obrażenia. Jeśli postać posiada jakąś OB, to w walce otrzymuje o tyle mniej PO, ile wynosi jej poziom. Poniższa tabelka przedstawia typowe rodzaje zbroi i jej wpływ na OB postaci. Jeżeli postać nosi przynajmniej jeden rodzaj zbroi oznaczonej jako ciężka, to nie może rzucać czarów, a jej ZR jest obniżana od połowy (zaokrąglając w dół).

Typ zbroi	Obrona	Ciężka
skórzana	+5	nie
lekka kolczuga	+5	nie
kolczuga	+10	tak
zbroja płytowa	+20	tak
hełm	+5	nie
ciężka tarcza	+10	tak

7. MAGIA

Magowie (i nie tylko oni) mogą uczyć się w czasie gry magicznych zaklęć i rzucać je. Oto zasady rządzące używaniem czarów w czasie gry.

Rzucanie czarów:

- Rzucanie czary mogą tylko Magowie (dotyczy to bohaterów graczy; w świecie gry żyje wiele istot, które posiadają magiczne moce, a wcale Magami nie są).
- Aby rzucić czar, Mag musi znać formułę czaru, skoncentrować się, wykonać magiczny gest i wypo-



wiedzieć zakłęcie na głos. W związku z tym musi on być w stanie skupić uwagę i mieć przynajmniej jedną rękę wolną (nie wspominając już o tym, że nie może być niemy). Jeśli któryś z tych warunków jest spełniony tylko częściowo lub wcale nie występuje, MG może zdecydować, że nie można rzucić czaru lub przyznać ujemne modyfikatory do testu.

- Rzucenie czaru wymaga wydania odpowiedniej ilości **Punktów Magii (PM)**. Postać posiada zwykle tyle PM, ile wynosi jej Inteligencja. Jeżeli aktualny poziom PM jest niższy niż koszt rzucenia danego czaru, to czaru rzucić nie można. PM regenerują się w tempie 1 punktu za każdą godzinę odpoczynku i zwykle nie mogą przekroczyć poziomu INT.
- Poprawność wykonania gestów i wypowiedzenia formuły sprawdza się Testując INT rzucającego. Jeśli test się nie uda, to czar nie działa, a wydane przez niego PM są stracone.

Uczenie się czarów:

- Czarów mogą uczyć się tylko Magowie.
- Aby móc rzucić czar, trzeba się go najpierw nauczyć.
- Mag nie może uczyć się czarów z Poziomów Zaawansowania wyższych od jego POZ.
- Aby nauczyć się czaru, trzeba najpierw poznać formułę zaklęcia, np. od innego Maga znającego dany czar, zapisaną w księdze itp.
- Poprawne zapamiętanie formuły wymaga uczenia się jej przez ilość godzin równą POZ czaru, a następnie zdania testu NT. Jeśli test się uda, to Mag nauczył się czaru, jeśli nie, to musi zaczynać pracę od początku.

8. OPIS CZARÓW

Poniższe zaklęcia to jedynie przykłady. MG i gracze mogą wymyślać dowolną ilość własnych czarów.

Zaklęcia I Poziomu Zaawansowania:

1. **Klucz:** otwiera dowolny nie magiczny zamek dotykany przez Maga.
2. **Tarcza:** daje magowi lub dowolnej dotykanej przez niego postaci 5 OB na okres 1 minuty, przy czym nie sumują się one z inną Obroną. PM: 5.
3. **Wycucie kłamstwa:** przez 5 minut postać, na którą rzucono ten

czar, będzie wyczuwać, czy to, co słyszy, jest prawdą (a przynajmniej, czy ten, kto to mówi, sądzi, że to prawda). PM: 4

4. **Krzesiwo:** pozwala zapalić Magowi dotykany przez niego łatwopalny przedmiot lub zadać dotykanej istocie 2k6 PO. PM: 3.

5. **Ognik:** tworzy małą kulę jasnego światła, która przemieszcza się zgodnie z wolą swego twórcy. „Ognik” skierowany na oczy dowolnej istoty oślepi ją na 1 rundę. Światło wygasa po godzinie lub po jakimkolwiek kontakcie z ciałem stałym. PM: 2.

6. **Magiczna strzała:** może być rzucona na dowolną istotę w promieniu 30 metrów od Maga, zadając jej 4k6 PO. PM: 4.

7. **Prosta telekineza:** pozwala Magowi wykonać proste działanie (np.: przemieszczenie przedmiotu, atak mieczem itp.) na odległość do 30 metrów. PM: 3.

8. **Prosta iluzja:** w miejscu wybranym przez Maga (w jego polu widzenia), na wybrany przez niego okres czasu, pojawia się iluzyjny obraz. Obraz musi być statyczny. PM: 1 za każdą godzinę działania (minimum 1 PM).

9. **Leczenie lekkich obrażeń:** Mag może wyleczyć 2k10 PO (swoich lub dotykanej istoty). PM: 4.

10. **Kompas:** Mag przez godzinę ma doskonale wyczuć kierunek. PM: 2.

11. **Szybkość:** Mag lub dotykana przez niego postać przez najbliższe 1k6 rund mogą przemieszczać się dwa razy szybciej (na dystans równy podwojonej ZR w rundzie). PM: 4.

12. **Widzenie w ciemnościach:** Mag lub dotykana przez niego istota zyskuje zdolność widzenia w ciemnościach, tak jak w świetle dziennym (na godzinę). PM: 4.

13. **Obezwładnienie:** dotykana przez Maga istota nie może się poruszyć (ale może oddychać) przez 1k6 minut. PM: 5.

14. **Oddychanie pod wodą:** Mag lub dotykana przez niego istota przez



najbliższe 15 minut może oddychać w dowolnej atmosferze (i przy jej braku). PM: 5.

15. **Zwalenie z nóg:** wszystkie istoty w promieniu 5 metrów od Maga muszą zdać test BC albo przewracając się i muszą poświęcić rundę, aby się podnieść. PM: 4.

16. **Widzenie iluzji:** Mag przez 5 minut może rozpoznawać wszystkie iluzje w swoim polu widzenia. PM: 4.

17. **Widzenie niewidzialnego:** Mag przez 5 minut będzie widział wszystkie niewidzialne rzeczy. PM: 4.

SYSTEM AUTORSKI



Zaklęcia 2 Poziomu Zaawansowania:

1. **Atak płomieni:** wszystkie istoty stojące w odległości 3 metrów przed Magiem otrzymują 4k10 PO. PM: 7.
2. **Sen:** dotykana przez Maga istota zasypia na określony przez niego czas, jeśli nie zda testu Inteligencji. PM : 4 za każdą godzinę działania czaru (minimum 3).
3. **Sieć:** pozwala obezwładnić podobną do pajęczyny substancją dowolną istotę w promieniu 30 metrów od Maga. Wyzwolenie się z sieci wymaga zdania testu BC (jeśli się nie uda, można próbować w kolejnych rundach). PM: 6.
4. **Horror:** jeśli dowolna dotykana przez Maga istota nie zda testu INT, to doznaje uczucia wielkiego strachu i przez 2k10 minut robi wszystko co może, by uciec jak najdalej od Maga. PM: 6.
5. **Czytanie myśli:** pozwala Magowi przez 5 minut czytać myśli dotykanej przez niego osoby. PM:7.
6. **Aura ochrony:** Mag lub dotykana przez niego istota otrzymuje 10 OB na określony przez Maga okres czasu, przy czym Obrona ta nie sumuje się z jakąkolwiek inną Obroną tej postaci. PM: 5 za minutę działania czaru (minimum 5).
7. **Odrzutka:** przerywa działanie dowolnej niemagicznej trucizny, pod której działaniem znajduje się Mag lub dowolna dotykana przez niego osoba. PM: 8.
8. **Wysysanie energii życiowej:** zadaje dotykanej przez Maga istocie, która nie zda testu INT 2k10 PO i jednocześnie regeneruje tyle samo PO Maga. PM: 14.

9. **Prezencja:** zwiększa CH Maga lub dotykanej przez niego istoty o wybraną przez Maga ilość punktów na czas 1 godziny. PM: 4 za każdy punkt CH (minimum 4 PM).

10. **Zapomnienie:** dotykana przez Maga istota, która nie zda testu INT, zapada w trwający 5 minut letarg i zapomina o wszystkim, co się działo przez ostatnią godzinę. PM: 20.

11. **Siła:** BC Maga lub dotykanej przez niego osoby wzrasta o wybraną przez Maga ilość punktów na godzinę. PM: 4 za każdy punkt BC (minimum 4 PM).

12. **Urok:** dotykana przez Maga istota, która nie zda testu INT, będzie wykonywać wszystkie jego rozkazy (poza rozkazem samobójstwa), przez wybrany przez niego okres czasu. PM: 4 za każdą godzinę działania czaru (minimum 4 PM).

13. **Psychiczny pocisk:** dowolna istota w promieniu 30 metrów od Maga traci przytomność na 2k6 minut, jeśli nie zda testu INT. PM: 8.

14. **Iluzja:** w polu widzenia Maga powstaje iluzyjny obraz, który może się poruszać i wydawać dźwięki, jeśli cały czas znajduje się w polu jego widzenia. Iluzja znika po godzinie. PM: 10.

Zaklęcia 3 Poziomu Zaawansowania:

1. **Chodzenie po ścianach:** przez 5 minut Mag lub dotykana przez niego osoba może poruszać się po pionowych powierzchniach. PM: 9.

2. **Leczenie:** Mag lub dotykana przez niego osoba regeneruje 4k10 PO. PM: 8.

3. **Zgniecenie:** dotykana przez Maga istota, która nie zda testu BC, dostaje 1k100 PO. PM: 15.

4. **Niewidzialność:** Mag staje się niewidzialny na okres 1 godziny lub do czasu, aż wykona jakieś zwracające czyjąś uwagę działanie. PM: 11.

5. **Lewitacja:** Mag lub dotykana przez niego istota unosi się przez godzinę 1 metr nad powierzchnią gruntu. PM: 12.

6. **Telekineza:** pozwala Magowi na przemieszczanie na odległość dowolnego przedmiotu (ważącego maksymalnie 250 kg) znajdującego się w polu jego widzenia. PM: 16.

7. **Widzenie przez ściany:** przez 5 minut umożliwia Magowi widzenie poprzez ciała stałe nie przekraczające 3 metrów. PM: 10.

8. **Jad:** dotykana przez Maga istota, która nie zda testu BC, zostaje zatruta (trucizna nie magiczna), przez co godzinę będzie otrzymywał 1k10 PO. PM: 10.

9. **Rozpoznanie magii:** umożliwia Magowi rozpoznanie możliwości magicznego przedmiotu. PM: 8.

Zaklęcia 4 Poziomu Zaawansowania:

1. **Telepatia:** Mag przez 5 minut może czytać myśli osób znajdujących się w jego polu widzenia, a także przysyłać im własne myśli. PM: 14.

2. **Prosta teleportacja:** pozwala przenieść dowolny dotykany przez Maga obiekt, istotę lub samego Maga do dowolnego miejsca w jego polu widzenia. Jeśli w linii prostej od Maga do tego miejsca znajdują się jakieś ciała stałe, to przenoszona rzecz rozsypuje się w pył. PM: 26.

3. **Błyskawica:** pozwala Magowi na wystrzelenie błyskawicy, która zadaje 2k100 PO wszystkim stojącym na jej drodze istotom (droga musi przebiegać w prostej linii od Maga do dowolnego punktu oddalonego od niego o 60 metrów). PM: 16.

4. **Tunel:** tworzy przed Magiem w dotykanej przez niego skale 15 metrowy tunel o szerokości i wysokości 2 metrów. PM: 22.

5. **Ślepotą:** wszystkie istoty w promieniu 15 metrów od Maga zostają oślepienie na określony przez niego okres czasu. PM: 7 za każdą godzinę działania czaru (minimum 7).

Zaklęcia 5 Poziomu Zaawansowania:

1. **Eteryzna postać:** Mag lub dotykana przez niego istota przez najbliższe 5 minut staje się niematerialna. Może przenikać przez ciała stałe, nie może być zraniona bronią nie magiczną, jednak sam w żaden sposób nie może oddziaływać na otoczenie. Jeżeli postać w czasie działania tego czaru zmaterializuje się w czasie przenikania przez ciało stałe – ginie. PM: 28.

2. **Uzdrowienie:** regeneruje ustaloną przez Maga ilość PO Maga lub istoty przez niego dotykanej. PM: 2 za każdy 1 PO (minimum 2PM).

