

INDEKS: 322954

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 4,90 zł

2.97



W ŚRODKU KARTY!

ISSN 1230-9109

02

9 771230 910971

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

WKRO CZ W MURY PONUREGO ZAMCZYSKA

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

ZAMEK DRACHENFELS

GAMES
WORKSHOP



W odległych zakątkach Szarych Gór, ukryty pośród postrzępionych szczytów, czai się zamek Wielkiego Czarnoksiężnika Drachenfelsa. Pan twierdzi już od lat nie żyje, ale wciąż nawiedza opustoszałe komnaty i kamienne mury swej siedziby. Wielu dzielnych poszukiwaczy przygód wkroczyło do tego zakazanego miejsca, szukając sławy i bogactw. Jedynie kilku z nich zdołało powrócić.

Zamek Drachenfels to dodatek do gry WFRP dla zaawansowanych graczy, stworzony na podstawie powieści Jacka Yeovila Czarnoksiężnik Drachenfels. W podręczniku znajdziesz historię Konstanta i jego siedziby oraz uwagi, dotyczące prowadzenia przygód we wnętrzu mrocznej twierdzy, kilka pomysłów na scenariusze, gotowe schematy bohaterów graczy oraz nowe potwory, czary i przedmioty magiczne.

Zamek Drachenfels jest pełen tajemniczych miejsc, które warto zbadać i skarbów, które warto zdobyć.

MAGIA I MIECZ

2'97 (38)

MĄDROŚĆ GIER FANTASTYCZNYCH

Spis treści

Kiedy ładnych parę lat temu zaczynałem grać w gry role playing, nie przypuszczałem, że kiedyś przyjdzie mi zajmować się nimi zawodowo, że zostanę sekretarzem, co tam sekretarzem, nawet najbardziej tycim redaktorzyną jakiegokolwiek pisma. A jednak tak się stało, mimo że było w tym dużo przypadku, szczęścia itd. Dzięki zrzędzeniu losu dane mi było brać udział w najwspanialszej przygodzie mojego życia – mam nadzieję, że nie ostatniej – współtworzeniu Magii i Miecza. W ciągu dwóch ostatnich lat (jak ten czas leci), wraz z Arturem, Tomikami, Jacusiem, Rafałem, Mackiem i wieloma innymi osobami nadawaliśmy temu pismu kształt i staraliśmy się, żeby było jak najciekawsze. Różnie nam to wychodziło, przeżywalimy wzloty i upadki, bywały chwile smutne i radosne, jak to w życiu. Dzisiaj ta przygoda dobiegła końca, opuszczam drużynę, aby podążać inną drogą, przede mną kolejne wyzwania. Dlatego też – trudno przychodzi mi te słowa – zanim odpłynę za morze, chciałbym się z wami pożegnać i podziękować za to, że z nami byliście przez ostatnie lata i, że jesteście z nami nadal. Do zobaczenia kochani, niech moc będzie zawsze z wami, życzę wam wszystkiego najlepszego i w życiu i w krainach wyobraźni, które przemierzacie wraz z przyjaciółmi. Uff, już po wszystkim, teraz już mogę z czystym sumieniem przekazać ster mojemu następcy Rafałowi Nowocieniowi i życzyć mu i wam, aby Magia i Miecz w przyszłości była dużo lepszym pismem niż jest dzisiaj – wierzę, że stanie się to już wkrótce. I to chyba już wszystko, mój statek za chwilę odpływa, do zobaczenia, być może kiedyś nasze drogi skrzyżują się raz jeszcze.

Andrzej Miskurka

P.S. Zapomniałem o bardzo ważnej sprawie, zabieram ze sobą Kurzymisia, nie wiem czy kiedykolwiek powróci, a jeżeli nawet, to nie nastąpi to szybko. Dlatego też proszę serwować wszystkie listy Artmarowi lub Yossie – myślę, że taka dieta dobrze im zrobi.

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rotek

Redaktor naczelny wydawnictwa: Dariusz J. Toruń

Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny), Jacek Brzemiński (dział marketingu), Tomek Kreczmar (dział łączności), Andrzej Miskurka (almanach mistrz gry), Jarosław Musiał (dział graficzny), Rafał Nowocien (sekretarz redakcji)

Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:

Hubert Czajkowski

Stale współpracują:

Maciek Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska, Maciej Nowak, Lukasz Pogoda, Robert Siniakiewicz, Grzegorz Zieliński

Korekta: Elżbieta Szelest

Adres redakcji:

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

WWW: <http://butlermedianet.com.pl/~mag>

E-MAIL: mag@butlermedianet.com.pl

red. nac.: artmar@hotmail.com

Ilustracja na okładce:

Royo

Hasło miesiąca: Witus, porzyez mi dziesięć baniek, a konto mego przysłego talentu (AM)

Materiałowo nie zamawianych redakcja nie zwymca. Za treści ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Wiekność nazw gier pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związków z nimi praw.

Listy	2
Z tajemnych akt	4
Okiem Zewnętrznym i recenzje książek	7
Zrządzenie z krypty	8
Gry komputerowe	10
Zło dobrem zwyciężaj	14
Miasteczko Yarmie	17
Rzecz o twardzielach	18
Efekty specjalne	20
Albion w WFRP	24
Spaczeń	28
Wywiad z Graemem Davisem	31
Kroniki Strefy Wojny	33
Cień z przeszłości (część II)	49
Skrót do R'lyeh	54
Wersja Kaspera Ghostlinga (część I)	57
Powrót do rajy	65
Top Dziesięć	66
Netzach – Szybki jak błyskawica	68
Kult – Odpowiedzi na pytania	70
Apokalipsa	72
Kraina Goblinów	74
Przygody Bracho Bugentala	76

LISTY, LISTY, LISTY...

Nawiążę kontakt z graczami i każdym MG prowadzącym CP2020, WFRP i ZC. Wojciech Ślusarski, ul. Lipowy Dwór 22, 14-200 Hawa, tel. (0-88) 48-22-73 (20.00-22.00).

Nawiążę kontakt z graczami w DT z Katowic lub okolic. Marcin Janik (17 lat), ul. Piotrowicka 38/3, 40-723 Katowice, tel. 102-39-25.

Nawiążę kontakt z graczami w DT, chętnie poznam też miłośników SF z Trójmiasta. Dominik Gaworczyk, DS-3, ul. Polanki 65/p.229, 80-306 Gdańsk Oliwa, tel. 52-96-34 (prosić Dominika z pokoju 229).

Początkujący gracz w ZC poszukuje partnerów do gry w ZC. Adam Trojski (14 lat), ul. Gołębia 4c, 43-300 Bielsko Biala (Mikuszowice Śląskie).

Pomorskie Bractwo Gier Elbląg-Słupsk-Toruń. PINE mk@iha.his.uni.torun.pl. Piotr Szukiewicz, ul. Dominirskich 2/1, 82-300 Elbląg, tel. 43-56-90. Andrzej Kurowski, ul. Krzywoustego 14/5, 76-200 Słupsk, Dariusz Bekisz, ul. Matejki 38a/6, 87-100 Toruń.

Poszukuje chętnych do gry w WFRP, ZC, W:M z okolic Warszawy. Łukasz Bukowski, ul. Krzywe Koło 6/6A m 4, 00-270 Warszawa.

Poszukuje chętnych do gry w ZC z Bydgoszczy i okolic w wieku 15-19 lat. Piotr Szulczyk, ul. Poniatowskiego 26/6, 85-660 Bydgoszcz, tel. 40-10-67.

Poszukuje chętnych do stworzenia grupy (system do ustalenia), szczególnie pożądanym MG, mile widziane kobiety. Jakub Miazek, ul. Sosnowa 14 (Rataje), 56-400 Oleśnica, tel. 314-97-45.

Poszukuje fanatyków RPG i fantastyki z Nowego Targu i okolic w wieku 16-22 lata w celu założenia klubu. Nawiążę kontakt z ludźmi, którzy chcą pomóc w tworzeniu systemu autorskiego. Michał Stochmal (18 lat), ul. Wojska Polskiego 3/8, 34-400 Nowy Targ, tel. (0-187) 68-463 (w godzinach 18.00-19.00).

Poszukuje graczy (11-15 lat) w każdy system i karcianki (z Krakowa i okolic). Pleć bez znaczenia – chcę założyć klub. Jan Dobrzański, ul. Łągiewnicka 48, Kraków, 30-417, tel. 66-11-24.

Dziś, zgodnie z pragnieniem REDNACZA, oceniamy numer 37, a więc nową postać naszego ukochanego pismka. Przyszło tego dużo (część dzięki dobrodziejstwu zwanemu pocztą elektroniczną), więc damy sobie spokój z odrędkacyjnymi komentarzami.

(...) „Implanty w grach fantasy“ – jak dla mnie bomba. (...) „Nie bądź głupi, nie daj się zabić“ – już zacieram ręce na myśl, że mój MG będzie miał ciężkie życie. (...) „U źródeł ciemności“ – tylko tak dalej. (...) „Rozbójnicy i umarli“ – tu nie trzeba mówić, tylko czytać. (...) „Czarna książeczka“ to kolejny dowód na talent Łukasza Pogody. (...) „Kraina Goblinoń“ – myślę, że dwie strony to stanowczo za mało. (...)

Philip de Crouve

(...) Dodaliście więcej kolorowych stron (...) – to dobrze, magazyn zyskuje na tym wiele. Reszta przeróbek zdecydowanie wpłynęła na korzyść. „Magia“ w środku jest ciekawie opracowana i przyjemnie się ją czyta. Jeśli chodzi o treść numeru, to w 90% oceniam ją na szóstkę. (...)

Banita z Loren

(...) Na początek gry komputerowe – dla mnie OK, aż chce się złapać za klawiaturę, ale moglibyście te strony przeznaczyć na coś związanego z RPG. (...) „Dzieci nocy“ – to jest genialne. Składam hołd i ukłony dla Maćka Nowaka kimkolwiek jest. Przeczytałam ten artykuł aż trzy razy, co zdarza się nader rzadko. (...) Już widzę te gry przepelnione wysysaniem krwi, ugryzieniami i pięknymi wampirami. (...)

Elfka

Podoba mi się. Nowa styczniowa „Magia“, naprawdę mi się podoba. (...)

Morgral

(...) 37 numer jest po prostu super, jeśli chodzi o zawartość merytoryczną. Artykuły ciekawe i dające wiele pomysłów do dalszej obróbki. Szata graficzna również zyskała, a rysunki w kolorze prezentują się lepiej niż rewelacyjnie. (...)

Baranek

(...) W pierwszej chwili myślałem, że padnę ze śmiechu. Co to ma być? – pomyślałem. Lecz gdy się dokładniej przyjrzałem, przerzuciłem

kilka stron, zamurowało mnie. Czadowe. Od razu widać, że mieszał w tym palce pan Czajkowski. (...) Ogólnie graficznie prezentuje się niesamowicie. (...) Artykuły stoją na wysokim poziomie, choć w większości są to raczej wynurzenia filozoficzne, bliżej nie związane z RPG. (...)

Kurt Fleischer

(...) Generalnie rzecz ujmując – zmiana wyszła Wam na dobre. (...) Podoba mi się mnogość i różnorodność artykułów styczniowej „Magii“. Wspaniałym pomysłem było stworzenie działu zajmującego się recenzjami komputerowych gier RPG oraz książek. (...) Bardzo dobrze, że poświęciliście trochę miejsca problemowi znikomej liczby turlacek wśród nas. (...) Artykuł o wampirach również przypadł mi do spalonego gustu. (...)

Abdul – Mniejszy Demon

(...) Pan Hubert tchnął nieco świeżości w pismo. Dzięki mu za to. (...) Miesięcznik przyjemnie wziąć do łapek i ściąga oczka, leżąc za brudną szybą kiosku. (...) Niusy – to co lubię. Doskonała jest lista przebojów. (...) Komputery – spoko, tylko na przyszłość nie przekraczajcie czterech stron. (...) „Implanty w grach fantasy“ – hip hip hurra! (...) „Cień z przeszłości“ – oby więcej. (...) „Rusznikarz“ – miły prezent dla graczy WFRP. (...) „Skrót do R'lyeh“ – to drugi MG, który wygląda na człowieka inteligentnego. (...) „Czarna książeczka“ – Yo! Yo! Yo! Dobrze! (...) Ten rok zaczęliście bardzo dobrze! (...)

Michał „Rufio“ Hardejuk

(...) „Implanty w grach fantasy“ to jest to, co tygrysy i gracze z syndromem Rambo lubią najbardziej. (...) „Nie bądź głupi...“ – bajera! Typuję na artykuł roku! (...)

Tan Roffos Aspro

(...) Ostatni numer to jest naprawdę niezły. Artykuły są ciekawe i dobrze się je czyta. Najlepsze były „U źródeł ciemności“ i „Męska sprawa“. Nawet nieźle wypadły „Implanty w grach fantasy“, tylko szkoda, że prawie połowa to cytaty z książki. (...)

Łukasz Turyński

(...) „Nie bądź głupi“ – Ekstra!! Spuerme-gaczad!!! To chyba najlepszy tekst w „Magii...“ przeznaczony dla graczy. (...) „Dzieci nocy“ to

jeden z lepszych artykułów do WFRP. Wampirów trzeba się bać, szczególnie tych „żywych”. (...) Karciany „Highlander” to już lekka przesada. Ciekawe, co będzie potem: „Teksańska masakra piłą łańcuchową”?

Podniecony Legionista

(...) gdy zajrzałem do kiosku i przepatrzyłem całą wystawę, to znów nie zobaczyłem nowego MiMa. (...) Coś mnie jednak tknęło i zapytałem ekspedientkę, która, spoglądając na mnie dziwnie, wskazała kupkę jakichś pism (...). Oczywiście wyszły mi z orbit, a szczerka opadła na nowe MiMy, odbiła się, po czym wróciła na miejsce. (...) Cały czas słychać głosy twierdzące, że albo schodzicie na psy, albo wspinacie się na szczyty. Moim zdaniem MiM względnie od początku trzymają stały poziom, różnice dotyczą tylko liczby artykułów „dla mnie” i tych „no, co Wy, to przeciw dno”. Raz jest więcej o ZC, raz o DT, a w innym numerze o WFRP. (...)

V.E.

(...) Okładka jest super. Wreszcie coś oryginalnego. (...) „Energia w kości” – świetny artykuł. Dołączam go do listy najlepszych, gdzie jest już „RPG w krawacie...”. (...) „Implanty w grach fantasy” – Yes! Na to czekałem! Artykuł jest, jak to mawia mój kumpel, idealny. Jedyne zastrzeżenie to zbyt wiele cytatów. (...) „U źródeł ciemności” całkowicie zmieniło moje poglądy na temat druidów. (...) „Kroniki Warzone” jak zwykle świetne i kolorowe. (...) „Rozbójnicy i umarli” – całkowicie przy tym wysiadłem. (...) „Skrót do R’lyeh” – po przeczytaniu padłem na kolana i zacząłem dziękować Azathotowi za możliwość przeczytania czegoś tak świetnego. (...) „Kraina Goblinów” jak zwykle świetna i jedyna w swoim rodzaju. (...)

Nicholai

List z niespodzianką

Dziś nagroda – W POSZUKIWANIU PALANTIRA – za całokształt twórczości, której Czytelnicy poznają niestety tylko część (choć autor listu już kiedyś pojawił się na naszych łamach). Temat pozostaje bez zmian.

(...) W styczniowym numerze kolosalna różnica. (...) Pismo przyciąga od razu wzrok. (...) Bardzo dobrą zmianą (bo pomysł jest stary) jest wrzucenie „niusów” na skrzydełka kolejnych stron. Nie przeraża więc już cała strona wypchana nowymi tytułami, datami, cyferkami, nazwiskami itp. Nareszcie w całym numerze jest jednolity i czytelny układ trzech szpalt. „Równy” się czyta. Dajcie premię temu, kto wymyślił i opracował nową aranżację bloków tematycznych. Teksty tematyczne (dawny Almanach) mają motyw kluczowy (do rozwiązań?), recenzje – fruwające książki, zaś literacki – motyw odręcznego, nieczytelnego (więc nie zaprzatającego uwagi) pisma. Jest to dość sugestywne (wpada w podświadomość) i konieczne rozwiązanie. Miłym akcentem jest również fakt, że na każdej stronie jest jakaś grafika. I niech już tak zostanie. (...) Jajcarstwo stosowane, czyli „Kraina Goblinów”. Mariusza

Michalskiego kat i skazaniec – bezbłędne! Cięty dowcip zastępuje z powodzeniem Thruda. (...) Może byście dali „coś z życia”? To doskonały materiał „szkoleniowy”. Myślę tu o zabawnych sytuacjach z sesji, czy szczególnie perfidnych zagrywkach Mistrzów Gry lub historii graczy, wpuuszczonych w kanał przez własną głupotę. (...) Nieco o treści artykułów. W zasadzie wszystkie teksty numeru styczniowego trzymają wyrównany, dobry poziom. (...) Mam nadzieję, że podwyższenie poziomu w numerze 1/37 nie jest przedśmiertną drgawką zdychającego trolla. (...)

Przemodar

Forum

Raz na jakiś czas będziemy oddawać naszym drogim Czytelnikom stronę, by przedyskutowali swoje za i przeciw dotyczące danego artykułu, systemu czy czego tam jeszcze. Dziś rozwiązanie problemu „RPG w mundurze, RPG w krawacie” i krytyka „Męskiej sprawy”.

Szanowny Panie Redaktorze

Nie sądziłem, że na łamach Pańskiego pisma spotkam się z tak odważnym oraz wiernym przybliżeniem systemu *role-playing games* jako metody poznawczo-użytkowej i edukacyjnej wykorzystywanej przez niektóre państwa NATO. Rzecz jasna dotyczy to interesującego i oryginalnego materiału publikowanego w 11(35)/96 numerze magazynu, autorstwa pani Marii Sywak.

Chyląc czoło przed jej znajomością istoty RPG, jestem zarazem niezmiernie wdzięczny za wywołanie tej problematyki, szczególnie w odniesieniu do możliwości stosowania tego systemu w edukacji przyszłych kadr Wojska Polskiego. Jest to tym bardziej istotne, zważywszy na uruchomione ostatnio procesy dostosowywania naszych sił zbrojnych do rozwiązań obowiązujących w NATO.

Z ubolewaniem należy jednak stwierdzić, że w aktualnej polskiej formule edukacyjnej, a przy tym i w wojsku, metoda *role-playing games* jest marginalizowana. Dzieje się tak wskutek różnych uwarunkowań, w tym także skromnego przygotowania sporej części pedagogów i wychowawców. Istnieją liczne przykłady, kiedy to wychowankowie, przyswoiwszy sobie podstawy RPG, zaskakują swoich wychowawców wiedzą, operatywnością jej wykorzystywania, a przede wszystkim szybką decyzją przy rozwiązywaniu różnych problemów.

(...) Publikacja cytowanej autorki w sposób przekonywający unocznia, jak dalece na dzień dzisiejszy metodyka RPG jest wykorzystywana przez większość armii „natowskich” w przygotowywaniu żołnierzy do pokonywania trudnych i specjalistycznych zadań, m.in. w misjach pokojowych ONZ, w trakcie rozwiązywania konfliktów regionalnych.

Zważywszy, że w najbliższej przyszłości zwiększy się udział naszych sił zbrojnych w różnego rodzaju misjach pokojowych, stwierdzam, iż sięgnięcie do doświadczeń RPG stanie się konieczne, a nawet nieodzowne.

Poszukuję graczy i MG z okolic Żar, wiek od 14 lat, system obojętny (najlepiej CP2020). Szukam także partnerów do DT. Roland Sadowski (14 lat), os. Sikorskiego 33A/5, tel. 44-244.

Poszukuję graczy i MG (szczególnie) do WFRP. Piotr Mederak (15 lat), ul. Pszczelińska 10/44, 05-840 Brwinów, tel. (0-22) 729-54-47 (po 18.00).

Poszukuję graczy i MG do WFRP z Nowego Sącza. Wiek i pleć obojętne. Kuba Kopravski, tel. (0-18) 42-87-67 (wieczorem).

Poszukuję grających w M:TG i RAGE zamieszkałych w Lublinie. Wiek nieważny. Michał Sorbet, tel. 525-39-98 (po 17.00).

Poszukuję karciarzy (zwłaszcza miłośników KULTU) z rejonu Tarnobrzega. Funky Kowal, ul. Zwierzyniecka 35/14, 39-400 Tarnobrzeg.

Poszukuję kilku książek (m.in. Dicksona, Watt-Ewansa i Eddingsa). Jacek Strzyż, ul. Skłodowskiej 8/7, 20-029 Lublin, tel. (0-81) 743-60-60.

Poszukuję kontaktu z osobami grającymi w Oko Yrrehedasa lub DT. Wymienię się doświadczeniem i kartami. Wiek 12-15 lat. Wojciech Misiurka, os. Młodych 1/20, 62-700 Turek, woj. konińskie.

Poszukuję kontaktu z osobami, które interesują się wszystkim, co związane jest ze Star Trekiem – w celu wymiany materiałów. Odpowiem na każdy list. Patryk Wallheim, os. Rusa 138 m 26, 61-245 Poznań.

Poszukuję ludzi z Kielc (w wieku do 15 lat) chcących kupić do spółki WFB. Posiadam WFRP, CP2020, WZ i DT. Dariusz Mojecki, ul. Konarskiego 3/25, 25-340 Kielce, tel. 344-77-71 (poniedziałek 11.00-15.00).

Poszukuję wszystkich zainteresowanych graczy i MG (z okolic Bielawy) do dowolnego systemu. Telefon (0-74) 33-61-48, prosiec Sławka.

Sanocki Klub Miłośników Gier Fabularnych, Bitewnych i Strategicznych „WALHALLA” przy ODK „Gagatek”, ul. Kochanowskiego 25. Zapraszamy w prawie każdą sobotę w godzinach 14-20. Marcin Glinianowicz, ul. Sadowa 18c/8 38-500 Sanok, tel. 37-614, 35-484.

Szukam graczy. Dominik Piwowarczyk, Pszczyna 43-200, ul. K. Wielkiego 2/70, tel. (0-32) 110-59-83.

Szukam MG do WFRP i CP2020 w celu wymiany uwag i scenariuszy. Michał Cieśla (16 lat), ul. Armii Krajowej 24/29, 27-200 Starachowice.

Szukamy chętnych do gry (MERP, WFRP, KC) powyżej 15 lat, niedoświadczonych, w celu prawdziwej gry. Michał Łuszczek, tel. 57-51-25 (po 18.00).

Zgromadzenie Miłośników Gier RPG i Fantastyki „WALHALLA” zaprasza graczy z terenu Ostrowca Św. do ODS „Malwa” w każdy piątek od godziny 16.00.



EeSPeAGENTURA

Tadeusz Oszubski

Ilustracje: Piotr Wyskok

„Amerykanie, Anglicy i Francuzi mają tu swoje ESP-ery. Daj mi cztery lata, Leonid – powiedziałem do Breżniewa. – Cztery lata bez tych psów Andropowa, a ja przekażę ci agencję wywiadu, której siła będzie niewyobrażalna!“. Słowa te wypowiada Grigorij Borowic, szef radzieckiego wydziału ESP, jeden z bohaterów „Nekroskopu“, cyklu powieściowego autorstwa Briana Lumleya. Inna z postaci pojawiających się na kartach „Nekroskopu“ – antagonistą Borowica, szef brytyjskiej sekcji ESP, Keenan Gomley „opowiedział (...) o brytyjskim wydziale E i o tym, co wiedział o jego odpowiednikach w Ameryce, Francji, ZSRR i Chinach. Opowiedział o telepatach, którzy mogą ze sobą rozmawiać przez kontynent bez telefonu – tylko za pomocą siły umysłu. Mówił o jasnowidztwie, możliwości zobaczenia przyszłości (...). Wspominał też o telekinezie i psychokinezie, o ludziach, którzy mogą przesuwac masywne obiekty wyłącznie mocą swej woli, bez odwoływania się do siły mięśni. (...) Przedstawił esperów, których miał pod swoim zwierzchnictwem“.

Czymże jest owo ESP? To nic innego, jak skrót od „Extra – Sensory Perception“. W języku polskim termin ESP stosowany jest wymiennie z pojęciem „postrzeganie pozazmysłowe“. Obejmuje ono – definicję podają za „Encyklopedią Psychotroniki“ L. Mateli, L. E. Stefańskiego i J. A. Szymańskiego – „telepatię, jasnowidzenie, prekognicję i retrokognicję“. Poza tym także telekinezę, radiestezję i wiele pokrewnych dyscyplin. Tak więc przytoczone cytaty ze szpiegowsko-parapsychologicznej (i wampirycznej!) powieści Lumleya osoba uważająca się za racjonalistę mogłaby skwitować stwierdzeniem – „fikcja literacka“. Mogłaby, gdyby nie... fakty.

Przed ponad rokiem pojawiły się w „poważnej“ prasie zachodniej informacje o długotrwałym stosowaniu przez Pentagon i CIA paranormalnych metod pozyskiwania danych. Czyli o uprawianiu szpiegostwa rodzem z „Nekroskopu“ lub też prowadzeniu eksperymentów nierzym w „Firestarterze“ Stephena Kinga. Huczek zaczął się, gdy szefostwo CIA oficjalnie oświadczyło, że zamknęło program paranormalnych badań o kryptonimie *Operacja Stargate*. 1 grudnia 1995 na łamach „Newsweeka“ (tygodnika bardzo poważnego, bo poświęconego głównie problematyce politycznej, gospodarczej i społecznej) ukazał się artykuł o EeSPeagenturach.

Wzmiankowana *Operacja Stargate* to „trwający dwadzieścia lat program zatrudniania jasnowidzów, którzy odgadywali wszystko – od tożsamości agentów KGB po najbardziej tajne plany konstrukcyjne radzieckich okrętów podwodnych. W szczytowym punkcie tego programu, w latach siedemdziesiątych i na początku lat osiemdziesiątych, władze trzymały w Fort Meade, w stanie Maryland, sześciu jasnowidzów (...). Od lat siedemdziesiątych CIA i Departament Obrony USA wydały 20 mln dolarów, zatrudniając co najmniej szesnastu jasnowidzów.“ W „Newsweeku“ podano też szczegóły tej sprawy. Na przykład Joseph McMoneagle, oficer wywiadu wojskowego i osobnik o zdolnościach

ESP, uzyskał metodami paranormalnymi plany radzieckiego okrętu podwodnego. Poza tym przepowiedział, kiedy „okręt ten wyłoni się ze swego tajnego ukrycia. W 1984 r. McMoneagle odszedł z wojska, by pracować jako cywilny jasnowidz – konsultant“. Efekty jego pracy musiały być bezdyskusyjne, jako że w tymże 1984 roku został on udekorowany „orderem Legion of Merit, za dostarczenie niedostępnych z innych źródeł informacji o stu pięćdziesięciu celach“.

Ów paranormalny szpieg Joseph McMoneagle w swej ukończonej w 1993 roku książce „Mind Trek“ (polski tytuł – „Wędrujący umysł“, LIMBUS, Bydgoszcz 1995), w kwestii swej specyficznej pracy dla rządu wypowiada się lakonicznie. Czyli tak, jak na profesjonalnego pracownika tajnych służb przystało. Trudno mu jednak wypierać się pracy w EeSPeagenturach. Tym bardziej że książka McMoneagle'a to nic innego jak... podręcznik do nauki rozwijania zdolności ESP. Konkretnie – „zdalnego postrzegania“. W „Mind Trek“ Joseph McMoneagle kwituje problem swej pracy dla rządu następująco: „Całe dwadzieścia lat służby wojskowej spędziłem w wywiadzie i służbie bezpieczeństwa. Większość zadań wykonywałem poza Ameryką; przeważnie były one tajne. Zainteresowanie zdalnym postrzeganiem rozwijałem na własną rękę“. Jak wyglądał przebieg owych tajnych akcji paranormalnego szpiega poza granicami USA, możemy się tylko domyślać.

Jednak inny EeSPer, Ingo Swann, nie obawia się uchylić nieco rąbka tajemnicy. W swej książce „Ponad umysł i zmysły“, ukończonej w 1991 roku (wydanie polskie – rok 1994), pisze on:

„...w 1969 roku do zachodnich psychoanalityków wywiadu zaczęły – ku ich zdumieniu – docierać wieści o tym, że naukowcy Związku Radzieckiego zaangażowali się w badania nad poznaniem ESP i jego potencjalnych zastosowań. W owym czasie trwała zimna wojna, tak więc wielu psychoanalityków podjęło rozważania, czy nastawiony wówczas agresywnie Związek Radziecki nie

zdobył znacznej przewagi w zakresie badań nad ESP. W rezultacie nagle zaistniała potrzeba zbadania potencjalnych możliwości parapsychofizycznych, niekoniecznie po to, aby je zrozumieć, ale żeby spróbować dowiedzieć się, co na tym polu mogą knuć Rosjanie. Czy przeszkoleni radzieccy odbiorcy wrażeń parapsychofizycznych mogą szpiegować wewnętrzne sprawy militarne Stanów? (...) rządy państwowe wyraziły (...) zainteresowanie potencjalnymi zastosowaniami ESP. Dotyczyło ono nie tylko możliwości zbierania danych przez wywiad, ale też ewentualnej możliwości kontrolowania ludzkiego zachowania. Czy przeszkoleny radziecki szpieg mógł wedrzeć się do umysłu prezydenta (na przykład) i zasiał tam sugestie korzystne dla Rosjan? (...) Do połowy lat siedemdziesiątych wiele rządów – w tym Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Francji oraz, o zgrozo, wciąż gorliwie komunistycznych Chin – ustanowiło oficjalne, chociaż absolutnie tajne grupy badawcze zajmujące się zjawiskami parapsychofizycznymi“.

Cytowany Ingo Swann to malarz – artysta, a więc zdeklarowany cywil. Stąd zapewne bezkompromisowość jego wypowiedzi. Ale i Swann związany był czasowo (przełom lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych) z amerykańskimi siłami zbrojnymi. Wsławił się wówczas paranormalnym namierzeniem radzieckich okrętów podwodnych. Prowadził też (z sukcesami) badania nad kontaktowaniem się za pomocą telepatii z załogami amerykańskich okrętów podwodnych i kosmicznych stacji orbitalnych. Najbardziej spektakularnym – w każdym razie jawnym – przykładem precyzji Swanna w posługiwaniu się ESP było jego publiczne wystąpienie w kwietniu 1988 roku na kongresie parapsychologiczno-esoterycznym w Horn (Niemcy – wówczas RFN). Swann oświadczył wtedy, iż najdalej za półtora roku Mur Berliński zostanie zburzony. Jak już możemy to stwierdzić, przepowiednia sprawdziła się z zaskakującą precyzją. Tak więc jeśli w kwestii EeSPespiegów czymś słowom mamy zawierzyć, to chyba jedynie wypowiedziom Ingo Swanna.

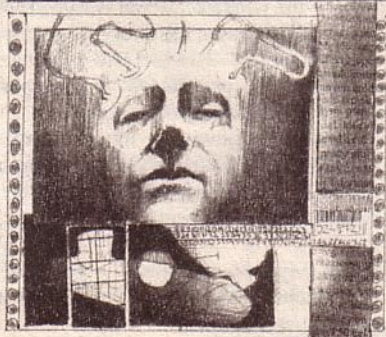
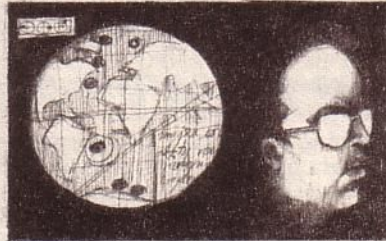
Wspomniany wcześniej artykuł z „Newsweeka“ podaje również, że mimo likwidacji projektu *Stargate*, w Fort Meade nadal zatrudnionych jest trzech specjalistów od ESP. Wyniki ich prac nie są ujawniane. Paranormalna inwigilacja trwa...

Swann wspominał, iż także w ZSRR prowadzono badania nad militarnym wykorzystaniem ESP. Jak podaje Robert Novak, wiceprezydent Czeskiego Towarzystwa Uzdrawicieli, w swych bulwersujących wypowiedziach dla czasopisma „Necenzurovane Noviny“ z lipca 1994

roku (podaje za przekładem z Frondy Nr 4/5), już Stalin zalecał badanie przypadków ESP. „...towarzysze marksiści, negując duchową egzystencję kosmosu, zjawiska te traktowali poważnie. (...) ...ośrodki były utworzone do badań nad telepatią i kontaktem z kosmonautami oraz dla badań nad kontaktem z cywilizacjami pozaziemskimi. Było też centrum do badań nad metodami leczniczymi czy badań nad dalekosiężnym podsłuchem przy wykorzystaniu jasnovidzenia. (...)... Niektóre z tych ośrodków zorganizowane były na zasadzie szczególnego więzienia, w którym owi specjaliści byli zamknięci, a jeśli spisywali się dobrze, mieli relatywnie dobre warunki, oczywiście pod kontrolą KGB. (...) Podczas badań będących w gestii KGB zajmowano się próbą zbudowania broni, która pracowałaby na poziomie superelementalnych lub superfizykalnych pól. (...) Chodzi o fizykę, która wiąże się ze studiami średniowiecznych tekstów, z wynikami działalności psychotroników, uzdrawiaczy, mistyków. (...) Proszę sobie wyobrazić broń, której energia ukierunkowana jest na całą armię, która jest nią sparaliżowana, której żołnierze padają martwi bez jakiegokolwiek zewnętrznego zranienia“.

W Polsce problematyką ESP zajmuje się jedynie garstka zapaleńców. Cywilów na szczęście.

Trzeba wszakże podkreślić, że nawet największe sławy wśród „ekstrasensów“ twierdzą, iż trafność oddziaływania ESP kształtuje się zwykle w okolicy 20 – 25%. Sytuacja przypomina więc stary dowcip o kontrabasie: że ten instrument to niby „dużo drewna, a mało muzyki“. Ale, cokolwiek by mówić, „muzyka“ ESP daleko się niesie. Tylko że w wyłącznym wykonaniu tajnych, militarnych jednostek brzmi niczym marsz żałobny.



Serie, serie, serie... Obserwując radosną twórczość wielu pisarzy można dojść do wniosku, że nie zajmują się oni niczym poza pisaniem. Co jakiś czas pojawia się -ente i -naste tomy znanych i nam serii, a ich końca nie widać.

Długodystansowcy. Nasz przegląd długodystansowców rozpoczniemy od Piersa Anthony'ego, twórcy – między innymi – słynnego cyklu *Xanth*. Niedawno pojawił się kolejny tom tego cyklu pod tytułem „Yon Ill Wind“ (brawa za niezłe tempo). Jego bohaterem, sądząc po okładce, jest osioł z tulo-wiem smoka (cóż za pomysłowość!).