3. **Teleportacja:** pozwala przenieść dowolną istotę, obiekt dotykany przez Maga lub też jego samego do dowolnego miejsca, w którym

SYSTEM AUTORSKI

kiedyś już był. Jest 10% szans, że przenoszona rzecz lub istota rozsypie się w pył. PM: 65.

Zakładka 6 Poziomu Zaawansowania:

1. **Portal:** na 3 minuty otwiera przejście o szerokości i wysokości 4 metrów, pomiędzy dowolnym miejscem w promieniu 10 metrów od Maga, a dowolnym miejscem w jego polu widzenia. Każdy, kto wejdzie w przejście w jednym z tych punktów, natychmiast pojawia się w punkcie drugim. PM: 76.
2. **Dalekie widzenie:** Mag przez 5 minut może widzieć obraz dowolnego miejsca, w którym już kiedyś był. PM: 18.

9. OPIS ŚWIATA

Oto opis krainy, w której MG może umieścić akcję swoich scenariuszy. Opis jest dość ogólny, więc MG będzie musiał go często poszerzać o wymyślone przez siebie elementy (dzięki temu będzie miał jednak większą swobodę w wymyślaniu przygód). Oczywiście, MG może wymyślić inny, własny świat lub wykorzystać świat z innej gry.

Historia

Niemal każdy lud zamieszkujący **Irydię** czy **Dzikie Krainy** ma własną „teorię” powstania świata i żyjących na nim ras rozumnych: ludzi, elfów, krasnoludów, ogrów, goblinów oraz trolli. Jedni twierdzą, że świat wykuł się z wielkiego smoczego jaja, inni, że powstał w czasie jednego z boskich sporów, gdy część gwiazd spadła z nieba do wielkiego morza, tworząc lądy; a to tylko dwa z licznych przypuszczeń. Prawdę znają być może jedynie najstarsze smoki, ale one z pewnością nikomu jej nie wyjawia.

Faktem jest, że przed wieloma wiekami na świecie nie było jeszcze żadnej cywilizacji, a istoty rozumne żyły jak zwierzęta. Pierwsze rozwinięte kultury zaczęły pojawić się na 6 tysięcy lat przed założeniem **Imperium Irydii**, a rasą, która pierwsza zaczęła dążyć do stworzenia cywilizacji, były elfy.

To właśnie elfy jako pierwsze wybudowały większe osady. Ponieważ rasa ta zamieszkiwała głównie lasy, pierwsze wioski były zwykle skupiskami szałasów, zazwyczaj tworzonymi na najwyższych drzewach, co zapewniało dobrą ochronę przed zwierzętami i pomagało odpierać ataki dzikich plemion. Ponad 1500 lat

trwało przeistoczenie się tych leśnych osad w prawdziwe miasta, niemal takie same, jakie dziś jeszcze stoją w najgęstszych puszczech.

Wraz ze swymi miejscami zamieszkania przeistaczały się i same elfy, które z czasem utworzyły królestwo obejmujące wówczas prawie wszystkie większe lasy świata, a którego pozostałość stanowi dziś **Wielka Puszcza**. Królowie tego pierwszego państwa świata do dziś jeszcze zasiadają w pałacach leżących na **Gryfich Wzgórzach**. Tam właśnie przed niemal 5 tysiącami lat nastąpiły dwa przełomowe wydarzenia w historii elfów. Pierwszym z nich było oswojenie gryfów, a drugim odkrycie magii. Dzięki gryfom elfy zaczęły docierać do wszystkich zakątków świata, niosąc ze sobą cywilizację, a do swego państwa sprowadzając zasoby niedostępne w leśnych krainach, takie jak metal czy kamienie szlachetne, które to elfy zawsze kochały. Dzięki magii zaś udało im się stworzyć kulturę, która do dziś prawie nie uległa zmianie. Wkrótce sztuka ta zaczęła przenikać między inne rasy.

Trolle, żyjące w południowo-zachodniej części lądu zwanego dzisiaj **Dzikimi Krainami**, były drugą rasą, która stworzyła własną cywilizację. Jeszcze kiedy elfy żyły w szałasach, trolle odkryły, że pieczary, których pełno było w ich górzystej krainie, są doskonałym schronieniem. Wkrótce zaczęły też wyrabiać prymitywne kamienne narzędzia, które były im pomocne w polowaniach. Gdy nastąpiły ich pierwsze kontakty z elfami-podróżnikami, okazało się, że zwykle kamyki mają dla przybyszów wielką wartość. Przez kilkadziesiąt lat trolle przejmowały od elfów kulturę i w górach stworzyły sieć kopalń, w których wydobywano rudy metali i granit, z którego dawniej trolle tworzyły toporne pięściaki. Dzięki handlowi udało im się stworzyć kraj równie rozległy, co kraj elfów.

Rozwój krasnoludów przebiegał niemal tak samo jak trolli, z tą jednak różnicą, że stworzyli oni aż dwa królestwa: jedno w **Górach Złotych**, drugie w **Górach Czarnych**. Choć lud karłów nie miał dużego talentu do magii, dość szybko rozwinął technikę, dzięki której wydobywanie bogactw z głębi ziemi

przebiegało znacznie sprawniej niż u konkurentów z zachodu. Około roku 3800 przed Imperium pomiędzy krasnoludami a elfami wybuchła wojna, której powodu nie trzeba chyba opisywać. Trolle zaatakowały krasnoludzkie miasta w **Górach Złotych**. W odpowiedzi krasnoludscy wojownicy zaczęli niszczyć pola uprawne trolli, które wówczas zajmowały niemal cały obszar zwany dzisiaj **Obsydianowym Pustkowiem**.

Szala zwycięstwa przechylała się to na jedną, to na drugą stronę. Był okres, w którym całe **Góry Złote** były opanowane przez trolle, był i taki, kiedy w **Górach Trollich** panowały krasnoludy. Wojna zakończyła się po prawie pięciuset latach kompromisem, kiedy to zarówno trolle, jak i krasnoludy zmuszone były odeprzeć inwazję goblinów. Spustoszenia poczynione przez konflikt objęły także **Królestwo Elfów**, w którym to jeszcze przez długi czas panował kryzys gospodarczy.

Gobliny były dziką rasą i do dzisiaj stan ten się nie zmienił. Nigdy nie stworzyły własnego państwa, chociaż koczownicze plemiona zamieszkują dzisiaj prawie cały świat. Ich jedynym większym osiągnięciem było oswojenie równinnych zwierząt, dzięki którym do dziś sięją postrach w cywilizowanych krainach. Około 3300 lat przed Imperium żądza łupów sprawiła, że goblinie hordy zalały ogarnięte wojną podziemne królestwa trolli i krasnoludów. Od tego czasu regularnie powtarzały się ich najazdy na kopalnie tych ras.

Dwa i pół tysiąca lat przed Imperium swoje państwo założyły ogry.



SYSTEM AUTORSKI

Zajmowało ono wielki podmokły obszar leżący nad **Morzem Środkowym**. Jeszcze zanim ogry (uważane do tej pory za zwierzęta) zjednoczyły się, by stworzyć królestwo, w wędrownych stadach istniał podział na osobniki silne i pozostałe. Po założeniu państwa podział uwidocznił się jeszcze bardziej, ponieważ silne osobniki zaczęły tworzyć warstwę szlachty, zaś słabsze stanowały po prostu bezwolną siłą roboczą. Przejmując zwyczaje i wynalazki innych ras, ogry zaczęły oswajać bagienne bestie, a Rudga Sprawiedliwy, jedenasty król ogrów, około roku 2350 przed Imperium stworzył kodeks prawny, nazwany **Kodeksem Rudgi**, który w królestwie ogrów obowiązuje do dzisiaj i znany jest jako najskuteczniejszy i najokrutniejszy system prawny świata.

Dzięki niewolniczej pracy ogrów i sojuszom między kilkoma goblinińskimi klanami, na **Ogrzych Bagnach** stały się bogate ceglane miasta, utrzymujące się z hodowli zwierząt i handlu olejem bagiennym. Dość szybko ogrza szlachta uzyskała władzę nad dużą częścią **Wilczych Stepów** i z czasem stała się wystarczająco silna, by podbić północną część Mirydii. Ponieważ tereny te należały wcześniej do elfów, rozpoczęła się seria konfliktów zbrojnych pomiędzy elfami a ogrami. Wojny trwały prawie do dziś, jednak nie przyniosły żadnych rezultatów.

Gdy ogry rosły w siłę, nastąpił upadek trolli. Stało się to około roku 2000 przed Imperium. Spowodował go sposób budowania przez tę rasę kopalni. Podczas gdy korytarze kra-

snoludzkie ciągnęły się raczej poziomo, często rozciągnięte wzdłuż całych łańcuchów górskich, trolle stały się zawsze docierać do najgłębszych pokładów. Z czasem kopalnie były tak głębokie, że w końcu górnicy dotarli do Ognistej Otchłani – leżącego głęboko pod powierzchnią ziemi świata demonów. Następstwem uwolnienia ciemności był olbrzymi kataklizm, który objął i unicestwił całą krainę trolli. Góry i doliny zapadły się, by zaraz wypiętrzyć się znowu, tym razem płonąć i ziejąc ogniem. Cywilizacja trolli uległa całkowitej zagładzie, a przetrwali jedynie nieliczni, zdegenerowani potomkowie starej rasy. **Góry Trolli**, zwane dzisiaj **Górami Ognistymi**, do dziś stanowią największe skupisko czynnych wulkanów na świecie, a otaczające je równiny stały się **Obsydianowym Pustkowiem** – domem nielicznych goblinów i innych wyrzutków.

Skutki kataklizmu dały się odczuć na całym świecie, gdyż uwolnione ze swego więzienia demony (nikt nie wie dlaczego i kto je tam uwięził), zaczęły się od tamtego czasu pojawiać we wszystkich krainach. Często niszczyły małe kolonie, nawiedzały krasnoludzkie kopalnie i na wszelkie możliwe sposoby siały groźbę pomiędzy rozumnymi istotami. Z początku były jeszcze słabe i nie czyniły większych szkód, jednak z czasem niektóre z nich zaczęły zdobywać wyznawców (zwłaszcza wśród goblinów), a zło i chaos zaczęły szerzyć się po świecie.

Najlepszym i jednocześnie najtragiczniejszym przykładem wpływu, jaki wywarły te stwory na świat, jest tak zwana **Czarna Rebelia**. Około 1700 lat przed Imperium w **Północnych Lasach** powstała początkowo mała elfia sekta, której członkowie czcili śmierć i zniszczenie i by móc skuteczniej je szerzyć, zawierali pakt z ciemnością. Niewiadomym sposobem plugawa wiara zdobywała wciąż nowych wyznawców, aż w końcu we władzy demonów znalazły się całe Północne Lasy. W miarę pożerania nowych dusz, zło stawało się tam coraz silniejsze, w wyniku czego puszczą obumarła, a jej mieszkańcy zaczęli najeżdżać graniczące z nią kraje w poszukiwaniu nowych ofiar dla swych mrocznych panów.

Martwe Lasy, jak zaczęto nazywać północną elfią prowincję, po krótkiej wojnie z Królestwem Elfów stały się oddzielnym państwem. Około 1725 roku przed Imperium stało się ono na tyle silne, że zamieszkujące je czarne elfy wypowiedziały wojnę wszystkim żywym istotom. Choć Królestwo Ogrów, po raz pierwszy zjednoczone z Królestwem Elfów i odparło pierwszą falę najeźdźców, służy mroku rozprzestrzeniły się po całym świecie i od tego czasu zaczęło się pojawiać wszędzie. Zagrożenie ze strony Martwych Lasów na wiele lat zostało jednak zażegnane, choć ogry nie jeden raz musiały odparować ataki z północy.

Ludzie przez tysiące lat nie odgrywali w historii świata żadnej ważniejszej roli. Podobnie jak gobliny, tworzyli oni małe koczownicze plemiona, które rozprzestrzeniły się po całym świecie w czasie, gdy inne rasy tworzyły swoje imperia. Ludzie oswajali konie, dzikie psy, kozy i inne zwierzęta; często też w zamian za wytwory cywilizacji pracowali w krasnoludzkich kopalniach oraz służyli w armiach krasnoludów, elfów, trolli i ogrów. Z czasem nauczyli się samodzielnie wytwarzać broń i narzędzia, zaczęli budować także małe rolnicze wioski i państwa.

Właśnie dzięki sojuszowi kilku takich małych państw powstało **Imperium Irydii**, którego cesarz szczyści się dziś władzą nad całym cywilizowanym światem. Otóż około 1500 roku przed powstaniem Imperium kilka wiosek leżących w południowej Irydii zjednoczyło się, aby wspólnie odparować ataki goblinów na ich ziemię. Ponieważ sojusz zdołał pokonać kilka groźnych klanów, z czasem przystąpiły do niego inne rolnicze osady. Tak powstało pierwsze ludzkie państwo, obejmujące swym obszarem dużą część południowej Irydii. Od sposobu sprawowania w nich rządów, nazwano je **Republiką**.

W samym sercu szybko rozwijającej się Republiki, nad Morzem Irydyjskim, powstało około 1375 roku przed powstaniem Imperium, początkowo niewielkie, lecz szybko rozkwitające miasto – **Maragrad**. Szybko stało się ono nie tylko stolicą Republiki, ale także jednym z największych portów świata. Pod mądrymi rządami Rady Republiki nowe państwo do roku 1000 przed Imperium rozciągnęło swą władzę aż po Góry



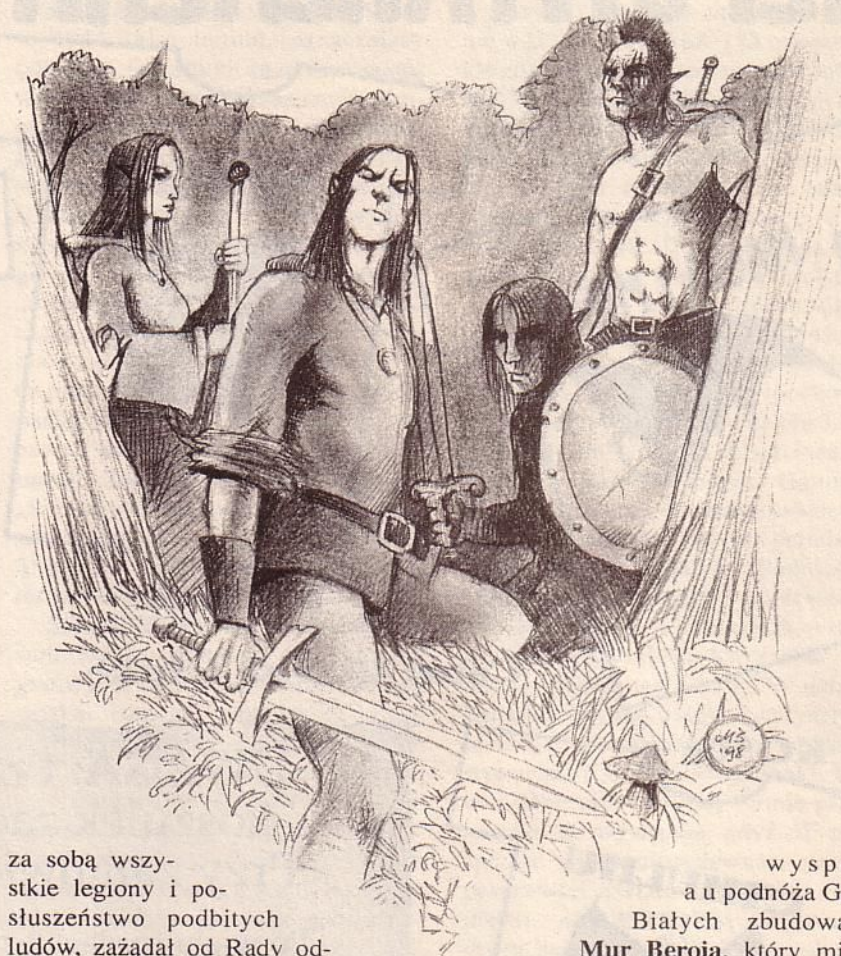
SYSTEM AUTORSKI

Czarne. Dzięki handlowi rosło w siłę i bogactwo.

Kolejne 700 lat kronikarze nazwali Złotym Okresem. We wszystkich krainach panował wtedy względny spokój, utrzymywany jednak często przez ludzkie legiony, ponieważ Rada Republiki doszła z czasem do wniosku, że jeśli narody, z którymi prowadzi się interesy, żyją w spokoju, wówczas handel przynosi większe zyski. Wojska Republiki gasiły wówczas wiele konfliktów, które wybuchały między innymi państwami. W tamtych czasach nawet ciemność zdawała się słabnąć i zbierała mniejsze niż kiedyś żniwo, choć nawet w Maragradzie działały mroczne sekty, a Martwe Lasy martwymi były tylko na pozór.

W roku 294 przed Imperium, od Republiki zaczęły oddzielać się małe państewka leżące na wschodnim wybrzeżu (na co wpłynęło prawdopodobnie stopniowe wzrastanie podatków). Początkowo Rada (której członkowie coraz częściej wypchanie własnych kieszeni przedkładali nad dobro państwa), nie zwracała na to zbytnej uwagi, w wyniku czego do roku 230 przed Imperium Republika straciła jedną trzecią swojego terytorium. Stojące na krawędzi upadku państwo pogrążyło się w chaosie wojny domowej, kiedy ówczesna Rada nie potrafiąc ponownie pokojowo go zjednoczyć, zebrała porozrucane po świecie legiony i zaczęła scalać kraj żelazem. Na nowo odżyły wtedy konflikty elfów i ogrów, barbarzyńcy z północy Irydii najechali na Góry Czarne, a goblinińskie plemiona przeprowadziły jedną z największych i najdłuższych inwazji na Góry Złote.

Wojna domowa trwała w Republice jeszcze długo po tym, jak sytuacja w innych regionach świata wróciła do normy, a wielu żołnierzy nie wiedziało już nawet dlaczego i po co walczy. Wreszcie w roku 47 przed Imperium narodził się w Aragradzie **Road Beroi**, człowiek, który miał w przyszłości zostać pierwszym cesarzem. W wieku 16 lat Road wstąpił do armii, gdzie szybko ujawnił swoje zdolności przywódcze i awansował od włóczęgi do setnika, a w roku 23 przed Imperium Rada mianowała go dowódcą wszystkich wojsk Republiki (czy może raczej tego, co wówczas z niej zostało). W ciągu 22 lat Road podbił całą południową Irydię, a z rozpędu także Góry Czarne. Kiedy zwycięsko powrócił do stolicy, mając



za sobą wszystkie legiony i posłuszeństwo podbitych ludów, zażądał od Rady oddania w jego ręce władzy absolutnej nad terenami, które po dwustu latach wojny ponownie stały się jednością. Rada bardzo pięknie podziękowała bohaterowi za jego zasługi, wyśmiewając go i wyrzucając ze swej siedziby, on jednak wrócił po chwili, prowadząc tłumy rozgniewanych mieszczan i żołnierzy. Członków rady zlinczowano i wysłano na **Wyspy Skazańców**, tak, jak robiono wcześniej z tymi, którzy sprzeciwiali się ich władzy. Road Beroi zajął ich miejsca, zasiadając na sprowadzonym z Gór Czarnych tronie krasnoludzięgo króla. Został w ten sposób pierwszym cesarzem Imperium Irydii.

Do roku 50 Czasu Imperium państwo ludzi odzyskało dawną siłę i znaczenie. W dużej mierze przyczynili się do tego niewolnicy oraz bogactwo Gór Czarnych. Po śmierci Roda władzę nad Imperium przejął jego syn, **Yeor Beroi**, zwany Zdobywcą. Za jego czasów Imperium toczyło wojny z Królestwem Elfów, w wyniku których zajęło jego część na północ od Gór Czarnych. Potomkowie Yeora zajęli także Mirydię, kończąc w ten sposób elfio-ogrzą wojnę o tą

wyspę, a u podnóża Gór Białych zbudowali **Mur Beroia**, który miał bronić południa przed atakami barbarzyńców. Ich terenów nigdy nie udało się Imperium podbić, mimo że niejedną raz legiony kroczyły pod wapiennymi szczytami. Na tym skończyły się cesarskie podboje – Maragrad rządził połową świata, a jego armie zajęte były tłumieniem powstań w północnych prowincjach (ostatnie wybuchło 78 lat temu i zakończyło się przyznaniem elfom równouprawnienia) i ochroną wybrzeży przed łupieżcami z Wysp Wygnańców.

Dziś, w roku 375 Czasu Imperium, w Imperium Irydii, które tak jak kiedyś Republika, wzbogaca się na handlu z Dzikimi Krainami, rządzi cesarz **Herak Beroi**. Barbarzyńcy z Gór Białych coraz częściej przekraczają Mur Beroia, osiedlając się na południu. Piraci z Wysp Wygnańców grabią wybrzeża wszystkich siedmiu mórz. Krasnoludy z Gór Złotych odpierają najazdy goblinów. Królestwo Ogrów i Królestwo Elfów zjednoczyło się po raz drugi w historii, by być w stanie obronić się przed złem, które odżywa w Martwych Lasach i wszędzie tam, gdzie w sekrecie działają mroczne kultury.

NIEPOWTARZALNA OKAZJA!

KOS01



WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY



KOS02

KOS03



Cena: 48 zł za sztukę.

KOS04



KOS05



UWAGA: Przy zamówieniu 3 koszulek zaoszczędzisz 6 zł!
Przy zamówieniu 5 – już 10 zł!

Po wielu trudach i znojach dopieiliśmy swego! Wreszcie, jako pierwsi, możemy Wam zaproponować serie eRPeGowych wdzianek, dzięki którym każdy miłośnik gier fabularnych będzie się odróżniał od szarego połykacza chleba. Rozszerzyliśmy naszą ofertę o MAG-boutique z dwóch podstawowych przyczyn. Po pierwsze: arsenał gitowych koszulek – podstawą dobrego samopoczucia i zainteresowania płci przeciwnej. Po drugie... nikt takich koszulek u nas jeszcze nie robił i zapewne długo nie zrobi. Tak więc, jest to szansa jedyna i niepowtarzalna! Zwłaszcza że po zakupie 3 koszulek możecie zapłacić o 6 zł mniej, a przy zakupie 5 koszulek – już 10 złotych mniej! Wystarczy umówić się z kumplami. Proste? I jakie przyjemne!


















Na razie przygotowaliśmy pięć wzorów koszulek, wszystkie wykonane zostaną na produktach firmy o światowej renomie – Fruit of the Loom, a proces nadruku zapewnia dobrą jakość grafiki nawet po uciążliwym praniu (nareszcie odpowiedzialna firma)!

Pozdrawiamy i życzymy udanych sesji!!!

JESTEŚMY PIERWSI W POLSCE!

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	 Wyszukiwanie	 Koszki	 Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	 Gry fabularne	 Systemy bitewne	 Gry strategiczne	 Gry planszowe	 Gry karciane	 Artykuły modelarskie	 Makietki	 Czasopisma	 Książki	 Możliwość gry na miejscu	 Zabawki	 Puzzle	 Komiksy	 Gry komputerowe	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Księgarnia ODYSEUSZ ul. 9 Maja 12, Szczecinek	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			
Sklep „IMP-Goblin”, Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5 tel.675 47 67	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	
Sklep „IMP-Ogryn”, ul. Szewska 6, 3p, 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 81	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Sklep „IMP – MAG”, ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdi.net/~plvsmall/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓
CAPRI Computers ul. Cypryjska 29, 02-767 Warszawa tel. 642 - 73 - 38	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
„BARD” Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
„FANTASY SHOP” Kraków, ul. Wolnica 13 tel./fax. (0-12) 423-57-27 w. 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep BAZYL 71-533 Szczecin, ul.Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654 98 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Dworzec PKP Gdańsk Podwale-Grodzie 1 Antresola Pawilon 338 tel.(0-58) 301 28 41,42,43,44 wew.136	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 0 602 600073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Księgarnia PROGRESOR ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
CENTRUM GIER 50-117 Wrocław ul. Igielna 17 tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel.0-601 47 66 83 ul. Bieniżycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Gotta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia FABER i FABER, tel.49-12-65 ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Capri COMPUTERS, tel. 642-73-38 ul. Cypryjska 29 02-767 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Sklep R.A.R. ul.Grzegórzecka 32a, Kraków fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
ARKANA Książki, tel. 39-94-17 ul. Słowackiego 4 01-627 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
CZYTAŁO, ul. Dworcowa 5B 75-201 Koszalin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
CENTRUM GIER tel.324 34 07 65-071 Zielona Góra ul. Sobieskiego 8/10/5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
LEGENDA Poznań Pl. Wiosny Ludów, Pawilon 6/7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
RYNEX, Płockie Centr. Handl., hala nr 3 box 24 ul.Rembelskiego 6, 09-400 Płock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
CYBER SMOK 71-118 Szczecin ul.Wyzwolenia 42 tel.0-91 452-30-51	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓

KRAINA³²

GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
Prawie ten sam, co
miesiąc temuStała współpraca:
to ciężka praca

IN MEMORIAM

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą przypominam, że w tej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebną śmiercią.