Niewiele gorszy od Anthony'ego jest Raymond E. Feist, który niedawno wydał „Rise of a Merchant Prince“, drugi tom kolejnej już trylogii o Krondorze (w przygotowaniu tom trzeci – „Rage of Demon King“).

Obu pisarzom depcze po piętach Terry Pratchett, autor cyklu o Świecie Dysku. Jego kolejna książka z tejże serii nosi tytuł „Hogfather“.

W tym doborowym towarzystwie nie może zabraknąć oczywiście Roberta Jordana, który w roku 1996 wyprodukował siódmy tom cyklu *Kolo Świata* – „A Crown of Swords“ (krążą słuchy, że ma zamiar pisać o Smoku Odrodzonym – aż do śmierci) oraz Terrego Brooksa, autora straszliwie przeciętnych powieści z cyklu *Shannara* i *Magiczne Królestwo* – Terry trafił ze swoim „First King of Shannara“ na kilka list bestsellerów.

Na koniec przeglądu długodystansowców pozostawiłem sobie Davida Eddingsa, autora między innymi *Belgariady* i *Malloreonu*. Fani Belgaratha, rozchmurzcie się! Przed wami nowy cykl przygód waszego czarodzieja, tym razem historia dotyczyć będzie jego młodości (być może bohaterem następnej serii będzie plód wielkiego maga...).

Średnidystansowcy. Orson Scott Card wydał czwartą część przygód Endera i czwartą część serii o Alvinie Stwórcy. Po napisaniu tej pierwszej obiecał, że to już koniec, ale bardzo szybko zapomniał o swoich przyrzeczeniach – już niedługo prequel do Gry Endera.

David Brin napisał drugi tom drugiej trylogii o Wspomaganych. Gratulujemy.

Plotki, plotki. TSR przeżywa poważne kłopoty finansowe. Przed świętami Bożego Narodzenia wielu pracowników tego wydawnictwa straciło pracę. W tzw. „środowisku“

Odnoszę wrażenie, że materiał pani M. Sywak „Role-playing w mundurze, role-playing w krawacie“ stanowi przykład trafnego podjęcia tematu jak najbardziej aktualnego i staje się okazją do zwrócenia uwagi na gry fabularne nie tylko środowiskom wojskowym, ale i innym grupom społecznym, zajmującym się – w takiej czy innej formie – wychowaniem młodych ludzi do pełnienia przyszłych ról społecznych. Artykuł ten zachęca również do odważniejszego sięgnięcia po nowoczesne, atrakcyjne dla młodych ludzi metody nauczania.

Złączam pozdrowienia dla pana redaktora i całego zespołu redakcyjnego za popularyzowanie idei RPG na łamach magazynu. Oddzielnie pozdrawiam Panią Marię Sywak za ciekawą prezentację metody i sposobu jej wykorzystania w edukacji wojskowej.

Płk Jerzy Zalewski

(...) Rany, dotąd jeszcze tak się nie ubawiłam. Cóż tam można znaleźć? Informacje o grupie osiemnastoletnich, dobrze zbudowanych, przystojnych itd. pozna młode (...) entuzjastki rpg (...) i w końcu ubezpieczenie na wypadek wpadki: *zapewniamy dyskrecję oraz romantyczne sesje*. Wydaje mi się, że taki tekst nadaje się do rubryki towarzyskiej jednej z gazet matrymonialnych, a przecież wy takich usług nie prowadzicie. (...) Jednak nie był to pierwszy „wstrząs“. Następną rzeczą, która mnie zainteresowała, był artykuł „Męska sprawa“ Michała K. Sędzikowskiego, który zaczyna się zdaniem: *Sprawą oczywistą dla większości miłośników fantastyki jest zjawisko deficytu przedstawicielek płci żeńskiej w ich gronie*. Pytanie nasuwa się samo – dlaczego tak się dzieje? Poniżej będę chciała podać kilka przyczyn, tym razem z kobiecego punktu widzenia.

Zacznę od tego, że autor odwołuje się do neolitu, gdyż według niego te właśnie czasy są początkiem kształtowania kobiecego charakteru, czyli powstania tzw. „kury domowej“. Trzeba przypomnieć, że ten właśnie okres w dziejach ludzkości zaczął się ok. 10 tysięcy lat temu – wnioskuje z dalszych stwierdzeń autora, że trwa nadal. Oczywiście w męskich oczach nadal jesteśmy płcią słabą, nie potrafimy przeżyć w świecie cywilizacyjnej dżungli. Drogie czytelniczki i czytelnicy: czy nie są to czasami średniowieczne założenia?

Jeżeli pan Sędzikowski ma zamiar dyskutować na tego typu tematy będąc do tego przygotowanym tylko z punktu widzenia pt. „jestem mężczyzną“, to przynajmniej niech się pofatyguje zajrzeć do interesującej lektury, czyli do biografii znanych kobiet (Indira Gandhi, Margaret Thatcher). Oczywiście teraz zwrócono by mi uwagę, że kobiety nadal interesują się intrygami salonowymi, ale jest to stwierdzenie absurdalne. (...) Za dowód niech posłuży zawód mistrzyni świata i Europy w kickboxingu – Agnieszka Rychlik (...) i Sandy Alvarez

z Piechoty Morskiej Stanów Zjednoczonych. I my nie mamy zacięcia do tzw. „drogi“, czyli „niebezpiecznych przygód“? Bzdura!

(...) Autor artykułu mówi też, że dziewczęta, z którymi rozmawiał, pragnęły w grach pałacowych intrygi, pogłębienia rysu psychologicznego... Jest to dowód na to, że najwyraźniej brak tych elementów w systemach stworzonych przez mężczyzn. Nie dziwcie się więc panowie, że panie nie chcą z wami grać. (...) Jeżeli w grach istnieją tylko profesje typu „dziwka w WFRP“, albo pieszczcie ogłoszenia w rodzaju „grupa osiemnastoletnich...“, a nawet sądzicie, że tylko *za pomocą tyleczka i jedrnych piersi (...) potrafiła (kobieta) kierować poczynaniami mężczyzny* to jest to dowód na waszą słabość i uzależnienie od Naszych ciał. Z tego nasuwa się tylko jeden wniosek: nie myślcie tym, co macie między uszami, ale tym, co macie między nogami! (...) Jeżeli chcecie mieć trochę przyjemności z udziału dziewcząt/kobiet w sesjach, to nauczcie się partnerstwa, równouprawnienia, a przede wszystkim szacunku dla nas. (...)

Agnieszka Jaworska

Z uwagą przeczytałam artykuł M. Sędzikowskiego „Męska sprawa“. Nie jestem feministką, ale uważam, że w dniu dzisiejszym nie mają już żadnego znaczenia wszystkie uwarunkowania socjologiczne, psychologiczne i polityczne, które kiedyś wpływały na zachowanie i (wg autora) na rozwój emocjonalny i psychologiczny kobiety. Dzisiejsze czasy dają nam swoistego rodzaju wybór czy chcemy być „opiekunkami ogniska domowego“ czy raczej „kobietami sukcesu“. Osobiście uważam, że zarówno kobieta, jak i mężczyzna realizują się dopiero wtedy, gdy potrafią połączyć te dwie sprawy.

(...) Nie wiem, czy wiesz, jak wygląda zabawa z chłopakami w gry fantastyczne. Jest to dziedzina (jak już sam stwierdziłeś) zdominowana przez mężczyzn. Jeżeli zdarzy się, że jakaś dziewczyna (z takich czy innych powodów) rozpoczyna wspólną z nimi zabawę w RPG czy jakkolwiek inny rodzaj gier fantastycznych, podejście chłopaków jest mniej więcej takie: za tydzień jej się znudzi, z dziewczyną to nie jest gra, ojej! – nie można przeklinać... Jeżeli jednak gra z dziewczyną idzie całkiem niezle, wszyscy doskonale się bawią, i – nie wiedząc czemu – staje się ona nie dobrą znajomą, ale dobrym kumplem. A jeżeli sprawa idzie dalej, to kobieta zyskuje... męski przydomek. I tym sposobem wracamy do punktu wyjścia.

Wszystkie powyższe uwagi wynikają z moich własnych doświadczeń. I pamiętaj, że kobiety lepiej pieką ciasta, a podczas długich rozgrywek...

Ruda

PS. Myślisz, że kobiety w grach RPG są potrzebne tylko do tego, by udawać zagubione królowny?

Artykuł „Męska sprawa“ załamała mnie dokumentnie. Za gwóźdź programu uznaje punkt, w którym autor „zapytał wiele dziewcząt o to, jak ich zdaniem powinna wyglądać przygoda“. Pozwolę sobie skomentować to stwierdzenie.

1. Pałacowe intrygi – Nic nie mówię na ten temat, bo rzadko bywam w pałacach.
2. Miłość – tak już jest, że w szerszym gronie trudno mówić otwarcie o uczuciach (...) nie będąc zawodowym aktorem. (...) Jeżeli koniecznie chcemy przeżywać wielkie miłości, to dobrze jest wychodzić z MG do drugiego pokoju na czas ognistych przemówień. (...)
3. Chyba do końca nie zrozumiałam tego punktu. Widzę dwie wersje: a) „On patrzy ci głęboko w oczy...“ – w tym przypadku patrz pkt. 2. b) Być może chodzi o opisy przyrody, miejsc, widoków itp. To jest ważna sprawa. Dokładne, przekazane z uczuciem opisy dodają smaczków grze i pozwalają zorientować się w sytuacji. (...)
4. Pogłębienie rysu psychologicznego postaci. Oj, tak, tak. Ale tu trzeba znać umiar, wiedzieć co, gdzie i w jakiej ilości. (...)
5. Profesje dla kobiet. Poza dziwką w WFRP nie ma żadnej! To już chyba żart. W języku polskim tak już jest, że dla większości rzeczowników występujących w formie żeńskiej i męskiej podstawową formą jest ta druga. Np. pani – pan, wojowniczką – wojownik, złodziejka – złodziej. Czy w każdym podręczniku mają się znaleźć obie te formy, aby łaskawe panie przyjęły do wiadomości, że są brane pod uwagę? (...)
6. Więcej wojny i gry psychologicznej pomiędzy postaciami. My też lubimy walczyć, ale niekoniecznie na miecze. Pomysł nie jest nowy.
7. Umiejętności dla kobiet. Na początek proponuję *poród bezbolesny i cichy chód na wysokich obcasach*.
8. Rozbudowanie wszelkich poradników konsumenta o to, co nas interesuje. A co z inwencją MG i drogich graczek? Potrzeba matką wynalazków. Nie można zapominać, że jesteśmy w RPG zdecydowaną mniejszością. (...)
9. Więcej erotyki – patrz punkt 2.
10. Przygoda o zakupach. Wiem, że dziewczynom bardzo zależy na dobrej prezencji. Tysiąc razy bardziej niż facetom. (...) Przygody o zakupach? To już przesada i to nie lekka. Wyobraźni mi nie starcza, więc może któraś z pań mi przedstawi: jakież to ekscytujące wydarzenia mają miejsce na zakupach?

Wszystko sprowadza się do stwierdzenia, że dziewczyny chcą przeżywać i być targane namiętnościami. Problem w tym, że każdego co innego budzi – sama idea jest godna uwagi. (...)

Aśka vel. Anathema Reilienn

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomek Kołodziejczak



ŚWIATOTWORZENIE

Jedną z większych frajd związanych z pisanie książek jest tworzenie nowych światów. Wymyślanie ich geografii, historii, kultury, poziomu techniki. Mam, potwierdzone przykładami, przypuszczenie, że wielu autorów tak naprawdę po to tylko męczy się z fabułami, aby móc atrakcyjnie opisać wykreowaną przez siebie rzeczywistość. Mistrz Tolkien napisał wszak „Władcę Pierścieni” i „Hobbita” jako fabularne uzupełnienie, atrakcyjną prezentację stworzonej przez siebie mitologii i języków. Niedawno ukazała się książka Ursuli Le Guin – „Wracać wciąż do domu” – zbiór opowieści, wierszy, pieśni, mitów nie istniejącej krainy Na. Pisarka – już na tyle sławna, że nie musi dbać o atrakcyjność fabularną swego świata – stworzyła książkę trudną i dziwną, przypominającą efekt wykopalisk prowadzonych w ruinach nieznanego kultury.

Tworzenie gier fabularnych to na pierwszy rzut oka „czystsza” niż literatura zabawa w światotwórstwo. Kreator już nie musi pisać dialogów, układać fabuły, męczyć swych bohaterów egzystencjalnymi rozterkami. Po prostu wymyśla świat, a potem spisuje wszystko co wykombinował. Można by rzec – konsumuje śmietankę twórczej zabawy. Piciem kwaśnego mleka zajmą się najęci gryziopiórkowie, umieszczający w zadanych światach swoje trylogie, trylogie trylogii i trylogie trylogii trylogii. Robota wymyślacza światów RPG wydaje się więc nie tylko przyjemniejsza, ale i łatwiejsza, niż męki twórcy światów literackich. I pod pewnymi względami na pewno tak jest.

Ale każdy medal ma dwie strony (z wyjątkiem magicznych medali jednostronnych, oczywiście). Pisarz bowiem, w porównaniu z autorem gry, dysponuje zdecydowanie większą możliwością blefu. Autor powieści lub opowiadania może po prostu nie znać wielu aspektów swej kreacji, może nie przewidzieć konsekwencji pewnych swoich założeń, może nieprecyzyjnie przedstawiać rzeczywistość. Jednakże twórca w pełni panuje nad swoim światem. Czego nie wie – tego po prostu nie opisze. Jego bohaterzy łączyć będą tylko znanymi autorowi ścieżkami, a robić tylko to, co on zechce. Jeśli pisarz jest sprytny (czytaj: zna swój fach), to czytelnicy nigdy nie dostrzegą fastrygi, nie doszukają się sprzeczności i błędów.

Co innego świat role playing. Tu nie ma ilości – każdy fałszywy ścieg popruje się

w rękach czepialskiego mistrza (i jeszcze bardziej czepialskich graczy). Tu rzeczywistość musi być opisana w sposób pełny, kompletny – uwzględniać zarówno skalę makro (historia świata, prawa magii, bogowie), jak i mikro (jak rozegrać walkę, gdy jeden przeciwnik, ubrany w zbroję płytową i sandały, walczy szabłą, a drugi atakuje go kamieniem dwuręcznym ciężkim i ma na sobie pumpy przyzwania). Jak stworzyć kompletny świat i ograniczyć mechanikę gry na tyle, by nie zniszczyć graczy milionem tabel (modyfikator wpływu owłosienia klatki piersiowej na liczbę ran tartych odniesionych na skutek noszenia koszuli wełnianej grubości poziomu czwartego, nie pranej od K6 tygodni)? I jak jednocześnie zadbać, by pomimo tych ograniczeń graczom nie zabrakło narzędzi umożliwiających im rozplątywanie sytuacji powstałych w czasie sesji.

Spisywanie tych wszystkich tabel i reguł jest w rolplejowym światotwórstwie odpowiednikiem tworzenia fabuły przy pisaniu powieści. Czynnością niezbędną do tego, by po wykreowanych przez nas krainach mogli podróżować inni. Często – czynnością znacznie nudniejszą i trudniejszą niż samo wymyślanie światów. Myślę, że wielu młodych kandydatów na autorów przegrało w walce z twórczą wena i właśnie dlatego, że po fajnej zabawie w tworzenie świata, trzeba było ten świat dopracować, uwiarygodnić i opisać, niejako więzając go w sztywnych granicach przeróżnych zasad, reguł i tabel. Zeszuty z notatkami wylądowały gdzieś na dnie szuflad, pozdzierane ze ścian ołówkowo-flamastrowe mapki powędrowały do teczek, a spakowane pliki leżą w katalogu ARCHIWUM.

Ciekawe, ile jest w Polsce takich, na wprost zmaterializowanych światów? Mam dziwny pomysł: książka zawierająca 100-150 krótkich opisów nowych, fantastycznych rzeczywistości – prezentacja świata, tego co stanowi o jego oryginalności, mapka, krótki rys kulturowo-historyczny. Czy taki „Przewodnik po polskiej planecie Fantastyka” znalazłby uznanie czytelników i graczy. Hm?

Trafiło do księgarń trzecie wydanie (w serii „Dzieł wybranych”, więc kolekcjonerzy mogą postawić je sobie na półce) zbioru najlepszych opowiadań H. P. Lovecrafta KOLOR Z PRZESTWORZY. Lovecraft to dla niektórych czytelników pisarz kultowy, dla innych – zwykły grafoman. Pewnie i jedni, i drudzy mają trochę

racji, bowiem poziom poszczególnych tekstów samotnika z Providence jest bardzo różny. Jednak opowiadania zebrane w tym tomie należą do jego najdoskonalszych produkcji – kto ich nie zna, ten nie zna Lovecrafta. Szkolna lektura obowiązkowa na Uniwersytecie Fantastyki Czytanej i Granej w Arkham.

Druga polecana przeze mnie pozycja operuje w zupełnie innych klimatach. To BŁĘKITNA KROPKA Carla Sagana, książka popularnonaukowa. Ale za to jaka! Sagan to jeden z najbardziej znanych współczesnych astronomów. W BŁĘKITNEJ KROPCE kapitalnie przedstawia stan naszej wiedzy o Układzie Słonecznym i okolicach, opisuje misje sond kosmicznych, prezentuje poszczególne planety i ich księżyce. Snuje optymistyczne i pełne rozmachu wizje podboju nowych światów, kolonizacji planet, penetracji odległych gwiazd. Świetnie ilustrowaną książkę czyta się jednym tchem, a po lekturze człowiek nabiera nieodpartej chęci na to, by zostać astronautą. Plastyczne opisy ciał niebieskich czynią z niej obfite źródło wiedzy i „sesyjnego” materiału dla wszystkich grających w kosmiczne systemy RPG.

P. Lovecraft „Kolor z przestworzy”, tłum. Ryszarda Grabowska, Wydawnictwo S.R., seria „Odmienne stany fantastyki”, Warszawa 1996

Carl Sagan „Błękitna kropka”, tłum. Marek Krośniak, Prószyński i s-ka, seria „Na ścieżkach nauki”, Warszawa 1996

krążą plotki, że firma ta zostanie kupiona przez koncern zabawkarski „Hasbro“.

TSR nie jest jedyną firmą wydającą gry RPG, która ma kłopoty. Pod koniec ubiegłego roku z WW odszedł Mark Rein Hagen, twórca takich gier, jak Wilkołak: Apokalipsa czy Wampir: Maskarada.

Wydaje się, że ta tendencja nie jest odosobnionym przypadkiem. Gry karciane powoli zabijają role-playing, sprowadzając je do roli elitarnego rozrywki.

Zapowiedzi TSR. Informacje o kłopotach finansowych TSR to oczywiście tylko plotki, które (jak na razie) nie zostały potwierdzone. Zanim więc postawimy krzyżyk na tej firmie przyjrzyjmy, się trochę jej planom wydawniczym na bieżący rok.

Po pierwsze, postanowiono stworzyć grę, która będzie dla SF tym, czym dla fantasy jest AD&D. Nowe dziecko firmy nazywa się „Alermy“ i jest uniwersalnym systemem science-fiction, którego zasady można wykorzystać do stworzenia kampanii w niemal każdej konwencji – począwszy od fantastyki bliskiego zasięgu, poprzez cyberpunk, a skończywszy na hard sf. Akcja pierwszego świata do tej gry jest umiejscowiona w XXVI wieku.

Po drugie, koniec świata *Dark Sun*. Niestety, ta informacja jest prawdziwa. Linia została zamknięta, jako że sprzedaż podręczników do tego świata nie zadowalała właścicieli TSR.

Po trzecie wreszcie, *Dragon Lance* w ataku. Na ten rok TSR przygotowało całą masę podręczników do Smoczego Lancy, pierwszego narracyjnego systemu wydanego przez tę firmę. Ukaże się między innymi seria przygód, w której biednym bohaterom przyjdzie walczyć z coraz to potężniejszymi smokami.

Co jeszcze?

W marcu tego roku ukazuje się nowy podręcznik główny do *Ravenloft*'u. Ma on zmienić Krainę Mgieł w niezależny świat, w którym możliwe będzie poprowadzenie samodzielnych przygód i kampanii.

Dla miłośników tego świata wielką gratką będzie zapewne stanowiąc nowa książka P.N. Elrod, zatytułowana „I Strahd: War Against Azalin“. To może być bardzo, bardzo ciekawa lektura...

ZRZĘDZENIE Z KRYPTY „OD ZMIERZCHU DO ŚWITU“

Dariusz Zientalak, jr



Chciałem uniknąć pisania dwa miesiące z rzędu o filmach, ale poświęteczna posucha na książki trwa, a moje zamówienie na płyty nie zostało zrealizowane na czas, więc powiedziałem sobie: „Trudno“, złożyłem płaszczyk i poszedłem do kina obejrzeć „Od zmierzchu do świtu“. Horror na dużym ekranie to u nas wciąż ewenement. Tym razem argumentem dla dystrybutora było bez wątpienia nazwisko Quentin Tarantino, pojawiające się w czołówce dwukrotnie: jako scenarzysta oraz jako odtwórca jednej z dwóch głównych ról.

Tarantino jest postacią co najmniej dwuznaczną: przez kilka lat pracował w wypożyczalni kaset wideo, w wolnych chwilach pisząc scenariusze i z pomocą przyjaciół próbując zrealizować swój pierwszy film. W końcu odbił się od dna, reżyserując za grosze „Wściekłe psy“, dzięki którym został okrzyknięty przez media „odnowicielem filmu sensacyjnego“, „nowym Samem Peckinpahem“ i „najzdolniejszym twórcą od czasów Briana De Plamy“. Po swym pierwszym sukcesie Tarantino z miejsca zapomniał o dawnych przyjaciół, którzy wspierali go moralnie, finansowo oraz, co nie bez znaczenia, intelektualnie. Wedle wydanej niedawno u nas biografii Tarantino, spore partie scenariusza „Prawdziwego romansu“ są autorstwa długoletniego przyjaciela Quentina – Rogera Avari'ego, a środkowa część „Pulp fiction“, ta z Willisem wracającym do domu po zegarek ojca, w całości pochodzi od niego.

Również w przypadku „Od zmierzchu do świtu“ pomysłodawcą filmu nie był Tarantino, ale Robert Kurtzman, członek KNB EFX Group, ekipy od efektów specjalnych (w tym właśnie zespole zrobiono na przykład całą masę potworów do filmu „W paszczy szaleństwa“ Carpentera, ale ich nie widzieliście, bo wszystkie wypadły w montażu). Tenże Kurtzman, znudzony realizowaniem cudzych wizji, postanowił sam napisać scenariusz, naturalnie naspikowany wielką ilością makabrycznych efektów specjalnych. Owocem jego pracy stał się sześciostronnicowy konspekt historii o lokalu z wyszynkiem, prowadzonym przez wampiry. Najwyraźniej Kurtzman miał problemy z ubraniem tego mało oryginalnego pomysłu w słowa, bo przedstawił szkic nikomu jeszcze wówczas nie znanemu Quentinowi, prosząc go o pomoc. Tarantino zżwo zabrał się do pracy i w jego rękach scenariusz przybrał ostateczny kształt, po czym przystąpiono do kręcenia zdjęć.

Film zaczyna się od długiego ujęcia, pokazującego sklep gdzieś na pustkowiu, przed którym zatrzymuje się policyjny samochód. Z wozu wysiada odpowiednio tużysty glina, wchodzi do sklepu i zaczyna gadkę ze sprzedawcą – równie nieciekawą, co otaczający ich krajobraz. Szeryf mimochodem wspomina o braciach Gecko, parze wyjątkowych drani, którzy, jak wynika z policyjnych doniesień, jadą w tę stronę. Na koniec gliniarz znika w toalecie, a tymczasem widz – do tej pory całkowicie pewien, że obserwuje standardowe preludium filmu gangsterskiego – przekonuje się, że, nieświadom faktycznego przebiegu wydarzeń, tkwi już od dłuższego czasu w samym środku akcji. Ani mi w głowie psuć wam ludziska zabawę, więc opiszę tylko z grubsza zarys fabulamy scenariusza. Bracia Gecko, para, jako się rzekło, nieprzeciętnych lajdaków, zamierzają przekroczyć meksykańską granicę. Ponieważ są trojnie przez policję, nie mogą tak po prostu zjawić się na punkcie granicznym, więc biorą jako zakładników rodzinę Fulleroów, podróżującą wozem kempingowym. Rodzina składa się z tatusia – pastora, który po śmierci żony utracił wiarę w Boga (Harvey Keitel), córeczki u progu dorosłości (jak zwykle znakomita i jak zwykle brzydka Juliette Lewis), oraz skośnookiego synka. Układ jest prosty –

Fullerowie dowiozą braci Gecko na miejsce spotkania z ich meksykańskim współnikiem, a potem są wolni. Umówionym miejscem jest bar „Titty Twister“, położony po drugiej stronie meksykańskiej granicy.

Tarantino gra w filmie młodszego z braci Gecko, Richarda. W rolę drugiego, Seta, wcielił się George Clooney, aktor, który zaczynał swą karierę od serialu „Ostry dyżur“, a doszedł do roli Batmana, po tym jak Val Kilmer zażądał wszystkich pieniędzy świata. Jednak to Richard jest postacią, wokół której od pierwszej chwili ogniskuje się napięcie. Nieprzewidywalny, agresywny, komplikuje i tak trudną sytuację. Napięcie osiąga swój szczytowy punkt w chwili, kiedy wóz kempingowy Fulleroów dojeżdża do punktu kontroli granicznej i nic nie idzie zgodnie z planem. Ostatecznie jednak udaje im się przedostać przez granicę i cała piątka dociera wkrótce do baru „Titty Twister“ będącego apoteozą wszystkich przydrożnych spelun, jakie kiedykolwiek zbudowano na wschód od piekła. Ów niesamowity przybytek – ni to knajpę, ni to burdel – wyobraźnia scenarzysty obdarzyła obszcniczym neonem nad drzwiami, odróżniającym naganiaczem przed wejściem i chamowatym barmanem w środku. Ponieważ Carlos (meksykański współnik) ma zjawić się dopiero rano, cała piątka siada do stołu, skracając sobie oczekiwanie degustacją tequilli i oglądaniem Salmi Hayek tańczącej z wężem. A jest co oglądać. Do czasu jednak, bo za niedługo cała obsługa zamienia się w krwiożercze wampiry i zaczyna pożywiać się gośćmi. Nieliczni, którzy nie giną od razu (w tym nasi bohaterowie), muszą jakoś doczekać świtu i poradzić sobie z wciąż przybywającymi hordami wampirów wszelkiej maści – skrzydlatych, skaczących, pelzających...

W wyniku złamanej konstrukcji otrzymujemy tak naprawdę dwa filmy w jednym. Pierwszy to sensacyjny dramat ze znakomitymi dialogami, rozgrywający się pomiędzy pięcioma głównymi osobami. Drugi to typowy horror, zdominowany przez odgłosy chlustającej krwi, młasnica kończy i przedśmiertny charkot wampirów. Ten fragment filmu wypełniają liczne efekty specjalne, przygotowane przez Boba Kurtzmana i jego kolegów, oraz nawiązania (czy wręcz zapożyczenia) z takich filmów jak „Noc żywych trupów“, „Martwica mózgu“, „Zombie 2“, „Evil Dead“, „Fright Night“, a nawet „Obcy – decydujące starcie“.

W finałowych scenach „Od zmierzchu do świtu“ reżyser Robert Rodriguez ma podobne kłopoty jak w swoim wcześniejszym filmie „Desperado“. Tam misternie budowaną atmosferę popsuło pojawienie się dwóch pomagierów grająca, jakby żywcem wyjętych z kreskówki, tutaj zaś co chwile następuje zmiana konwencji – od krwawego kryminatu po absurdalną komedię (jedna z wampirzyc ma zamiast brzucha zębata paszcze). Wyjątkowo trudno w takich warunkach sprawić, by widz utożsamiał się z którymkolwiek z bohaterów filmu, a wszelkie próby przemycenia liryzmu kwitowane są przez publiczność atakami śmiechu. Mamy więc do czynienia albo z trywialnym widowiskiem, opatrzonego genialnym wstępem, albo z doskonałym filmem od połowy wpadającym w bagno, z którego już się nie wygrzebuje. Trudno powiedzieć, która z tych hipotez jest prawdziwa, ale jedno jest pewne: jeżeli Quentin Tarantino zechce kiedykolwiek próbować swoich sił w horrorze, powinien napisać własny scenariusz (od pierwszej literki do ostatniej kropki), a nie podcierać się cudzymi, wątpliwej wartości konspektami.

OD ZMIERZCHU DO ŚWITU
scenariusz: Quentin Tarantino na podstawie pomysłu
Roberta Kurtzmana,
reżyseria: Robert Rodriguez

Nowa seria grozy

TADEUSZ OSZUBSKI

trylogia

Dark fantasy

Cienie Hatta

T.1 Twierdza nienawiści

T.2 Demony

T.3 Biała bestia

Najlepsi autorzy grozy:

Mój ulubiony morderca

Ambrose Bierce, William Wyman Jacobs,
Joseph Sheridan Le Fanu, Montague Rhodes
James, Edgar Allan Poe, Stefan Grabiński

Świat mroku

Mroczne przeznaczenie

T.1 Początek

T.2 Jeden z tajemniczych władców

T.3 Wielki człowiek

T.4 Mussolini i jazz rzeźnika

Universum gier

Wilkołak: Apokalipsa

Wampir: Maskarada



Wydawnictwo S.R., 00-000 Warszawa 81,
skr. pocz. 3



DIABLO

Andrzej Miskurka

Nazywam się Andrua. Pochodzę z małej wioski Tristram, położonej daleko stąd, mój panie. Chciałbym, żebyś poznał historię, która wydarzyła się przed ponad dwudziestu laty... Nie, to nie będzie opowieść o jednej z moich transakcji. Nie zajmowałem się wtedy kupiectwem, tak jak dzisiaj. Moje ciało było młode i muskularne, u pasa nosilem broń, a nie ciężkie od złota sakiewki...

...Nie widziałem domu od ponad pięciu lat. Walczyłem na zachodzie pod sztandarami naszego pana. Pewnego dnia wojna skończyła się, a ja byłem zmęczony zabijaniem, widokiem śmierci, osieroconych dzieci i owdowiałych kobiet. Uznałem, że najlepszym wyjściem będzie powrót do domu; nigdy bym się na to nie zdecydował, gdybym wiedział, co mnie tam spotka. Pierwszą oznaką, że w mojej rodzinnej wiosce dzieje się coś złego, były kruki. Dziesiątki, setki, tysiące wielkich, czarnych kruków. Krążyły w powietrzu albo siedziały na gałęziach i wpatrywały się we mnie...

...Nigdy nie zapomnę widoku Tristram. Dookoła było pełno trupów. Leżały powykrepane na ziemi, wisiały na sznurach. Ich puste oczodoły spoglądały na mnie oskarżycielsko, jakby miały zamiar zapytać: Dlaczego tu ciebie nie było, kiedy cię potrzebowaliśmy? Jakże obce kraje zwiedzałeś, gdy my umieraliśmy w męczarniach?

...To był początek mojej drogi do piekła, początek świętej misji, która zakończyła się śmiercią Diabło...

Powyższa opowieść jest jedną z wielu, jakie usłyszałem od rozentuzjuszowanych fanów Diablo, najlepszej komputerowej gry wszechczasów z gatunku role-playing. Wszyscy moi rozmówcy twierdzili, że jest ona wyjątkowa, wciągająca, że można grać w nią w sieci, co więcej, każdy z graczy może wcielić się w inną postać. Muszę przyznać, że podszedłem z pewną rezerwą do ich słów. Już nie raz, zachęceni pochwałami przyjaciół, sięgałem po różne cudelka, aby później stwierdzić, że straciłem niepotrzebnie kilka lub kilkanaście godzin. Tym razem jednak tak nie było – rozgryzienie Diablo zajęło mi kilka dni i nocy, ale nie uważam tego czasu za stracony.

GRA

Diablo, jak wiele komputerowych gier role-playing, daje nam możliwość wyboru bohatera. Tak więc możemy wcielić się w wojownika, osobnika silnego, wytrzymałego, wprawionego w walce wręcz; złodziejkę, zręczną, zwinną i – co najważniejsze – śmiertelnie skuteczną łuczniczkę; wreszcie w czarodzieja, adepta sztuki magicznej, niezbyt dobrego w bezpośrednim starciu lub w łucznictwie, ale za to śmiertelnie niebezpiecznego, jeżeli tylko uda mu się zdobyć i nauczyć odpowiednich czarów. Nie należy lekceważyć wyboru bohatera, ponieważ od tego będzie zależała taktyka gry. Wojownik jest jak czołg – musi przeć do przodu i niszczyć wszystko na swojej drodze. Złodziejka przypomina baletnicę z ciężkim karabinem maszynowym (*pardon*, porównanie trochę nie na miejscu) – na odległość może dokopać każdemu, gorzej jednak, jeżeli ktoś wejdzie z nią w zwarcie. Mag jest zarazem najsłabszy, jak i najsilniejszy z całej trójki – najsilniejszy dlatego, że jego zaklęcia mają bardzo wszechstronne działanie, najsłabszy, gdyż bardzo szybko wyczerpuje swoją energię magiczną (bez niej jest bezradny jak niemowlę).

Po wybraniu bohatera można przystąpić do gry. Miejsce, do którego trafiamy na początku, to wioska Tristram, zamieszkała przez nielicznych już ludzi. Jest wśród nich m.in. kowal, u którego można kupić lub sprzedać uzbrojenie (nawet magiczne) i uzdrowiciel, który wyleczy nas (za darmo!) lub sprzeda nam magiczne mikstury uzdrawiające, wiedźma, karczmarz i kilka innych osób – każda z nich pełni w tej opowieści określoną rolę...

Naszym pierwszym (i jedynym) celem jest kościół położony na skraju wioski – od wieśniaków dowiemy się, że jest to niebezpieczne miejsce. Podobno odprawia się w nim mroczne rytuały (tak mówią okoliczni ludzie), zamieszkują go istoty z piekła rodem itp. Oczywiście po bliższym zbadaniu sprawy okaże się, że jest to tylko wierzchołek góry lodowej – trzeba zejść do podziemi, aby pokonać zło, które obudziło się pod Tristram. Nie będzie to łatwym zadaniem, bowiem w podziemiach świątyni znajduje się kilkunastopiętrowy labirynt, zamieszkały przez przerażające potwory – im głębiej zejdziemy, tym silniejszych napotkamy przeciwników. Na końcu spotkamy wielkiego Diabło we własnej osobie, którego będziemy musieli, niestety (dlaczego niestety, raczej z dużą przyjemnością!), porąbać na plasterki. I to właściwie wszystko, co można powiedzieć o fabule Diablo.