ZEW CTHULHU

- Widzę upiora? No dobrze, niech już będzie, zgłoszę się jutro na tę kurację odwykową...
- Nie rozumiem. Przyszliśmy tylko pogadać z waszym szefem. Dlaczego więc nas związaliście i niesiecie w stronę rzeki?
- Jak to „18 metrowy krokodyl“! Przed wejściem do klatki powiedzieliście, że to „krokodyl“...
- Słyszę dźwięki orkiestry? W takim razie wszystko w porządku. Statek na pewno nie tonie...

WARHAMMER

- Odkąd tu przyjechałem, słyszę tylko „skaveny to...“, „skaveny tamto...“. Wygląda na to, że w tej okolicy skaveny siedzą w każdym krzakach. Ale to przecież bzdura. Proszę bardzo. Wchodzę sobie w krzaki bez żadnej broni i jestem całkowicie bezpieczny...
- Pójdziemy tędy...
- Jestem członkiem szlachetnego rodu! Nie ośmielisz się!
- Ależ nudno w tych podziemiach...
- W mieście panuje zaraza? Świetnie! Nareszcie nie będzie tłoku w karczmie...
- Mam pomysł! Ukryjemy się przed pogonią na bagnach! Przecież nie będą aż tak głupi, żeby za nami pojechać...

(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

KĄCIK NAUKOWY

Dziś w kąciku naukowym prezentujemy naszym czytelnikom jeden z ostatnich (dosłownie i w przenośni) wykładów wygłoszonych w siedzibie Związku Rozwoju Intelktualnego Żołnierzy Najemnych.

„O gospodach“

Gospody, jak wszyscy wiemy, to bardzo pożyteczne miejsca. Po pierwsze, pozwalają ludziom schronić się w przypadku niepogody lub gdy nadciąga noc. No cóż, jak widzę, nikt nie będzie zaprzeczał. Można tam znaleźć kupców utrudzonych podróży, drwali wyczerpanych rąbaniem i rżnięciem drzewa oraz staniających się ze zmęczenia najemników, niejako także z powodu rąbania (chłopów) i rżnięcia (ich żon, córek, babci, bydła, trzody chlewnej, drobiu... ach, przypominają mi się te złote czasy, gdy sam jako młody najemnik...), ale wracajmy do tematu.

W każdym razie, oprócz odpoczynku, w gospodach się je i pije. Jako obieżyświat i wybitny smakosz... Wypraszam sobie ten śmiech w tylnych ławkach. Wiec, jak mówiłem, ja, jako wybitny smakosz i obieżyświat, mogę z całą odpowiedzialnością udzielić odpowiedzi na dwa zasadnicze pytania nurtujące użytkowników oberży i gospód. Po pierwsze, zwyczaj mieszania przez oberżystów alkoholu z wodą i pokrewnymi jej substancjami wbrew pozorom nie powoduje uszkodzeń układu moczowo-płciowego. Po drugie, gotowany szcur nie jest mięsem gorszym jakościowo niż, na przykład, szeroko używana konina. Obie te wątpliwości były pretekstem do licznych, nieco pochopnych, samsądów kończących się na ogół: ukrzyżowaniem, spalaniem żywcem czy poćwiartowaniem oberżysty, następnie obrabowaniem go, a na końcu zgwałceniem jego żony, córki, babci, parobka, sąsiada z rodziną... no, ale nie wnikajmy w szczegóły. W każdym razie, postuluję tolerancję. Panowie, sugeruję abyście... I panie, rzecz jasna, przepraszam panią bardzo i proszę o schowanie tej kuszy. Sugeruję, abyście wykazywali więcej zrozumienia dla właścicieli gospód. Nie jest im łatwo zachować wysoki standard, biorąc pod uwagę liczbę gości. Kolejną rzeczą, jakiej dostarczają nam gospody, jest rozrywka. Niestety, z żalem dowiaduję się, że występy znanych trubadurów, grup teatralnych oraz kół dyskusji politycznej czy wolnej myśli religijnej, jakie mają miejsce w lokalnych gospodach, kończą się brutalnymi bijatykami. Pozwolę sobie przytoczyć kilka liczb. Po występie minstrela Jacquesta de Stagioni doliczono się 45 ofiar śmiertelnych i ponad

100 rannych. Do tej pory zresztą nie znaleziono głowy Jacquesta. Przedstawienie awangardowego teatru „Stokrotka“ podsumowano bilansem 80 zabitych i przeszło 250 poturbowanych. Z trupy teatru przeżyła zaledwie 1 osoba – siedemnastoletnia Hilda, gwiazda spektaklu. Pozwała też grupę około 30 mężczyzn, z czego kilku, jak widzę, jest obecnych na tej sali, w procesie o domniemane ojcostwo jej sześcioraczków. Najwięcej pretensji mam jednak do kółka wolnej myśli religijnej. Fakt że dokonano pogromu sekty zarobrahmów, jest poniekąd waszą winą. Naturalnie nie twierdzę, że wyłączyła waszą, ale mogliście powstrzymać się od wysadzenia w powietrze katedry świętego Lizystropa w czasie mszy ku pamięci świętego Arcykapłana Jeremiasza. Tak, tego samego, który został zastrzelony z działa okrętowego, nie będę wskazywał palcem czyjego, podczas ostatnich obrad kółka trzy miesiące temu. Nawiasem mówiąc, słyszałem, że Jeremiasz Drugi został rozszarpany, gdy próbował powstrzymać wściekły tłum po eksplozji katedry. Zaś Jeremiasz Trzeci postanowił poczekać z koronacją do czwartku, gdyż w środę w gospodzie „U Plebana“ odbędzie się kolejne zebranie kółka i wykład o tolerancji religijnej. Z ogromnym żalem muszę też wspomnieć o eksperymentalnie rozpoczętym przez mojego znajomego cyklu wtorkowych spotkań z poezją śpiewaną. Słucham? Aha, był pan na tym spotkaniu. I co pan o nim sądzi? Nie zgadzam się z panem. Ten poeta nie zasłużył sobie na to, co go spotkało. Z wyrwanymi strunami głosowymi nie będzie już tym samym, co dawniej. O, a co pan chciałby nam powiedzieć? Ze mężczyźni lubią się bić. No cóż... Proszę pani, już prosiłem panią o zabranie stąd tej kuszy. To nie jest dyskusja o równouprawieniu, a ten pan, zanim go pani zastrzeliła, poruszył ważną kwestię. Chodzi o agresję, jaka wyzwała się w gospodach, zwykle po spożyciu nadmiernej ilości napojów alkoholowych. Czy po całym dniu krwawej walki, wypruwania flaków, miażdżenia członków i tego rodzaju aktywności nie macie dość przemocy?

Nie? No cóż, to też jest temat na inny wykład. Aha, a więc pan twierdzi, że cała ta przemoc prowokowana jest przez elfy, krasnoludy i nieziołki.

No dobrze, niech pan nam powie, czy został pan kiedykolwiek sprowokowany przez niziołka. Tak? Co takiego zrobił? Mówi pan, że wszedł. A gdzie konkretnie? Do gospody? I co pan z nim zrobił? Wyrzucił go pan przez okno? Czy oprócz tego, że wszedł do gospody, zrobił coś jeszcze, na przykład czy zachowywał się arogancko? Tak? A w jaki sposób? Aha, miał kolczyk w uchu. No dobrze. Zdaje się, że widziałem na widowni przedstawiciela owej szanownej rasy. Czy mogę prosić o skomentowanie tego incydentu przez niziołka? Gdzie on jest? Wyrzuciliście go? Z trzeciego piętra? A dlaczego? Mówicie, że miał kolczyk. To może w takim razie jakiś elf? O, może pan. Jaka jest pana reakcja na takie poglądy? Tak, właściwie to miałem na myśli jakaś werbalną odpowiedź. Wyróżnienie w pień pierwszego rzędu nie wniesie nic nowego do dyskusji. Co mi po pańskich przeprosinach. Może pan chociaż zmyje podłogę. A! Pan uważa, że od tego są krasnoludy. Więc może krasnolud? Jak Boga Kocham, jesteście jak dzieci. Proszę wyjąć topór z głowy tego elfa i powiedzieć nam, co pan, jako krasnolud, sądzi o uprzedzeniach rasowych. No dobrze, że zgarzował krasnoluda? A goblin. Dobra zostawmy ten temat. Gospoda jest też miejscem, gdzie utrudzony, spragniony kobiecego ciepła wojownik znajduje za drobną opłatą ukojenie w rękach uczynnych dziewcząt. Chyba nawet nasza ulubiona feministka zgodzi się ze mną, że nie ma w tym niczego złego. Ależ panowie, nasze zebranie to nie miejsce na gwałty. Proszę natychmiast rozwiązać koleżankę i wyjąć jej knebel z ust, żeby się mogła swobodnie wypowiedzieć. Co pani chce nam przekazać? Droga pani, stwierdzenie, że

wszyscy mężczyźni to myślący fiutem degeneraci, jest z gruntu niesprawiedliwe. Czuję się urażony. Zakneblujcie ją z powrotem, jeszcze nie dojrzała do dyskusji na poziomie. W każdym razie, debata nam się nie klei, więc wyjaśnię wam, dlaczego w ogóle poruszyłem ten temat. Mam tu petycję od cechu właścicieli zakładów gastronomicznych popartą dekretem imperialnym, w której jest napisane, że od dnia, no w zasadzie od dzisiaj, nie będzie wolno wchodzić do gospody z bronią, nawet osobistą. Owszem, proszę pana, to obejmuje pańskiego runaka bojowego i lancę. Owszem, i pańską katapultę. Ja rozumiem, że pan jest balistyką i bez katapulty czuje się pan jak bez ręki, ale od dziś ci małoduszni ludzie wprowadzili takie właśnie przepisy. Udzielam głosu panu w zbroi płytowej. Aha, a więc dla pana jest to łamanie prawa o obronie koniecznej? No cóż, właściwie ma pan rację. Proponuje zmobilizować aktywność i udać się do najbliższej gospody celem walki o nasze wolności obywatelskie. W końcu żyjemy w demokratycznym państwie prawa. Kto idzie ze mną? Bravo! Co za entuzjazm. A kto płaci za piwo? Co, nikt nie jest chętny? W takim razie uznaję sapanie pana leżącego na naszej feministce za zgłoszenie się na ochotnika. Odwiążcie ją i idziemy. W końcu ona reprezentuje wszystkie wojowniczkę pokrzywdzone tą nieludzką ustawą. Uważam posiadzenie za oficjalnie zamknięte. Czas przejść od słów do czynów! Gdzie, do cholery, jest mój morgenstern?

Wojciech Wojtasiak

Nowa Kraina Goblinów ma zaszczyt przedstawić kolejną część gry fabularnej:

TABELA

Ten system jest inny niż wszystkie. Tabela stawia przed graczami jedyne prawdziwe wyzwanie – stworzenie postaci. W końcu kogo obchodzi penetrowanie labiryntów czy zabijanie smoków? Liczy się tylko bohater! Z dotychczasowych systemów tylko pierwsza wersja Kryształów Czasu kładła pewien nacisk na tworzenie postaci. Jednak wszystko to było zbyt proste. Tylko TABELA da ci możliwości, o jakich marzyłeś.

Rozdział XIV

Wyjaśnimy teraz, w jaki sposób używać w trakcie gry współczynników. Najlepiej będzie to zrobić na konkretnym przykładzie prostej walki. Wyobraźmy sobie następującą sytuację:

Idący (prędkość 1 m/s) lasem (ilość drzew: 1245 sztuk) bohater Józio widzi (udany test na Spostrzegawczość) goblina (zieloność 80%).