Wrażenia

Powyższy opis nie wygląda zachęcająco. Prawdę mówiąc, Diablo na pierwszy rzut oka niewiele różni się



od wczesnych scenariuszy do AD&D. Powtarza się nawet ten sam schemat. Podziemia, potwory (obowiązkowo całe stada), które trzeba zniszczyć, skarby, magiczne przedmioty (zatręsienie). Na szczęście po bliższym zapoznaniu się z Diablo okazuje się, że ma ono w sobie coś jeszcze, coś, co decyduje o tym, że mamy do czynienia z arcydziełem, a nie szmirą. Podobnie rzecz się ma ze scenariuszami do gier role-playing. Prawdę mówiąc, nie jest ważny pomysł, a wykonanie, to, jak gra zostanie poprowadzona, historia opowiedziana itd. I właśnie wykonanie decyduje o tym, że Diablo jest grą nieprzeciętną. Zresztą wystarczy tylko zajrzeć do instrukcji. Poza wskazówkami dotyczącymi obsługi gry, zamieszczono w niej wspaniałą historię, która ma wprowadzić nas w świat Diablo, opowiedzieć o odwiecznych zmaganiach Dobra ze Złem, o walce świetlistych aniołów z demonami z najgłębszych otchłani piekieł, o roli, jaka nam przypadła w rozgrywce tych sił. Dowiadujemy się z tej opowieści kim naprawdę jest Diablo, poznajemy historię jego braci i ich uwięzienia. Po poznaniu tych wszystkich faktów zaczynamy patrzeć na Diablo w odmienny sposób. Zaczynamy dostrzegać coś więcej, niż tylko chmary potworów, stopy złota i skrzynie z magicznymi przedmiotami. Dopiero wtedy w pełni docenimy wspaniałą grafikę, piękną muzykę, doskonale podkreślającą nastrój gry, i oczywiście wciągającą historię, z którą twórcy gry zapoznają nas kawałek po kawałeczku. Co więcej, nie jesteśmy skazani na samotne zwiedzanie krętych korytarzy i skrytych w mroku komnat. Dzięki Diablo możemy wyruszyć do walki z siłami ciemności wraz z przyjaciółmi. Nie musimy chyba mówić, ile gra na tym zyskuje – inni ludzie czynią ją o wiele ciekawszą, trudniejszą do przewidzenia, zabawniejszą... Jeszcze na długo w mojej pamięci pozostanie walka z Butcherem, którą stoczyliśmy wraz z Yossą, Darkiem i Grzesiem. Zmagaliśmy się z tym skubańcem przez prawie pół godziny. W tym czasie jeden z nas uciekał przed nim wokół wielkiej komnaty, a pozostali starali się go wykończyć. Oczywiście nie zawsze wszystko szło po naszej myśli. Trup siał się gęsto. Kiedy w końcu Diablo padł, byłem jedyną osobą, która pozostała przy życiu. Nie musimy chyba mówić, jak bardzo byłem szczęśliwy, ile radości sprawiło mi pokonanie potwora.



Diablo, gry komputerowe i RPG

Wielu osobom opisy gier komputerowych w „Magii i Mieczu” nie odpowiadają. Uważają one, że istnieje wiele innych pism poświęconym tej dziedzinie, nie ma więc sensu marnować niepotrzebnie cennych stron, które dałoby się lepiej wykorzystać. Być może osoby te mają rację, być może nie. W dziale komputerowym chcielibyśmy pokazywać wam te z gier komputerowych, które nam się podobają, i wskazywać w nich to, co uważamy za godne polecenia.

Gry komputerowe, tak jak filmy, muzyka, książki i obrazy, mogą stać się źródłem ciekawych pomysłów na przygodę, historie bohaterów itp. Mogą wzbogacić światy, po których wędrują nasi bohaterowie, dać im więcej barw i zapachów. Bo czymże jest Diablo, jak nie wspaniałym pomysłem na przygodę lub kampanię do prawie każdego systemu? W „Zewie Cthulhu”, w małym prowincjonalnym miasteczku może przebudzić się wielkie zło, powoli zmieniające mieszkańców w szaleńców lub też przekształcające ich ciała. Miejski kościół może okazać się świątynią, w której oddaje się cześć nie Bogu, a Wielkim Przedwiecznym. A co znajduje się w jego piwnicach? Miasto pochodzące z czasów starszych niż ludzkość, prastary cmentarz, który był w tym miejscu jeszcze przed nadejściem Indian czy przejście do innego wymiaru? W Warhammerze Wielkich Przedwiecznych może zastąpić potężny demon, podziemne miasto – korytarze skavenów itd. Podobnie rzecz może wyglądać w Kryształach Czasu, AD&D czy nawet Cyberpunku 2020 – w tym ostatnim systemie potężnego demona zastąpi sztuczna inteligencja, podziemne korytarze sieci komputerowa itd. Wyobraźnia nie zna przecież granic...

Drugą rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę w grach komputero-

wych, jest niebywała dbałość o szczegóły, o wiarygodność kreowanych światów. Ich twórcy robią wszystko, żebyśmy siedząc przed komputerami choć na chwilę uwierzyli, że znajdujemy się w innym, choć nie zawsze lepszym świecie. Powinniśmy się od nich uczyć dbałości o szczegóły i wysiłku mającego na celu „uprawdopodobnienie” kreowanego uniwersum. Dobra sesja to nie tylko przygoda, nie tylko doskonały narrator, lecz również to wszystko, o czym wspominałem powyżej. Zupełnie inaczej wygląda przygoda, gdy Mistrz Gry wymyśla na bieżąco swoje uniwersum, a inaczej, gdy wszystko jest już w jego głowie – historia, zwyczaj, skultura wymyślanego przezeń świata. Dobrym przykładem może być tu twórczość J. R. R. Tolkiena. Inaczej czyta się „Władcę Pierścieni” po zapoznaniu z „Silmarillionem”, niż bez jego znajomości. Znając już ten świat, po przystąpieniu do lektury „Władcy Pierścieni” mamy wrażenie, że losy członków Drużyny Pierścienia są tylko jedną z wielu fascynujących historii dziejących się w nim, jesteśmy w stanie pełniej docenić piękno Śródziemia itd.

Do tej pory żadnemu z pisarzy fantasy nie udało się stworzyć równie przekonującego świata co Tolkienowi – działo się tak dlatego, że wszystkie one były wymyślane dla potrzeby chwili, wykorzystywały pewne elementy, które u Mistrza nie były podstawą, a tylko częścią wielkiej łamigłówki, jaką stworzył przez całe swe dorosłe życie. Zapamiętajcie, że w grach role-playing nie jest ważne tylko to, czy zabijamy za pomocą miecza czy też pistoletu. Liczy się przede wszystkim to, co jest w tle, z czego gracze często nie zdają sobie sprawy, a tylko od czasu do czasu niejasno domyślają się.

I właśnie tego możemy nauczyć się czytając dobre książki, oglądając dobre filmy i grając w gry takie jak Diablo.



MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Anna Frankowska



Ta gierka już od początku była „skazana” na sukces. Jako mechawojownik możesz ponownie zasiąść za sterami swojej wspaniałej maszyny. Tym razem jednak walczysz jako najemnik, zaciągając się w szeregi jednej z licznych grup poszukujących płatnej śmierci.

Cała historia zaczyna się dosyć szampałowo — oto pewnego dnia dostajesz wiadomość, że stałeś się spadkobiercą niewielkiej ilości szmalu i standardowego mecha. Zaczynasz nowe życie, w pogoni za kontraktami podróżując z planety na planetę. Twoje zadanie jest proste — zabijasz, niszczysz i wysadzasz w atmosferę wszystko co popadnie (a w zasadzie wszystko to, za co ci zapłacą...). Życie jest, niestety, twarde i kosztowne. Musisz bulić za wymianę zniszczonych elementów twojej maszyny, zużytą amunicję, transport na nową planetę, uiszczać opłaty dodatkowe itp. Koszty tej zabawy są wysokie, a czysty zysk raczej niewielki — jeśli chcesz zakupić nowego mecha, to czeka cię mozolne ciułanie kasy przez co najmniej kilka misji (o ile oczywiście przedawnik nie odstrzeli ci wcześniej najważniejszych podzespołów, zmuszając w ten sposób do kosztownego remontu całej maszyny). Kiedy się już jako tako odkujesz, możesz wynająć innego pilota i zakupić dla niego maszynę (w końcu, co dwóch, to nie jeden...).



Nim jednak stanięz się najstydniejszym mechawojownikiem (jak stąd do Ostatniej Galaktyki i z powrotem), powinienez przejść standardowe szkolenie rekruckie, w trakcie którego łatwa i „bezboleśnie” nauczysz się poruszać swą maszyną, strzelać, obsługiwać urządzenia pokładowe itp. Dopiero wtedy powinienez zanurzyć się w piekło walki, tańcząc śmiertelny (oczywiście dla wrogów) balet pomiędzy promieniami laserów i wybuchami rakiet. A jeśli jesteśmy już przy uzbrojeniu, to warto wspomnieć, że masz do dyspozycji istną kolekcję śmiertelnych urządzeń. Każde z nich



ma jednak pewne wady: rakiety szybko się kończą (konieczny jest zakup odpowiedniej amunicji po zakończeniu misji), zaś lasery — szczególnie „odpalane” seriami — powodują szybkie przegrzanie się maszyny, czego konsekwencją jest wyłączenie całego mecha na kilka chwil. To ostatnie jest wyjątkowo deprymującym doświadczeniem. Jeśli bowiem w kulminacyjnym momencie bitwy miły, damski (ale należący do pokładowego komputera) głos oznajmi: „system shutdown”, to jesteś bezbronny — two wspaniała maszyna jest jedynie górą nieruchomego metalu, przeciwnicy walą do ciebie jak do kaczki, a ty przeklinasz się w myślach za to, że nie zamontowałeś odpowiedniej ilości chłodnic, znacznie przyspieszających ponowną aktywację mecha. Jeśli taka sama sytuacja przydarzy się twemu przeciwnikowi, to zazwyczaj ten z was wygrywa walkę, kto pierwszy odzyska kontrolę nad maszyną... Odpowiednia konfiguracja uzbrojenia i dodatkowego osprzętu mecha nie jest jednak prosta. Mając do dyspozycji ograniczony udźwig (poszczególne modele mają dość zróżnicowane osiągi techniczne i uzbrojenie standardowe), musimy utrzymywać kruchą równowagę pomiędzy ilością posiadanego uzbrojenia, odpowiednim zapasem amunicji, chłodnicami, jumpjet’ami i całym pozostałym złotem.

Poszczególne misje są dosyć zróżnicowane (walka na terenie otwartym, w górach, w mieście itp.), a niektóre układają się nawet w minikampanie. Do

standardowych zadań należy np. przejście/kontrola wszystkich wyznaczonych punktów nawigacyjnych, dotarcie do Dropshipa (statek-matka, którymi mechy transportowane są na powierzchnię planety), zniszczenie kilku(nastu) wrogich mechów, wybranych budynków, konwoju transportowców itp.

Prawdziwym atutem tej gry jest jednak grafika i dźwięk. Warto w nią zagrać, choćby tylko z tego powodu. Widoczki, zarówno poruszających się mechów, jak i „stałych (hmmm...) elementów krajobrazu”, zapierają dech w piersiach starym wyjadaczom gierek 3D i początkującym fanom. A muzyczka! To już nie jest denerwująca, jednostajna rąbanka, którą prędzej czy później wyłączasz, lecz integralny element gry, znakomicie podkreślający gwałtowność starcia i atmosferę bitwy.

Niestety, wymagania sprzętowe, niezbędne do odpalenia „Mechwarrior 2 — Mercenaries” są więcej niż wysokie. Mając P120, 16MB RAM i dobrą kartę graficzną musiałam wykazać się maksymalną cierpliwością, jako że program co jakiś czas zatrzymywał się na kilka sekund. Jak z rozbrajającą szczerością przyznają sami autorzy programu, do gry w trybie 640x480 warto uzbroić się w... P200 (serio!), a siadając do zabawy z wszelkimi dostępnymi bajerami (1024x768, wszystkie szczegóły), lepiej pożycz od kolegi jego najnowsze Craya... Mimo to gierka, godny następca swych słynnych poprzedników (Ghost Bear Legacy, Mechwarrior 2), jest warta polecenia — dla dodatkowego uatrakcyjnienia zabawy dodano kilka nowych broni i modeli dostępnych maszyn. Standardową już dziś opcją jest także możliwość gry w trybie „multiplayer” (Internet, modem, kabelek), dzięki czemu możesz zmierzyć się z kolegą i dobitnie udowodnić mu, że „w te klocki” jest po prostu i zwyczajnie cieni...

Mechwarrior 2 — Mercenaries
Minimalna konfiguracja: 486DX4/133,
16 MB,
CD ROM 2x

Producent: Activision
Dystrybucja w Polsce: Optimus Bis



BLOOD & MAGIC

Jacek Piekara

BLOOD&MAGIC

Kiedy dowiedziałem się, iż w przypadku Blood&Magic będziemy mieli do czynienia ze strategią czasu realnego, utrzymaną w klimacie fantasy, pomyślałem, iż podobieństwa do Warcrafta 2 czy WarWinda są nieuniknione.

Tymczasem okazało się, iż firma Interplay zaprezentowała nam program niezwykle oryginalny, a oryginalność ta na szczęście nie zaskodziła grywalności.

W Blood&Magic rozgrywamy pięć kampanii, z których każda składa się z trzech misji. Kampanie podzielone są wedle stopnia trudności. Co ciekawe, nie możemy wziąć udziału w tych wymagających bitewnego doświadczenia, póki nie przejdziemy bitew przeznaczonych są dla mniej zaawansowanych graczy. W każdej z kampanii uczestniczymy w konflikcie ioczącym się pomiędzy dwiema przeciwnymi stronami i zawsze możemy wybrać, za którą ze stron nasi żołnierze będą oddawać życie

SCENERIA



Grafika w Blood&Magic nie przyprawia o szybkie bicie serca, a wręcz zdecydowanie odstaje poziomem od produkcji podobnego typu. Jednakże sama sceneria pola bitwy jest opracowana w bardzo interesujący sposób. Bierzymy bowiem udział w bitwach, które rozgrywają się nie tylko na stereotypowych planszach typu: pole, trochę gór, trochę lasu, trochę wody. Tutaj świadkiem naszych zmagani mogą być pałacowe komnaty, pola lawy, archipelag połączonych mostami wysepek, miasto lub pełne pułapek sale zamku. Sceneria wymusza na graczach odpowiednie taktyki walki. Inaczej przecież wojuje się na bezkresnych



polach, a inaczej na wąskich pałacowych schodach, w drzwiach komnaty, wśród miejskich budynków czy w labiryncie leśnych zarośli. Naszym wojskom, prócz wroga, będą utrudniać życie także przeszkody terenowe (czyli bagna, mury, górskie pasma, rzeki itp.) oraz maskary takie jak trolle lub banshee gotowe, zaatakować każdego, kto ośmieli się naruszyć ich terytorium.

ZASADY GRY

Zasady gry są chyba największą niespodzianką Blood&Magic. Strategie czasu realnego, poczynając od Dune 2, a kończąc na WarWinda, przyzwyczyły nas, iż gra polega na wzniesieniu bazy, rozbudowaniu wojsk i zniszczeniu wroga. W Blood&Magic nie mamy czegoś takiego jak baza. Jej rolę pełni tylko jeden jedyny budynek zwany Foundation, który może przemienić się w "wytwórnice" różnego rodzaju wojsk. Jednak jeszcze ważniejszą budowlą od Foundation (jeżeli można to nazwać budowlą) jest niezniszczalna Kuźnia, w której powstają nasze Golemy. To właśnie one stanowią podstawę gospodarczą i militarną naszego małego imperium. Przemieniając się w stożki potrafią pobierać i magazynować energię mana, a zajmując miejsce przy przerobionej Foundation zmieniają się w wybrany przez gracza oddział bojowy. Prawda, że zasady to oryginalne i do tej pory w grach strategicznych nie spotykane?

WOJSKA

Podstawą wszelkiego sukcesu jest oczywiście pięść



i pałka (najlepiej okuta żelazem). Schemat produkcji wojsk jest bardzo prosty: golemy zostają wysłane do Foundation i zmieniają ją w Arbor Lodge, Runestone, Temple, Barracks lub Crypt. W tych budowlach będą już mogły bez problemu zmienić się w oddziały wojskowe, co kosztuje odpowiednią ilość mana. Aby jednak życie nie było zbyt proste, musimy "wynaleźć" poszczególne rodzaje wojsk, a dostępność poszczególnych rodzajów "badań" uzależniona jest od liczby punktów doświadczenia. Punkty doświadczenia zdobywamy w sposób standardowy – zmieniając przeciwnika w sieczkę i niszcząc wrogie lub neutralne budynki.

W zależności od tego, jaką budowlę wybierzemy na bazę dla naszych wojsk, dostaniemy inny zestaw odd-

ziałów. Dla Świątyni będą to np. paladyni czy klerycy, dla Krypty – gargulce, zombie, ghule i wyroki, zaś dla Runestone – kamienne golemy, czarodzieje, gnomy i wymry. Różnice pomiędzy wojskami nie są tylko natury kosmetycznej, jak było to np. w wypadku Warcrafta 2, co ma poważne znaczenie dla przebiegu starcia i wymaga od gracza starannego przemyślenia strategii działań. Tutaj naprawdę ma znaczenie czy walczy się kamiennymi golemami, czy przeciw kamiennym golemom, albo czy posiada się jednostki latające czy też nie. Część oddziałów dysponuje zdolnościami specjal-



nymi, takimi jak Fear (najbliższe oddziały wroga rzucają się do ucieczki), Flame (oddział wroga zostaje spalony) czy Lure (zauroczeni wrogowie podążają za nimfą). Oczywiście każda jednostka charakteryzowana jest też pod względem siły ataku i obrony, zasięgu strzału i szybkości poruszania się. Można również zbierać magiczne przedmioty, takie jak np. uzdrawiające mikstury.



TO PLAY OR NOT TO PLAY

Jeśli chodzi o granie, to odpowiadam: zdecydowanie tak! Ale gdybym miał Was namawiać na kupienie tego programu, to już nie byłbym tego taki pewien... Ta gra jednak jest zbyt krótką i prostą, zbyt małe są obszary poszczególnych misji, niewiele jest rodzajów wojsk, a i grafika, jak już pisałem wcześniej wspominałem, pozostawia sporo do życzenia. Blood&Magic to przykład, iż da się stworzyć strategię czasu realnego odmienną od Command&Conquer czy Warcrafta 2, ale też przykład na to, iż takową grę zrealizować bardzo trudno.

PS. Gra teoretycznie dzieje się w świecie Forgotten Realms (AD&D).

Recenzje gier powstały przy współpracy z pismem

GAMBLER



ZŁO DOBREM ZWYCIĘŻAJ

Opis gry *In Nomina Magnae Veritatis* Podręcznik

Ostatnio na nasz rynek przywędrowała nowa gra – *In Nomine Magnae Veritatis*. Wydany w Polsce przez firmę **Black Ink** podręcznik liczy sobie prawie 200 stron. Prezentuje się całkiem dobrze – tak pod względem ilustracji, jak i układu graficznego. Wiele rysunków przykuwa wzrok, wiele fascynuje, ale część wywołuje – z pewnością niezamierzone przez autorów – rozbawienie czytelnika. Kolorowa okładka jest niczego sobie, a książka nie zaczyna rozpadać się już po pierwszym czytaniu.

Świat INMV

Bóg (jak piszą autorzy gry) na początku stworzył Niebo i Ziemię oraz – korzystając z okazji – także siebie. Później powstały planety i rodziło się życie. Wtedy właśnie Jedyny wykonał kolejny ruch, kreując Anioły i Wieczne Miasto, w którym zamieszkały. A potem poszedł spać. Tymczasem na Ziemi człowiek rozwijał się i ewoluował. Widząc to Lucyfer, najdumniejszy z Aniołów, postanowił wprowadzić w życie wspaniały plan (odrzucony przez Boga), który ostatecznie doprowadził do jego

własnego upadku. W szeregach sług Najwyższego nastąpił rozłam. Jedni stanęli po stronie Lucyfera, inni zaś po stronie swego Boga. I tak rozpoczęła się wielka gra pomiędzy siłami Dobra i Zła. Ofiarami tej gry stali się Adam i Ewa, a później wszyscy ludzie. W końcu na Ziemi narodził się Jezus, którego (jak piszą autorzy) kontrowersyjna doktryna zdobyła dużą popularność, a grono wyznawców wciąż rosło. Jednak dla Boga Ziemia była tylko polem wielkiej gry – przemianował Anioły na Archanioły i Książęta Ciemności. Te potężne istoty miały odtąd schodzić na Ziemię w swej prawdziwej postaci. Anioły zajmowały ciała żywych ludzi, a Demony przejmowały je po śmierci. Ta wielka i skomplikowana intryga trwa już niezmiernie długi czas, ale ponoć w XX wieku ma rozpocząć się jej ostateczna faza...

Archanioły i Anioły, Demony i Książęta Ciemności

Gracze mogą wcielać się w osoby Aniołów lub Demonów, które służą potężniejszym od siebie Archaniołom i Książętom Ciemności. Każda z tych „niebiańskich” istot posiada specjalne moce i zdolności (dokładnie opisane) – np. Anioły mają aureole (a jakże!) i potrafią przyzywać swego pana – Archanioła.

W podręczniku **INMV** czytelnik znajdzie opisy dziesięciu Archaniołów i dziesięciu Książąt Ciemności. W skład opisu wchodzi fabularyzowana przypowieść, charakterystyka, króciutka historia danego bohatera, określenia celu i stosunków z innymi Archaniołami/Książętami oraz część o nazwie: „co myśli o...” (ludziach, zwierzętach, przemocy, polityce, porządku i dyscyplinie, innych Archaniołach/Książętach oraz sługach).

Znaczna część Archaniołów pasuje raczej do drugiej strony. Z kolei w opisie Książąt Ciemności autorzy zawarli kilka ciekawych, czasem wręcz szokujących pomysłów. Moimi faworytami zostali Archanioł Daniel (za prostotę rozwiązywania problemów) i Archanioł Michał (za stosunek do ludzi) oraz Książę Belial (j.w.) i Książę Haagenti (za stosunek do pożywienia).

Podczas czytania **INMV** warto zwrócić uwagę na opowiadki, które mają nam pomóc zrozumieć osobowość Archaniołów i Książąt. Kilka z nich jest godnych uwagi, zarówno pod względem literackim, jak i fabularnym (patrz Malfas).

System

Mechanika gry opiera się na kostkach sześciennych. Najważniejszym rzutem jest k666 (pozażdrościć pomysł!), a podstawowe znaczenie mają Cyfra Bestii – 666 i wynik Unikatowy – 111. Bohatera opisuje sześć charakterystyk – Siła, Dokładność, Wola, Postrzeżenie (gdzieniegdzie nazywane Postrzeżalnością), Zwinność i Wygląd. Ponadto ważnym współczynnikiem są Punkty Mocy, które w trakcie gry zmieniają swą wartość. Oprócz tego mamy do wyboru wiele umiejętności, podzielonych na kilka grup „tematycznych”. Autorzy nie ograniczają jednak pomysłowości graczy, zachęcając ich do samodzielnego tworzenia nowych umiejętności.

Efekty wszystkich działań w grze ustalane są na podstawie Tabeli Rozstrzygającej. Jej opis (tak jak i większości mechaniki) jest, niestety, bardzo zagmatwany. Chcąc poprawnie wykorzystywać Tabelę w czasie rozgrywki, należy przeprowadzić wcześniej kilka prób. Nie

zmienia to oczywiście fakt, że mechanika systemu jest naprawdę prosta (wykreowanie postaci zajmuje kilka minut!).

Tworzenie bohaterów (Aniołów lub Demonów) opiera się na tym samym schemacie. Najpierw gracz wybiera Archaniola/Księcia Ciemności, któremu jego bohater będzie służył. Następnie decyduje, jaka będzie jego pierwsza zdolność (korzystając z tabeli Anioła/Księcia), a potem wybiera pozostałe umiejętności w inny sposób. Na zakończenie gracz może wylosować jedno ograniczenie swego bohatera. Autorzy nie zapomnieli również o radach, jak dobrze grać Aniołem lub Demonem. Uwagi te z pewnością przydadzą się wszystkim graczom.

O kościele

Różnego rodzaju święte miejsca nie najlepiej wpływają na Demony. Autorzy zamieścili w podręczniku odpowiednie reguły i zasady, uwzględniające ten fakt. Każdy kościół opisują trzy charakterystyki: Wola, Wygląd i Siła oraz Punkty Mocy, których wartość zależy od odwiedzających go wiernych. Od wysokości tych cech zależy potęga danego miejsca oraz siła, z jaką opiera się złu i chroni swe służki. Warto zwrócić uwagę na fakt, że w świecie INMV istnieją miejsca, które posiadają bezpośredni kontakt z Rajem, jak chociażby Jasna Góra!

Scenariusze

W INMV, jak na dobry podręcznik podstawowy przystało, znalazły się również scenariusze przygód, przeznaczone zarówno dla sił Dobra, jak i Zła. Szkoda, że część z nich to schematyczne historyjki. Jednak doświadczony MG z pewnością potrafi na ich podstawie stworzyć samemu naprawdę dobre przygody.

O polskim wydaniu

Warto pochwalić rodzimych wydawców za to, że stworzyli prawdziwą polską edycję gry, a nie tylko dokonali tłumaczenia. Oprócz rozdziału *Jak to się dzieje w Polsce* mamy w tekście cytaty z naszej narodowej literatury (Sienkiewicz) i sceny muzycznej (Ich Troje). Brawo!

Niestety, w tekście jest dużo błędów literowych, które utrudniają czytanie. Irytuje również duża liczba angliczmów, jak chociażby *background*, *advanced kościoły* i *katedry* (co z pewnością miało się nam kojarzyć z AD&D), wstawki w rodzaju

himself itp. Dla polskiego czytelnika denerwujące mogą okazać się również odnośniki do dodatków, które „ukazą się już niedługo”.

Co jeszcze tu mamy?

W INMV znalazło się ponadto ostrzeżenie (że to tylko gra), galeria aktorów (czyli zbiór bohaterów graczy), bohaterowie dla MG, epilog (stwierdzenie, że mimo iż jest to gra, to jednak nie jest to tylko gra) oraz karta postaci. Ponadto podręcznik jest co pewien czas uzupełniany/przerywany krótkimi opowiadaniem, dość znacznie różniącymi się pomiędzy sobą poziomem literackim. Niestety, w INMV zabrakło indeksu, który bardzo ułatwia korzystanie z podręcznika.

Podsumowując

In Nomine Magnae Veritatis jest bez wątpienia grą ciekawą, na którą warto zwrócić uwagę. Ale, jak pisze jeden z twórców polskiej wersji, należy się podczas czytania tej gry zastanowić. I (jak pisze dalej) być może pozwoli się ona wyzwolić wielu ludziom z niewoli utartych schematów polskiej kultury. Pytanie brzmi, czy ludzie ci są na to gotowi?

In Nomine Magnae Veritatis; wydawca: Black Ink; tłumaczenie: Agnes; opracowanie wersji polskiej: Agnes i Riva; cena: 56 zł

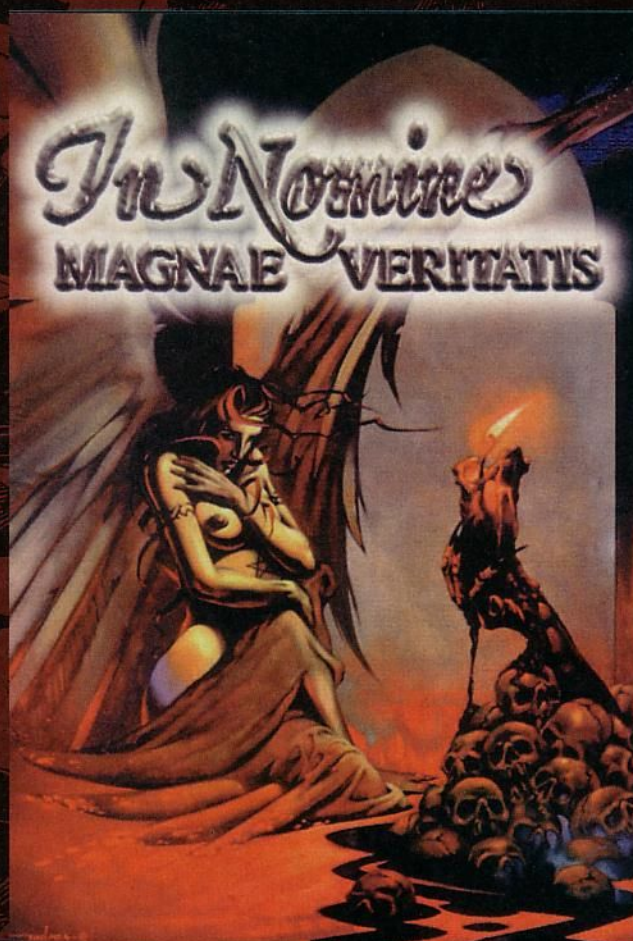
Komentarz

Zapewne wielu ludziom *In Nomine...* przypadnie do gustu, a nawet będą nim zachwyceni. Ja jednak mam mieszane uczucia. Czytając podręcznik miałem nieodparte wrażenie, że autorzy koniecznie chcieli zrobić tę grę czadową i taka

„super-ekstra”. Szkoda, że (według mnie) w większości proponowanych rozwiązań przesadzili, wywołując uczucie odrazy pomieszanej ze śmiechem (może specjalnie?). Dotyczy to przede wszystkim opowiadań, które z jednej strony tworzą klimat, ale z drugiej go niszczą (właśnie tą śmiesznością), oraz – patrz dalej...

Równie denerwujący (nawet dla mnie – ateisty) jest stosunek twórców gry do wiary, Boga i Jezusa. Po pierwsze, autorzy obrazili uczucia wiernych, czego nie powinno się robić (nie powinno się tego robić z niczymi uczuciami), a co w naszym kraju może spowodować nieprzychylną reakcję. Po drugie, wielu ludzi uzna odniesienia do osoby Boga za obrazoburcze. We Francji – skąd pochodzi system – być może nikogo nie zdziwi, ale u nas... Po trzecie, przedstawienie osoby Jezusa Chrystusa uważam za nieuczciwe i po prostu złe. Jeżeli on naprawdę istniał, to z pewnością nie należy mu się takie traktowanie.

wstęga Möbiusa



MUTANT
CHRONICLES

PARADISE LOST



SPROWADŹ SWOICH PRZECIWNIKÓW NA ZIEMIĘ!

Nie ma sensu zaprzeczać, że Ziemia odżyła powtórnie. Jest prawdziwym rajem. Rajem wojny, sporów plemiennych i miejscem, w którym nikt nie przeciwstawia się złu. Istnieje tylko jeden sposób, by uzdrowić ten Raj Utracony – Oczyszczający Płomień Kardynała.

Paradise Lost jest nowym dodatkiem do świecącej międzynarodowe tryumfy gry karcianej Doomtrooper – Żołnierz Zagłady. 124 karty nowej limitowanej edycji przenoszą grę na Ziemię, do Mrocznego Raju. 4 nowe przynależności, nowa kategoria kart: Bestie, nowe zasady i 11 kart informacyjnych – to przyczyna, dla której nie możesz przegapić tego dodatku!

Paradise Lost w sprzedaży w 15-kartowych zestawach dodatkowych we wszystkich dobrych sklepach hobbystycznych na terenie całego kraju od maja '97.



doomtrooper@target.se
<http://www.target.se>



MIASTECZKO YARMIE

Yarmie nie należy może do dużych miasteczek, ale mimo to posiada gospodę co się zowie – obszerną, pięknie wystrojoną, z kulturalną obsługą i dobrym jedzeniem za niewielkie pieniądze. Nic więc dziwnego, że do tej karczmy ciągną tak mieszkańcy Yarmie, jak i przyjezdni. Zawsze jest tu gwarno, tłoczno i wesoło.

Pewnego wieczora do gospody zawitali podróżni z różnych stron świata. Przybył więc szlachcic z zamorskich krajów, sprytny mag z wschodniej granicy, bogaty kupiec z odległego miasta, złodziej o twarzy szczura... Któż zliczyłby tę dzwonną zbieraninę! Los sprawił, że wspomnianych wcześniej czterech mężów zasiadło przy jednym stole. Jako że tej nocy żaden bard nie śpiewał, podróżni zaczęli rozmowę, chcąc w ten sposób umilić sobie czas. Najpierw nastąpiło zwyczajowe przedstawienie się (– Jam jest Sedryk Wspaniały, sługa pani Gladji, najwspanialszej niewiasty, która chodziła po ziemi. Nikt nie dotrzyma mi pola w walce na miecze lub kopie. – Mnie zwą Hytryk Ubogi. Jestem ubogi ciałem, lecz ducha mam bogatego. – Johnas Guldenforth, ten Johnas z tych Guldenforthów. – Myschon, po prostu Myschon.), po czym długo rozmawiano na rozmaite tematy. Mówiono więc o pogodzie, kobietach, pieniądzech, polityce... W pewnym momencie cała czwórka uciła i wtedy do uszu przypadkowych kompanów dobiegł szept, dochodzący od stojącego obok stolika:

– Dam ci za nią 100.

Wszyscy mężczyźni, jakby na rozkaz, zwrócili się w tamtą stronę. W ich oczach rozbłysła gorączka dzikiego pożądania. Tymczasem rozmowa przy sąsiednim stoliku toczyła się dalej.

– 150 – stwierdził szeptem niski, wychudły elf.

– 110 – odrzekł potężnie zbudowany drab. – Chcesz, żebym poszedł z torbami?

– 137. Ani grosza mniej.

– 120. Niech stracę.

– Niech będzie 129.

– 125. Mam do wykarmienia trzynastu żon.

– Zgoda.

Mężczyźni uściśnęli sobie dłonie.

– Za pół godziny, tam gdzie zwykle.

Elf pokiwał głową, wstał i wyszedł z gospody. Nasi bohaterowie spojrzeli po sobie porozumiewawczo.

– Dzielimy na cztery i po równo – stwierdził Sedryk. Pozostali zgodzili się kiwając głowami. – Ja i Hytryk poczekamy na zewnątrz – ciągnął – a wy pilnujcie tego tu. Pójdziecie za nim, jak tylko się ruszy.

I tym razem wszyscy zgodzili się z Sedrykiem. Nie czekając już dłużej, szlachcic wraz z magiem wyszli, a przy stole pozostali sączący piwo Johnas i Myschon.

– Połowa to więcej niż jedna czwarta – stwierdził Johnas.

– Aha.

– Trzeba tylko przypilnować, żeby tamtych dwóch nie dostało swych części.

– Aha.

– To jesteście umówieni?

– Aha.

Pół godziny upłynęło nad wyraz szybko. Wielki drab nagle wstał, rzucił na stół sztukę złota i ruszył do drzwi. W chwilę później podnieśli się również Johnas i Myschon. Na zewnątrz spotkali się z Hytrykiem, który wskazał, gdzie poszedł drab i śledzący go Sedryk. Po kilku chwilach marszu cała trójka natknęła się na szlachcica, który stał za rogiem i obserwował, jak dwójka mężczyzn przeprowadza transakcję

– Szszszsz... – szepnął, przykładając palec do ust. – Na mój znak...

Walka była krótka i nierówna. Elf i wielki drab padli pod ciosami szabli i potęgą magii. Podczas gdy Hytryk i Sedryk przeszukiwali ciała, Johnas i Myshon stali na czatach. Cała operacja trwała może trzy minuty. Potem czwórka mężczyzn, jakby nic się nie stało, ruszyła do gospody i szybko skryła się w pokoju Johnasa.

– Ile tego było? – spytał Johnas.

– Zaraz zobaczymy – odrzekł Sedryk i zaczął wyciągać wszystko z kieszeni.

Nagle Hytryk wypowiedział kilka słów w języku magii i w powietrzu błysnęły iskry elektrycznych wylądowań. Myshon padł na ziemię, pokonany tajemną mocą. Johnas jednak był czujny i szybki, bardzo szybki. Nim Hytryk zdołał cokolwiek zrobić, w jego gardło wbiło się krótkie, półokrągłe ostrze.

Sedryk dalej wyjmował łupy.

– Cóż, pozostało nas tylko dwóch, prawda? – spytał, patrząc znacząco na Myshona.

– Tak – odparł Johnas, podchodząc do porażonego magią mężczyzny. Zamiast jednak poderżnąć mu gardło, skoczył ku Sedrykowi i kopnął go w tydkę. Szlachcic jęknął z bólu i spojrział zdziwiony na nogę. Nogawka spodni zaczęła nasiąkać krwią. Wściekły mężczyzna sięgnął po szablę i spróbował ciąć Johnasa. Ten jednak zwinnie zszedł z linii ciosu. Wytrącony z równowagi, ranny szlachcic padł na ziemię, tocząc pianę z ust.

– To trucizna – powiedział Johnas, pochylając się nad leżącym Sedrykiem. – Taka sztuczka: ostrze w bucie, lekka rana i jesteś trupem – zakończył, uśmiechając się złośliwie.

– Aha – mruknął Myshon, podrzynając gardło nic nie spodziewającemu się kupcowi.

Komentarz

Czasem tak w życiu bywa, że spotykają się ludzie, którzy w ogóle sobie nie odpowiadają – ani charakterem, ani majątkiem, ani inteligencją, ani... Jeżeli kilka nie przepadających za sobą osób spotka się w jednym miejscu, to sam wiesz, co się dzieje... A jeśli na dodatek każda z tych osób myśli tylko o sobie i kieruje się rządzą zysku, wtedy sytuacja zaczyna być naprawdę nieciekawą. Tak też może się zdarzyć w świecie gry, szczególnie na samym początku rozgrywki, kiedy grupa dopiero powstaje. Dlaczego ludzie siedzący w karczmie przy jednym stole mają się od razu polubić? I skąd wiedzą, że w przyszłości czekają ich wielkie przygody? I że będą niejednokrotnie ratować sobie nawzajem życie? Raczej znikąd, a raczej stąd, że tak naprawdę siedzą przy stole w mieszkaniu swojego kolegi i snują opowieści. Gdzie tu realizm? Jak znaleźć rozwiązanie tego problemu to już chyba każdy wie, rzecz była bowiem już wielokrotnie omawiana na łamach tego pisma.

krzaku



Słowo od redakcji. Co prawda poniższy tekst napisany jest w oparciu o przykłady z Warhammera, jest jednak na tyle ogólny, że publikujemy go w „Amanacku Mistrza Gry”.

Drogi Mistrzu Gry, czy twoi gracze doprowadzają cię do szewskiej pasji swoją beztroską i arogancją? Czy w każdej karczmie, nie zważając na konsekwencje, wywołują burdy? Za nic mają straż miejską, a tzw. „podstawowe środki ostrożności” są dla nich pojęciem czysto abstrakcyjnym? Jeśli odpowiedź na powyższe pytania brzmi „tak”, to być może nadszedł już czas, aby na ich ścieżkach przeznaczenia pojawił się **twardziel**.

Twardziel jest silny, zawzięty, wkurzony i ma tylko jeden cel – utrudnić życie bohaterom graczy. Przy tworzeniu tego rodzaju bohatera niezależnego (tzn. takiego, który ma stać się prawdziwym wyzwaniem dla grupy) możemy zdecydować, że będzie on osobą „wielokrotnego użytku”. Dlatego też warto założyć dlań osobną kartę postaci – nikt przecież nie powiedział, że wyłącznie bohaterowie graczy mogą zyskiwać nowe umiejętności, mądrzeć i rozwijać swą sprawność fizyczną. W ten sposób o wiele łatwiej będzie nam wprowadzać **twardziela** do przygody za każdym razem, gdy będzie to konieczne.

Współczynniki tej osoby nie powinny być zbyt wysokie, a w zasadzie tylko trochę lepsze niż u przeciętnego śmiertelnika lub najsilniejszego bohatera w drużynie graczy (wybór wg uznania MG). Musimy pamiętać, że chociaż chcemy utrudnić drużynie życie, to jednak nie możemy konfrontować jej z najpotężniejszym czarodziejem w okolicy, gdyż skutek takiego spotkania będzie dla bohaterów nad wyraz żałosny... Jedynym szczegółem wyraźniej różniącym **twardziela** od przeciętnych zjadaczy chleba jest niesamowity fart i szczęście, ratujące go z wielu, pozornie beznadziejnych, opresji

(jest przecież bohaterem „wielokrotnego użytku“...). Nie zwalnia nas to jednak od obowiązku zwracania uwagi na jego zdrowie, gdyż, jak chyba wszyscy wiedzą, odrąbane kończyny nie odrastają, a skok w przepaść nie zawsze kończy się błyskawicznym wykształceniem skrzydeł i nabyciem umiejętności lotu ślizgowego. Więcej wskazówek dotyczących dbania o zdrowie **twardziela** znajdziesz w drugiej części artykułu, a na razie postaraj się zapamiętać, że prawdziwi mężczyźni zawsze spadają na cztery łapy. Innymi słowy, jeśli bohaterowie skrupowali naszego faworyta i wrzucili go w odmęt rzeki Reik, to zakładamy, że w krytycznym momencie uwolnił się on z więzów i wypłynął na powierzchnię poza zasięgiem wzroku przesładowców.

Kolejny problem to zaopatrzenie **twardziela**. Wydaje mi się, że właściwym rozwiązaniem byłoby wyposażenie go w dobry środek transportu, broń i specjalne umiejętności. Musimy także zadbać o to, aby miał do dyspozycji sporą grupkę sojuszników, którzy będą wspomagać go w działaniach i osłaniać przed pochopnymi przedsięwzięciami bohaterów graczy. Pomoże nam to dodatkowo urozmaicić grę – jeśli **twardziel** jest rabusiem, rozjuszonym działaniami „dzikiej” konkurencji (czytaj: radosną twórczością drużyny), to naszymi bohaterami z pewnością zainteresuje się miejscowa gildia złodziejska. Całkowicie już utatwiając sobie zadanie możemy po prostu założyć, że **twardziel** posiada pomocników i sprzęt adekwatne do wymagań scenariusza, co pozwala nam użyć jego osoby dosłownie wszędzie i o każdej porze, gotowej na najbardziej nawet nieprzewidziane okoliczności.

Jeszcze słówko o charakterze **twardziela**. Nie zapominajmy, że naszym celem

nie jest jak najszybsze uśmiercenie bohaterów graczy, lecz zmuszenie ich do podjęcia nadzwyczajnych środków ostrożności, utrudnienie osiągnięcia celów misji, a nawet ich poturbowanie i zastraszenie, ale, jeszcze raz powiadam, nie zabijanie! Unikajmy więc tworzenia **twardzieli** w rodzaju Gotreka Gurnissona, gdyż w miazdzącej większości przypadków skończy się to niekontrolowaną rzezią i – w konsekwencji – losowaniem nowej drużyny.

A oto przykład takiej właśnie „niezniszczalnej postaci”, od paru miesięcy skutecznie obrzydającej życie grupie twarzych ludzi traktu: Otto Gruenthal, łowca czarownic. Otto jest dobrze zbudowanym brunetem, dobiegającym właśnie końca trzydziestego pierwszego roku życia. Byłby z niego całkiem przystojny mężczyzna, gdyby nie szeroka, szpecąca jego twarz blizna, będąca skutkiem spotkania z dość energicznym półorkiem. Dlatego też, oprócz zwykłego stroju, Otto zazwyczaj nosi obszerny płaszcz z kapturem i kapelusz z szerokim rondem. Oprócz tego ma zawsze przy sobie miecz, dwa noże (jeden w cholewie buta), samopowtarzalną kuszę, parę metrów liny i księgę „Malleus Chaosium”. O rzeczach takich jak koc, przybory kuchenne i temu podobne utensylia nie trzeba chyba nawet wspominać – w końcu jest to ekwipunek najzupełniej podstawowy. Na dodatek w każdej chwili może się okazać, że Otto ma w zanadrzu jakąś niemiłą niespodziankę dla bohaterów graczy, np. szklaną kulę wypełnioną gazem usypiającym, bolas lub inną, podobnie miłą zabawkę. Nasz **twardziel** przemierza gościńce Staro Świata na koniu bojowym, nazywanym przezeń (z przewrotnym poczuciem humoru) Szafotem.

Gruenthal często podróżuje z bojowym psem – istną bestią z piekła rodem, pieszczotliwie nazywaną Stryczkiem. Otto wszystkie swe kolejne psy nazywa tym samym imieniem – funkcja czworonożnego towarzysza łowcy czarownic nie gwarantuje zwierzęciu zbyt długiego życia.

Oto przybliżone charakterystyki Otta, mniej więcej z początków jego działalności:

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	58	59	5	5	11	53	3	54	76	81	89	87	72

Umiejętności: celne strzelanie; krasomówstwo; cichy chód w mieście; cichy chód na wsi; silny cios; szósty zmysł; specjalna broń – broń palna, bolas, lasso; torturowanie; jeździectwo; czytanie/pisanie; opieka nad zwierzętami; sekretny język – bitewny i klasyczny; wyzwalenie się z więzów; zastawianie/wykrywanie pułapek; prawo; znajomość języka obcego – khazalid.

Warto także nadmienić, że specyficzne zajęcie łowcy czarownic sprzyja powstawaniu schorzeń psychicznych, dlatego też Otto cierpi na coś w rodzaju manii przesładowczej: wszędzie widzi zagrożenie, nie ufa nikomu, a jego ulubionym powiedzonkiem są słowa: „Nie ma ludzi twardych, są tylko źle trafieni...“.

JAK WPROWADZIĆ TWARDZIELA DO GRY I JAK GO UŻYWAĆ?

Pojawienie się *twardziela* w grze nie musi być związane z jakimiś nadzwyczajnymi okolicznościami. W końcu ludzi można rozszerzyć i zrazić do siebie czymkolwiek – zachowaniem się, śmiechem, czy nawet kształtem nosa! Naszego asa możemy wyciągnąć z rękawa praktycznie w każdym momencie – podczas pobytu bohaterów w zajeździe, na drodze, w mieście, a nawet podczas wykonywania zleconej misji, gdyż, jak powszechnie wiadomo, świat jest mały i na znajome gęby można się natknąć nawet w Pimpkowie Dolnym. Pamiętajmy tylko, że *twardziel* musi mieć powód, aby wściec się na bohaterów, niezależnie od tego, czy będzie to urażenie jego dumy, wyrządzone mu osobiście krzywda, czy też zwykła kradzież! Nie możemy przecież napuszczać naszego człowieka na bohaterów graczy bez wyraźnego powodu. I tak na przykład Otto poprzysiął sobie „umilać“ bohaterom życie za każdym razem, gdy tylko ich spotka, z prostego, trywialnego niemal powodu: próbowali ukraść mu konia. Jak łatwo zgadnąć, spotkanie Otta i drużyny nie przebiegała w przyjacielskiej atmosferze i z towarzyszeniem gestów świadczących o wzajemnym szacunku (ale o tym później).

Zasada przyczynowości nie jest jedyną mądrością godną zapamiętania. Nie

możemy przecież pozostawić na boku zasady złotego środka, głoszącej że nie można używać *twardziela* ani zbyt często, ani zbyt rzadko, a częstotliwość jego pojawiania się na horyzoncie drużyny należy ustalić zgodnie z potrzebą i zdrowym rozsądkiem. Jeśli będziemy zbyt często straszyć bohaterów, doprowadzając ich do czarnej rozpacz (lub białej gorączki), to mogą w końcu zniechęcić się do gry („ty zawsze utrudniasz“) lub nawet posunąć się do rękoczynów wobec MG. Jeśli jednak osoba *twardziela* będzie pojawiała się zbyt rzadko, to cała strategia po prostu weźmie w łeb – drużyna w ogóle nie zwróci uwagi na faceta, który raz czy dwa poprzeskadza jej troszeczkę. Efekt, do jakiego ostatecznie dążymy, to urozmaicenie gry poprzez wprowadzenie do niej kogoś w rodzaju „niezniszczalnego“ BN, będącego postrachem bohaterów i swoistym „biczem bożym“, poskramiającym ich apetyt na rabunek, gwałt i rozbój. Jeśli zaś przy okazji łowcy przygód nauczą się, że podobne im osoby mają zwykle niski status społeczny i mało kto będzie się martwił, jeśli drużyna wpakuje się w kłopoty, to tym lepiej dla nich. Zachowanie bohaterów może nawet stać się przesadnie ostrożne – będą uważnie rozglądać się dookoła, unikać bójek, ostrożnie dobierać słowa w rozmowie z nieznanymi itp.

I jeszcze jedna zasada: optymalnym rozwiązaniem jest umiejscowienie *twardziela* w scenariuszu z innego powodu niż tylko ten, że znajduje się w nim drużyna bohaterów graczy. Z drugiej strony, nie widzę jednak żadnego powodu, dla którego nie mielibyśmy stworzyć całego scenariusza, którego główną oś fabularną związana byłaby z osobą naszego faworyta. Oba rozwiązania są dopuszczalne, pamiętajmy tylko, że jeśli *twardziel* zacznie się pojawiać w pobliżu bohaterów graczy bez żadnego powodu (lub choćby tylko pretekstu) usprawiedliwiającego jego pojawienie się, to prawdopodobnie skończymy naszą karierę MG jako szaszлык, a następną sesję będzie prowadzić już inna osoba.

Jako pouczające przykład na poparcie powyższych wywodów pozwolę sobie przytoczyć opis spotkania pomiędzy Otto Gruentalem i drużyną moich graczy.

W przygodzie „Igła w stogu siana“ bohaterowie zostali wysłani do odległej komandorii Zakonu Białego Wilka z zadaniem przekazania ważnych wiadomości i przeprowadzenia krótkiego zwiadu, mającego wyjaśnić źródło pewnych niepokojących plotek, jakie od dłuższego czasu uporcezywie krążyły po tej okolicy.

Pech chciał, że w tym samym czasie do komandorii dotarł zastęp rycerzy Białego Wilka z Marienburga, którym towarzyszył nasz dzielny Otto, wynajęty jako fachowiec znający się na przejawach spaczenia

duży i ciała. Spotkanie obu drużyn było krótkie: bohaterowie graczy zostali wciągnięci w pułapkę i związani, po czym dotarli do komandorii nie jako posłańcy, lecz jako zwykli więźniowie, z których Otto miał wyciągnąć odpowiednie zeznania. Oczywiście poważnie pokrzyżowało to plany drużyny, jakkolwiek bohaterom udało się wyostać cało z opresji. A gdybyście widzieli miny graczy, gdy ich bohaterowie leżeli powiązani jak barany, a Otto przechadzał się obok nich, myśląc głośno: „Co by z nimi zrobić? Na pal, powiesić, czy puścić wolno?“

Oczywiście spotkania bohaterów graczy z *twardzielem* nie muszą być aż tak „bezpośrednie“. Czasami wystarczy, że drużyna dowie się, iż „kręcił się tu taki jeden z pokiereszowaną facją i wypytywał, czy nie widział kto elfa, dwóch głupoli przyśrubowanych do mieczy i pokurcza ze złamanym nosem“. Rozsądni bohaterowie powinni natychmiast przyspieszyć kroku i oddalić się z niebezpiecznej okolicy.

ZAKOŃCZENIE

Jak więc widzimy, *twardziele* mogą okazać się bardzo przydatni dla MG. Nie tylko podnoszą oni dynamikę gry i służą jako swego rodzaju straszak dla drużyny, ale sprytnemu Mistrzowi Gry mogą posłużyć do stworzenia pełnej, wielowątkowej przygody.

A zatem kapelusze włóż, koni dosiądź i... ruszamy, panowie, droga wiedzie wprost ku zachodzącemu słońcu!

PS. Doświadczony MG powinien zawsze pamiętać, że tekst w rodzaju: „Mała, dopóki mam twarz, to zawsze będziesz miała na czym siedzieć!“ jest skuteczny w 99% przypadków (co najmniej!).





EFEKTY SPECJALNE

CZYLI O TYM,

JAK BOHATEROWIE SPĘDZAJĄ CZAS W PODRÓŻY

Marcin „BEHOLDER“ Kulczycki

Ilustracje: Jarosław Musiał

– ...No więc dzień ma się już ku końcowi. Znużone konie wloką się noga za nogą. Jesteście niemal pewni, że przyjdzie wam spędzić kolejną noc na tym okropnym, opustoszałym rumowisku, gdy nagle wawóz, którym podążacie, rozszerza się w niewielką kotlinkę, otoczoną ze wszystkich stron pionowymi ścianami skał. Na jej środku stoi samotny, olbrzymi głaz, gładki niczym...

– Dobra, zsiadam z konia i podchodzę do głazu. Kładę na nim rękę. Deilu, jak brzmiało to hasło?

– Jak to?! Myślałem, że je zapisałeś!

– Ja?! Ja tu jestem od rąbania gobasków, nie od myślenia! Bez jaj, panowie! Kto je pamięta?

(zakłopotane potrząsanie głowami, szperanie w kartach bohaterów)

– Wiedziałem, że znowu coś porąbiecie! Z wami tak zawsze! Odsuń się, Elryku. Kładę rękę na głazie. Eles Ecliptus!

MG: – Nic się nie dzieje.

– Ered Ecliptus!

– Głaz ani drgnie.

– A niech to (piii)! Próbuje przypomnieć sobie to hasło!

MG: – Próbuje. Nie będę ci przeszkadzał.

– Dobra, nie ma rady. Trzeba wrócić do tej wieszczki z Wężowej Wioski. W drogę!

MG (zrezygnowany): – Ruszacie skoro świt. Po piętnastu dniach podróży docieracie do...

Stop, cięcie! Coś jest chyba nie tak, drogi Mistrzu Gry! Czy zwróciłeś uwagę na to,

z jaką rozkoszną beztroską gracze wykreślili swoim bohaterom miesiąc z życiorysu? Niby wszystko jest w zgodzie z regułami, ale przecież wbrew koncepcji role-playing! W końcu najbardziej nawet zapalony wędrowiec pomysł najpierw dziesięć razy, zanim postanowi wyruszyć na kolejną, wielotygodniową i monotonną (jak pustynia) wędrowkę...

Tymczasem graczom wydaje się czasami, że ich bohaterowie dysponują jakąś czarodziejską mocą, która pozwala im przemieszczać się w kilka sekund z miejsca na miejsce, niezależnie od odległości. Stąd takie „kwiatki“ jak w powyższym przykładzie – grupa beztrosko (czytaj: bez jakichkolwiek przygotowań) wyrusza w drogę, traktując wielotygodniową wyprawę, z pewnością męczącą i niebezpieczną, niczym niedzielny spacer po ogrodzie.

Oczywiście można twierdzić, że cała wi-na leży po stronie MG, który na coś takiego pozwala. Ale co ma zrobić ów biedny mistrz, jeśli pod koniec długiej sesji musi nagle wyczarować emocjonujące przygody dla bandy herosów, która postanowiła przedłużyć o miesiąc (!) czas pobytu „w terenie“? Część MG stosuje w tym przypadku metodę karną pt. „krwawa rzeź przy każdej okazji“. Niektórzy są w stanie zaimprovizować coś ciekawego, lecz mało kto ma w głowie nieprzebraną kopalnię pomysłów. Dlatego też znaczna część MG po prostu się poddaje i streszcza dwa tygodnie w jednym zdaniu.

Ten artykuł ma na celu podsuniecie Ci, drogi Mistrzu, kilku pomysłów na to, jak można „beztresowo“ wplatać wielodniowe podróże do twoich przygód, czyniąc z nich interesujący element kampanii, a nie tylko „odbębniany“ z konieczności przerywnik pomiędzy ważniejszymi wydarzeniami.

To, że bohaterowie graczy od czasu do czasu wyruszają gdzieś daleko, wynika

niejako z definicji poszukiwania przygód. Jeśli drużyna pozostaje za długo w jednym miejscu, to po krótkim czasie albo wytłucze wszystkie smoki w okolicy i ruszy dalej drogą chwały, by bronić kolejnych ofiar złych sił, albo stwierdzi, że miejscowi nagle przestali ich lubić i że szybka zmiana klimatu będzie niesłychanie wskazana dla zdrowia.

Pół biedy, jeśli to MG zmusza drużynę do wyruszenia na szlak. Ma on wtedy wszystkie sprawy pod kontrolą i może zaplanować każdy kawałek drogi – tu postawić błędnego rycerza na moście, tam zawałoną lawiną drogę. Może puścić śladem bohaterów najemnych zabójców/konną gwardię, postawić na ich drodze bandę zbójców lub w podobny sposób uprzyjemnić im życie.

A jeśli akcja przygody rozgrywa się w kilku ważnych miejscach, odległych od siebie o kilka(naście) dni drogi? Albo gdy bohaterowie postanawiają powalęsać się trochę po tajemniczym lesie? Zgodzicie się chyba, że podróż nie powinna ograniczać się do monotonnego wyliczania miejsc postoju, przerywanego od czasu do czasu spotkaniem „trzeciego stopnia“ z jakimś niezbyt przyjacielskim człowiekiem/potworem/zwierzęciem.

Jak więc zatem upiększać podróże bohaterów graczy i czynić je bardziej atrakcyjnymi? Odpowiedź może być zaskakująca – wróćmy do tabelki spotkań losowych!

Zanim popatrzycie po sobie zdziwionymi oczyma i spytacie: – A z którego roku urwał się ten facet?! – pozwólcie mi na kilka słów wyjaśnienia.

Otóż, jak powszechnie (?) wiadomo, zastosowanie takich tabelki metodą losową („...krzaki szeleszczą... [po stole toczy się 3k6] ...i wypada na was szesnastu orków! Ha! Macie przerąbane!“) mija się z celem i potrafi skutecznie zepsuć całą grę. Można jednak nieco zmodyfikować ten pomysł,

uzyskując w rezultacie narzędzie bardzo pomocne Mistrzowi Gry, służące do generowania spotkań i zdarzeń, jakie staną się udziałem drużyny w trakcie podróży. Jednakże z góry powinniśmy założyć sobie unikanie zdarzeń, które mogłyby w zdecydowany sposób wpłynąć na przyszłe losy bohaterów (np. pozbawić ich życia). Oczywiście gracze nie powinni się domyślać istnienia tej zasady, gdyż wtedy wszystkie tego rodzaju atrakcje od razu stracą swój urok.

W naszej „ulepszonej“ tabelce nie ograniczymy się tylko do uwzględniania przemocy fizycznej (czytaj: tego, co może bohaterom dać brutalnie po łbie). Podróż (i wydarzenia zachodzące w jej trakcie) mogą świetnie posłużyć do zbudowania odpowiedniego nastroju, a na tym zależy chyba każdemu ambitnemu MG. Tak więc wszelkie drobne zdarzenia, śmieszne i błahe spotkania, trywialne wydarzenia i drobne nawet szczegółiki powinny zostać uwzględnione i wykorzystane w trakcie podróży.

Posiadając taką tabelkę MG będzie mógł poświęcić kilkanaście minut (w trakcie wymyślania i planowania poszczególnych etapów przygody) na zapisanie na kartce, co też może wydarzyć się każdego dnia podróży (1 – nic, 2 – piorun trafia Elyryka, 3 – nic, 4 – piorun trafia Elyryka etc.). Losowanie wydarzeń dopiero w trakcie gry nie jest polecane, bo zabiera zbyt dużo czasu i uwagi MG, a gracze mogą szybko zorientować się „co jest grane“. A jeśli wcześniej odpowiednio się przygotujesz, to przed sesją zawsze możesz coś zmienić, poprawić, dodać lub usunąć itp. Pamiętaj również, aby wcześniej ustalić – choćby orientacyjnie – jak długo będzie trwała wędrówka (do otrzymanej wartości dodaj jeszcze dwadzieścia dni na „nieprzewidziane zdarzenia“).

Wszystko gotowe? Ależ nie, to dopiero połowa roboty! Teraz trzeba tę papkę umiejętnie zaserwować graczom. Jeśli np. drugiego dnia podróży Elyryk ma mieć pecha i spaść z konia (tak to sobie wrednie zaplanowałeś), to nie można mu po prostu powiedzieć: „spadłeś z konia i bardzo się potłukłeś“. Bohater musi POCZUĆ, jak bardzo się potłukł:

„– ...jedźcie sobie spokojnie drogą, aż tu nagle twój koń, Elyryku, zaczyna wierzgać tylnymi nogami, a po chwili próbuje stanąć dęba (MG rzuca kością i, nawet nie patrząc na wynik, bezczelnie zaszuwa dalej). Wylatujesz z siodła niczym z procy, robisz w powietrzu dwa gustowne salta, lądujesz na ziemi z głuchym łomotem i zaczynasz staczać się w dół zbocza. Co chwilę obijasz się o większe kamienie i glazy, a w końcu zatrzymujesz się na jakimś drzewie. Cóż, kupiec widocznie nie bez powodu ostrzegał, że ten koń jest wyjątkowo narowisty...“

Ponieważ cała sytuacja jest od początku do końca wyreżyserowana (zaplanowana) przez MG, to raczej nie *fair* byłoby zabrać

Elyrykowi Punkty Zdrowia (czy jak się to tam nazywa w twoim systemie) lub spowodować zgubienie cennych przedmiotów.

Oczywiście nie można też przesadzić w drugą stronę – w trakcie wyprawy powinny być okresy ciszy i spokoju, kiedy możesz serwować graczom opisy krajobrazu, jaki rozciąga się przed oczyma zmęczonej drużyny. Jeśli jednak nie masz poetyckiego zacięcia, możesz przybliżać im odczucia ich bohaterów po całonocnej jeździe w twardym siodle lub zastanawiać się nad duszącym zapachem pyłu, jaki unosi się nad gościńcem.

System ten ma kilka zalet (oprócz oczywiście – pozwala w dość zabawny sposób wypełnić czas podróży). Po pierwsze – gracie przybywszy np. do stolicy po miesiącu zmagania się z terenem będą, słuchając opisu bram miasta, czuli coś zupełnie innego, niż uraczeni suchym: „...Mijają cztery tygodnie podróży i wreszcie stajecie pod murami miasta“. Oprócz tego wprowadzisz zatręśnienie wątków pobocznych. Nie bój się, nie rozmyje to fabuły przygody (no chyba że bardzo przesadzisz), a dzięki takiemu rozwiązaniu bohaterowie poczują, że są tylko niewielką częścią, a nie głównymi osobami świata gry. Będą musieli nauczyć się odróżniać to, co jest dla nich naprawdę ważne od tego, co jest zupełnie nieistotne (to ulubione powiedzenie Sherlocka Holmesa). Wybory tego rodzaju bywają czasem bardzo trudne, a przez to emocjonujące.

Musisz jednak wiedzieć, kiedy trzeba zrezygnować z tego rodzaju wydarzeń – nie chcesz chyba samemu sobie zepsuć napięcia, wykreowanego z takim trudem! Jeśli bohaterowie są właśnie w trakcie desperackiej pogoni za kimś, kto skradł dowody ich niewinności (drużyna jest zamieszana w jakieś przestępstwo), a wszyscy okoliczni stróże prawa siedzą im na karku, to rozsądniej byłoby wykorzystać sam dramatyzm tej sytuacji, nie spowalniając sztucznie przebiegu akcji wprowadzaniem dodatkowych, mało istotnych wątków.

Pozornie mało ważne wydarzenia mogą dostarczyć drużynie informacji, które, być może, okażą się kluczowe w następnych przygodach. Jeśli drużyna np. natknie się w lesie na kamienny krąg, a trzy przygody później bohaterowie będą musieli odnaleźć zapomniane ślady Dawnej Wiary, to zapewne zadziwisz swych graczy tym, jak twa kampania spleta się w spójną (?) całość. No i zmusisz ich wreszcie do uważnego słuchania i notowania wszystkiego, co mówisz...

Ale przede wszystkim bohaterowie zaczną wreszcie cenić swój czas. Być może (patrz przykład podany na początku artykułu) usłyszysz w końcu upragniony głos któregoś bardziej rolgarniętego poszukiwacza przygód:

„– Dobra, nie ma rady. Rozbijamy obóz, a rano spróbujemy zaprząć konie i odwalić ten (piiii, piiii, piiii) głaz!“



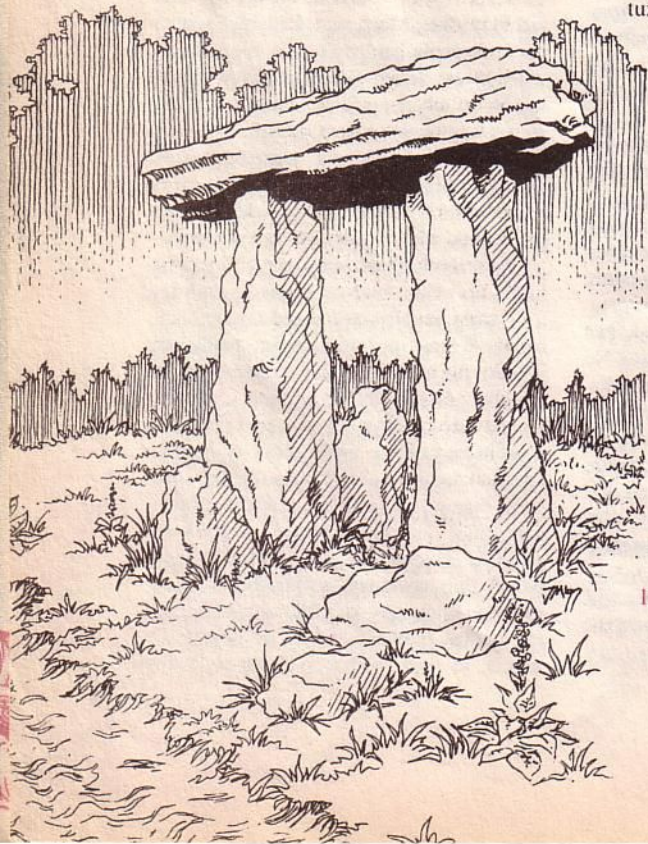
Przejdźmy teraz do sedna sprawy, czyli do tabelki. Dla zilustrowania całego wywodu skonstruujemy średniej wielkości tabelkę zdarzeń losowych. Przedmiotem naszych rozważań będzie las – teren, na którym najczęściej dochodzi do przeróżnych dziwnych zdarzeń. Ale nie będzie to taki zwykły las, lecz dziewiczy, magiczny bór, do którego nawet elfy wchodzą czujne i ostrożne. Co, nie ma takiego lasu w twoim świecie? Nie wierzę! Naprawdę? A szkoda... No, ale nie martw się, teraz masz okazję naprawić to niedopatrzenie. Umieść ten niezwykły las na drodze drużyny w trakcie następnej przygody.

Najpierw zajmijmy się podstawową tabelką – może ona wyglądać np. tak: dla każdego dnia podróży rzuć dwudziestką. 1 to spotkanie rzadkie, 2-5 – spotkanie częste, 6-15 – nic, 16-19 – zdarzenie częste, 20 – zdarzenie rzadkie. Mogą się też zdarzyć spotkania i zdarzenia bardzo rzadkie, ale postanowiłem je zarezerwować dla niskich wyników rzutów w tabeli rzadkich spotkań lub zdarzeń. Oczywiście możesz dowolnie pozmieniać szanse wystąpienia zdarzeń; możesz rzucać kostką częściej lub rzadziej niż raz na dzień podróży lub też zastosować inny, samodzielnie opracowany system losowania.

Zdarzeniem będziemy nazywać wszystko to, co miało miejsce w trakcie podróży, a co warte jest bliższego przedstawienia graczom. Wbrew pozorom nawet najbłahsze wydarzenie może wywołać sporo emocji, jeśli tylko zostanie dobrze opisane! ...i nagły powiew wiatru wyrwa ci z ręki pergamin z ostatnim czarem; wójt, niesiony podmuchem, wlatuje w górę i znika między koronami drzew“. Oczywiście czarodziej powinien mieć jednak możliwość odzyskania swojego „skarbu“, znajdując wkrótce identyczny (lub nawet ten sam) przedmiot. Zdarzenia nie powinny kończyć się walką; jeśli jest bardzo prawdopodobne, że dojdzie do starcia, to tego rodzaju sytuację będziemy

nazywali **spotkaniem**. Spotkanie dotyczy będzie każdego stworzenia, które prowadzi walkę (samoobronę) na zasadach opisanych w podręczniku – tzn. potrzebujesz jego charakterystyki, współczynników itp. Tabelkę spotkań musisz opracować sobie samodzielnie – jej zawartość zależeć będzie od wielu różnych czynników, takich jak specyfika świata gry, klimat krainy, w której przebywają bohaterowie itp. Jako że mówimy o terenie leśnym, spotkania powinny dotyczyć głównie zwierząt mieszkających w tym środowisku (jelenie, rysie, wilki, niedźwiedzie itd.). Kontakt ze stworami inteligentnymi (gobliny!) zarezerwuj dla spotkań rzadkich i bardzo rzadkich. Pamiętaj o tym, aby bohaterowie zawsze mieli możliwość uniknięcia walki. Jeśli chcesz, aby np. zmagali się z bandą orków, to przygotuj sobie tę scenkę oddzielnie. Przeciwnicy losowani z tabeli nie powinni mieć szans na zauważenie drużyny, jeśli ta będzie na tyle przezorna, aby gdzieś się schować i siedzieć cicho.