Na początek musimy wykonać test na Szybkość Kapowania (czy postacie skapowały, że powinny się na siebie rzucić). W przypadku Józia SzKap wynosi 9, do tego dodajemy Int, równą 11, odejmujemy Md, równą 20, i mnożymy przez CCCP, równą 43. Wychodzi zero. Józio rzuca k4. Wypada 5. Józio skapował. Teraz kolej goblina. Jego SzKap wynosi 69, do tego dodajemy Int, równą 244 i mnożymy przez CCCP równą 667. Wychodzi 22948. Goblin rzuca k4 i wypada 1. Teoretycznie test się nie udał, ale Mistrz Gry wykorzystuje cechę Złośliwości i okazuje się, że goblin też skapował.

Józio i goblin rzucają się na siebie. Dochodzi do walki. Na początek każdy z walczących musi wykonać rzut na Inicjatywę dzieloną przez Udźwig i pomnożoną przez Szybkość. Józio ma 15 Inicjatywy i 10 Szybkości. Rzeczy, które nie-

się, waży 30 kilogramów (jego lekko zardzewiały miecz waży 2 kg, a Ekwipunek Niezbędny Dla Każdego Józia waży 28 kg). W sumie wychodzi 2. Następnie Józio rzuca k20 – wypada 15. Zliczamy: 2 razy 15 równa się 30. Józio będzie biegł do goblina przez 30 sekund.

Teraz goblin. Jego Inicjatywa wynosi 13, a niesie przy sobie rzeczy ważące 100 kilogramów (typowa Szabla Typowa 2 kg, Wszystko To, Co Goblin Powinien Posiadać Pod Ręką waży 8 kg i Bardzo Ciężka Katapulta waży 90 kg). Szybkość goblina wynosi 483049. Rzuca on kostką stuścienną i wypada 73. Po dokonaniu stosownych wyliczeń i odpowiednim okragleniu wychodzi, że goblin biegnie do Józia 29 sekund.

Jak widać, goblin ma sekundę przewagi i może coś w tej sekundzie zrobić. Mistrz Gry postanawia, że przeciwnik Józia będzie unikać. Uniki testuje się rzutem na Zręczność po ustaleniu odpowiednich modyfikatorów. W tym przypadku są one następujące:

Opór powietrza	-2
Morale goblina	+1
Morale Józia	-3
Morale lasu	+5
Grunt	-2

Goblin będzie więc rzucał na Zręczność z modyfikatorem -1. Skorzysta przy tym ze współczynnika Szczęście, by wspomóc swój rzut. Gracz decyduje, że skorzysta ze współczynnika Pech, by popsuć rzut goblina. Las decyduje, że na wszelki wypadek będzie unikać goblina. Pech i Szczęście niwelują się, a więc goblin wykonuje normalny rzut. Ma 15 Zręczności – rzuca więc piętnastoma ko-

stkami. Wypada 102! Goblinowi udało się uniknąć Józia (rzucił więcej niż 15), ale niestety wyszedł mu rzut krytyczny (powyżej 100). Oznacza to, że biegnąc wpadł na jedno z drzew i roztrzaskał sobie czaszkę (las nie mógł wykonać uniku, gdyż jego prędkość w walce wynosi 0).

Mamy nadzieję, że przykład jest wystarczająco jasny. Dla porządku podajemy, co można zrobić w czasie trwania jednej rundy (10 rund to tura, 20 rund to dwa tury):

- zaatakować
- podbiec
- uniknąć
- popatrzeć
- rzucić czar
- złapać czar
- podnieść
- upuścić
- pokazać język
- podczołgać się
- zamówić
- mrugnąć okiem
- mrugnąć uchem

A oto, co można zrobić w ciągu tury (tur w tym czasie nic nie robi):

- wyjść z siebie i stanąć obok
- wyjść na głupka
- pójść na lewo
- pójść na prawo
- pójść na medycynę
- umrzeć ze śmiechu
- zaśpiewać "Odeę do turlaczności"

A w czasie dwóch turów:

- pomyśleć

Autor: Krzysztof Iwanek

**ZA MIESIĄC:
BESTIARIUSZ!**

ODGŁOSY Z KUŹNI

Otóż i smęceń wydawcy część trzecia i – jak wszystko wskazuje – nieostatnia.

Zacznijmy od grudniowego wysypu.

📖 **W krwawym blasku księżycy** – Co tu dużo pisać, książeczka prezentuje się ładnie, a o treści nie będę wspominał (w końcu to przygoda). Poznanie i rozebranie tego jedynego w swoim rodzaju scenariusza powinno sprawić wiele przyjemności miłośnikom Świata Mroku.

📖 **Księga wiedzy** – Ktoś nazwał ten podręcznik drugą podstawką do gry **Earthdawn** i chyba trzeba przyznać mu rację, bo gdzieś indziej znaleźlibyśmy informacje o awansowaniu na kręgi powyżej ósmego i o nowych czarach, opcjonalne zasady, wiadomości o Świetlistych i głosicielach oraz dwie nowe dyscypliny. Przykro się jedynie przyznawać, że w podręczniku znaleźliśmy kilka błędów składu (jak to jest, że zawsze znajdujemy je w już gotowym produkcie?) i jeden istotny błąd merytoryczny – *wytrzymałość* Powietrznego Żeglarza powinna wynosić 6/5, a nie 5/6.

📖 **Zew Cthulhu 5.5** – Nad tym podręcznikiem powinien rozwozić się długo i namiętnie (proporcjonalnie do włożonego weń wysiłku), bo jest się czym pochwalić. W końcu jako pierwsi na świecie wydaliśmy nie-angielskojęzyczną wersję edycji 5.5. I chyba nie mamy się czego wstydić – no, może tych kilku literówek i pary podobnych głupot. Niemniej, ten podręcznik, liczący sobie 288 stron, wygląda całkiem miło. O zmianach pomiędzy edycjami więcej się dowiedzie od Miłosza.

📖 **Everville Clive'a Barkera** – Sześćsetstronicowa kobyła, czyli (jak to już wielokrotnie wspominałem) druga część niezapomnianego **Wielkiego sekretnego widowiska**. Dawno nie pojawiła się tak niezwykła książka w klimacie grozy czy może raczej *dark fantasy*. I, na szczęście, tomiszczce to nie rozpada się w czytaniu!

📖 **Ciemna strona Długiego Słońca** Gene'a Wolfe'a – Gratka dla miłośników Urth Nowego Słońca, albowiem powieść ta toczy się w tym samym świecie. Swych miłośników Wolfe niczym nie zaskoczy, ale tych, którzy jego prozy nie znają, ma szansę rzucić na kolana. Denerwujący jest może tylko fakt, że autor ma zwyczaj pisać całe dzieło, a potem dzieli je na kilka tomów (w tym przypadku cztery), które kończą się w dość ciekawych momentach. Na nasze szczęście planujemy zakończyć cykl w 1999 roku.

O dwóch pozycjach końca roku napisać nie mogę, gdyż numer zsyłamy wyjątkowo wcześniej (Gwiazdka, Gwiazdka!), a są to **Maski Nyarlathotepa** i **Pierścień Tęsknoty**, o których za miesiąc.

A teraz parę słów o tym, co w styczniu.

📖 Przede wszystkim coś dla miłośników **WFRP**, czyli druga część kampanii **Kamienie Zagłady**, a więc

Krew w ciemności. Tym razem bohaterów czeka zdobycie drugiego klejnotu mocy, co – jak to zwykle w przygodach bywa – nie będzie wcale takie łatwe.

📖 I jeszcze jedna gratka dla miłośników **WFRP**, ale nie tylko: **Zaragoz @** – kolejna powieść, której akcja toczy się w Starym Świecie. Jest to pierwszy tom trylogii, której wydawanie zakończymy najprawdopodobniej w pierwszej połowie roku 1999.

📖 Oraz coś dla miłośników *space opery*: **Skok w wizję: Zakazana wiedza**, czyli druga część cyklu Stephena Donaldsona.

Jak widać, łapiemy nieco oddechu po grudniowym szaleństwie.

No, i tradycyjnie (cóż to za tradycja – raptem trzecie *Odgłosy*) kilka słów o tym, co jeszcze dzieje się na polu produkcyjnym.

Andrzej M. skrzętnie rozwija swoją serię, wciąż planując, a potem zmieniając plany. Jego geniusz nie pozwala mu nawet na chwilę zatrzymać się na jednym konkretnym pomysle, więc nigdy do końca nie wiadomo, co zechce kiedy wydać. Po złożeniu kilku petycji i długotrwałych nagabywaniach, udało mi się wydobyć od niego kilka jakże cennych informacji. Tak więc w lutym ukażą się **Miasto w ogniu** Waltera Jona Williama, czyli ciąg dalszy **Metropolity**, oraz **Nocna straż** Seana Stewarta, czyli dalszy ciąg **Wskrziesiciela**. Później czeka nas m.in. **Pyłek** Jeffa Noona, kolejna książka do **Earthdawn** i...

W naszej działce *rolkowego* świata dzieje się trochę mniej niż zwykle. Do tłumaczenia powędrowała **Kraina Snów**, czyli dodatek do **Zewu Cthulhu**. Wciąż czekamy na tłumaczenie **Skarbów Śródziemia**, przygotowując jednocześnie **Almohadów do Kryształów Czasu** i dodatek do **Dzikich Pól** noszący jakże znany wszystkim tytuł – **Ogniem i mieczem**. W przypadku **Wilkołaka** wahamy się przed podjęciem decyzji, co wydać pierwsze (**Księga Żmija**, **Umbra** czy **Axis Mundi**?). Konsultujemy się w tej sprawie z PESMem (czyli Polskim Elizjum Świata Mroku, które niedługo – miejmy nadzieję – zawita na naszych łamach) i może razem dojdziemy do jakichś wniosków. A może Wy zechciecie nam pomóc?

Najpewniejszy jesteście planów dotyczących **WFRP** – jak przystało na nasz sztandarowy system. **Labirynt** to luty, a co kwartał kolejne części **Kamieni Zagłady**. Ciekawskim zapowiem tylko, że staramy się wydać coś na kształt encyklopedii Starego Świata (grube dziełko ze stertą kolorowych ilustracji) – powinno się udać.

Prace nad **Barsawią**, czyli podręcznikiem (czy raczej dwoma) do świata **Przebudzenia Ziemi** już są dość zaawansowane. Ale i tak przyjdzie Wam czekać do marca.

I to by było na tyle. Pozostaje mi życzyć Wam miłego grania we wspaniałym roku 1999 (piękna liczba, co?).

Tomek

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.02.1999


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.

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) 25-60
MIM25 – MIM60 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44 i 55-56 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 62 do numeru 67
PP62 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 62 do numeru 64
PK62 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3.90 zł
Labirynt nr 3
LB3 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG 69 zł

Kamienie zagłady – t.1
Ogień w górach
WHOWG 32 zł

Kamienie zagłady – t.2
Krew w ciemności
WHKWC 29 zł

Galeria bohaterów
WHBOH 20 zł

Ekran Mistrza Gry
WHEMG 22 zł

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT 22 zł

Potępieniec
WHPOT 22 zł

Zamek Drachenfels
WHZAD 21 zł

Wewnętrzny wróg
WHWEW 22 zł

Cienie nad Bogenhafen
WHCBO 19 zł

Śmierć na rzece Reik
WHSRR 24 zł

Szara eminenca
WHSZE 24 zł

Imperium w płomieniach
WHIMP 32 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł

Śmiech mrocznych bogów
BESMB 15.90 zł

Wieczna Genevieve
BEGEN 14.50 zł

Konrad t.2 – Zrodzony z cienia
BEGK2 13.90 zł

Konrad t.3 – Ostrze
BEGK3 13.90 zł

Zaragoz
BEGZZ 13.90 zł

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
SRRPG 52 zł

Stwory Śródziemia
STSRD 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS 35 zł

ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – podręcznik główny
ZCW55 72 zł

Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł

Cthulhu 1990
ZCDZI 17 zł

stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)
stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)
stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)
stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dodatkowy adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, 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				

Księga Ioda	
ZCKSI	12 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic	
ZCPBT	35 zł
Maski Nyarliathotepa	
ZCMAN	79 zł

KRYSTAŁY CZASU

Świat Almohadów	❖
KCALM	39 zł

APHALON

Podręcznik Główny*	
APPOD	45 zł

BATTLETECH

Battletech: Kompendium	
BTCOM	34 zł

Mechawojownik – gra fabularna	
BTMEW	69 zł

EARTHDAWN

Przebudzenie Ziemi – podręcznik główny	
EDRPG	69 zł

Mgły zdrady – kampania	
EDMZD	32 zł

Księga Wiedzy	
EDKWI	45 zł

Pierścień tęsknoty – powieść	
EDPIT	19,90 zł

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – zestaw specjalny (3 zestawy dodatkowe, 2 zestawy WarZone, rozszerzona instrukcja do gry)	
DTSPE	29,90 zł

DoomTrooper – zestaw dodatkowy	
DTDOD	6,50 zł

WarZone	
DTWAR	6 zł

Apocalypse	
DTAPO	9,50 zł

Paradise Lost	
DTPAL	8 zł

CHAOS PROGENITUS

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy	
CHSTA	19 zł

Chaos Progenitus – zestaw dodatkowy	
CHDOD	14 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna	
WARPM (miękka oprawa)	59 zł

Ekran narratora	
WAEKR	15 zł

Podręcznik gracza	
WAPGR	50 zł

Podręcznik Narratora	
WAPNA	32 zł

Rytuał Przejścia	
WARPZ	27 zł

W krwawym blasku Księżycy	
WAWKB	33 zł

DARK EDEN: MROCNY RAJ

Dark Eden – talia podstawowa	
DESTA	28 zł

Dark Eden – zestaw dodatkowy	
DEDOD	9 zł

WARZONE – GRA BITEWNA

WarZone – podręcznik główny	
WZONE	80 zł

Kompendium, tom 1: Świt wojny	
WZSWW	55 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny	
WZSBW	55 zł

KULT – GRA KARCIANA

Kult – talia podstawowa	
KTSTA	32 zł

Kult – zestaw dodatkowy	
KTDOD	8 zł

Inferno	
KTINF	8 zł

BELETRYSTYKA

Gene Wolfe – Miasteczko Castlevieu	
SMGW1	15,90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucone	
SMPF1	13,90 zł

William Gibson, Bruce Sterling – Maszyna różnicowa	
SMBS1	19,90 zł

Sean Stewart – Wskrziesiciel	
SMSS1	13,90 zł

Walter Jon Williams – Aristoi	
SMWW1	19,90 zł

Bruce Sterling – Święty płomień	
SMBS2	18,90 zł

C. J. Cherryh – Przybysz	
SMCC1	19,90 zł

Philip José Farmer – Najwspanialszy parostatek	
SMPF2	15,90 zł

John Crowley – Późne lato	
SMJC1	18,50 zł

Michael Swanwick – Stacje przyływu	
SMMS1	15,90 zł

Sean Stewart – Kres obłoków	
SMSS2	22,00 zł

Stephen Donaldson – Skok w konflikt	
SMSD1	10,00 zł

Michael Swanwick – Córka żelaznego smoka	
SMMS2	23 zł

C. J. Cherryh – Najeźdźca	
SMCC2	23 zł

David Zindell – Nigdytla t. 1	
SMDZ1	22 zł

David Zindell – Nigdytla t. 2	
SMDZ2	22 zł

Clive Barker – Everville	
SMCB1	34 zł

Gene Wolfe – Ciemna strona Długiego Słońca	
SMGW2	22 zł

INFERNO - MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Inferno nr 1	
INF01	3,50 zł

Inferno nr 2	
INF02	3,50 zł

Inferno nr 3	
INF03	4,80 zł

Inferno nr 4	
INF04	4,80 zł

Magia i Miecz	
KOS01	48 zł

Warhammer Fantasy Roleplay	
KOS02	48 zł

Doom Trooper	
KOS03	48 zł

Cthulhu	
KOS04	48 zł

Mistrz Gry	
KOS05	48 zł

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartalu. 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.

JEDYNY POLSKI MAGAZYN KOMIKSOWY

OD NUMERU 7:
64 STRONY

ŚWIAT KOMIKSU

KOMIKS GRZEGORZA ROŚIŃSKIEGO
TWÓRCY THORGALA



YANS PLANETA CZARÓW

SCIENCE FICTION
PRZYGODA
HUMOR
SENSACJA
FANTASY
KONKURSY
INFORMACJE

IZNOGUD & LUCKY LUKE
KOMIKSY
RENÉ GOSCINNEGO
TWÓRCY
ASTERIKSA



ORIENT MEN
SĘDZIA DREDD
SPRYCJAN
VALERIAN
KUBUŚ
SLAINE
I INNI



TARGET

UL. KRUCZA 28 POK. 148. 00-522

M U T A N T C H R O N I C L E S

WARZONE™

A FAST AND FURIOUS MINIATURES BATTLE GAME



NOWOŚĆ!!!

10518 *Oddział Ciężkiej Piechoty Capitolu*

10519 *Krwawe Berety*

10512 *Etolies Mortant*

10510 *Pretoriański Behemot*

10504 *Biogigant*

10513 *Legioniści Algerotha*

10521 *Merkuriańska Ohyda*

10515 *Oddział Szaserów*

10511 *Żołnierze Bractwa*

UWAGA!

Możliwość sprzedaży wysyłkowej! Zadzwoń lub napisz, a prześlemy Ci naszą pełną ofertę!

U NAS ZAWSZE PEŁNA OFERTA FIGUREK, A TAKŻE CO MIESIĄC W

GAMES

2 WARSZAWA, TEL. / FAX: 6253775



NOWOŚCI!!!

2205 Dwarf Talon Gates

2206 Fallen Land

2827 Konny Topornik

... oraz wiele, wiele innych!

SZYSTKIE NOWOŚCI

LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI CHRONOPIA'98/99

Stan na dzień 11-12-98

Obyło się już 87 turniejów

- | | |
|--|---|
| 1. Jakub Wichrowski (Strefa 51 W-wa) 64 pkt. | 7. Michał Marszałek (Faber W-wa) 21 pkt. |
| 2. Marcin Ostrowski (Schron W-wa) 58 pkt. | 8. Piotr Gula (Schron W-wa) 21 pkt. |
| 3. Daniel Janik (Schron W-wa) 51 pkt. | 9. Witek Bondar (Faber W-wa) 21 pkt. |
| 4. Łukasz Czajkowski (Schron W-wa) 31 pkt. | 10. Marcin Czupryna (Morion W-wa) 19 pkt. |
| 5. Michał Domczak (Interno Gdańsk) 29 pkt. | 11. Marcin Nowicki (Bazył Szczecin) 19 pkt. |
| 6. Bartosz Leszczo (K Saska W-wa) 22 pkt. | 12. Piotr Dymiński (Relax Krosno) 17 pkt. |

PANORAMA

FANTASTYCZNA MUZYKA (6)

Cześć!

Dzisiaj w FM panuje noworoczny rozgardiasz. Znajdziecie słówko o nowościach, list i parę niespodzianek.

Na początek, co nowego w sklepach. Każdej muzycznej duszy polecam najnowszy, trzeci już **Adiemus**, pt. „**Dances of Time**”. O Karlu Jenkiesie i Miriam Stockley pisałem już w FM #1. Ich aktualny album to kompozycje oparte na tańcach z różnych epok i kultur.

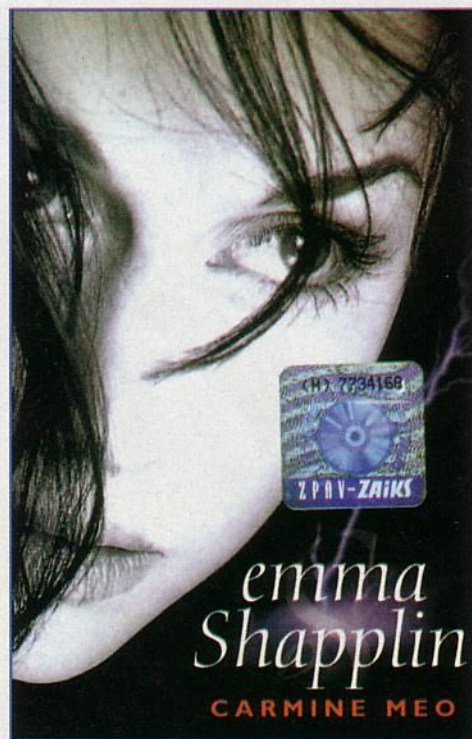
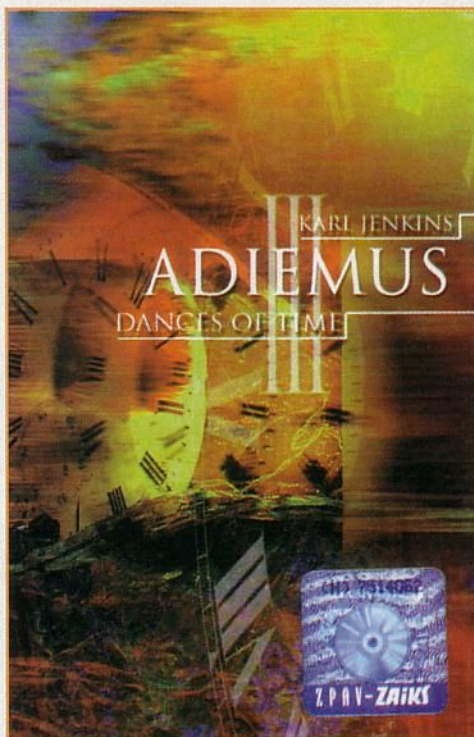
Kolejna nowość to „**Carmine Meo**” **Emmy Shapplin**. Jej wyśpiewane przepięknym sopranem, dramatyczne opowieści (po włosku, ale we wkładce są angielskie tłumaczenia) to jedno z najlepszych nagrań, jakie ostatnio pojawiły się na rynku. Idealne na prezent – wpiszcie koniecznie w listach do Świętego Mikołaja.

Tyle sensacji pod koniec października, kiedy powstaje FM #6. Teraz kolej na list, który może zainteresować wielu z Was. A oto on:

Cześć JeRzy,

Niech mi będzie wolno na początku złożyć Ci powinszowania za stworzenie rubryki Fantastyczna Muzyka. To było i jest to, czego brakowało najbardziej. Ja, podobnie jak Ty, kocham ten rodzaj muzyki. Nie ma nic piękniejszego niż Clanad przed snem.

No, ale do rzeczy. Którejś niedzielnej nocy słuchałem sobie w RMFie „Rocka malowanego...”. W owym czasie jeszcze się uczyłem i nie mogłem przesiedzieć całej nocy. Moim zwyczajem miałem jednak włączone radio. Obudziły mnie znajome nazwy z dzieł Tolkiena i piękna muzyka ze śpiewem tak przypominającym panią McKennitt, że w pierwszej chwili myślałem, iż stworzyła coś nowego. Niestety byłem na tyle oczarowany i zaspany, że nie zdążyłem nagrać ani kawałka. Desperacja moja sięgnęła szczytu i po tygodniach poszukiwań, podczas których sprzedawcy w sklepach muzycznych najczęściej rozkładali ręce lub dobroliwie pukali się w czoło, wysłałem list z błaganem o pomoc do samego RMFu. Udało się. To, co mnie tak oczarowało,



okazało się ścieżką dźwiękową do (uwaga!) dzieł Tolkiena. Dowiedziałem się również, że płyta nazywa się „**Bilbo**”, firmowana jest przez duet **Par Lindh i Björn Johansson** i dostanie tej płyty w Polsce jest prawie niemożliwe. Prawie, bo wraz z odpowiedzią dostałem adres sklepu, który trudzi się sprowadzaniem rzadkich płyt. W/g autora listu wystarczy na adres Rock Serwisu (adres poniżej) przesać 4 zł (przekazem lub w formie znaczków pocztowych), a otrzyma się katalog wysyłkowy, a w nim ponad 400 rzadkich płyt i warunki ich zakupu. Nie wiem, jak jest z aktualnością tych informacji, ale myślę, że warto spróbować.

A oto adres:

Wydawnictwo Rock Serwis

Al. W. Belliny-Prażmowskiego 28
31-514 Kraków

Pozdrowienia dla redakcji.

Indar

P.S. W okresie roku szkolnego, od poniedziałku do piątku w radiu RMF, w godzinach nocnych jest ciekawa audycja. Nazywa się „Radio, Muzyka, Fantastyka” i czytane są w niej różne opowiadania fantastyczne.”

Również Cię pozdrawiam, Indarze i dziękuję za cenne informacje.

A teraz pierwsza z niespodzianek. Poniższy pomysł kieruję do osób, które lubią eksperymenty i staranne wczuwanie się w postacie.