Jeśli twoja tabelka spotkań rzadkich zajmuje – powiedzmy – dwadzieścia rubryczek, to pierwszą z nich traktuj jako odesłanie do tabeli spotkań bardzo rzadkich. Tu możesz dać prawie wszystko: jednorozce, wyverny, entów, inne drużyny (czemu jest ich tak mało w przygodach?). Musisz pamiętać, że spotkanie powinno być zagadkowe i możliwe krótkie. Jednorozec może tylko mignąć wśród drzew przed oczyma awanturników – niechaj do końca przygody zastanawiają się, co to może oznaczać! Nikt nigdy nie powiedział, że musisz mieć wytłumaczenie na wszystko, a skoro nasz świat pełen jest różnych zagadkowych zjawisk, to cóż dopiero w świecie fantasy. W końcu to jest magiczny las, tu można spotkać cuda, o których nikt nigdy nawet nie śni!



Zadбай o to, aby spotkania zaczynały się niczym z pozoru niewinne zdarzenia. Niech gracze nie znają dnia ani godziny; niech się głowią, czy ptaki spłoszył dzik, czy może orki? Niech poczują, że są intruzami z zewnątrz, beczelnie podglądającymi życie lasu. Wredny MG jak zwykle znajdzie sposób, żeby ściągnąć na bohaterów kłopoty:

....krzak przed wami trzęsie się leciutko.

– Wyciągam miecz! (zgodny chór głosów – bohaterowie przeszli już to i owo).

– Pochodzę tam i ostrożnie rozchylam gałęzie.

– Z dołu patrzą na ciebie dwie pary dużych, brązowych oczu. Dwa malutkie niedźwiadki, miłusie przytulanki, siedzą na ziemi, obejmując się wzajemnie łapkami i wprost trzęsą się ze strachu...

– A czy...

– RARRRRRRGH !!! – rozlega się za waszymi plecami..."

A teraz, już bez dalszego przynudzania, ponad sto pięćdziesiąt (!!!) przykładowych wydarzeń, zazwyczaj możliwych do rozwinięcia w miniprzygodę.

ZDARZENIA BARDZO RZADKIE, CZYLI CUDA, DZIWIY, MAGIA I NIEPRAWDOPODOBNE ZBIEGI OKOLICZNOŚCI

1. Niewielki wodospad, jeziorko, strumień (Bohaterowie mogą znaleźć jaskinię za strugami wody lub po prostu mieć kłopoty z przeprawą).
2. Urwany trop jakiejś dziwnej istoty.
3. Bagno pośrodku lasu (niby znowu nic niezwykłego, ale któż wie, co czai się tuż pod powierzchnią mętnej wody?).
4. Zaćmienie księżyca (omen?).
5. W trakcie burzy piorun trafia w drzewo, tuż obok przechodzącego bohatera (lub... w niego samego, jeśli – zdaniem MG – zasłużył na taką karę).
6. Pożar lasu (z tym nie ma żartów – najlepiej szybko wycofać się. Nie możesz oczywiście pozwolić, aby płomienie strawiły cały las!).
7. Murowana fontanna pośrodku leśnej głuszy (kto odważy się napić z niej wody, ten...).
8. W pobliskiej okolicy spada meteoryt.
9. Drzewa rzucają jakieś dziwne cienie (ktoś tu bawił się potężną magią, a jej skutki jeszcze nie znikły...).
10. Cichuteńki, figlarny śmiech tuż koło uszu jednego z bohaterów (niewidzialne leśne duszki – to może poważnie wkurzyć twoich graczy!).
11. Czaszka jakiegoś dziwnego zwierzęcia (reszty szczątków brak – czaszka może mieć trzy

rogi, albo jeden oczodół, albo... co tam chcesz!).

12. Potężny cień przesuwa się nad lasem (smok?!).
13. Kamienny posąg postaci o rysach zartartych przez czas (może lekko magiczny, tak aby pobudzić ciekawość graczy?).
14. Całe mnóstwo malutkich sadzawek (krystalicznie czystych lub ohydnie brudnych).
15. Pobojuwisko (kto i z kim się bił? Zależy to oczywiście od decyzji MG).
16. Pojedyncza, czarna chmura na samym środku nieba (może to jakiś zły omen?).
17. Jedno drzewo o wielu pniach (bardzo stare).
18. Naturalny szlak, jednakże nie wydeptany przez nikogo (to już naprawdę trudna zagadka).
19. Bohater znajduje rano miecz zawiązany w supeł (z pętłką?) dookoła pnia drzewa.
20. Wysokie, strome urwisko (jak tu zejść na dół? A może ktoś goni bohaterów?).
21. Duże jezioro z wyspą pośrodku (a na wyspie mieszka np. wredny troll).
22. Rozłupany głaz z cennymi minerałami w środku (jeśli jesteś hojny, mogą to być nawet diamenty!).
23. Wielki krąg kamienny (pozostałość po druidach albo nekromantach).
24. Odcisnięty w ziemi ślad potężnej stopy (co najmniej trzy metry średnicy!).

ZDARZENIA RZADKIE, CZYLI NIEPRZECIĘTNY PECH (LUB SZCZĘŚCIE)

- 1-10. Zdarzenie bardzo rzadkie (to jest właśnie wspomniany wyżej odsyłacz!).
11. Bystra rzeczka, płynąca przez las.
12. Obszar skałek, wystających ponad drzewa.
13. W nocy widać czerwone oczy wokół obozu, potem następne i następne...
14. Kilka kropel/mala kałuża krwi na ziemi.
15. Resztki szafasu, kilka skórek, zgaszone ognisko.
16. Zioła lecznicze (niezbyt silne, 1k6 porcji).
17. Wzgórze z panoramą na las.
18. Niewielka jaskinia.
19. Zapomniany grób bez napisu.
20. Hukanie sowy w trakcie dnia.
21. Ledwie widoczne resztki ruin.
22. Spadająca gwiazda.
23. Duża, słoneczna polana porośnięta ziołami.
24. Dym na horyzoncie.
25. W prześwicie pomiędzy drzewami przez moment widać jednorozca.
26. Z oddali płynie tajemnicza muzyka fletów.

27. Urwiste zbocze przecina w poprzek drogę.
28. Zielona poświata w nocy.
29. Leśne zwierzęta próbują w nocy ukraść żywność.
30. Wśród drzew miga biały jeleni (nie daj go zastrzelić bohaterom!).
31. Brodata twarz wyryta w korze drzewa.
32. Dziwna mapa wyryta w kamieniu.
33. Gęste pajęczyny rozwieszane wśród drzew.
34. Kamienne stoły.
35. Gorące źródła.
36. Młody jelenek zbliża się (bez żadnych obaw) do bohaterów.
37. Powrót do miejsca, skąd wyruszyło się rankiem.
38. Równomiernie rozsądzone drzewa (jak w sadzie).
39. Garść bursztynów (1k6+2 szt.).
40. Krag kamieni (średniej wielkości).
41. Źródło z wodą o dziwnym kolorze.
42. Opuszczona chata.
43. Wisząca na gałęzi czaszka wilka.
44. Krzaki splecione w żywopłot.
45. Żywy most nad strumieniem (ugięte drzewo).
46. Księżyc świeci na czerwono lub zielono.
47. W oddali widać białego wilka.
48. Ścieżka znaczone co jakiś czas białym kamieniem.
49. Drzewa świecą w nocy.
50. W powietrzu unosi się słodki zapach, przypominający perfumy.
51. Świeżo zgaszone ognisko.
52. Źródło leśnej krynicy.

SPOTKANIA CZĘSTE, CZYLI CO CIĘ MOŻE SPOTKAĆ KAŻDEGO DNIA

1. Ścieżka wiodąca przez las.
2. Szlak wydeptany przez zwierzęta (do wodopoju?)
3. Ślady jakichś istot (tabela spotkań).
4. Teren starych, powalonych drzew.
5. Niewielka trawiasta polanka.
6. Duży głąz pośrodku lasu.
7. Niewielkie jezioro.
8. Strumień płynący przez las.
9. Nocne wycie wilków.
10. Coś porusza się w cieniu drzew.
11. Sterty kamyków.
12. Kupy liści.
13. Olbrzymi kompleks mrowisk.
14. Drzewa splecione ze sobą pniami.
15. Podmokłe podłoże.
16. Stado spłoszonych ptaków.
17. Światło w oddali (nocą).
18. Mgła rano.
19. Odległy ryk, trzask i szum.
20. Zawrocie wiatru.
21. Nagła cisza, słychać oddechy i bicie serc bohaterów.
22. Martwe, lekko już nadpsute zwierzę.

23. Dziwaczny sen.
24. Jadowity wąż (może zaatakować jako pierwszy).
25. Ślady stada wilków.
26. Grzybki (ich zjedzenie spowoduje solidną niestrawność).
27. Jagody (można nimi uzupełnić zapasy żywności).
28. Nietoperze wypłoszone z dziupli.
29. Gęste zielsko, krzaki, płatanina roślin.
30. Nagle cichnący śpiew ptaków.
31. Wąwóz wzdłuż drogi.
32. Wąwóz w poprzek drogi.
33. Gigantyczne drzewo (dąb).
34. Gniazdo pszczoł.
35. Zagajnik młodych drzewek.
36. Zapach nieznaną roślin, unoszący się w powietrzu.
37. Nieznany ptak na gałęzi.
38. Dzikie drzewo owocowe (można uzupełnić zapasy żywności).
39. Runiczny znak na drzewie.
40. Pofalowany teren.
41. Gąszcze cierni.
42. Kępa drzew iglastych.
43. Kompleks lisich nor.
44. Silny deszcz.
45. Burza.
46. Jezioro pełne ryb.
47. Kamienne osuwisko.
48. Nieznany gatunek drzewa.
49. Głos nieznanego ptaka.
50. Twarda, spalona ziemia.
51. Szkielet goblina ze strzałą w piersi.
52. Echo niesie jakiś dziwny odgłos (ni to wołanie, ni to krzyk).
53. Prastare, strzaskane drzewo, puszczające młode pędy.
54. Na gałęzi przez chwilę widać młodego rysia.
55. Dziwne, czarne wianki („czarcie ziele“).
56. Olbrzymi owad na liściu.
57. Lekkie kropelki deszczu (kapuśniaczek).
58. Chmury szybko sunące po niebie.
59. Zardzewiałe, odłamane ostrze miecza tkwi wbite w ziemię.
60. Bardzo stary, nieczytelny drogowskaz.
61. Rzeczka, zalew, bobrza tama.
62. Przepiękny zachód słońca.
63. Mała dolinka porośnięta starym lasem.
64. Kameleon na gałęzi.
65. Uschnięte drzewo pośrodku lasu.
66. Niezwykle smukłe i strzeliste drzewo.
67. Drzewo o nienaturalnie powykręcanych gałęziach.
68. Drzewa całkiem obrosnięte mchem.



69. Trawa wysoko po szyję.
70. Drzewa o nienaturalnym kolorze liści.
71. Owady pogryzły w nocy bohaterów.
72. Pięknie kwitnące krzewy.
73. Porykiwanie zwierząt.
74. Czarne drzewo.
75. Stado wiewiórek.
76. Drzewo wyrastające z kamienia.
77. Drzewo wyrastające ze środka jeziora.
78. Płacz w nocy (w rzeczywistości może to być np. głos jakiegoś ptaka).
79. Torfowisko.
80. Chore drzewa.
81. Pyłki – biały puch w powietrzu.
82. Parująca ziemia.
83. Huk grzmotu.
84. Chmura świetlików pod wieczór.
85. Stado małych pajęczków.
86. Naturalne schody skalne.
87. Trujące jagody.
88. Biały piasek pod drzewami.
89. Drzewa o poszarpanej koronie.
90. Z góry, z koron drzew, sypie się pierze.
91. W powietrzu unosi się zapach zwierząt.
92. Olbrzymia chmura ptactwa.
93. Trzask łamanych gałęzi.
94. Pasemka mgły między drzewami.
95. Coś pełznie wśród liści w kierunku bohaterów (może to być np. zwykły zaskroniec, ale nie widać tego od razu).
96. Chmara bardzo dokuczliwych komarów.

PS. Bardziej docieklwym Mistrzom Gry polecam dział *Encounters* w *Dungeon Master Guide* (AD&D 2Ed.), który był inspiracją do napisania tego artykułu.

PPS. Lista wydarzeń na pewno nie jest kompletna – wręcz przeciwnie!



Uwaga: Poniższy tekst jest jedynie autorską wizją Albionu i – jako taki – nie jest oficjalnym opisem tej krainy.

WPROWADZENIE

Wyspa Albion leży pomiędzy Morzem Szponów i Morzem Środkowym. Jest to ląd osnuty mgłą tajemnicy, a uczeni Starego Świata zawsze opisują go na swoich mapach zdaniem: „Tu Żyją Smoki”, wypisanym grubymi, czerwonymi literami. Lecz co naprawdę leży za zasłoną mgieł Mórz Północnych? Czytajcie dalej...

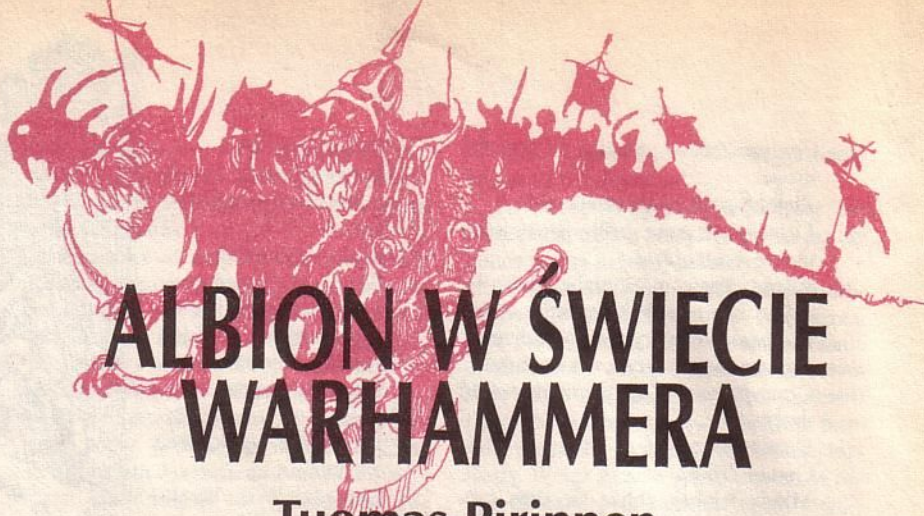
Poniższy artykuł traktuje w zasadzie jedynie o głównej wyspie, Albionie Większym, podczas gdy do Wyp Albionu należą także Morien, Aerynu i Albany. Te trzy lądy wspomina się w tekście tylko przy okazji ich powiązań z Albionem Większym.

Geografia

W porównaniu do Nowego czy Starego Świata, Albion nie jest duży – ale, biorąc pod uwagę liczbę jego mieszkańców, zdaje się być bezkresną dziczą.

Albion można z grubsza podzielić na trzy części: wyżyny, niziny i wybrzeża.

Pogoda różni się w poszczególnych krainach, ale na przeważającej części Albionu dominują krótkie, piękne lata i długie, ciężkie zimy. Mgły są bardzo częstym zjawiskiem i właśnie z tego powodu Albion nazywany jest również „Wyspą Mgieł”.



ALBION W ŚWIECIE WARHAMMERA

Tuomas Pirinnen

Ilustracje: Jarosław Musiał

Wyżyny

Wyżyny Albionu to obszary wysokich wzgórz, sięgających czasami nawet 700 i więcej metrów. W większości są one położone w Albionie Północnym, w części nazywanej Szkałą – nazwa ta pochodzi od mieszkańców tego niegościnnego miejsca. Strone, zwietrzałe, pofałdowane wzgórze biega nieregularnymi pasmami z południa na północ. Porasta je akurat tyle roślin, by żyjący się nimi ludzie i zwierzęta nie pomarli z głodu. Ogromne, granitowe kamienie, nierzadko pokryte rytmami z zamierzchłych epok, to częsty element krajobrazu. Są one uważane przez Szkatów za święte, gdyż wierzą oni, że zaklęta jest w nich moc Wielkiej Bogini Ziemi, Danu.

Dróg jest tu niewiele – większość dróg pochodzi jeszcze z czasów Wysokich Królów. W dzisiejszych czasach szlaki są, niestety, źle utrzymane i niebezpieczne, jako że włóczą się po nich bandyci i przeróżne, groźne bestie.

Niziny

Południowe części Albionu to kraina trochę bardziej przyjazna człowiekowi. Wiele rzek Południa, takich jak Tamza, Cwyr i Shann, zapewnia dobre warunki do uprawy roli, a wysokie wzgórze chronią te tereny przed mroźnymi wiatrami z Północy. Morze jest zasobne w ryby, dzięki czemu wybrzeża, a w szczególności brzegi rzek, są miejscami doskonale nadającymi się do zamieszkania.

Wybrzeża

Jak to zwykle bywa z wyspami, wybrzeża są tą ich częścią, którą przybysze zza morza znają najlepiej. Ich wygląd wyjaśnia częściowo ponurą sławę, jaką cieszy się Albion. Na jego brzegach sterczą ostre skały, a wiatry wieją bardzo mocno. Ujścia rzek są najbardziej urodzajnymi częściami Albionu – żyje tam wielu ludzi, a rolnictwo i architektura stoją na o wiele wyższym poziomie niż gdziekolwiek indziej na wyspie.

Ze względu na zdradliwe skały i niebezpieczne wiatry wybrzeża są jednak szalenie niebezpieczne dla żeglarzy. To właśnie, w połączeniu z częstymi mgłami, spowodowało, że przez wiele wieków Albion był odcięty od świata.

Flora

Albion jest lądem ponurym i biednym, ale nie jest to Pustkowie Chaosu – można tu znaleźć wiele roślin.

Ogromne przestrzenie nizin pokrywają obszerne puszcze dębowe, jesionowe i wiązowe. Rosnące w nich drzewa są niejednokrotnie bardzo stare, a większość lasów nie została dokładnie zbadana, jako że ludzie penetrują tylko ich obrzeża, polując albo ścinając drzewa.

Na wyżynach Albionu rosną mchy i porosty. Można tam także znaleźć niektóre odmiany traw, szczególnie te bardziej odporne na trudne warunki klimatyczne.

Dąb albioński jest szczególną odmianą zwyczajnego dębu, rosnącego we wszystkich zakątkach Znanego Świata. Jego drewno jest jednym z najtwardszych i najbardziej wytrzymałych, dlatego jest wysoko cenione jako surowiec na bramy zamkowe, maszyny bojowe itp. (MG powinien przyjąć założenie, że drewno z dębu albiońskiego ma Wt 9 i dwukrotnie większą liczbę punktów uszkodzeń niż pozostałe rodzaje drewna).

Jemiola jest, według religii Albionu, świętą rośliną. Przypisuje się jej wiele tajemniczych właściwości, faktem jest jednak, że służy ona druidom z Albionu jako komponent czarów i że posiada pewne właściwości leczące (MG: opary z pokruszonych liści, wrzuconych do wrzącej wody, dwukrotnie zwiększają szybkość zagojenia się ran).

Przesądni Albionczycy uważają, że zioło to odstrasza ożywieńców i chroni przed złą magią (nie jest to prawda).

Albion pyszni się największym wyborem jadalnych roślin na całym świecie.

Szczególnie wiele gatunków **grzybów** nadaje się do jedzenia, choć znane są również grzyby trujące. Niektórym ich gatunkom, na przykład szalonemu kapeluszuwi, przypisuje się tajemnicze właściwości. Każdy, kto posiada odpowiednią zdolność (*znajomość ziół*), znajdzie jesienią w jakimkolwiek lesie Albionu dużo smacznego jedzenia – nie trzeba nawet wykonywać testu umiejętności.

Fauna

Zwierzęta Albionu są wytrzymałe, przyzwyczajone zarówno do mroźnych zim, jak i do letnich upałów. W większości są one identyczne jak ich pobratymcy w Starym Świecie, jednakże niektóre zwierzęta występują endemicznie, tylko na tej wyspie.

Drapieżniki

Wilki są jednymi z najliczniejszych drapieżników Albionu. Polują zawsze w stadach (np. na jelenie lub bydło), niejednokrotnie wykazując się przy tym wielkim sprytem. Stado wilków może stwarzać wielkie niebezpieczeństwo zarówno dla dzikich, jak i udomowionych zwierząt, lecz, na szczęście, drapieżniki te rzadko atakują ludzi.

Sokoły z Albionu są wysoko cenione w innych częściach Znanego Świata – za-

równo bretońscy diukowie, jak i emirowie arabscy są gotowi zapłacić za takiego ptaka niebotyczne sumy.

Albiońskie sokoły są wspaniałymi stworzeniami, silniejszymi, wytrzymałszymi i inteligentniejszymi niż jakikolwiek inny ptak używany do polowań w Starym Świecie.

Ptaki te są bardzo rzadkie, a w dodatku ukrywają swe gniazda z niezwykłym sprytem i pomysłowością, dlatego są chwywane żywcem tylko przez najwytrawniejszych łowców.

Inne zwierzęta

Jelenie to stworzenia występujące dość powszechnie na południu Albionu – mimo iż są bardzo popularną zwierzyzną łowną, to wciąż jeszcze można je spotkać niemal w każdym lesie. Poluje na nie szlachta – zarówno klanowa, jak i jarlowie norrańscy. Z mięsa jelenia można przyrządzić znakomite dania, więc polowania (tam, gdzie są dozwolone) i kłusownictwo (tam, gdzie zabijanie tych zwierząt jest przestępstwem) praktykowane są dosyć często.

Króliki często spotykane na wyspie, stanowią miłe urozmaicenie posiłków. Mnożą się bardzo szybko, więc zmniejszenie ich populacji jest prawie niemożliwe. Zwierzęta te są również ulubionym pożywieniem lisów albiońskich.

Stworzenia fantastyczne

Mimo że bardzo rzadkie, stworzenia takie jak jednorożce czy wielkie orły wciąż jeszcze żyją na Albionie (tak przynajmniej podają legendy). Istnieją istoty spotykane tylko na tej wyspie, lecz nikt nie wie, czy są to mutacje spowodowane przez Chaos, czy potomkowie stworzeń z dawnych, zapomnianych czasów.

Pośród lasów Albionu wciąż jeszcze żyją nieliczne **jednorożce**. Niestety – większość tych istot została wytopiona przez ludzi wierzących, że ich rogi są doskonałymi, przynoszącymi szczęście talizmanami.

Jednorożce to inteligentne stworzenia wyglądem przypominające konie, choć są większe i silniejsze nawet od potężnych rumaków bojowych. Wiatry Magii przepływają przez nie, dając im naturalną zdolność do przeciwstawienia się Chaosowi.

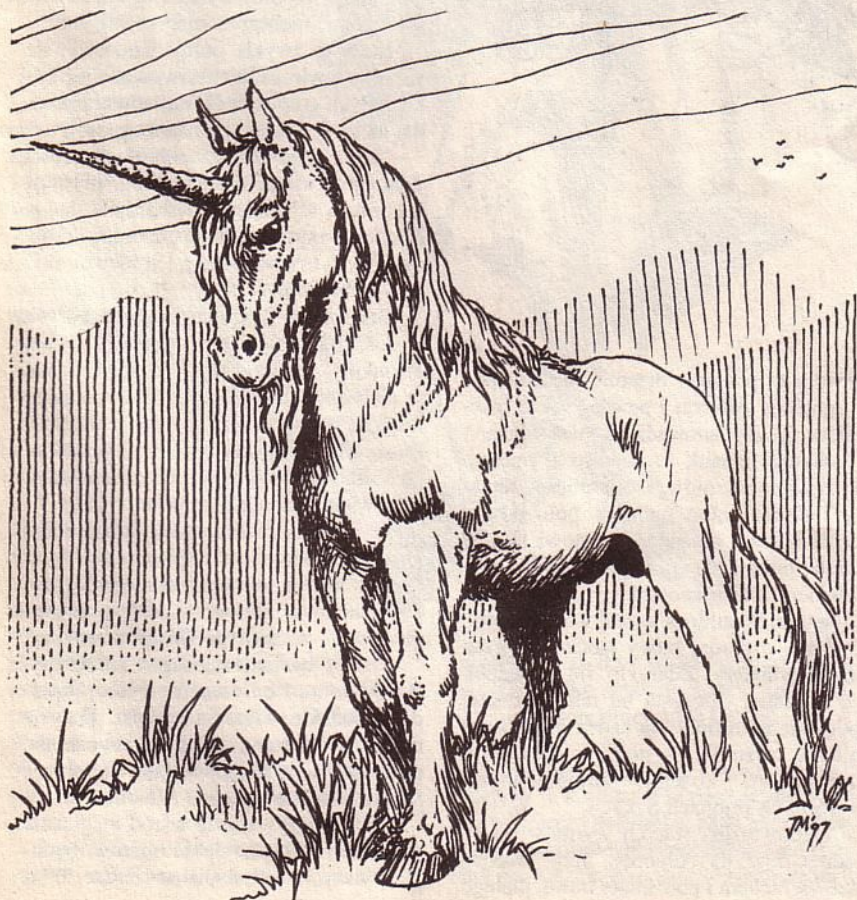
Na najwyższych szczytach górzystej Szklacji znajduje się kilka gniazd **Wielkich orłów**. Te wspaniałe istoty są znakomitymi lotnikami, w poszukiwaniu ofiary potrafią przebyć setki kilometrów. Mimo że nie żywią nienawiści do ludzi, wielu pasterzy straciło z ich powodu część swych stad. Nie poluje się jednak na te ptaki, gdyż wiele klanów uważa je za święte zwierzęta. Wiele legend mówi o pomocy udzielonej w przeszłości Albionowi przez te wspaniałe stworzenia.

Wielkie ogary. Nie wiadomo, czy te stworzenia są odmianą ogarów Chaosu, czy też mają inny rodowód. Wyglądem przypominają gigantyczne (ponad dwa metry wysokości) psy z płonącymi, żarzącymi się piekielnym ogniem oczami i ziejące ogniem, a przy tym są ponoć niesamowicie agresywne. Potwory te często nawiedzają wyżyny. Są samotnikami i występują bardzo rzadko, dlatego też często uważa się je jedynie za mit.

Driady są duszami drzew, ukazującymi się ludziom pod postacią pięknych dziewcząt. One również żyją głównie w opowieściach i mitach, ale najstarsze z drzew czasem naprawdę kryją w sobie driady. Są one utalentowanymi iluzjonistkami i robią wszystko, co w ich mocy, aby uchronić swoje drzewa przed zniszczeniem, jako że ich ścięcie oznacza dla driady śmierć w przeciągu paru dni. Lecz jeśli są pewne, że ich drzewo nie znajduje się w niebezpieczeństwie, często pomagają zagubionym wędrowcom, prowadząc ich ku bezpiecznym miejscom za pomocą magicznych światel.

Fauny nazywane również przez niektórych satyrami, są człekokształtnymi stworzeniami. Są to istoty o ludzkich tułowach i jelenich nogach, a na ich głowach rośnie poroże.

Mimo iż w większości Ksiąg Przyzwań Starego Świata są nazywane diabłami, i mimo iż często myli się je ze zwierzocze-





kami Chaosu, fauny nie są stworzeniami o złym charakterze, chociaż potrafią być niemiłe i uparte, szczególnie jeśli są pijane.

Od czasu umocnienia własnej pozycji Norrani polują na te istoty, więc w tej chwili ich populacja jest już prawie zupełnie wymarła.

Mówi się, że w zamierzchłych czasach fauny – skaldowie zabawiali Wysokich Królów Albionu (nieomal wszystkie z nich są utalentowanymi poetami i muzykami).

Stworzenia mroku

Choć pradawne dni, kiedy te potwory występowały o wiele częściej, minęły, na Albionie wciąż można natknąć się na tego rodzaju istoty.

Stare wymry to najstraszliwsze potwory Albionu, choć w dzisiejszych czasach żyją one już tylko w opowieściach skaldów.

Stwory te podobno drzemają głęboko pod wzgórzami Albionu i pewnego dnia przebudzą się, aby sprowadzić koniec świata.

Wedle legend, w dawnych czasach żyło wiele wymrów, które albo pomagały ludziom, albo na nich polowały – w zależności od humoru. Mówi się, że wielki bohater Scatha był ostatnim człowiekiem, który spotkał wymra. Potwór, imieniem Scaldros, został wtedy zabity, podczas ostatniej bitwy stoczonej przez tegoż bohatera. Zdarzyło się to jednak co najmniej czterysta lat temu i od tej pory nie natrafiono na żaden dowód istnienia wymrów – poza nielicznymi, ogromnymi kośćmi, znajduwanymi w różnych rejonach Szkacji.

Około tuzina starych wymrów wciąż jednak żyje na Albionie. Śpią, pokryte dzikim mchem i porośnięte trawą, dlatego

też ludzie uważają, że są to po prostu małe wzgórza. Na wszelki wypadek, gdyby jednak bohaterom udało się znaleźć takiego potwora, poniżej zamieszczono nieco szczegółów dotyczących owych bestii.

Stare wymry są gadami o ogromnych rozmiarach, sile i inteligencji. Przypominają smoki, jednakże nie posiadają skrzydeł i nie potrafią latać. Zięją Mglą Wieków, która usypia człowieka na sto lat i każe mu śnić opowieści minionych czasów.

Wymry potrafią zarówno mówić, jak i rzucać zaklęcia, co, w połączeniu z ich znaczną inteligencją i ogromną siłą fizyczną, powoduje, że są właściwie niezwyciężone.

Są one również mocno związane z Nićmi, źródłem wszelkiej magii, i w pewnym sensie egzystują w wielu wymiarach, dlatego też nie można ich fizycznie zabić. Jeśli jednak komuś uda się już dokonać takiego cudu i zgładzi starego wymra, to najprawdopodobniej już do końca życia będą nawiedzać go koszmary.

Trolle głównie żyją na wyznach, gdzie napadają na nieuważnych podróżnych. Niektóre z tych stworów mieszkają pod większymi mostami i atakują przypadkowych podróżnych, gdy ci przekraczają rzekę i nie mogą uciekać.

Trolle są dosyć często spotykane na Albionie i czasami ludzie z kilku klanów podejmują wspólny wysiłek w celu zabicia szczególnie niebezpiecznego osobnika.

Istoty te zwykle polują samotnie, ale w pobliżu wiosek zaobserwowano już kilka małych grupek trolli, naśladujących ludzi na swój własny, niezdarny sposób.

Gobliny są zarazą wszystkich części Znanego Świata, także Albion, niestety, nie jest tu wyjątkiem. Najbardziej dzikie obszary wyspy zasiedlają plemiona orków i czarnych orków, wraz z ich niewolnikami – goblinami.

Generalnie plemiona zielonoskórych są dość małe (zwykle liczą od 100 do 500 członków), ale nie znaczy to wcale, że nie są niebezpieczne. Kiedy podczas ostatniej wielkiej wojny domowej okryty niesławą książę McDeath walczył o tytuł Wysokiego Króla Albionu, jego sprzymierzeńcami było wiele orczych szczepów.

W albiońskich szczepach goblinoidów jest więcej orków niż w plemionach żyjących w innych obszarach Starego Świata. Orki stanowią zazwyczaj 50% populacji plemienia – reszta to gobliniscy niewolnicy.

Fimiry nawiedzają bagna i trzęsawiska Albionu, i od czasu do czasu, najeżdżają ludzkie wioski i osiedla. Dziwna mgła, wytwarzana przez te stworzenia, przyczyniła się częściowo do złej sławy, jaką „cieszy się” pogoda Albionu.

Fimiry ukrywają się wśród magicznie stworzonych przez siebie oparów, budując w ukryciu swe skaliste twierdze. Wła-



śnie stamtąd atakują człowiecze osiedla, porwijąc ludzi potrzebnych im na ofiary, jako jedzenie czy do rozplodu.

Na całym Albionie mieszka kilkanaście gromad. Każdą gromadą rządzi potężna Meargh, królowa-wiedźma. Populacja fimirów zmniejszyła się ostatnio, ponieważ ludzie urosli w siłę, lecz mimo to Jednoocy wciąż są groźnymi przeciwnikami – przeciętny szczerp liczy od 20 do 100 osobników. Ich wyprawa wojenna jest poważnym zagrożeniem dla większości osad – jedynie największe osiedla są bezpieczne przed fimirami.

Istoty te są wysokimi i silnie umięśnionymi humanoidami. Mogą one wykorzystywać swoje ogony jako broń. Oprócz pojedynczych Meargh, fimirowie dzielą się jeszcze na Fimm (wojowników), Shearl (zniewolonych fimirów) i Dirach (demonologów i nekromantów).

Świetność rasy **Fomorian** przeminęła wraz z dawnymi dniami. Jest to rasa stworzeń ziemnowodnych, kształtem i rozmiarami przypominających człowieka. Żyją

na samotnej wyspie – Torze – położonej na północ od Albionu. Podobno kiedyś cały Albion jęczał w ich jarzmie, ale legendy mówią, że Scatha, zjednoczyciel Szkacji, pokonał ich i wygnał z wyspy. W dzisiejszych czasach Fomorianie żyją na wygnaniu jako zwykli ludzie, rządzeni przez królów Erka i Balora. Najeżdżają Albion, by zdobyć niewolników i ofiary dla swoich okrutnych bogów, ale nawet te napaści

stały się taką rzadkością, że większość ludzi uważa ich istnienie za legendę.

Fomorianie to ohydne, garbate stworzenia o wzroście od 6 do 7 stóp. Są stunkowo dobrze umięśnieni. Mutacje zdarzają się wśród nich bardzo często, a ich całkowicie zła i chaotyczna natura sprawia, że jakkolwiek próba porozumienia z nimi jest niemożliwa.

Fomorianie mają wrodzony talent do nekromancji, a ich przywódcy często posiadają magiczne umiejętności. Ich armie czynią dobry użytek z topornych, ale skutecznych broni.

Na Albionie nie ma potężnych liczbów, czy nekromantów prowadzących armie **ożywieńców**, ale zaskakująco wiele kurhanów jest schronieniem dla upiorów i zjaw.

Duchy również objawiają się na tej wyspie i, w porównaniu do Starego Świata, czynią to bardzo często. Na szczęście rzadko są złe, najczęściej szukając po prostu okupienia dawno popełnionych zbrodni.

☞ Ciąg dalszy nastąpi...

SPRZEDAŻ, KUPNO, WYMIANA KART

MAGIC: THE GATHERING:

(BALDUVIAN HORDE, FORK, CLONE, REGROWTH,
ICY MANIPULATOR I WIELE INNYCH...)

MIDDLE EARTH:

(99% WYDANYCH KART)

STAR WARS:

(HAN SOLO, SUPERLASER, DEVASTATOR, I INNE...)

MARIUSZ ROSTANKOWSKI

UL. DRAGANA 9/41

80 - 809 GDAŃSK

TEL. 0-58 32-77-20

(W GODZINACH 11-16)

UWAGA UWAGA

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW Z NUMERU GRUDNIOWEGO MAGII I MIECZA

WIELKI KONKURS ROCHA KOWALSKIEGO I PANI KOWALSKIEJ

Pytanie brzmiało: *Jak nazywa się najpotężniejszy spośród polskich diabłów?*

Zdecydowana większość Czytelników odpowiedziała prawidłowo, że diablem tym jest Boruta.

Nagroda – podręcznik główny Dzikich Pól i zaproszenie na Biesiadę z autorami gry otrzymuje **Adam Kala z Torunia**.

KONKURS KULTU

Pytanie brzmiało: *Jakie imię nosiła istota odpowiedzialna za uwięzienie ludzi w Iluzji?*

To pytanie również nie sprawiło naszym Czytelnikom trudności: tą istotą był Demiurg (zdarzały się jednak odpowiedzi kuriozalne).

Talie podstawowe Kultu wędrują do Jakuba Chuchnowskiego z Częstochowy, Tomasza Modrzejewskiego z Olsztyna i Mariusza Klimczaka z Bydgoszczy.

KONKURS DZIAŁU WYSYŁKOWEGO

Pytanie brzmiało: *W którym numerze Magii i Miecza po raz pierwszy pojawiła się możliwość zakupu dodatku do gry „Zew Cthulhu” „Przeżajające podróże”?*

Tu wystarczyło tylko przejrzeć archiwalne numery Magii i Miecza. Jedną z osób, które poprawnie odpowiedziały na to pytanie (numer 25 MiM) jest Piotr Sarecki z Warszawy. Wędrują do niego „Przeżajające podróże”.

TRZECIA ZAGADKA DOOMTROOPEROWA

Przypominamy, że trzeba było wymienić jak najwięcej kart, które widnieją na karcie Sojuszu Capitolu.

Najwięcej poprawnych odpowiedzi (16) przysłał Marcin Doliwa z Elku, który otrzymuje od nas karty Ragathola, Luny i Wielkiego Boba Watta z autografami Paula Bonnera, Bryana Wintera i samego Boba Watta...



SPACZEŃ

Graeme Davis

Tłumaczenie: Anna Siemek

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Spaczeń to pierwotna materia Chaosu, która w czasie jego brutalnych narodzin przedostała do tego świata z innego wymiaru. Jest potężnym źródłem czystej magii, poszukiwanym przez wszystkich wyznawców Chaosu.

Pojedynczy kawałek nie oczyszczonego spaczenia jest nieregularną bryłą wielkości pięści. Emituje intensywną, czarną poświatę, tworząc wokół siebie sferę ciemności. Spaczeń wygląda tak, jakby połykał światło ze swego najbliższego otoczenia. Spaczeń w surowej postaci jest bardzo niebezpieczny dla wszystkich istot. Długie przebywanie w jego pobliżu może wywołać daleko idące mutacje lub śmierć. Skaveni, jak również wiele innych ras Chaosu, powstałych na skutek magicznego działania spaczenia, już w momencie swego stworzenia ulegli deformacjom, przekazywanym potem z pokolenia na pokolenie.

Każda istota znajdująca się przez dzień lub dłużej w bezpośredniej bliskości spaczenia (do 10 metrów od nie osłoniętego kawałka) ma 5% szans na mutację (patrz tabela Indywidualnych Atrybutów Chaosu w Niewolnikach Ciemności) – wykonaj rzut pod koniec każdego dnia, w którym bohater pozostaje pod jego wpływem. Skaweńscy Szarzy Prorocy mają zaledwie 1% szans na mutację, gdyż dzięki stałemu kontaktowi z tą substancją stali się na nią

częściowo odporni. Nawet po oczyszczeniu spaczeń jest niebezpieczny i powinno się go używać z dużą ostrożnością.

Proces obróbki tej substancji jest bardzo trudny. Znają go jedynie Szarzy Prorocy, którzy dzięki spaczeniowi uzyskują swoją magiczną energię. Po oczyszczeniu przybiera on zupełnie odmienną od pierwotnej postaci formę zielonego proszku. Traci także swoje właściwości zniekształcające, które ujawniają się dopiero wtedy, gdy ktoś go zje lub wchłonie w jakikolwiek inny sposób. Po każdym spożyciu istnieje 1% szans na powstanie chaotycznej mutacji. Wielu skavenów odczuwa skutki konsumowania tego specyfiku. Jedynie Szarzy Prorocy, dzięki swojej specjalnej odporności, mogą przyjmować zielony proszek nie obawiając się dalszych deformacji.

SKAWEŃSKA MAGIA SPACZENIA

Dla magów-skavenów spaczeń stanowi źródło magicznej energii, skaweńskie klany używają go natomiast do różnych innych celów. Klan Skryre wytwarza przy jego użyciu wiele rodzajów tajemniczej i potężnej broni. W procesie wytopu lub hartowania metalu dodaje się doń, w ściśle określonych proporcjach, spaczeń, dzięki czemu przedmioty wykonane z takiego stopu zyskują właściwości magiczne. Członkowie klanu Moulder używają niewielkich dawek spaczenia do wywoływania zmian u jeńców, tworząc całe rasy wstrętnych istot, takich jak wilkoszczury, szczuroogry itp. Klan Pestilen wykorzystuje tę substancję do wywoływania wyniszczających chorób, natomiast klan Eshin specjalizuje się w produkowaniu ze spaczenia trucizn i śmiertelnej broni. Nawet klan Lordów Wojny znalazł zastosowanie dla tego tajemniczego, potężnego surowca – wytwarza z niego amulety ochronne, wprowadzające w szal narkotyki bojowe i zmieniające umysł eliksiry. Poniżej

opisano niektóre magiczne przedmioty wyrabiane przez skavenów ze spaczenia. Nie jest ich wiele, ponieważ tyle tylko widzieli na własne oczy ludzcy kronikarze. Prawie pewne jest, że skaveni produkują jeszcze inne, nie znane nam rodzaje broni, którą przechowują w swoich arsenalach.

Miotacz spacznognia

Machina ta wystrzeliwuje żrącą, płonąca substancję, sporządzoną przy wykorzystaniu magii z przetworzonego spaczenia (połączonego z innymi składnikami). Jest to przerażająca broń, śmiertelna dla tych, którzy stanowią jej cel, ale również groźna dla obsługi. Załoga miotacza ognia składa się z dwóch szczurołudzi. Jeżeli jeden z nich zostanie zabity lub ranny, z machiny nie można korzystać aż do momentu, w którym inny skaven nie zastąpi zabitego kompana. Pozostały przy życiu wyznawca Rogatego Szczura może porzucić broń albo pozostać przy niej, dopóki nie zyska nowego pomocnika. Jeden z obsługujących celuje i strzela, podczas gdy drugi dźwiga na plecach beczkę zawierającą śmiertcionośny ładunek.

Strzelanie: przed wypaleniem broni musi zostać załadowana, toteż w tej samej rundzie załoga nie może jednocześnie strzelać i poruszać się. Miotacz ognia obsługuje się w następujący sposób:

Celuje się i strzela według zwykłych zasad stosowanych dla miotaczy płomieni (zasięg miotacza spacznognia wynosi 24 metry). Nie bierze się pod uwagę zasady „pocisku spadającego na stóp miotacza“, traktując to jako niewypał. W takiej sytuacji skorzystaj z poniższej tabelki.

K100 Skutek

- 01-25 Nic się nie dzieje. Załoga może spróbować ponowić strzał w następnej rundzie.
- 26-75 Zablokowanie miotacza. Załoga jest zmuszona spędzić K6 rund na doprowadzaniu machiny do stanu używalności.

76-100 Miotacz eksploduje. Załoga ginie na miejscu. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 2 metrów od miejsca wybuchu automatycznie odnoszą K3 obrażenia o sile S 5, modyfikowane przez punkty pancerza i Wt. Przedmioty łatwo palne znajdujące się w promieniu 2 metrów od maszyny natychmiast stają w ogniu.

Istoty porażone „strzałem“ z miotacza spaczognia otrzymują 1 trafienie o S5, modyfikowane, jak zwykle, przez pancerz i Wt. Istoty, które przeżyją ten atak, zostają zdeformowane przez ogień (patrz poniżej).

Ogień spaczenia

Każda istota, którą przeżyła strzał z miotacza spaczognia, musi natychmiast wykonać test SW. Jeżeli wynik testu jest niepomyślny, ciało nieszczęsnika rozsada fala mutacji – nowe kończyny i nienaturalne narośla wyrastają z niego niczym węże. Ofiara zamienia się w galaretowatą, musującą i żrącą masę, która porusza się w określonym losowo kierunku (w każdej rundzie rzucić K8: 1 = do przodu, 2 = do przodu w lewo, 3 = w lewo itp.) Wszystko to, co znajdzie się na jej drodze, otrzymuje jedno trafienie o S5. Zmutowana istota jest niewrażliwa na wszelkie oddziaływania psychologiczne, zachowując przy tym charakterystykę posiadaną w chwili, w której uległa deformacji. Dla uniknięcia mutacji ofiara może wykorzystać Punkt Przeznaczenia, lecz wówczas otrzymuje 6+K6 punktów obłędu.

Kadzielnice zarazy

Są to specjalnie przygotowane kadzielnice, noszone przez niektórych członków klanu Pestilen – spala się w nich oczyszczony spaczęń. Skaven posługujący się kadzielnicą kołysze nią wokół swojej głowy, w ten sposób rozsiewając w powietrzu cuchnący, trujący dym. Dla ochrony przed działaniem oparów odziany jest w gruby kaptur i chustę, lecz osłona ta nie zawsze daje pożądany efekt. Skutki działania dymu ze spaczenia są naprawdę nieprzyjemne. Każdy, kto odetchnie trującymi oparami, natychmiast zaczyna odczuwać bolesne następstwa zatrucia. Skóra ofiary pokrywa się bąblami i puchnie, a potem zamienia się w jeden wielki, krwawiący wrzód.

Wirująca kadzielnica rozsiewa chmurę trującego gazu w promieniu 4 metrów. Wszystkie istoty, które znalazły się

w zasięgu działania dymu, muszą pomyślnie wykonać test I. Jeśli test był nieudany, to w czasie każdej rundy spędzonej w trującym obłoku ofiary odniosą obrażenia o S3, modyfikowane, jak zwykle, przez punkty pancerza i Wt. Okadzona istota musi również pomyślnie przejść test zatrucia, gdyż w przeciwnym wypadku traci 2 punkty Żywotności – obrażenia te nie są modyfikowane ani przez pancerz, ani przez Wt. W czasie każdej rundy należy także rzucić K6 dla tego, kto posługuje się kadzielnicą. Gdy wypadnie 6, istota ta również zostaje porażona trującym dymem, wskutek czego odnosi określone obrażenia. Kadzidło ptonie, wydzielając szkodliwy dym, tak długo, jak kadzielnica jest w ruchu. Trujący dym przestanie z niej płynąć w chwili, w której jej użytkownik padnie martwy lub zostanie ranny. Wygaszona kadzielnica nadal może służyć jako broń – traktowana jest wówczas jak dwuręczny korbacz.



Amulety ze spaczenia

Są one wytwarzane z niewielkich odłamków spaczenia i kształtowane w najróżniejsze formy. Zwykle mają postać barwnych kamieni o nieregularnych kształtach, klejnotów lub kawałków metalu (zawierających spaczęń lub poddanych jego działaniu). Amulety tego rodzaju przynoszą szczęście i mogą stanowić pewną osłonę przed magią, lecz są używane tylko przez najważniejszych skavenów (to znaczy największych i najnikczemniejszych). W czasie swego tworzenia

zaczynają żyć własnym życiem – ruszają się i wiją; ponadto są ciepłe i miękkie w dotyku. Amulety ze spaczenia są wbijane w ciało skavenów, często w okolicach głowy, wystając niczym ćwieki lub główki gwoździ. Jeśli skaven straci oko, ucho, lub inny organ, to utracony organ może zastąpić amuletem.

Spaczamulet może pełnić trzy funkcje. Po pierwsze, może zastąpić utracony organ (na przykład oko) – spełnia jego funkcje równie dobrze, jak naturalna część ciała. Po drugie, w razie ataku magicznego właściciel amuletu może dodać +10 do każdego testu SW. I wreszcie po trzecie, każdy skaven posiadający amulet może raz dziennie wykorzystać jego moc, aby powtórzyć jakikolwiek nieudany rzut.

Trujący wiatr

Jest to jedna z najczęściej używanych i najlepiej znanych broni klanu Skryre. Siejący zniszczenie magiczny wiatr zamknięty jest wewnątrz szklanej kuli. Kule wytwarza się przy użyciu spaczenia, którego drobinki widać we wnętrzu szkła. Kulę można rzucić na odległość do 12 metrów, lub, jeśli taka jest wola jej posiadacza, rozbić, co powoduje uwolnienie obłoku niezwyklego gazu. Efekt działania tej substancji trwa tylko przez jedną rundę – gaz działa na wszystkie istoty żywe, znajdujące się w promieniu 2-4 metrów od miejsca rozbicia kuli. Efekt działania trującego wiatru jest różny, w zależności od ofiary. Jedni ucierpią bardziej, drudzy mniej lub wcale, zaś inni rzucą się na swoich towarzyszy lub staną w miejscu, całkowicie bezradni. Ofiara działania gazu musi natychmiast wykonać test odporność na trucizny lub otrzymuje K6 punktów obłędu.

Spaczgranaty

Podobnie jak trujący wiatr, ta pożądana broń ma wygląd szklanej kuli, która może być miotana ręcznie lub z procy. W jej wnętrzu zamknięta jest łatwo palna, fosforyzująca, smolista mikstura, podobna do tej, jakiej używa się w miotaczach ognia. Ciecz zapala się samoistnie w momencie zetknięcia z powietrzem. W chwili rozbicia kuli lepka, płonąca maź rozpryskuje się w promieniu 4 metrów. Wszystko, co znajduje się w tej strefie, otrzymuje K3 obrażeń z S4. Ponieważ mikstura jest kleista (przykleja się do każdego przedmiotu), każda rzecz, która stała się jej celem, zaczyna płonąć.

Spaczpergaminy

Są to potężne przedmioty magiczne. Skóry, z których są wytwarzane, zapisywane są specjalnym atramentem, sporządzonym między innymi ze spaczenia. Aby były one w pełni efektywne, skóra musi być zdarta z żyjącego stworzenia, a potem konserwowana przy pomocy czystego spaczenia. Tak spreparowanym pergaminem mogą posługiwać się Mnisi Zarazy o statusie herosów. Rozwijanie zwoju i odczytywanie go zajmuje skavenowi całą rundę. Dopiero w następnej może skierować jego działanie przeciwko pojedynczemu wrogowi lub całej ich grupie, od której dzieli go odległość nie większa niż 12 metrów. Czar działa w promieniu 4 metrów od wybranego punktu, a jego centrum nie może znajdować się w odległości większej niż 12 metrów od skavena trzymającego pergamin. Wszystkie żyjące istoty, które znalazły się w obszarze oddziaływania zaklęcia, muszą natychmiast wykonać test SW. Jeśli test był nieudany, to ofiary czaru zaczną się gwałtownie i nieodwracalnie starzeć – w ciągu kilku krótkich chwil zejdą z tego świata jako sędziwi staruszkowie. Aby tego uniknąć, można wykorzystać Punkt Przeznaczenia.

Broń skrytobójcza

Używana jest przez nikczemny klan Eshin – skaveńskich szpiegów i zabójców. W procesie wytwarzania dodaje się do niej niewielkie ilości spaczenia i poddaje działaniu czarów, utrzymywanych w wielkiej tajemnicy i znanych jedynie szczirom-zabójcom. Metal poddany tej tajemnej obróbce staje się nieprawdopodobnie mocny i ostry, a w dodatku stale sączy się zeń śmiertelny jad. Większość tego stopu wykorzystuje się do produkcji sztyletów (około 90%), czasami jednak wytwarza się z niego groty strzał lub bełtów oraz miotanych gwiazdek (zasięg 4/8/20; SE+S użytkownika; czas ładowania i strzału – 1 runda) lub innej broni o niewielkich rozmiarach. Zadane nią obrażenia są podwajane, a punkty pancerza każdego rodzaju zmniejszają się o 1. Istoty zranione bronią skrytobójczą muszą natychmiast wykonać udany test odporności na trucizny – w przeciwnym razie umierają.

Skaveński spaczeliksir

Mikstura ta składa się z wielu niezwykłych ingrediencji, między innymi z oczyszczonego spaczenia. Używana jest do podnoszenia zdolności bojowych skaveńskich wojowników. Napój ten mogą posiadać jedynie skaveńscy przywódcy – dysponuje nim tylko 5% skaveńskich

bohaterów i czarowników. Jeśli jakikolwiek skaven wypije ten napój, wykonaj rzut K6 i posłuż się poniższą tabelką dla określenia skutków.

- 1 mikstura nie wywołała żadnych skutków
- 2 skaven zyskuje +20 punktów do SW przy każdym teście magii
- 3 skaven staje się podatny na nienawiść w stosunku do każdego, kto nie jest skavenem i natychmiast zaatakuje każdego nieskavena, znajdującego się w pobliżu
- 4 skaven staje się podatny na szaleństwo
- 5 metabolizm skavena osiąga nieprawdopodobne tempo. Ich Sz, I i A są podwajane. Rzuć K6 na początku każdej rundy. W przypadku wyrzucenia 1 skaven pada martwy.

Efekty działania mikstury trwają 2K6 godzin. Każdy nieskaven, który się jej napije, musi natychmiast wykonać test odporności na trucizny. Jeżeli test będzie nieudany – umiera. Jednak jeżeli nawet test będzie pomyślny, dana istota będzie cierpieć potworny ból, którego efektem będzie obniżenie wysokości wszystkich jej cech procentowych na K4 godzin.

Arca Chaotis

Arca Chaotis, zwana również Czarną Arką, uważana jest za najbardziej przerażającą broń skavenów. Jest to chroniona magią skrzynia, w której wnętrzu wisi bryła surowego spaczenia, utrzymywana całą czas w jednym miejscu przez jakieś pole siłowe. Arka jest zwykle dobrze zamknięta, noszą ją specjalnie wyznaczeni tragarze, zaś wieko można otworzyć jedynie specjalnym kluczem ze spaczenia. Po uniesieniu pokrywy arka miota wokół siebie czarne błyskawice, zdolne niszczyć całe armie i burzyć miasta. Bezpieczna jest wówczas jedynie osoba posiadająca Kulę Proroków (patrz poniżej). Czarna Arka uważana jest za najpotężniejszą na świecie źródło czystej mocy magicznej. Na szczęście skaveni nigdy jeszcze jej nie użyli, a niektórzy wątpią nawet w jej istnienie.

Kula Proroków

Jest to kryształowa kula, wewnątrz której znajduje się kawałek surowego spaczenia. Gdy w pobliżu kuli znajduje się Arca Chaotis, kula żarzy się szczególnie mocnym, czarnym blaskiem, co pozwala wykryć jej położenie. W miarę zbliżania się do magicznej skrzyni światło staje się coraz jaśniejsze, natomiast w miarę oddalania się – gaśnie. Jedynie Szarzy Prorocy mogą używać Kuli Proroków. Chroni ona swego posiadacza przed piorunami miotanymi przez otwartą arkę – nie mogą go one osiągnąć, chociaż wszędzie dookoła sieją chaos i destrukcję.



WYWIAD Z GRAEME DAVISEM



Ktorego pięknego dnia, gdy leniuchowałem sobie w redakcji, zabijając czas pogawędką z Kurzymisem (wyjątkowa okazja, nieczęsto bowiem można z nim porozmawiać osobiście w normalnych godzinach pracy...), ten zadał mi kilka pytań dotyczących powstania Warhammera. Udzieliłem mu wyczerpującej informacji, lecz w tym umyśle zostało posiane ziarno niepewności – być może wielu naszych czytelników również zainteresuje ten temat? Postanowiłem skontaktować się z którymś z twórców gry i „zasięgnąć języka” bezpośrednio u źródła. Mój wybór padł na Graeme Davisa, gdyż człowiek ten chyba jako jedyny z twórców gry wciąż dostarcza do niej nowe materiały... Poniżej możecie zapoznać się z efektami naszego internetowego wywiadu.

Magia i Miecz: Czy możesz powiedzieć nam coś o sobie (spod jakiego znaku zodiaku jesteś, jaką lubisz muzykę, których artystów cenisz)?

Graeme Davis: No dobra, zaczynamy.

Wiek: 38 lat. Urodziłem się na zachodnich przedmieściach Londynu, w pobliżu lotniska Heathrow. **Znak:** Panna. **Muzyka:** Niezwykle zróżnicowana: chorały gregoriańskie, Bach, Vivaldi, Musorgski, Muddy Waters, B.B. King, Deep Purple, Tangerine Dream i Dead Can Dance. Ale to tylko kilku kompozytorów i wykonawców, których lubię. Podobają mi się też irlandzka i angielska muzyka ludowa. **Artyści:** Również niezwykle różnorodni, w większości tworzący od renesansu do XVII wieku: Breughel, Albrecht Dürer, Leonardo da Vinci i Hieronymus Bosch – sądzę, że wszyscy oni wywarli jakiś wpływ na sposób, w jaki wyobrażam sobie świat Warhammera. **Filmy:** Bogart i Bacall, filmy przygodowe z lat trzydziestych i czterdziestych, Indiana Jones, filmy o piratach i muszkietierach (jestem jednym z nielicznych Brytyjczyków, którzy widzieli litewski film z gatunku płaszcza i szpady pt. „Weseli Muszkietierowie”, którego akcja toczy się podczas oblężenia Rygi przez Szwedów). Mówiąc krótko – eskapizm. Lubię też klasyczne horrory wytwórni Universal i Hammer. Takie filmy jak „Monty Python i Święty Graal” i „Jabberwocky” niewątpliwie wywarły wpływ na WFRP.

MiM: Opowiedz nam o tym, jak zacząłeś grać w RPG. Czym się wtedy interesowałeś?

GD: Odkąd nauczyłem się pisać, tworzyłem rozmaite historie. W 1977 roku, kiedy działałem w niewielkiej trupie teatralnej, odkryłem D&D. Dzięki grze mogłem połączyć aktorstwo i pisarstwo. Studiowałem też archeologię na uniwersytecie, co czasami jest pomocne, gdyż dzięki temu

lepiej rozumiem społeczeństwo i technikę, a także sposób, w jaki sposób wzajemnie na siebie oddziałują. Gry fabularne wciąż interesują mnie jako narzędzie, dzięki któremu można badać minione czasy i odległe miejsca. Właśnie dlatego napisałem książkę o Wikingach do GURPS'A i „Celts Campaign Sourcebook” do AD&D. Ale o tym później. Jeszcze na studiach napisałem kilka artykułów dla magazynu „White Dwarf”, wydawanego przez Games Workshop, i dla angielskiej gazety „Imagine”, organu TSR. Przysłali mi pieniądze, kupiłem sobie piwo, napisałem coś więcej – to był niezwykle dogodny układ. W końcu, w 1986 roku, Games Workshop zaproponował mi pracę w zespole zajmującym się opracowaniem gry Warhammer Fantasy Roleplay.

MiM: No właśnie, jak to się zaczęło?

GD: Początek całej historii sięga 1986 roku, kiedy nastąpiło połączenie Games Workshop i Citadel. Bryan Ansell, właściciel Citadel (który właśnie stawał się również jedynym właścicielem GW), chciał na wszelkie możliwe sposoby wykrzesać perspektywę, jakie dawał świat Warhammera. Jednym z rezultatów tej polityki był WFRP, kolejnym zaś Warhammer 40.000. Gdy zacząłem pracować w Games Workshop, w maju 1986 roku, Bryan Ansell, Rick Priestley i Richard „Hal” Halliwell napisali już pierwszą wersję gry. Ponieważ jednak wszyscy oni znali się tak naprawdę tylko na grach bitewnych, przekształcenie ich wersji gry w najlepszą (wtedy) grę fabularną wymagało nieco pracy. Najpierw zająłem się redagowaniem ich wersji i uzupełnianiem braków, a mniej więcej miesiąc później pojawili się Jim Bambrą i Phil Gallagher (obaj wcześniej pracowali dla angielskiego oddziału firmy TSR i napisali po kilka świetnych przygód). W ten sposób skompletowaliśmy cały zespół. Aby książka była w sklepach przed gwiazdką, musieliśmy mieć ją gotową do września – czekało nas kilka niezwykle pracowitych miesięcy.

MiM: Wspomniałeś już, że Warhammera opracowywaliście wspólnie z Richardem Halliwellem, Rickem Priestleym, Jimem Bambrą, Philem Gallagherem i Bryanem Ansellem. Która część gry jest wynikiem twojej pracy?

GD: Jak już mówiłem, wiele pracy włożyłem w zredagowanie pierwszej wersji Bryana, Ricka i Hala. Wszyscy coś tam napisaliśmy, wzajemnie poprawialiśmy swoje prace i w ogóle „wpychaliśmy paluchy” do materiałów innych autorów. Praktycznie żadna część podręcznika w jego obecnej postaci nie jest wynikiem pracy jednej osoby. Pamiętam, że napisałem kilka profesji i umiejętności, choć, prawdę mówiąc, nie pamię-

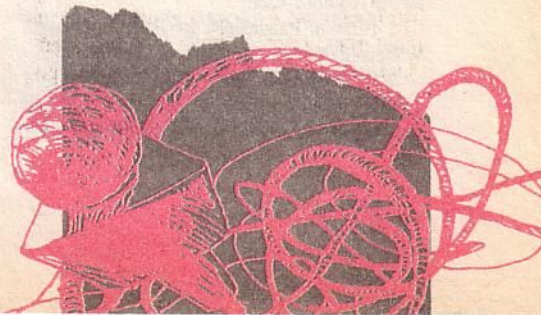
tam już które. Sprawdziłem też wszystkie ówczesne katalogi Citadel i zadbałem o to, by w bestiariuszu gry pojawiły się opisy wszystkich produkowanych wtedy potworów. Jednak najwięcej wysiłku włożyłem chyba w rozdział poświęcony religii; wymyśliłem hierarchię kultów, bógostwa-wieństwa itd., napisałem też większość materiału dotyczącego druidów, wykorzystując przy tym pomysły zaczerpnięte z szamańskich praktyk Indian Ameryki Północnej (chodzi mi oczywiście o duchy opiekuńcze). Wraz z rzeźbiarzem Citadel, Jessem Goodwinem, stworzyłem też firmiry (mieszając wzajemnie fomory i kilka innych istot z wierzeń irlandzkich i szkockich). Bryan Ansell chciał, żeby w świecie tej nowej gry pojawiło się jakieś nowe stworzenie.

MiM: Kilkakrotnie obito się nam o uszy stwierdzenie, jakoby WFRP był odpowiedzią Games Workshop na ówczesną popularność AD&D w Wielkiej Brytanii. Czy to prawda?

GD: Tak. Zadaniem nowej gry miało być zdobycie pierwszej pozycji, a przynajmniej osiągnięcie drugiego miejsca wśród najpopularniejszych systemów RPG. I przez jakiś czas tak właśnie było, przynajmniej jeśli chodzi o gry fantasy. Biorąc pod uwagę wszystkie gry, sądzę, że w tym czasie drugi co do popularności był „Zew Cthulhu”.

MiM: Co w WFRP podoba ci się najbardziej – to znaczy: czy lubisz ponury nastrój świata Warhammera, czy też może podoba ci się mechanika gry?

GD: Największą – moim zdaniem – zaletą gry jest nastrój i atmosfera jej świata. Wspomniałem już, że zasady musieliśmy przygotować w bardzo krótkim czasie; wiem teraz, że mocno na tym ucierpiał. Zawsze jednak lubiłem tę specyficzną mieszankę humoru i grozy, to, że bohaterowie graczy nie są zbyt silni i muszą być inteligentni



i kreatywni, by przeżyć w tym brutalnym świecie. Podoba mi się też dylematy moralne, przed którymi od czasu do czasu stają łowcy przygód. Lubię też lekko „brudny”, realistyczny, żywy świat – o wiele bardziej zbliżony do prawdziwego średniowiecza, niż ma to miejsce w AD&D, gdzie przeciętny bohater jest odziany w chromowaną zbroję płytową, ma błyszczące, jasne włosy i idealnie białe zęby!

MiM: Która profesja w Warhammerze podoba ci się najbardziej? Zanim to powiesz, dobrze się zastanów, bo chciałbym też usłyszeć uzasadnienie tego wyboru?

GD: Hmm – to ciężkie pytanie. Zawsze podoba mi się łotrzykowie, zwłaszcza ci w typie Robin Hooda, o złotych sercach, jak też złodzieje, łamiący prawo w obronie sprawiedliwości, lubiący robić dumów ze złego barona i jego sług. Sądzę, że moim ulubionym bohaterem w WFRP jest prawdopodobnie złodziej lub szarlatan, będący jednocześnie kapłanem Ranalda. Nigdy jednak nie grałem takim awanturnikiem. Moim ulubionym bohaterem (jako Mistrza Gry) jest na pewno nekromanta. Zawsze jest tak „przyjemnie” zły. Bardzo lubię też Heinricha Kemmlera z „Licznika”. Wielką frajdę sprawiło mi napisanie krótkiego opowiadania, w którym spotyka on demona z grobowca.

MiM: A który z opublikowanych dodatków do gry podoba ci się najbardziej?

GD: Laaa, znowu ciężka artyleria... Może zabrzmiało to jak deklaracja nadętego bufona, ale wciąż bardzo podoba mi się „Cienie nad Bögenhafen”. Myślę, że nigdy w życiu nie napisałem niczego lepszego. Ale ogólnie rzecz biorąc, najlepszym dodatkiem jest „Szara Eminencja”. Ten scenariusz jest niezwykle nowatorski, bardzo skomplikowany i – jak mi ktoś niedawno powiedział – niezwykle trudny do poprowadzenia. Myślę, że nawet teraz, osiem lat po jego ukazaniu się w Wielkiej Brytanii, nie ma drugiej takiej przygody. Obawiam się jednak, Arturze, że pytasz najmniej odpowiednią osobę na świecie do udzielania informacji na ten temat, gdyż, mniej lub bardziej, lubię wszystkie dodatki do Warhammera... W tej sprawie powinienś chyba zasięgnąć opinii graczy.

MiM: Wróćmy na chwilę do mechaniki gry. Wielu graczy skarży się na zasady walki. Co sądzisz o syndromie „nagiętego krasnoluda”? (przypomnienie dla Czytelników – czasami ubrany w zbroję krasnolud jest „nie do ruszenia” przez BN uzbrojonych w normalną broń).

GD: Wydaje mi się, że cały system walki zyskałby wiele po napisaniu go od nowa. Nie jest on jednak jakąś gigantyczną pomyłką, ponieważ przygody do WFRP są zazwyczaj ukierunkowane na myślenie i interakcję bohaterów, nie na walkę. Sądzę jednak, że zasady walki są jednym ze słabszych punktów gry.

MiM: Wiem, że pracujesz obecnie nad jakimiś nowymi materiałami do gry. Czy możesz uchylić rąbką tajemnicy i powiedzieć nam coś o planowanych dodatkach?

GD: Hmm. Powinieneś zapytać o to Jamesa Wallisa (dyrektora Hogshead, obecnego wydawcy WFRP – przyp. A.M.), ale powiem co nieco o tych materiałach, o których coś wiem. Właśnie skończyłem pracę nad Ekranem Mistrza Gry,

który będzie zawierał szesnastostronicową broszurę z opisami wszelkiego rodzaju obrażeń krytycznych (broń obuchowa, sieczna, strzelecka, palna, skutki upadków, rezultaty miażdżenia, palenia, kąsania, uderzenia pazurami i wiele, wiele innych). W skład tego dodatku wejdzie też druga broszurka, nad którą pracował James, ale nie znam jej treści. Z nielicznych wzmianek Jamesa wnioskuję, że będzie to coś całkiem zabawnego. Obecnie kompletuję i redaguję materiały do „Apokryfy 2: Tabele Ciemności”. Jest to zbiór artykułów, podobny w zamierzeniach do „Księgi Wiedzy Tajemnej”. Mniej więcej połowa materiałów to przedruki, a połowa to rzeczy nowe, między innymi przygody napisane przez Kena Rolstona, Mike Bruntona i moją skromną osobę.

MiM: Wiem, że jakiś czas temu pracowałeś dla White Wolf. Czym zajmowałeś się w tej firmie?

GD: Wynajęto mnie do pracy nad kilkoma pierwszymi dodatkami do Wampirów: Maskarady. Zawsze lubiłem historie o wampirach, filmy i opowiadania dotyczące tego tematu. Zaciekawiał mnie pomysł gry, o której Mark Rein•Hagen opowiedział mi przez telefon wkrótce po tym, gdy odszedłem z GW. Napisałem m.in. wstęp do podręcznika Wampira, a także część materiałów z Przewodnika Gracza, Księgi Narratora, Świata Ciemności i Klubu Sukkuba. Ostatnio napisałem Księgę Assamitów i wspólnie z Jamesem Estesem drugą edycję Mumii. Estes jest bardzo utalentowanym pisarzem – mam nadzieję, że któregoś dnia uda mi się namówić go do napisania czegoś do WFRP.

MiM: A co robisz na co dzień?

GD: Obecnie pracuję w Boulder, Colorado, projektując internetowe gry dla firmy VR-1. Moje obecne prace są utajnione, ale jeśli czytelnicy mający dostęp do sieci rzucą okiem na stronę firmy (<http://www.vr1.com>), za kilka miesięcy powinno się tam coś pojawić. W wolnym czasie pracuję nad rzeczami związanymi z WFRP, lecz obecnie jest to mój jedyny kontakt z grami fabularnymi.

MiM: No dobra, wymień nam jeszcze tytuły pięciu najlepszych twoim zdaniem gier RPG (i od razu uzasadnij swój wybór).

GD: Czemu nie? Pozwól jednak, że nie ustawię wymienianych gier w jakiejś specjalnej kolejności pod względem ich znaczenia..