Muzyka pobudza wyobraźnię – to niepodważalny fakt, który można doskonale wykorzystać przy tworzeniu bohatera i przygotowaniach do odgrywania ról. Gdy słuchamy rozmaitych utworów, w wyobraźni pojawiają nam się pasujące klimatem obrazy, pomysły. Pod wpływem muzyki w głowie gracza może się uformować pomysł na postać – jej wyobrażenie, uczucie powstałe pod wpływem dźwięków.

To jednak nie koniec. Muzyka może również pomóc w złapaniu odpowiedniego nastroju i „ducha” postaci przed rozgrywką. Dzięki opisanemu poniżej zabiegowi, lepiej się czuje i odgrywa bohatera.

Mam w swej galerii bohaterów Malkaviana, postać już słynną w kręgach graczy. Zielone włosy, fioletowa marynarka, szeroki, karminowy uśmiech. Jest wyjątkowo zdolnym chemikiem. „Batmana” oglądał 1568 razy... Macie już chyba pojęcie, co to za gość? Pewnego razu stwierdziłem, że niektóre utwory szczególnie przywodzą mi go na myśl i wprawiają mnie w bardzo jokerski nastrój. Są one bardzo różne: „Partyman” i „Trust” Prince’a (z jego ścieżki do „Batmana”), „Waltz to the Death” Danny’ego Elfmana (dla odmiany, z jego ścieżki do „Batmana”), „Psycho Killer” i „Road to Nowhere” grupy Talking Heads (z płyty „The Best of...”), „Headlong”, „I’m Going Slightly Mad” i „Ride the Wild Wind” zespołu Queen (z „Innuendo”). Wspólny efekt ich słuchania jest taki, że mogę z marszu wcielić się w Jokera i dać kolejny spektakl stulecia.

Powyższy sposób da się zastosować również w odniesieniu do innych bohaterów. Spróbujcie teraz, w domu, sięgnąć po ulubione postaci i zastanowić się, czy nie dałoby się ułożyć pod nie podobnych „ścieżek dźwiękowych”. Utwory, które się z nimi kojarzą i wprawiają Was w odpowiedni nastrój, można zgrać na jedną kasetę, aby następnie wykorzystać je do rozgrzewki przed sesją. Satysfakcja gwarantowana.

Można też spróbować stworzyć podobne zestawy muzyczne pod całe drużyny, chociaż tego akurat jeszcze nie próbowałem. Jeśli ktoś by się czegoś podobnego podjął, opiszcie mi efekty.

I druga niespodzianka, którą zawdzięczacie elfowi Yossie, zastużonemu zaopatrzeniowcowi Świętego Mikotaja. Yossa obiecał zorganizować fundusze na nagrodę (oklaski!), dzięki czemu mogę podarować Wam...

ŚWIĄTECZNY KONKURS „FANTASTYCZNEJ MUZYKI”

Wystarczy odpowiedzieć na pytania konkursowe, wpisać rozwiązanie i swoje dane na kartkę pocztową, nakleić na nią kupon konkursowy i wysłać do nas. Wśród poprawnych odpowiedzi zostanie wylosowany zwycięzca, do którego powędruje Nagroda (Ha! Gimme the Prize!). A będzie ona, jak przystało na FM, bardzo fajna i jak najbardziej muzyczna.

A oto pytania konkursowe:

1. Czyj poemat stał się tekstem utworu Loreeny McKennitt „The Highwayman”?
2. Co mają ze sobą wspólne rapsodia Gershwina i bolero z najnowszego albumu Adiemus?
3. Współzałożycielem jakiego zespołu jest Christopher Franke?
4. Czyja książka zainspirowała Mike’a Oldfielda do skomponowania „Songs of Distant Earth”?
5. Czym tematem muzycznym (chodzi o postać filmową) jest utwór grupy Queen „Gimme the Prize”?

Podpowiedź do wszystkich pytań: czytajcie uważnie wkładki do płyt lub kaset.

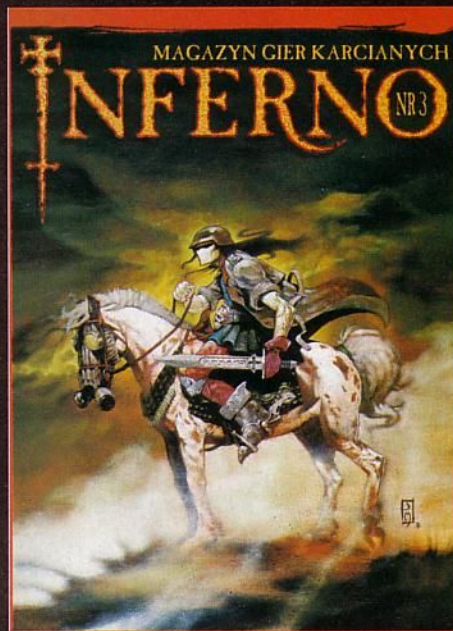
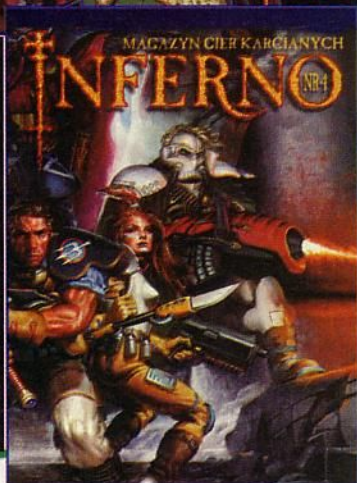
Pozostaje mi już tylko życzyć Wam wesołego, rozśpiewanego Nowego Roku i zaprosić do następnego wydania „Fantastycznej Muzyki”. A co w nim będzie? Sam jeszcze nie wiem...

JeRzy

P.S. Wielkie dzięki dla **Huberta**, za nadesłaną kasetę. Hubercie, prosba Twoja i innych Czytelników o metal w FM została spełniona w poprzednim odcinku. Jeżeli chodzi o wydania FM poświęcone konkretnym wykonawcom, to owszem, mam takowe w dalszych planach. Sądzę jednak, że na pierwszy ogień pójdzie raczej Dead Can Dance, a nie Vangelis.

PIEKIELNIE DOBRE PISMO

Magic: The Gathering
Gwiezdne Wojny
Doomtrooper
Dark Eden
Babylon 5
Wizards
L5R



KRYSTALEY CZASU
ŚWIAT
ALMOHADOWI



PIERWSZY DODATEK DO SYSTEMU

SKRÓT ZASAD DO WFB

KOLEJNOŚĆ TUR

- 1 POCZĄTEK TUR
- 2 RUCH

3 STRZELANIE

- 4 WALKA WRĘC
- 5 MAGIA

RUCH

Gracz w swojej turze porusza jednostki w następującej kolejności:

- 1 DEKLARACJA SZARŻY
- 2 ZBIERANIE UCIEKAJĄCYCH JEDNOSTEK
- 3 RUCHY WYMUSZONE
- 4 WYKONANIE SZARŻY
- 5 POZOSTAŁE RUCHY

SZARŻA I REAKCJE NA NIĄ

Szarża! – Oddział może wykonać szarżę na podwójną długość swojej wartości Ruch. Nie wolno mierzyć tej odległości przed zadeklarowaniem szarży. Jeżeli cel znajduje się poza zasięgiem szarży, jednostka porusza się na pełną wartość swojego ruchu we wcześniej obranym kierunku. Jeśli zadeklarujemy szarżę, przeciwnik deklaruje reakcję na nią. Szarżujący oddział nie może wykonywać manewrów za wyjątkiem początkowego skrętu, który wyrówna jego czoło z frontem oddziału przeciwnika.

Stoję i strzelam – Możesz stać i strzelać do szarżującej jednostki, jeżeli manewr ten wykonała z co najmniej połowy swojego zasięgu. Wszystkie straty rozpatrywane są natychmiast.

Zatrzymanie – Jednostka stoi i przyjmuje szarżę. Jest to zwyczajna reakcja jednostek nie posiadających broni strzelającej.

Ucieczka – Oddział robi zwrot w tył i ucieka. Jednostka natychmiast oddala się na normalną odległość ucieczki (2 lub 3K6") od oddziału szarżującego. Uciekający żołnierze nie mogą strzelać.

MANEWRY

Skręt – Jednostka w trakcie ruchu może wykonywać wiele skrętów, wyjątkiem jest szarża, kiedy oddział może wykonać jeden skręt, tak by znaleźć się w linii prostej przed przeciwnikiem. Żeby określić długość ruchu, mierzymy łuk poprowadzony od krawędzi oddziału.

Obrót – Oddział może wykonać obrót w trakcie fazy ruchu. Wszystkie modele pozostają na miejscu i obracają się o 90 stopni w lewo lub w prawo, lub o 180 stopni twarzą do tyłu.

Zmiana szyku – Oddział może powiększać lub zmniejszać liczbę swoich szeregów o 1, rezygnując z połowy ruchu. Jeżeli oddział chce zwiększyć lub zmniejszyć liczbę szeregów o 2, nie może poruszać się w tej turze.

Przeformowanie – Jednostka może przeformować się w fazie ruchu, przyjmując nowy szyk skierowany czołem w kierunku, który wybierzesz.

TEREN ORAZ PRZESKODY

Jednostka, która porusza się po trudnym terenie, czyni to z połową ruchu. Do trudnego terenu zaliczamy las oraz każdą pagórkowatą okolicę. Zwykle wzgórze nie są trudnym terenem i można poruszać się po nich z normalną prędkością.

Oddział, który chce przejść bardzo trudny teren, może to zrobić z 1/4 prędkości. Bardzo trudny teren to, na przykład, strome zbocze czy gęsty las bardzo utrudniający grę.

Przeszkody – Zalicza się do nich ogrodzenia, żywopłoty, murki itp. Oddział musi poświęcić połowę ruchu, by przedostać na drugą stronę przeszkody.

RUCH MARSZOWY

Gdy jednostka zadeklaruje ruch marszowy, może poruszać się z podwójną prędkością. Oddział nie może wykonać ruchu marszowego, gdy na początku tury w odległości 8" znajduje się jednostka przeciwnika. Oddział w trakcie marszu nie może wykonywać obrotów, zmieniać szyku ani robić reformacji, skręty może wykonywać normalnie. W trakcie marszu oddział nie może używać broni strzelającej. Pojazdy wojenne, rydwany oraz inne maszyny nie mogą wykonywać marszu.

UCIEKAJĄCE JEDNOSTKI

Jednostka ucieka w czasie Fazy ruchu w kierunku najbliższej krawędzi planszy, unikając przeciwnika oraz omijając trudny teren, który w tej sytuacji jest niemożliwy do przebycia dla wycofującego się oddziału. Jednostki, których wartość ruchu wynosi 6" lub mniej, uciekają na 2K6". Jednostki, których ta wartość jest wyższa niż 6, uciekają na 3K6". Uciekające oddziały nie posiadają zwartej formacji – poruszają się luźną, bezwładną grupą.

PSYCHOLOGIA

Za wyjątkiem nienawiści i szału, kiedy testy nie są konieczne, testy psychologiczne wykonujemy używając wartości Cechy Przywódce. Rzuc 2K6 – jeśli wynik jest równy lub niższy od wartości cechy dowodzenia twojej jednostki, test się powiódł; jeśli jednak wynik jest wyższy niż cechy dowodzenia oddziału, test się nie udał.

PANIKA

Oddział, który nie przeszedł testu Paniki, ucieka w ten sam sposób, jak jednostka złamana w walce wręcz lub oddział, który zadeklarował ucieczkę w odpowiedzi na szarżę.

- 1 - Wykonaj test, jeśli na początku twojej tury w odległości 4" znajduje się uciekająca twoja jednostka.
- 2 - Wykonaj test, jeżeli w odległości 12" został złamany w walce wręcz twój oddział.
- 3 - Wykonaj test, jeśli twój oddział został zaatakowany od boku lub tyłu w trakcie walki.
- 4 - Wykonaj test, jeśli w odległości 4" uciekający przyjaciel został zniszczony przez szarżującego przeciwnika.
- 5 - Wykonaj test, jeśli generał zostanie zabity.
- 6 - Wykonaj test, jeżeli w trakcie jednej tury strzeleckiej w wyniku ostrzału twój oddział poniesie ponad 25% strat.

STRACH

Jeśli jednostka przegra walkę wręcz z jednostką, która wzbudza strach i jest liczebniejsza, zostaje automatycznie złamana bez wykonywania testu.

- 1 - Robimy test, by przezwyciężyć strach, jeżeli na jednostkę szarżuje model wzbudzający strach. Wykonujemy test po zadeklarowaniu przez przeciwnika wykonania szarży. Jeżeli jednostka nie wykonała udanego testu, musi uciekać przed liczniejszym przeciwnikiem. Jeżeli przeciwnik nie przewyższa jednostki liczebnością, to oddział może walczyć, lecz w pierwszej turze walki trafia wroga tylko przy wyniku 6.
- 2 - Wykonujemy test, jeśli jednostka szarżuje na przeciwnika wywołującego strach. Jeśli wynik testu jest nieudany, jednostka nie szarżuje i pozostaje na miejscu do końca tury.

TERROR

Wykonujemy tylko jeden test terroru dla jednostki w trakcie gry – jeżeli się powiedzie, następnym razem nie wykonujemy. Oddział, któremu nie powiódł się test terroru, natychmiast ucieka w ten sam sposób, co jednostka złamana w walce wręcz lub oddział, który zadeklarował ucieczkę w odpowiedzi na szarżę.

- 1 - Wykonujemy test, jeżeli szarżuje na naszą jednostkę model wzbudzający terror lub nasz oddział chce zaszarżować na takiego wroga.
- 2 - Wykonujemy test, jeżeli na początku naszej tury wywołujący terror przeciwnik znajduje się w odległości 8".

GLUPOTA

Test wykonujemy na początku każdej tury. Jeżeli jednostka nie wykona pozytywnego testu, to:

- 1 - Jeżeli jest w trakcie walki wręcz, przestaje atakować.
- 2 - Jeżeli nie jest w trakcie walki wręcz, rzuc K6:
 - 1-3 Rusza się do przodu w chaotyczny sposób z połową prędkości.
 - 4-6 Stoi bez ruchu lub rozgląda się bezmyślnie.

SZAŁ

Jednostka pod działaniem szału musi zachowywać się w następujący sposób:

- 1 - Jednostka musi szarżować na przeciwnika, który znajduje się w jej zasięgu szarży.
- 2 - Jednostka walczy z podwójną liczbą ataków.
- 3 - Jednostka zawsze ściga złamanego w walce wręcz przeciwnika.
- 4 - Jeżeli jednostka znajduje się w zasięgu szarży, jest odporna na psychologię.
- 5 - Jeżeli jednostka zostanie złamana w walce wręcz, traci szal do końca bitwy.

NIENAWIŚĆ

Jednostka, która czuje nienawiść do przeciwnika, wykonuje wszystkie testy złamania na niemożliwej wartości cechy przywódce równej 10. Podczas pierwszej tury walki wręcz może przetrwać każdy nietrafiony atak. Jednostka musi ścigać znenawidzonego przeciwnika, którego złamała w walce wręcz – nie może wykonać testu powstrzymania od pościgu.

GENERAŁ ORAZ SZTANDAR ARMII

Generał Każdy oddział w odległości 12" od Generała może przy testach wykrywać jego cechę przywódczą.

Sztandar Każdy oddział znajdujący się w odległości 12" od Sztandaru Armii może przetrwać nieudany test złamania (zasada ta nie dotyczy innych testów psychologicznych).

WALKA WRĘCZ

Wszystkie modele, które dotkną podstawkami podstawek przeciwnika, mogą z nim walczyć. Model może wykonać tyle ataków, ile ma wyszczególnionych w charakterystyce postaci. Jeśli model trzyma broń w obu dłoniach, może wykonać +1 dodatkowy atak.

Kolejność ataków. Model, który szarżował w danej turze, atakuje jako pierwszy. W przeciwnym razie decyduje wysokość inicjatywy.

Rzut na trafienie. Rzucamy K6 i wynik potrzebny do trafienia odczytujemy z Tabeli Trafień zamieszczonej poniżej. Rzuc K6 na każdy atak osobno. Pozostaw kości z wynikami trafionymi.

Rzut na zranienie. Rzucamy K6 i wynik potrzebny zranienia odczytujemy z Tabeli Zranień zamieszczonej poniżej. Rzuc K6 na każde trafienie osobno. Pozostaw kości z wynikami zranionymi.

Rzut obronny. Jeśli jednostka przeciwnika może wykonać rzut obronny, wykonuje go zanim modele zostaną usunięte. Rzuc K6 na każde zadane zranienie. Wynik potrzebny do udanej obrony odczytaj z Tabeli Rzutów Obronnych.

Zakończenie walki. Kiedy wszystkie modele zaangażowane wykonają swoje działania, określamy, która strona wygrała. Patrz Wynik Walki poniżej.

TABELA TRAFIEN

Porównaj wartość Walki Wręcz atakującego oraz wartość Walki Wręcz broniącej - się i zobacz, ile musisz wyrzucić na K6, by trafić.

		UMIĘJĘTNOŚĆ OBRÓNY									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UMIĘJĘTNOŚĆ ATAKUJĄCEGO	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

Jeżeli przeciwnik jest z tyłu, do trafienia potrzebujemy wyniku równego 6.

WYNIKI WALKI

Każda strona od ilości zadanych przez siebie ran odejmuje otrzymane. Strona, która otrzymała wyższy wynik, wygrywa.

+1 za liczbę szeregów +1 za każdy szereg poza pierwszym, do maksymalnie +3.

+1 za sztandar Jeżeli twój oddział posiada sztandar.

+1 za sztandar armii Jeżeli twój Sztandar armii uczestniczył w tej walce.

+1 za wyższą pozycję Jeżeli twój oddział znajduje się wyżej niż oddział przeciwnika.

+1 za atak z boku Jeżeli zaatakowałeś przeciwnika z boku.

+2 za atak z tyłu Jeżeli zaatakowałeś przeciwnika od tyłu.

Test złamania. Przegrana strona musi wykonać testy złamania dla każdej swojej jednostki uczestniczącej w tej walce. Test wykonujemy używając cechy przywódczej jednostki minus różnicę wyniku walki. Rzuc 2K6. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy liczbie, którą otrzymaliśmy z odejmowania, jednostka przeszła test. Jeżeli wynik był wyższy, oddział jest automatycznie złamany.

Złamany oddział odwraca się od przeciwnika i ucieka bezpośrednio od przeciwnika po rozpatrzeniu wszystkich wyników walki. Sprzymierzony oddział pozostający w odległości 12" od jednostki złamanej musi wykonać test paniki, żeby także nie uciec. Test ten wykonujemy po rozpatrzeniu wszystkich wyników walki i wykonaniu testów złamania, ale przed tym, jak złamane jednostki uciekną.

ZŁAMANIE I UCIECZKA

Jednostka, która została złamana, ucieka 2K6 od przeciwnika, jeżeli jej wartość ruchu wynosi 6" lub mniej, lub 3K6 jeżeli ta wielkość jest wyższa niż 6". Uciekający oddział zostaje zniszczony, jeżeli wynik rzutu będzie mniejszy niż wynik rzutu przeciwnika.

Uciekająca jednostka kontynuuje ruch 2K6 lub 3K6 w następnej turze ruchu w kierunku najbliższej krawędzi pola bitwy. Uciekający oddział nie może robić niczego więcej. Jeżeli minie krawędź pola bitwy, jest usuwany. Jeżeli jakiś przeciwnik zaszarżuje na niego, musi uciekać, a gdy mu się to nie uda, zostaje zniszczony.

Uciekający oddział może próbować się zebrać w trakcie fazy ruchu. Rzuc 2K6. Jeżeli wynik jest mniejszy lub równy wartości cechy przywódczej oddziału, zostaje zebrany, zaś przy niepowodzeniu testu - nadal ucieka. Zebrany oddział może się przeformować, lecz nie może wykonywać w tej turze żadnych innych czynności. W oddziale musi pozostać co najmniej 25% stanu początkowego, by ten mógł się zebrać.

POŚCIG

Jednostka, która wygrała walkę, musi gonić uciekającego przeciwnika. Po wykonaniu ruchu przez uciekającego, goniący wykonuje rzut, żeby sprawdzić, na jaką odległość wykona pogoń. Jednostka, której wartość cechy ruch wynosi 6" lub mniej, rzuca 2K6, a jeżeli wartość ta jest większa niż 6", rzuca 3K6. Jeżeli ścigający wyrzuci większy wynik niż uciekająca jednostka, wtedy dogania ją i rozbija - oddział uciekający zostaje zniszczony. Goniący wykonuje pełną odległość ruchu we wskazanym kierunku.

Jeżeli goniący zetknie się z normalną jednostką przeciwnika, zawiązana zostaje walka wręcz, a w następnej turze rozegrana zostaje normalnie - jedynie goniący traktowany jest jako szarżujący. Jednostka może powstrzymać się od szarży, testując swoją cechę dowodzenia. Jeżeli gracz wyrzuci mniej lub tyle, ile wynosi wartość tej cechy, jego oddział nie musi gonić przeciwnika.

TABELA STRZAŁÓW

Jednostka może w trakcie fazy strzelania zaatakować przeciwnika posiadaną przez siebie bronią zasięgową. Gracz deklaruje i strzela całym oddziałem w tym samym czasie.

BROŃ	ZASIĘG	SIŁA	UWAGI
Krótki łuk	16"	3	-
Kusza	30"	4	Nie można wykonać ruchu i strzelić
Długi łuk	30"	3	-
Oszczep	8"	S	Używamy siły modelu rzucającego.
Łuk	24"	3	-
Strzelba	24"	4	Nie można wykonać ruchu i strzelić Nie można strzelać dwie tury pod rząd. -2 do rzutu obronnego przeciwnika.
Kusza powt.	24"	3	Można strzelić 2 razy/turę: -1 do trafienia.

TABELA TRAFIEN

US	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

- 1 strzelanie do szarżującego przeciwnika
- 1 strzelanie na daleki zasięg (ponad połowa zasięgu maksymalnego)
- 1 strzelanie po wykonanym ruchu
- 1 strzelanie do pojedynczego bohatera lub oddziału w luźnej formacji
- 1 cel znajduje się za lekką osłoną - taką jak żywopłot czy drzewka
- 2 cel znajduje się za twardą osłoną - taką jak murek czy budynek
- +1 strzał do dużego modelu

TABELA ZRANIEN

WYTRZYMAŁOŚĆ CELU

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SIŁA ATAKUJĄCEGO	1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

TABELA RZUTÓW OBRONNYCH

RODZAJ ZBROI	BEZ TARCZY	Z TARCZĄ	KONNO BEZ TARCZY	KONNO Z TARCZĄ
Nie ma	Nie ma	6	6	5 lub 6
Lekka	6	5 lub 6	5 lub 6	4, 5 lub 6
Ciężka	5 lub 6	4, 5 lub 6	4, 5 lub 6	3, 4, 5 lub 6

MODYFIKATORY RZUTÓW OBRONNYCH

SIŁA	4	5	6	7	8	9	10
MODYFIKATOR	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI

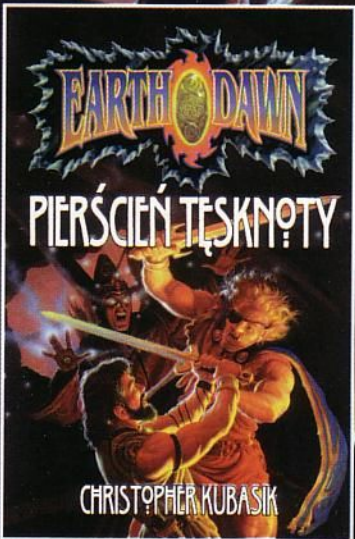
EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI
KSIĘGA WIEDZY

*Mgły
Zdrady*

TAKIEJ GRY HEROIC FANTASY
JESZCZE NIE BYŁO

Painting by Tony Secundo. EARTHDAWN® is a registered trademark of FASA Corp. Copyright © 1995 FASA Corporation. All rights reserved. Used under license.



CAŁY
ŚWIAT
BUDZI SIĘ

FASA
CORPORATION

imp
S. A.

Szczegółowe informacje otrzymasz w firmie IMP s.c., tel.: (022) 6424545

Gra fabularna osadzona w światach H. P. Lovecrafta

ZEW CTHULHU

Podstawowy podręcznik dla graczy i Strażników Tajemnic



Sandy Petersen i Lynn Willis

a także Keith Herber, William Hamblin,
Mark Morrison, John T. Snyder oraz przyjaciele



Chaosium®

**TEGO JESZCZE
W POLSCE NIE BYŁO!**

JTS