Zew Cthulhu

Łatwo obecnie nie docenić znaczenia tej gry, jej wpływu na pozostałe. Do momentu ukazania się tego tytułu RPG to były wędrowki po lochach i polowania na potwory z mieczem lub laserem. Ale oto pojawiła się gra, w której walka z potworem kończy się najczęściej śmiercią bohatera, w której zła nigdy nie uda się pokonać. Groza, skomplikowane fabuły, głęboka interakcja bohaterów, przedkładanie myślenia nad walkę – nic z tych rzeczy nie istniało, zanim „Zew Cthulhu” pojawił się na rynku.

Bushido

Dla mnie, jak również dla wielu innych ludzi, była to pierwsza gra, dzięki której można było wykorzystać „roleplaying” do zapoznania się z inną kulturą, radykalnie różną od modelu zachodnioeuropejskiego. Nadal lubię wiele rozwiązań mechaniki tej gry, a zwłaszcza umiejętności. Mówiąc o tej grze warto mieć w pamięci

dziela Akiro Kurosawy, zwłaszcza „Siedmiu samurajów”, „Rashomona”, „Kagemusha” i „Ran”. Wielka szkoda, że niedawna próba ponownego wydania „Bushido” zakończyła się niepowodzeniem z powodu trudności natury formalno-prawnej.

Wampir

Ta gra jest kolejnym krokiem naprzód – w kierunku, w którym gry fabularne mogą i powinny podążać. Wydaje mi się jednak, że nie wykorzystano potencjału, jaki ma w sobie atrakcyjny temat gry (wolałbym, by skupiła się ona na straszliwych wyborach i niszczących duszę dylematach egzystencji wampira). Niestety, gra stała się bardziej lakierowanym filmem o punkowampirach, podobnym do „The Hunger” i „Near Dark”. Oferuje teraz proste odpowiedzi i ignoruje niepokojące aspekty życia wampirów. Mimo wszystko zapoczątkowała nową erę rozwoju gier fabularnych – trzeba jej to przyznać.

D&D/AD&D

Dzisiaj D&D i AD&D mogą wydawać się nieciekawe i staroświeckie, ale nie możemy odmówić TSR tego, że odniósł tą grą olbrzymi sukces komercyjny. Nie wolno nam też zapomnieć, że bez D&D z 1973 roku gry fabularne (w ich dzisiejszej postaci) nigdy by prawdopodobnie nie zaistniały.

Space 1889

Zakochałem się w tej grze od chwili, kiedy zobaczyłem jej pierwsze reklamy. Pomysł jest tak przepiękny, a w tamtym czasie był również tak nowatorski, że wprost nie mogłem powstrzymać się przed kupnem. Podobnie jak w przypadku WFRP, zasady mogłyby być nieco lepsze, ale świat gry jest wspaniały, rekompensuje wszelkie niedociągnięcia.

MiM: Plany na przyszłość?

GD: No cóż, chciałbym wspierać WFRP tak długo, jak to tylko będzie możliwe, ale chciałbym odejść od gier do pisania „mainstreamowego”, zwłaszcza „non-fiction”. Interesuję się też rozwojem nauczania interaktywnego, związanego z komputerami, materiałami muzealnymi, wykorzystaniem komputerów do „podróży w czasie” tak, by ich użytkownik mógł zaglądać tam, gdzie mu się zechce i mógł zaspokoić swą własną ciekawość. Do pewnego stopnia w dziedzinie fantasy coś takiego było możliwe dzięki grze „Myst”, ale pozostało jeszcze dużo do zrobienia.

MiM: Graeme, powiedz nam jeszcze tylko, jakie jest twoje ulubione powiedzonko, napój i sposób spędzania czasu?

GD: Powiedzonko: „Cesarz jest nagi!” z „Nowych szat cesarza” Hansa Christiana Andersena. Innymi słowy, ufaj swą własną inteligencję i własnym upodobaniom, nie bądź ślepym naśladowcą! **Napój:** Margarita, Islay Malt Scotch, Chateauf-du-Pape i angielskie piwo (tak, tak, ten brązowy, ciężki napój, o którym reszta świata sądzi, że nie nadaje się do picia!). **Rozrywki:** pisanie, czytanie, wspinaczka górską, meksykańska kuchnia (ale tylko jedzenie, a nie gotowanie!), podróże.

MiM: Dzięki za wywiad.

GD: Cała przyjemność po mojej stronie.

Wywiad z Graeme Davisem przeprowadził i przetłumaczył Artur Marciniak

PYTANIA I ODPOWIEDZI



PYTANIE: *Ktoś mi powiedział, że wszystkie rodzaje broni, które posiadają modyfikator obrażeń, są automatycznie bronią, którą można wykonywać zamaszyste cięcia. Czy to prawda?*

ODPOWIEDŹ: Nie, to nieprawda. Zamaszyste cięcia można wykonywać również bronią bez modyfikatora obrażeń. To, czy broń jest bronią ciężką, czy może strzelać seriami i czy można nią wykonywać zamaszyste cięcia, jest zawarte w opisie. Strzelać seriami można tylko z broni, która ma taką możliwość (patrz konkretny opis), to samo odnosi się do zamaszystego cięcia....

PYTANIE: *Jak naprawdę wygląda charakterystyka sierżanta Krwawych Beretów? W podręczniku znalazłem dwie różne (w przykładzie i w opisie armii).*

ODPOWIEDŹ: Poprawna jest charakterystyka podana na 87. stronie podręcznika.

PYTANIE: *Kolejne pytanie dotyczące Krwawych Beretów. Czy kapitan tej formacji ma rzeczywiście P 26 (wszystkie pozostałe Krwawe Berety mają 24) i 3 punkty ŻYWOTNOŚCI (inni kapitanowie mają 2)? Czy te wartości są prawidłowe, czy też może to jakaś pomyłka?*

ODPOWIEDŹ: Są to prawidłowe charakterystyki.

PYTANIE: *Wiele wątpliwości wzbudził promień, o którym mowa w opisie templariuszy Koła (patrz Kroniki Strefy Wojny numer 2). Czy żołnierze teleportowani promieniem na pole bitwy mogą od razu wykonywać akcje, czy też muszą zakończyć turę, tak jak żołnierze desantowani ze śmigłowca?*

ODPOWIEDŹ: Promień działa w ten sam sposób, co desant śmigłowcowy. Templariusze muszą poczekać.

PYTANIE: *Desantowana w ten sposób jednostka Templariuszy może wylądować gdzieś indziej, niż planuje to kontrolujący ją gracz. Jak to wygląda?*

ODPOWIEDŹ: Środek promienia oznacza miejsce, w którym ląduje Najwyższy Templariusz oddziału – resztę drużyny można rozstawić gdziekolwiek, byle w odległości dowodzenia. O kierunku ustawienia figurek decyduje gracz kontrolujący Templariuszy.

PYTANIE: *Ostatnie pytanie dotyczące tej jednostki. Zazwyczaj ustawiam na moim stole dużo platform i napowietrzonych przejść. Chciałbym się dowiedzieć, czy oddział, teleportowany promieniem na pole bitwy w wielopoziomowy budynek, musi zostać rozstawiony na poziomie najniższym, czy też może być teleportowany na teren czysty?*

ODPOWIEDŹ: Templariuszy Koła można teleportować jedynie w teren czysty.

PYTANIE: *Rozgrywamy wiele gier dla kilku graczy. Gdy scenariusz mówi, że przeciwnik może coś zrobić, któremu z nich wolno podjąć działania? My rzucamy kostką i prawo wykonania jakiejś czynności przypada w udziale temu, komu uda się wyrzucić najwięcej.*

ODPOWIEDŹ: Dokładnie tak należy to robić. Wszyscy rzucają kostką, a ten, komu udało się osiągnąć najlepszy wynik, może coś zrobić.

PYTANIE: *Czy modele latające mogą się w trakcie lotu ukrywać lub infiltrować?*

ODPOWIEDŹ: Nie.

PYTANIE: *Ile razy w ciągu tury działa Bojowa Jednostka Medyczna?*

ODPOWIEDŹ: Za każdym razem, gdy model wyposażony w Bojową Jednostkę Medyczną zostanie zraniony, można wykonać test urządzenia. Pamiętaj jednak, że jeśli żołnierzowi pozostał tylko jeden punkt Żywotności i zostanie zraniony, to umrze zanim BJM zdola go uleczyć. Odnosi się to również do specjalnej zdolności Szczęściarz.

PYTANIE: *Jeśli zostaniesz zraniony strzałem z miotacza ognia i wykorzystasz Bojową Jednostkę Medyczną do uleczenia rany, to czy model wciąż płonie?*

ODPOWIEDŹ: Tak

PYTANIE: *W jaki rodzaj granatnika uzbrojeni są Chemogeni (patrz Kompendium numer 1)?*

ODPOWIEDŹ: Oba granatniki to zmodyfikowane granatniki typu II, wykorzystujące wzornik wybuchów.

WYJAŚNIENIA ZASAD

ATAK WTORNY

Jak się wydaje, wielu ludziom sprawia trudność zrozumienie zasady dotyczącej ataku wtórnego. Poniżej spróbujemy wyjaśnić, w jaki sposób działa ten przepis (we wszystkich przykładach posługujemy się nowymi zasadami walki wręcz, opublikowanymi w Kompendium numer 1 i w pierwszym numerze Kronik Strefy Wojny).

Każdy model, który posiada widoczne dwie bronie, może wykonać atak wtórny.

Przykład: Samuraj uzbrojony w Shoguna i niosący na plecach miecz ceremonialny może wykonać jeden atak wtórny. To samo odnosi się do sierżanta Capitolu uzbrojonego w Chainripper i w M13 Bolter.

W niektórych nadzwyczajnych przypadkach może się wydawać, że figurka ma trzy rodzaje broni – tylko jedna z nich jest bronią główną, a jedna z pozostałych zapasową. Nie możesz w ogóle korzystać z trzeciej broni, jeśli nie zadeklarujesz jej jako broni podstawowej lub zapasowej.

Przykład: Samuraj jest uzbrojony w Shoguna i nosi na plecach dwa miecze ceremonialne. Łącznie ma trzy bronie.

Za każdym razem gdy uaktywnisz taki model, możesz wybrać, która broń będzie bronią wtórną. Model z bronią wtórną może wykonać w turze jeden dodatkowy atak, ale we wszystkich innych akcjach można wykorzystywać tylko broń podstawową.

Przykład: Uaktywniasz Samuraja Mishimy i mówisz, że bronią podstawową jest Shogun, a wtórną jeden z mieczy.

W twojej turze Samuraj najpierw się rusza, później strzela z Shoguna, po czym w trzeciej akcji szarżuje (nie może znowu zaatakować, ponieważ Shogunem nie może walczyć wręcz). Następnie wykorzystuje atak wtórny, by uderzyć przeciwnika. Gdy Samuraj zostanie uaktywniony ponownie, gracz mówi, że bronią podstawową i wtórną będą miecze. Samuraj trzykrotnie zadaje cios bronią podstawową (trzy akcje), po czym uderza czwarty raz w ataku wtórnym.

Atak wtórny można wykorzystać w każdym momencie podczas wykonywania innych akcji.

Przykład: Samuraj (z poprzedniego przykładu) jest znowu uaktywniany. Tym razem jako broń wtórną jest wyznaczony Shogun. Wojownik Mishimy zabija przeciwnika pierwszym ciosem miecza, po czym w następnej akcji wykonuje ruch.

W trzeciej akcji wykorzystuje atak wtórny, by strzelić do nieprzyjaciela odległego od niego o 4 cale. W końcu, w trzeciej akcji (czwartej, jeśli liczyć atak wtórny), szarżuje nań do walki wręcz i uderza go mieczem.



JEREMY
WEBB

DO GORZKIEGO KOŃCA

Szeregowy Jones usiłował dojrzeć zarysy murów fortecy Bauhausu poprzez poranną mgłę i deszcz. Bauhaus najechał terytorium Imperialu, zabił bezbronnych osadników i wybudował z prefabrykatów fortecę, która wytrzymała wielotygodniowe bombardowanie. Ale już wkrótce miało jej nie być. Jones uśmiechnął się do samego siebie – we mgle poruszały się niewyraźne, rozmyte sylwetki, omijając zasieki i okopy, zdążając wprost ku murom twierdzy wroga.

– Prawie mi szkoda tych głupców z fortu – pomyślał. Czekają ich walka ze sławnym 32 Batalionem Piechoty Okopowej.

Jones ześlizgnął się do okopu i spojrzał w kierunku punktu dowodzenia, skąd pułkownik obserwował rozwój natarcia. Jego bezpieczeństwa strzegli członkowie sławnej Młodej Straży. Pokażemy ci niezłe widowisko, sir – pomyślał szeregowy. Później zajął na drugi koniec okopu, gdzie znajdowały się stanowiska moździerzy. Wśród nich kręciły się zespoły Southpawów, przygotowując swą broń do ataku. Jones prawie instynktownie złapał swą maskę przeciwważową i sprawdził któryś kolejny raz, czy nie jest uszkodzona. Nie miał zamiaru nadychać się gazem, który niebawem zaścienie gęstym oparem pole bitwy.

W głośniku zachrobotał głos sierżanta – Jones, czy Szare Duchy i obserwatorzy są na pozycjach? Szeregowy znowu ostrożnie uniósł się nad okop. Szare Duchy były tam z pewnością, właśnie podkładali ładunki wybuchowe tuż pod murami fortu. Obserwatorzy również zajęli swe pozycje, mierząc odległości do fortecy Bauhausu. Obliczone dane natychmiast przekazywali jednostkom artylerii, stacjonującym o kilka mil od linii frontu.

– Potwierdzam, sir. Jones uszczelniał maskę i mocniej uchwycił kolbę swojego Destroyera. Skulił się, kiedy Duchy odpaliły ładunki wybuchowe.

Moździerze, wspierane przez żołnierzy obsługujących Southpawy, zaczęły ostrzelać wyłomu uczynionego przez saperów, miotając ładunki gazowe i pociski odłamkowe. Nad głowami atakujących świszczały pociski artyleryjskie, raz po raz eksplodując w powietrzu i zasypując odłamkami żołnierzy Bauhausu, zaskoczonych atakiem na blankach murów.

Jones wyskoczył z okopu wraz z innymi saperami i ruszył do szturm na fort. Obok nich nacierały ciężkie Hurricany, ostrzeliwujące eskadrę Cobr Bauhausu, które właśnie wyłoniły się zza murów.

Do gorzkiego końca! – wykrzyknął pułkownik, prowadzący szturm ku wyłomowi.

Tak, do gorzkiego końca – pomyślał Jones. Do końca wrogów!

ARCHIWA STREFY WOJNY

W Archiwach Strefy Wojny znalazło się miejsce dla 32 Batalionu Piechoty Okopowej. W tym najnowszym dodatku do gry bitewnej Warzone zawarto opis historii i struktury jednej z najświetniejszych jednostek regularnej armii Imperialu. Zamieszczone tu charakterystyki żołnierzy, nowych broni i taktyki działania Piechoty Okopowej z pewnością przyczynią się do uatrakcyjnienia waszych bitew.



CO JEST W ŚRODKU?

Naturalnie, główną atrakcją książki Archiwów Strefy Wojny, traktującej o 32 Batalionie Piechoty Okopowej, będzie opis tych żołnierzy, ale w podręczniku znajdują się również zasady dotyczące żołnierzy normalnej piechoty Imperialu, Młodych Strażników, Szarych Duchów, śmiercionośnych maszyn bojowych Hurricane i wiele, wiele innych atrakcji.

PIECHOTA OKOPOWA

32 Batalion Piechoty Okopowej jest jedną z najsławniejszych jednostek regularnych wojsk całego Układu Słonecznego. W podręczniku znajdują się wszelkie informacje niezbędne do dowodzenia nimi na polu bitwy i przepisy regulujące rozstawianie żołnierzy piechoty okopowej oraz zasady prowadzenia huraganowego ognia artyleryjskiego. Dodatek zawiera poza tym informacje dotyczące przepisów ogólnych, a także porady taktyczne dla Imperialu, dotyczące zarówno działań

ofensywnych, jak i defensywnych. Całość wzbogacona jest wieloma informacjami o świecie gry.

SZARE DUCHY

Szare Duchy są szturmowymi saperami batalionów piechoty okopowej. Duchy infiltrują pozycje wroga przed atakiem głównych sił i niszczą zasieki oraz podkładają ładunki wybuchowe. W czasie szturm detonują miny, potęgując zamieszanie i zniszczenia w szeregach wroga.

ŁAZIKI TYPU HURRICANE

Łazik Hurricane jest Imperialną Parową Maszyną Bojową. Jest to najsilniejsza broń wsparcia, dostępna na szczeblu drużyny. Cechuje się niezwykle silnym uzbrojeniem i specjalnie wzmocnionym opancerzeniem.

Szczegółowy opis tych i innych jednostek Imperialu znajduje się w drugiej księdze Archiwów Strefy Wojny, zatytułowanej 32 Batalion Piechoty Okopowej (wkrótce w sprzedaży).



PIECHOTA IMPERIALU

Żołnierze piechoty Imperialu są najliczniejszą częścią sił zbrojnych tej korporacji. Są dobrze wyszkoleni i zdyscyplinowani, gotowi oddać swe życie za Jej Imperialną Jasność Victorię Paladine. Legendarnych żołnierzy piechoty okopowej można spotkać wszędzie tam, gdzie znajdują się oddziały zwykłej piechoty.



Sierżant piechoty okopowej wygląda z okopu, sprawdzając przedpole oświetlone światłem flary.



JAK ZBUDOWAĆ OKOP?

Główny problem, z jakim stykamy się podczas budowy okopu, można streścić krótkim zdaniem – jak zbudować na stole coś, co w rzeczywistości jest zagłębione w ziemi? Jeśli twoja scenaria składa się z gotowych modułów, możesz wykopać okop w części segmentów. Niestety, większość graczy umieszcza elementy terenu bezpośrednio na stole, a próba wyrzucia czegośkolwiek w błacie z niezrozumiałych powodów nie spotyka się ze zrozumieniem rodziców (lub, co gorsza, żon).

Dlatego najlepszym rozwiązaniem wydaje się zrobienie okopu wystającego ponad powierzchnię pola bitwy. Oznacza to, że zamiast budować okopy zagłębione w „ziemi”, w miejscach, w których umieścimy okopy, „usypimy wały ziemni”, w których to dopiero wybudujemy schronienia dla naszych modeli.

NARZĘDZIA I MATERIAŁY

Wykonanie modelu okopu jest proste. Potrzebna jest do tego jedynie gruba tektura, kilka kawałków styropianu, ostry nóż modelarski, klej Wikol (inne kleje niszczą styropian) i trochę milliputu, szpachlówki modelarskiej, materiału w rodzaju DAS Pronto lub czegoś takiego – w ostateczności może być modelina. Wszystkie te materiały utwardzają się w kontakcie z powietrzem (poza modeliną).

PROJEKT

Zanim rozpoczniemy budowę okopu, musimy przez chwilę zastanowić się nad naszymi oczekiwaniami. Okopy powinny być wystarczająco duże, by zmieściły się w nich cztery modele, dlatego powinny być szerokie na co najmniej 8 centymetrów i długie na 12 cm. Dodatkowo, jeśli chcesz mieć długą linię okopów (a nie tylko stanowiska strzeleckie), musisz zastanowić się nad jakimś połączeniem poszczególnych odcinków.

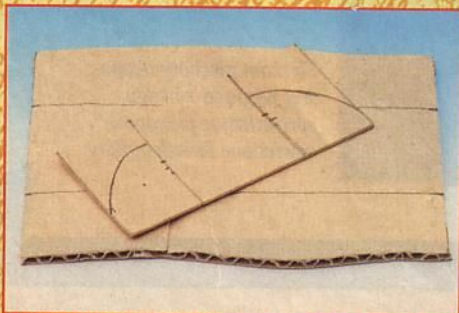
Jeśli bliżej przyjrzyj się okopom świata Kronik Mutantów, wzorowanym na okopach Pierwszej Wojny Światowej, zauważysz, że są one zazwyczaj proste, z nielicznymi łagodnymi łukami i zakrętami. Właśnie o taki wygląd okopu starałem się podczas budowy modelu dla celów tego artykułu.

BUDOWA OKOPU

Kiedy zastanowisz się już nad wyglądem swoich okopów, czas przystąpić do pracy. Ja osobiście lubię, by budowane przeze mnie fortyfikacje można było łączyć na różne sposoby, dzięki czemu ich wygląd różni się w każdej grze. Tworząc model staram się tak go ukształtować, by poszczególne odcinki okopów pasowały do siebie.

PODSTAWA

Najpierw wykonałem wzorec, dzięki któremu wszystkie gotowe elementy będą do siebie dobrze pasować. Ponieważ wszystkie następne okopy powinny bazować na tym właśnie szablonie, trzeba go wykonać jedynie raz. Musiałem zostawić w okopie tyle miejsca, by zmieściła się w nim podstawa normalnego modelu, ale dodatkowo zwiększyłem nieco minimalne wymiary, ponieważ figurki są zawsze trochę większe od podstawek (spójrz na przykład na Wolnego Marine obsługującego broń ciężką).



SZTURMOWCY PIECHOTY OKOPOWEJ

Thomas Osterlie

W polu widzenia Kieślowskiego przesunęły się zielone litery i cyfry. Implant zainstalowano mu dopiero przed miesiącem, tuż przed wyruszeniem na front i wciąż nie udało mu się przywyknąć do tych wszystkich informacji, napływających wielkim strumieniem.

Od jakiegoś czasu było spokojnie, jedynie czujnik informował go co chwilę, że w pobliżu koncentrował się niezbyt toksyczny gaz. Któregoś dnia będzie musiał sprawdzić program implantu i powytaczać niektóre funkcje.

Nagle rozpętało się piekło. Kieślowski popełnił błąd – wychylił się na przedpole i napotkał ścianę ognia. Kiedy jego systemy wewnętrzne wyłączyły się, sensory słuchu zarejestrowały jeszcze okrzyk – Szturmowcy piechoty okopowej! Wycofywać się! Wycofywać!!!

Drużyny szturmowców piechoty okopowej idą w czołówce szturmów wojsk Imperialu. Po otrzymaniu rozkazu ataku wyskakują z okopów, podpalając wszystko, co staje im na drodze. Tuż za nimi posuwają się żołnierze piechoty okopowej, wchodzący w skład głównych sił uderzeniowych.

Szturmowcy oczyszczają teren dla żołnierzy następnych fal ataku. Ponieważ prawie nic nie jest bezpieczne przed ogniem ich Hellfire'ów i Wyrmbreathów, zazwyczaj udaje się im oczyścić dość duży obszar. Działania szturmowców piechoty okopowej często powodują opuszczenie przez nieprzyjaciela zajmowanych przezeń pozycji.

Oslona, jakiej dostarcza dym wydzielany przez broń szturmowców, sprawia, że ich taktyka frontalnego natarcia jest mniej ryzykowna, niż wydaje się to na pierwszy rzut oka. Ale jeśli ktoś powie, że szturmowcy są odrobinę szaleni, nie będzie się zbytnio mylił.

ZASADY SPECJALNE

Istnieją specjalne zasady, które dotyczą szturmowców piechoty okopowej Imperialu. Odnoszą się do nich wszystkie przepisy, mające zastosowanie wobec normalnych żołnierzy piechoty okopowej.

ROZSTAWIENIE I TAKTYKA

Taktyka działania szturmowców wymusza ustawienie ich na samym czele oddziałów. Po wydaniu rozkazu natarcia żołnierze wyskakują z okopów i niszczą ogniem wszystkie punkty oporu wroga. Podczas rozstawiania sił gracz dowodzący szturmowcami musi umieścić ich z przodu wszystkich innych oddziałów.

Ponieważ ulubioną taktyką walki tych żołnierzy jest szarża na wroga, szturmowcy nie mogą się ukrywać ani infiltrować. Z tego samego powodu nie podlegają panice ani nie uciekają z pola bitwy.

ODLEGŁOŚĆ DOWODZENIA

Ze względu na znaczny obszar działania ich broni, szturmowcy są szkoleni do działania w formacjach rozproszonych. Drużyny szturmowców nie mają dowódców (żaden model nigdy nie działa jako dowódca drużyny), a figurki wchodzące w ich skład nie muszą znajdować się w odległości mniejszej niż 6 cali od innych żołnierzy, by zachować odległość dowodzenia.

SKUPIENIE ŻOŁNIERZY

Ponieważ zarówno Hellfire jak i Wyrmbreath strzelają płynnym ogniem, toksycznym gazem i innymi wysoce palnymi

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
10	12	-	13	3	1	0	3	26	40

ZBROJOWNIA

HELLFIRE	ZB	ZM	MIOTACZ OGNI	OB
	MO	-	MZ	
Hellfire	MO	-	-	18

Hellfire jest standardowym miotaczem ognia, produkowanym przez drugą co do wielkości firmę zbrojeniową klanu Bartholomew, FlameATec. Przy strzelaniu z Hellfire'a wykorzystuje się normalny wzornik miotacza ognia. W Hellfire'a można wyposażyć jedynie szturmowców piechoty okopowej, chyba że opis mówi co innego.

WYRMBREATH	ZB	ZM	BRŃ GAZOWA	OB
	MO	-	MZ	
Wyrmbreath	MO	-	-	•

Wyrmbreath jest bronią gazową Imperialu, wytwarzającą zieloną chmurę śmiertelnego gazu. Szturmowiec kieruje wylot broni ku nieprzyjacielowi. Cięższy od powietrza gaz opada w okopy i dusi nieprzyjaciół, nieprzygotowanych na atak gazowy. Przy strzelaniu z Wyrmbreath'a wykorzystuje się specjalny wzornik tej broni – zostaje on na stole do chwili, w której szturmowiec wykorzysta akcję i przestaje strzelać. Wzornik porusza się wraz z żołnierzem obsługującym broń. Po jego śmierci wzornik pozostaje na stole do końca tury, po czym należy go zdjąć.

Wszystkie modele znajdujące się pod wzornikiem (również modele Legionu Ciemności) muszą wykonać udany test DW, gdyż w przeciwnym wypadku tracą punkt ŻW. Nie można uchronić się przed tym wykonując test P, choć istoty wyposażone w maski przeciwigazowe ratują się przed skutkami działania gazu przy rezultacie rzutu k20 mieszczącym się w przedziale 1-15. Rzuty wykonuje się dla każdego modelu, który znalazł się pod wzornikiem, wszedł na wzornik lub został uaktywniony pod wzornikiem. Modele nigdy nie muszą wykonywać tego testu dwukrotnie w ciągu tury. Dym, powstający przy strzale z Wyrmbreath'a, obniża widoczność na polu bitwy. Do strzałów z broni palnej, strzelającej przez wzornik Wyrmbreath'a, stosuje się ujemny modyfikator trafienia -4.

Szturmowcy są wyposażeni w specjalne urządzenia, zabezpieczające ich przed gazem Wyrmbreath'a. W opisywaną broń można wyposażyć jedynie szturmowców piechoty okopowej, chyba że opis mówi co innego.

substancjami, szturmowiec nie powinien strzelać ze swej broni, jeśli w odległości do 3 cali od niego znajduje się inny szturmowiec.

Jeśli jednak szturmowiec wystrzeli (lub strzela, patrz opis broni Wyrmbreath), a w odległości do 3 cali od niego znajduje się inny szturmowiec, to żołnierz ten musi wykonać test DW. Nieudany rzut oznacza, że podpalił kolegę – sytuację tę traktuje się jako normalny strzał z miotacza ognia. Jeśli w 3 calach od strzelającego szturmowca znajduje się kilku innych szturmowców, podpalony zostaje jedynie najbliższy.

Jeśli wynik testu DW okaże się Porażką, coś poszło bardzo źle. Nie tylko kolega szturmowiec został podpalony, ale dodatkowo wybucha jego zbiornik z gazem lub paliwem. Umieść w terenie wzornik wybuchu, którego środek znajduje się w miejscu, gdzie stała ofiara. Modele znajdujące się pod wzornikiem doznają obrażeń, które powinny być traktowane jako normalny atak z miotacza ognia, zadający wszystkim trafionym OB 18.

WYPOSAŻENIE

Ze względu na taktykę użycia szturmowców, są oni wyposażeni w Ciężki Pancerz Szturmowy Imperialu Mk. III, co jest odzwierciedlone w ich lekko zwiększonej wartości P w stosunku do normalnych żołnierzy piechoty. Wszyscy szturmowcy noszą maski przeciwigazowe. Każda drużyna szturmowców jest uzbrojona w jedną z dwóch broni: w miotacz ognia Hellfire lub w broń gazową Wyrmbreath. Koszt sprzętu jest już wliczony w KOSZT żołnierza.

STRUKTURA

Imperialni szturmowcy działają zawsze w pozbawionych dowódcy drużynach, liczących od 2 do 3 modeli.



Budowę pierwszego okopu rozpocząłem od podstawki. Odmierzyłem na tekturze 5 centymetrów i skorzystałem z szablonu, chcąc upewnić się, że końce mają właściwą szerokość. Choć okop będzie prosty, wolę gdy krawędzie podstawki nie są równe – pamiętaj jednak o tym, by wycinając podstawkę zostawić przynajmniej po 3 centymetry z każdej strony na ścianę okopu.

WAŁ

Po przygotowaniu podstawki należy rozpocząć budowę wału, symulującego ścianę prawdziwego okopu. Do podstawki przykleiłem wikołem kilka z grubsza ukształtowanych kawałków styropianu, pamiętając o tym, by pozostawić wystarczająco dużo miejsca na figurki. Dzięki temu miałem już coś, co w zarysach przypominało okop.

Po wyschnięciu kleju nadchodzi czas na pewne ożywienie modelu. Szczeliny pomiędzy kawałkami styropianu wypełniłem szpachlówką. Na tym etapie budowy musisz pamiętać o kilku sprawach. Po pierwsze, trzymaj się wymiarów elementów krańcowych okopu. Jeśli będą zbyt znacznie odbiegać od szablonu, poszczególne kawałki okopu nie będą do siebie pasowały na polu bitwy.

Po drugie, jeśli budujesz okop podzielony na kawałki, to potrzebne ci będą odcinki kończące. Zamiast robić ślepy koniec w każdym elemencie okopu, wykonaj tylko dwa takie kawałki, w których obudujesz jeden z końców. To samo można zresztą zrobić, jeśli chcesz wykonać jedynie stanowiska strzeleckie.

Pamiętaj też o tym, że starasz się odtworzyć wygląd prawdziwego wału ziemi. Nie przejmuj się powierzchnią, zadbaj tylko o to, by okop wyglądał jak najbardziej naturalnie.

WYKOŃCZENIE

Zanim wykończyłem model, pozostawiłem szpachlówkę na cały dzień do wyschnięcia. Następnie pomalowałem cały model wikołem i obsypałem go piaskiem. Po upływie kolejnego dnia pomalowałem okop na brązowo, po czym rozjaśniłem go techniką „suchego pędzla”. Oczywiście kolor użytej przez siebie farby jest uzależniony od barwy pozostałych elementów terenu. Pamiętaj jednak o tym, że okopy są zazwyczaj świeżo wykopanyymi dziurami w ziemi, i że trawa w ich bezpośrednim sąsiedztwie zazwyczaj nie miała jeszcze czasu odrosnąć.

Ponieważ mój stół do gry jest zielony, po wyschnięciu farby granice modelu pomalowałem „suchym pędzlem” na zielono.

Przedemną stał okop gotowy do wykorzystania w grze.
Milej budowy!

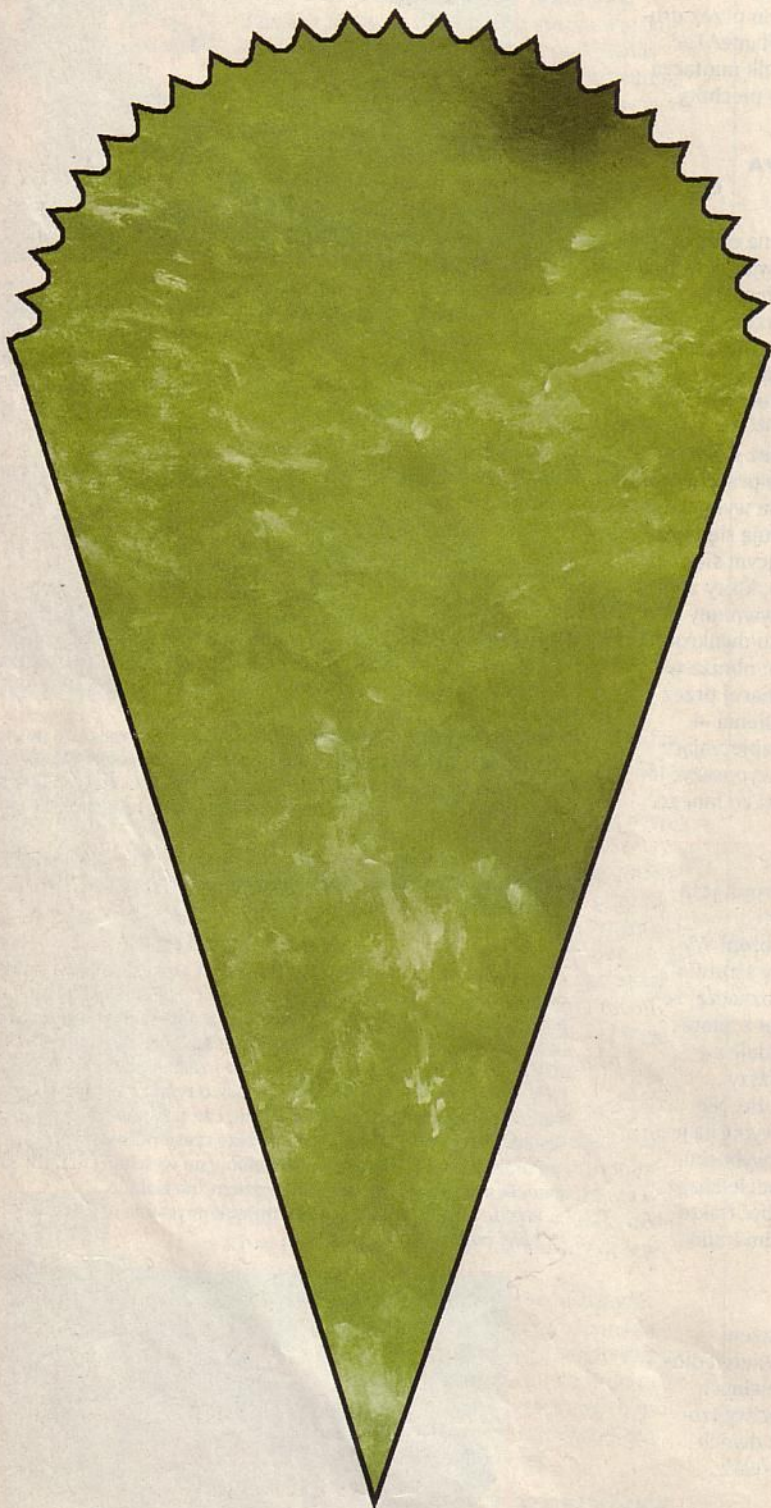


NOWE FIGURKI

WARZONE

NOWE FIGURKI

NOWY WZORNIK



WZORNIK WYRMBREATHA

Przeznaczony dla szturmców piechoty okopowej.

ELITARNA STRAŻ FURIE



Elitarni strażnicy – Furie – są niezwykle rzadko spotykani na polach bitew, gdyż ich normalnym zadaniem jest ochrona najważniejszych członków Kurii i Kardynałów

przed wpływami Potęg Ciemności. Jeśli widać ich w bitwie, oznacza to, że najczęściej towarzyszą Kardynałowi, walczącemu ku większej chwale Świata.



ELITARNY STRAŻNIK-FURIA
#9525



KARDYNAŁ DOMINIŁ
#9601



GŁOWICE BOJOWE

Głowice bojowe są nieustraszonymi droidami. Chłodni, pozbawieni emocji, idealni wojownicy. Umiejętność wytwarzania Głowic jest jednym z największych sukcesów Mishimy i Cybertronicu. Głowice władają LKM Dragonfire i mieczami ceremonialnymi z niezrównaną precyzją. Jako że są droidami, nigdy nie uciekają.



GŁOWICE BOJOWE
#9522

KROCZĄCY W CIENIACH



KROCZĄCY W CIENIACH
#9637

SAMOBÓJCZE GŁOWICE

Samobójcze Głowice są straszliwymi robotami. Ponieważ normalni ashigaru, samurajowie i hata-moto odmawiają walki wraz z nimi, większość Samobójczych Głowic wspiera w walce Głowice Bojowe Mishimy. Mimo to, niewielkie ilości tych droidów można spotkać we wszystkich innych rodzajach sił. Są bardzo przydatnymi wojownikami, zaprogramowanymi do wysadzenia się przy najbliższym wrogu.



SAMOBÓJCZE GŁOWICE
#9523





SMOCZY MOTOR

Smoczy Motor zaprojektowano specjalnie dla potrzeb przemieszczania się po wodnej powierzchni Merkurego. Jednak gdy Mishima odkryła jego przydatność, Smocze Motory pojawiły się na wszystkich planetach Układu. Motor jest uzbrojony w zintegrowany CKM Dragonfire i wyrzutnię rakiet.



SMOCZY MOTOR MISHIMY #9641



MACHINATORZY

Z wyjątkiem modelu SW4100, Machinatorzy są robotami walczącymi wyłącznie w bezpośrednim zwarciu. Ich ulubionym sposobem działania jest błyskawiczne związanie wroga walką. Kiedy nieprzyjaciel próbuje ucieczki, jest niszczone przez SW4100.



MACHINATORZY
#9524

KARNOFAGI



Jeśli heretykowi nie uda się w jakiś sposób powstrzymać procesu degeneracji, zazwyczaj przeistacza się albo w Kadawera, albo w Karnofaga. Karnofagi są przeistoczonymi heretykami, opętanymi Czarnym Głodem, który zmusza ich do codziennego zjadania świeżego mięsa – nie ma znaczenia skąd (lub od kogo) ono pochodzi. Ten straszliwy głód pcha ich na pobojojwiska i pola bitew, gdzie zdobywają swój straszliwy pokarm.



KARNOFAG
#9527



KARNOFAG
#9527

KOSIARZ DUSZ

Kosiarze Dusz to okryci złą sławą zabójcy, wywodzący się z Heretyckich Kultów Algerotha. Są uzbrojeni w ostre Kosy Dusz, zdolne ciąć ciało i kość z taką łatwością, z jaką rozgrzany nóż tnie masło. Kosiarze noszą obszerne, czarne płaszcze.



KOSIARZ DUSZ
#9655

GOLEM CIEMNOŚCI

Wszyscy żołnierze ludzkości mają powody, by lękać się Golemów Ciemności. Dzięki niech będą Kardynałowi, że ich tworzenie zabiera Legionowi Ciemności tak wiele czasu. Golemy są robotycznymi istotami, nie znającymi ni strachu, ni bólu i choć ich mózgi nasycone Mroczną Technologią działają jedynie na rozkaz, mogą się uczyć i nigdy nie powtarzają raz popełnionego błędu.



GOLEM CIEMNOŚCI
#9649

ANIOŁ SPRAWIEDLIWOŚCI ALGEROTHA

Te potwory są kolejnymi dziełami Tekronów, skomplikowaną krzyżówką ludzkiego DNA oraz genów pająka i owada. Ich główną bronią są potężne pazury, przenoszące czarną zarazę.

ANIOŁ SPRAWIEDLIWOŚCI
#9653



WENUSJAŃSCY ZWIADOWCY



Wenusjańscy Zwiadowcy są najslawniejszym oddziałem Sił Specjalnych Bauhausu. Chwalebne czyny, jakich dokonali w parujących dżunglach Wenus, stały się już niemal legendarne. Marzeniem każdego młodego obywatela Bauhausu jest noszenie białej czapki i skromnego pancerza Zwiadowców.



**SIERŻANT WENUSJAŃ-
SKICH ZWIADOWCÓW**
#9861



**KAPITAN WENUSJAŃ-
SKICH ZWIADOWCÓW**
#9862



**WENUSJAŃSKI
ZWIADOWCA**
#9526



**WENUSJAŃSKI ZWIADOWCA
UZBROJONY W CKM-80**
#9863

BOHATEROWIE



**WIELKI BOB
WATTS**
#9646



**EDWARD S.
MURDOCH**
#9652



**WENUSJAŃSKI
ZWIADOWCA**
#9526



TATSU
#9651



**AGENT
NICK
MICHAELS**
#9662

BANSHEE

Sami Sinervä,
współpraca
T. Jordan Peacock



To był pierwszy dzień jej nowego przydziału. Wczoraj przeszła w końcu ostatnie testy i złożyła przysięgę. Dziś odebrała czerwony mundur i plecak odrzutowy. Teraz była kapralem. Kaprale zwykle dowodzili kilkoma ludźmi, ale nie ona... nie tu. Tu była zwyczajnym żołnierzem, ale po raz pierwszy od chwili śmierci rodziców czuła się szczęśliwa. Nadszedł w końcu czas na zemstę, czas zabijania heretyckich samurajów, którzy wymordowali całą jej rodzinę. Wyszkolona do walki z Mishimą i Legionem Ciemności, była teraz Marsjańską Banshee.

Banshee to jedna z najbardziej niezwykłych jednostek naziemnych sił specjalnych Capitolu. Każdy Banshee nosi na plecach plecak odrzutowy o wadze trzydziestu kilogramów, dzięki któremu może osiągać w locie prędkość do 200 mil na godzinę. Dzięki wysokiej mobilności Banshee skutecznie się ją zniszczenie w szeregach wroga.

Marsjańscy Banshee okazali się jednym z najlepszych oddziałów Capitolu, udawało im się przeżyć tam, gdzie inne oddziały po prostu zniknęły. Po raz pierwszy jednostka została użyta bojowo na Wielkiej Pustyni Rdzawej na Marsie, w czasie panowania pierwszego Kardynała. Kiedy samurajowie Mishimy wyróżnili kilka bezbronnych rodzin osadników, ich dzieci, przechodzące w tym czasie podstawowe szkolenie wojskowe, doznały szoku na wieść o tej masakrze – poprzyścięły sobie, że pomszczą zabite rodziny.

Zdeterminowane nastolatki skradły kilka plecaków odrzutowych i pancerzy piechoty marsjańskiej, po czym opuściły obóz szkoleniowy, uzbrojone jedynie w standardowe M-50. Przepelnieni nienawiścią młodzi żołnierze wyróżnili samurajów do ostatniego, nie dając szansy ucieczki żadnemu członkowi oddziału, który dopuścił się zbrodni.

Ponieważ większość samurajów nosiła maski wojowników, przypominające twarz demona, i znaki na czole wyglądające jak krzyż wycięty nożem, mściciele zabrali je w charakterze trofeów. Od tej pory wszyscy Banshee noszą podobne maski.

Tak powstała specjalna formacja Marsjańscy Banshee, zwana też Marsjańskimi Duchami. Początkowo SZC (Siły Zbrojne Capitolu) nie chciały przyjąć do wiadomości istnienia grupki młodych mścicieli, będących trzonem sił Banshee, dlatego też dokonali oni kilku najazdów na terytorium Mishimy „na własną rękę”. Kiedy media Capitolu obwołały Marsjańskich Banshee bohaterami, SZC zostały zmuszone do uznania, że nowa jednostka przedstawia sobą realną wartość bojową – Marsjańskie Duchy włączono w struktury armii korporacji.

Legion Ciemności stał się jednym z największych wrogów Banshee od momentu, gdy na powierzchni Marsa stanęła stopa pierwszego Legionisty. Jak się okazało, znak krzyża, widniejący na czołach Banshee, był też symbolem Algerotha. Choć w tym czasie nienawiść pomiędzy Banshee a oddziałami Mishimy była ogromna, Legion okazał się nowym, nienawistnym wrogiem...

Początkowo w oddziałach Marsjańskich Banshee służyły jedynie osoby, które straciły kogoś bliskiego w walce z Mishimą lub Legionem Ciemności. Dziś jednak w oddziale służą ludzie, którzy stracili rodziny w różnych momentach tej ogromnej wojny. W ciągu ostatniej dekady Banshee pojawili się też w innych planetach Układu – są oni kontynuatorami tradycji bojowych macierzystej jednostki, mają ten sam reżim szkoleniowy i to samo uzbrojenie.

Marsjańscy Banshee atakują zazwyczaj na czele wojsk Capitolu. To niebezpieczna rola, dlatego też śmiertelność w ich szeregach jest największa w całym SZC. Jednakże Banshee nie boją się śmierci. Interesuje ich jedynie śmierć wroga i nie ma takiej ceny, jakiej by za to nie zapłacili. Z tego powodu

żołnierze regularnych oddziałów trzymają się z dala od Marsjańskich Duchów. Osoba, w której oczach widać śmierć, nie jest najprzyjemniejszym towarzyszem rozmowy.

WYGLĄD

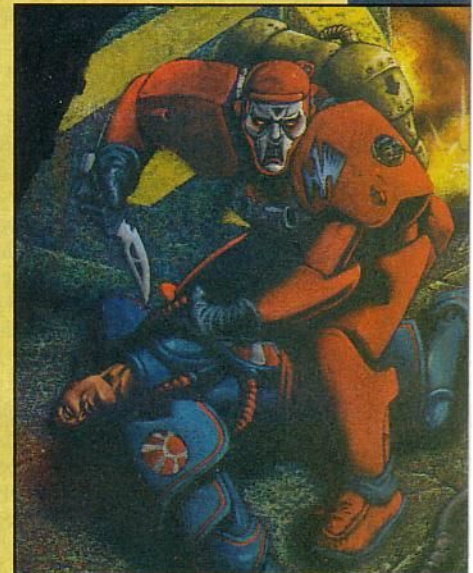
Ze wszystkich Banshee najbardziej znani są ci z Marsa, ale istnieją trzy oddziały Duchów: Marsjańskie, Wenusjańskie i Merkurijskie. W Pasie Asteroidów również rozmieszczono Banshee wyposażonych w zmodyfikowany plecak odrzutowy, ale – jak dotąd – nie brali oni udziału w konwencjonalnym konflikcie naziemnym. Ponieważ Banshee chcą być widocznymi w czasie ataku, żaden z żołnierzy tego oddziału nigdy nie maluje swego pancerza w kolorach kamuflażu powietrznego. Banshee wolą polegać na efekcie psychologicznym, jaki wywiera na wrogu spadająca z nieba eskadra żołnierzy. Jest to naprawdę niesamowity widok – w obliczu atakujących Banshee zwykli żołnierze uciekają lub przechodzą do obrony.

W grze Warzone różnice pomiędzy poszczególnymi oddziałami Banshee są nieistotne. Jeśli nie jest to określone inaczej, to wobec wszystkich ich odmian stosowane są zasady dotyczące Marsjańskich Duchów, podane w podręczniku. Niezależnie od miejsca stacjonowania, wszystkie oddziały Banshee tradycyjnie uzbrojone są w karabiny szturmowe M-50. Nie mogą oni używać broni ciężkiej – nie tylko ze względu na jej wagę i rozmiary, lecz również dlatego, że w powietrzu nie sposób kontrolować odrzutu większości odmian broni palnej.

Pancerz Marsjańskich Banshee pomalowany jest w tradycyjne kolory oddziału (czerwień z domieszką czerni). Marsjańskie Duchy są najbardziej znanym oddziałem Banshee i z tego powodu to ich mundur jest najczęściej rozpoznawany.

Wenusjańskie Banshee są najmłodszą formacją Duchów. Ich pancerz ma kolor kości (w Pierścieniach Łodu i Zimy), ewentualnie pokrywa go zielony kamuflaż (w innych Pierścieniach Wenus).

Merkurijskie Banshee są znane ze swej niezwyklej, partyzanckiej taktyki walki. Ich pancerz jest zazwyczaj czarny, choć niektóre elementy są malowane na kolor ciemnoniebieski. Ich maska różni się od osłon innych Banshee, gdyż widać na niej twarz, której biała połowa jest uśmiechnięta, a czarna zasmucona. Są również uzbrojeni w broń do walki wręcz, np.





Marsjański Banshee

Wenusjański Banshee
(w kamuflażu polarnym)

Wenusjański Banshee



Merkurijski Banshee

miecze Punisher lub zdobyte na wrogu miecze ceremonialne.

OZNACZENIA SZARŻ

Banshee używają tylko pięciu stopni wojskowych: kapral, sierżant, kapitan, pułkownik i generał. Jedyne bardzo nieliczni otrzymują awans na pułkownika lub generała – nawet żeby wstąpić do Banshee, kandydat musi mieć stopień kaprala! Typowa drużyna Banshee liczy od 3 do 5 kaprali, którymi dowodzi sierżant, odpowiedzialny za ich szkolenie. Sierżant opiekuje się kapralami od samego początku, od chwili, w której przekraczają bramę ośrodka szkoleniowego na Marsie. Kapitanowie to samotni Banshee, nie należący do żadnej drużyny. Stojący nad nimi pułkownicy (jest ich czterech – po jednym w każdym z obszarów, gdzie stacjonują Banshee: Mars, Wenus, Merkury i Pas Asteroidów) odpowiadają bezpośrednio przed generałem, który jest dowódcą wszystkich Duchów. Generał zarządza obozem szkoleniowym na Marsie i bardzo rzadko uczestniczy w walce, lecz czasami osobiście pojawia się na polu bitwy.

WENUSJAŃSCY BANSHEE

Wenusjańscy Banshee noszą nieco lżejszą odmianę pancerza, dzięki czemu są bardziej zwinni, choć oczywiście dzieje się tak kosztem ochrony. Zwiększona manewrowość jest niezbędna do przesiłgiwania się między koronami drzew wenusjańskiej dżungli i lasów Pierścienia Lodu i Zimy.

Pancerz Wenusjańskich Banshee jest równy 22, mają oni również specjalną zdolność „Przemknięcie wśród drzew”, ale poza tym mają taką samą charakterystykę i koszt punktowy, co Marsjańscy Banshee. Dzięki „Przemknięciu wśród drzew” Wenusjańscy Banshee mogą przelatywać przez lasy i dżungle, choć wciąż dotyczą ich negatywne modyfikatory ruchu wynikające z przekraczania Terenu Trudnego. W czasie lotu wśród drzew w jednej akcji Ruch mogą poruszyć się o 5 cali.

Lot na wysokości wierzchołków drzew oznacza, że w praktyce Banshee znajduje się w osłonie miękkiej. Stosowane są normalne zasady dotyczące widoczności w lesie, za wyjątkiem tego, że Banshee widzą modele będące w powietrzu lub wyżej niż korony drzew, a one widzą Duchy.

Lecąc w koronach drzew, Wenusjańscy Banshee nie mogą walczyć wręcz, ale mogą się Ukrywać, a z powodu rozwijanej prędkości i głośnego odgłosu pracujących rakiet do prób ich wypatrzenia nie stosuje się ujemnych modyfikatorów, przyznawanych zazwyczaj za przebywanie w osłonie miękkiej.

MERKURIAŃSCY BANSHEE

Ciasnota merkurijskich tuneli ogranicza przydatność jednostek latających. Z tego powodu miejscowe oddziały Duchów tak zmodyfikowały swój plecak raketowy, by zwiększyć manewrowość kosztem prędkości. Banshee



Bohater Marsjańskich Banshee (#9859)

stacjonujący na tej planecie przechodzą specjalne przeszkolenie, przygotowujące ich do walki partyzanckiej, która doskonale odpowiada ich taktyce działania. Merkurijski Banshee są poza tym często uzbrojeni w Punishery lub miecze ceremonialne, zabrane pokonanym wrogom.

Charakterystyka Merkurijskich Banshee jest prawie identyczna z charakterystyką Marsjańskich Duchów, jedynie WW





Żołnierz Marsjańskich Banshee (#9521)

równa jest 14, **BS** 12, a **R** 6 (niezależnie od tego, czy działają na ziemi, czy w locie). Mogą przelatywać nad szczelinami, dołami i strumieniami bez ujemnych modyfikatorów ruchu, mogą nawet pokonywać wysokie, pionowe przeszkody, np. ściany czy skały.

Banshee z Merkurego nie mogą jednak infiltrować, korzystając z plecaków rakietowych. Choć wszyscy Banshee mogą się Kryć, huk powodowany przez ich plecaki raki-

towe jest tak silny, że nie mogą korzystać z Infiltracji (chyba że żołnierz wyłączy plecak i będzie szedł pieszo). Jeśli Merkuriański Banshee chce infiltrować, jego **R** wynosi 3. W trakcie poruszania się stosowane są wszelkie modyfikatory wynikające z terenu, przez który przechodzi żołnierz.

Banshee z tej planety dysponują również specjalną taktyką walki: merkuriańską zasadzką. Jeśli Czekający członek drużyny widzi wroga wykonującego akcję na którą jest w stanie zareagować, to nie tylko ma prawo wykorzystać swą akcję, ale również wszyscy inni czekający żołnierze tej jednostki mogą wykonać Szarżę. Prawo do Szarży mają nawet ci żołnierze, którzy początkowo nie widzą wroga. Zgodnie z nowymi zasadami walki, opublikowanymi w 1 numerze Kronik i w Kompendium numer 1, do końca akcji Szarża Banshee otrzymuje dodatni modyfikator +2 do trafienia i +2 do zadawanych obrażeń. Dzięki tej zdolności jeden z członków drużyny może pełnić rolę zwiadowcy, podczas gdy inni, niewidoczni, mogą zaszarżować na nieprzyjaciela, nie spodziewającego się takiego ataku.

BOHATEROWIE

Generał Connor N. Panzer ma 40 lat i jest najstarszym żyjącym Banshee. Dzięki swym zdolnościom i niezwykłemu szczęściu przeżył setki bitew. Pewnego razu uratował nawet życie Prezydentowi, a po śmierci poprzedniego generała był praktycznie jedynym kandydatem na to stanowisko. Później jednak praktycznie wycofał się z czynnej kariery bojowej – może na swych dziewięciu palcach policzyć bitwy, w których brał osobiście udział od czasu nominacji (zawsze działo się to na osobistą prośbę Prezydenta lub Bractwa).

Generał Panzer nosi specjalny pancerz Cybertronicu, wyposażony we wzmacniony plecak odrzutowy. Plecak ma zwiększoną moc, dzięki czemu jego użytkownik rozwija większą prędkość i ma lepsze

przyśpieszenie. Panzer jest uzbrojony w standardowy karabin szturmowy M-50, do którego dołączony jest granatnik typu II, wyrzeliwujący granaty przeciwpancerne (patrz Kroniki Strefy Wojny numer 4 lub Kompendium 1). Posiada on również Miecz Honoru Capitolu, przyznany mu w uznaniu zasług poczynionych dla korporacji.

ZASADY SPECJALNE

Do generała Connora N. Panzera stosuje się wszystkie zasady dotyczące Marsjańskich Banshee, które zamieszczone są w podręczniku gry. Zmodyfikowany plecak rakietowy Panzera umożliwia mu pokonanie w powietrzu 12 cali w czasie akcji Ruch. Generał nigdy nie ulega panice i nie ucieka z pola walki.

WYPOSAŻENIE

Generał Connor N. Panzer jest uzbrojony w karabin szturmowy M-50 z dołączonym do niego granatnikiem typu II. Granatnik jest załadowany granatami przeciwpancernymi. Poza tym Panzer jest uzbrojony w Miecz Honoru Capitolu. Koszt tych broni jest już wliczony w **KOSZT** generała. Miecz Honoru Capitolu posiada następującą charakterystykę:

ZB	ZM	MZ	OB
WW	-	-	13(x2)

Miecz Honoru Capitolu jest przyznawany osobom szczególnie zasłużonym dla armii tej korporacji.

STRUKTURA

Generał Connor N. Panzer jest modelem pojedynczym i bohaterem. W bitwie może brać udział tylko jeden generał Panzer – nie można mu przydzielić żadnych zdolności specjalnych ani umiejętności. Można go wystawić tylko wtedy, jeśli w twojej armii znajdują się przynajmniej trzy drużyny Banshee.



Sierżant Marsjańskich Banshee (#9858)



Żołnierz Marsjańskich Banshee (#9521)

GENERAŁ CONNOR N. PANZER

CC	MW	PW	LD	AC	W	ST	MV	A	COST
16	17	-	19	5	3	1	3	26	80





NIESKOŃCZONE PERMUTACJE

Autor: Jeremy Webb. Materiał dodatkowy: Jonathan W. Coulter

Głęboko w podziemiach kwatery Cybertronicu w Lunie, agent Cal Igła miał wyznaczone spotkanie z przełożonym, Dziewiętnastym Członkiem Rady Nadzorczej. Siedzieli w ciemnym pokoju konferencyjnym – rozdzielał ich świecący stół holograficzny i robiąca notatki sekretarka VAC, nadzorująca również panel kontrolny stołu.

– Bardzo ciekawe, Cal – odezwał się Dziewiętnasty dziwnym, metalicznym głosem dochodzącym z głośnika umieszczonego pod zbiornikiem odżywczym. – Rozegraj ten scenariusz jeszcze raz, tym razem jednak na Wenus... Na przykład w niższym Pierścieniu Ognia...

Igła odwrócił się od przełożonego i spojrział na sekretarkę – Słyszała pani, panno Baker. Proszę przeprowadzić symulację ponownie: ci sami żołnierze, wenusjańska dżungla. VAC kiwnęła głową i zajęła się terminalem. Jej palce śmigały nad klawiaturą, kiedy wprowadzała nowe dane. Hologram na stole zmienił się, przekształcając w miniaturową dżunglę Wenus, w której można było zauważyć pomniejszonych żołnierzy Imperium i ich pojazdy, stojących naprzeciw dużego zgrupowania czołgów i żołnierzy Bauhausu.

VAC nacisnęła „Enter” i miniaturowi żołnierze rzucili się do akcji. W ciągu kilku sekund stoczyli bitwę, która w rzeczywistości trwałaby kilka godzin. Choć holograficzni żołnierze poruszali się o wiele zbyt szybko, by normalne oczy mogły śledzić ich ruchy, cybernetycznie wzmocnione soczewki Igły i mechaniczne sensory Dziewiętnastego nie pominęły niczego, nie umknął im ani jeden szczegół starcia. Po minucie było już po wszystkim. Bauhaus zadał straszliwą klęskę Imperium.

Tak, tak – powiedział przełożony Igły – rozumiem twój tok myślenia, Cal. A teraz przeprowadźmy bitwę, w której Imperium będzie miało do dyspozycji tak samo silne pojazdy. Igła przekazał instrukcje sekretarce, która jeszcze raz wprowadziła je do pamięci komputera i znowu uruchomiła holograficzną wojnę. Żołnierze Imperium przekształcili się w liczne pojazdy, wśród których najwięcej było nekropelzaczy i Byczków Bauhausu. Tym razem bitwa zakończyła się remisem.

Cal przejął inicjatywę: – Przyjrzyjmy się oddziałom Capitolu walczącym, powiedzmy, z... z oddziałami Algerotha. Terenem bitwy będzie Mars.

Dżungle Wenus zniknęły, ustępując pola bezkresnym duiom Wielkiej Pustyni Rdzawej, na której liczne czołgi i pojazdy latające Capitolu walczyły z nekrotechnicznymi ojazdami.

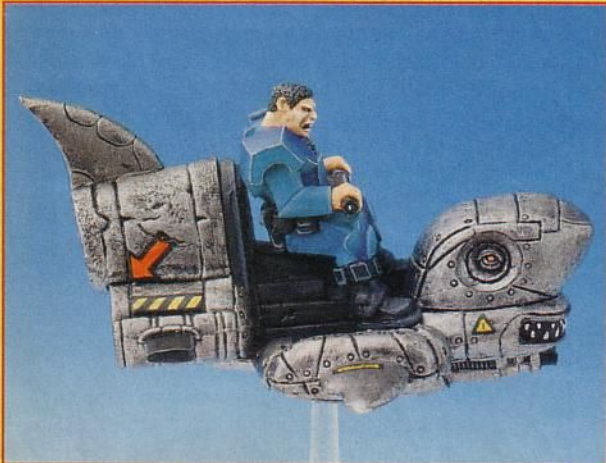
– Wielce pouczające – powiedział mózg, znany jako Dziewiętnasty Członek Rady Nadzorczej. – Uprośmy to jednak i przyjrzyjmy się bitwie z udziałem całkowicie losowo wygenerowanych oddziałów na losowo określonym terenie. Zgoda?

– Tak jest, Sir – odpowiedział Igła, pochylając się nad VAC i podając jej niezbędne parametry. Posłusznie wprowadziła do komputera kody spotkania losowego i kiedy była gotowa, zerknęła na Igłę. Ten skinął głową. Sekretarka uruchomiła program. Pokój eksplodował feerią barw, toczyła się bitwa za bitwą. Miniaturowe TA6500 Cybertronicu szturmowały na Smocze Motory Mishimy, Przeklęte Haubice roznosiły na strzępy Aniołów Śmierci Bractwa, Byczki Bauhausu prowadziły pojedynki ogniowe ze zwinnymi Wielkimi Szarakami i Purpurowymi Rekinami. Teren zmieniał się od dżungli do arktycznych pustkowi, od mroźnych przestrzeni do ulic zruinowanego miasta, od miasta do pustyni...

W końcu, po blisko godzinie oształamająco szybkich symulacji, komputer wyświetlił ostatni z możliwych wariantów sił i terenu. – Jak wyraźnie widać z tych danych, Sir – zaczął Igła – potrzeba wsparcia oddziałów piechoty przez pojazdy nie ulega wątpliwości. Wszystkie dane o naszych konkurentach wskazują na to, że zwiększają oni liczbę pojazdów.

– Rozumiem – powiedział Dziewiętnasty – przygotuj materiały o naszych pojazdach i dołącz do nich własne uwagi. Jak zawsze dobrze się spisałeś, Cal.





#9630

SCENARIUSZ

Cybertronic często bada siłę militarną konkurentów (i swoją), by nie dać się zaskoczyć na polu walki. Polityka korporacji powoduje, że badania te najczęściej przybierają formę komputerowych symulacji, w których na ściśle określonym terenie walczą ze sobą drobniagowo określone oddziały Cyber-

tronicu i pozostałych korporacji. Po zapoznaniu się z wynikami badań Cybertronic może nakazać przeprowadzenie koniecznych zmian w swoich strukturach.

Scenariusz ten jest przeznaczony dla graczy korzystających z zasad dotyczących pojazdów, jakie wkrótce ukażą się na rynku w Kompedium numer 2. Wykorzystuje się tu table losowe, by określić rodzaj rozgrywanej bitwy. Dzięki tabelom można będzie wygenerować żołnierzy, procentową ilość pojazdów w armii i teren, na którym toczy się bitwa.

TABELA NR 1

Wynik rzutu	Liczba elementów terenu
1-3	brak
4-9	jeden
10-15	dwa
16-20	trzy

TABELA NR 2

Wynik rzutu	Typ terenu
1-5	wzgórze
6-9	zarośla (drzewa, krzaki, itp.)
10-13	gruz
14-18	skały
19-20	fortyfikacja

TABELA NR 3

Wynik rzutu	Maksymalna siła armii
1-3	2000 punktów
4-10	1500 punktów
11-17	1000 punktów
18-20	500 punktów

TABELA NR 4

Wynik rzutu	Procent pojazdów
1-4	25% ogółu armii
5-12	50% ogółu armii (przynajmniej 1 pojazd)
13-17	75% ogółu armii (25%)
18-20	100% armii (50%)



#9629

STÓŁ

Obszar gry powinien mieć wymiary 120 cm na 180 centymetrów. Teren bitwy powinien być podzielony na identycznych 12 stref. Dla każdej strefy wykonujemy rzut, którego rezultat odczytujemy w Tabeli numer 1. Dzięki temu dowiemy się ile fragmentów terenu będzie w danej strefie. Dla każdego elementu terenu wykonujemy rzut na Tabeli numer 2, który określi typ scenarii. Oczywiście możesz zastąpić wylosowany teren takim, który będzie ci bardziej odpowiadał.

SIŁY

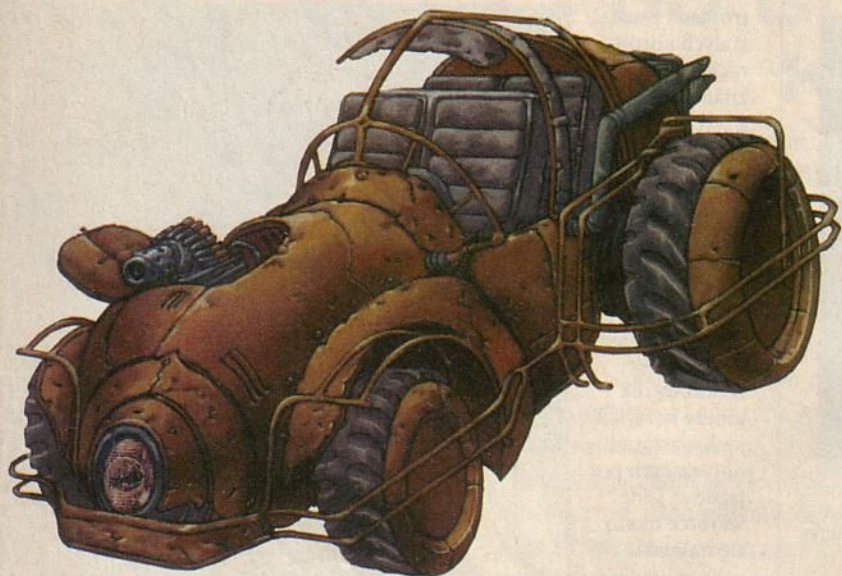
Każdy gracz wykonuje rzut, którego wynik sprawdza w Tabeli numer 3. Określa on liczbę punktów, którymi może posłużyć się podczas tworzenia armii. Następnie wykonuje się kolejny rzut, tym razem jednak wynik sprawdzamy w Tabeli numer 4. Gracz dowie się z niej ile – mniej więcej – pojazdów będzie liczyła jego armia. Strefy rozstawienia są każdorazowo określone przy wykorzystaniu normalnych reguł z podręcznika gry.

ZWYCIĘSTWO

Po pięciu rundach walki lub kiedy jeden z uczestników zabawy straci całą swą armię (w zależności od tego, co zaistnieje jako pierwsze), gracze mogą albo obliczyć punkty, by poznać zwycięzcę, albo wykonać rzut sprawdzający nadejście posiłków dla każdej strony (patrz dalej). Jeśli rzeczywiście pojawią się posiłki, bitwa trwa przez następne trzy rundy. Gra zawsze kończy się po ośmiu rundach.

Za każdą rozbitą drużynę wroga otrzymuje się pięć punktów, każdy model pojedynczy wart jest 7 punktów. Jednostki

KONIEC



zniszczone bądź zmuszone do ucieczki są warte dwa razy tyle punktów.

POSIŁKI

Sprawdzając nadejście posiłków, każdy gracz wykonuje rzut, którego wynik odczytuje w Tabeli numer 5. Określa on wartość punktową sił wsparcia, jakie pojawią się na polu bitwy. Należy również wykonać dodatkowy rzut w Tabeli numer 4, określający ile pojazdów znajduje się w posiłkach. W razie konieczności należy wykorzystać liczby w nawiasach.

Wszystkie posiłki są początkowo trzymane poza stołem. W czasie fazy aktywacji tury szóstej należy uaktywnić każdą

drużynę lub model pojedynczy, które wchodzi do skład posiłków. Rzut odnoszący się do Tabeli numer 6 określi status i opcje rozstawienia dla każdej jednostki. Zwróć uwagę, że jednostka nigdy nie może on wkroczyć do bitwy od strony krawędzi stołu należącej do przeciwnika (wyjątkiem od tej zasady jest opóźnienie oddziału).

Po określeniu miejsc rozstawienia nowych oddziałów, umieść jednostkę przy właściwej krawędzi stołu (lub w innym miejscu określonym z pomocą Tabeli numer 6) tak, by tył podstawek dotykał brzegu pola bitwy. Uaktywniony model może następnie wykonać pełen zestaw akcji.

WARIANTY OPCJONALNE

Poniżej znajduje się lista zmian możliwych do wprowadzenia w każdym scenariuszu. Przed rozpoczęciem gry obaj gracze powinni uzgodnić, czy chcą, czy też nie chcą z nich korzystać.

Modyfikacje te zakładają, że w grze biorą udział posiłki, co wydłuża rozgrywkę do pełnych ośmiu rund. Zanim rozpocznie się bitwa, należy wykonać rzuty w Tabeli numer 3 i Tabeli numer 5 celem określenia wielkości armii i posiłków dla każdej ze stron.

Jednostki posiłkowe można rozstawić w czasie dowolnej tury, nie wyłączając tury pierwszej. Zanim wykonasz rzut na Tabeli numer 6, sprawdzający w jaki sposób przybywają posiłki, musisz rzucić k20 – by ustalić, czy w ogóle się pojawią. Od wyniku rzutu odejmij liczbę minionych tur gry; jeśli wynik jest równy lub mniejszy od 8, posiłki przybywają i są rozstawiane przy użyciu Tabeli numer 6. W innym przypadku jednostka zagubiła się po drodze lub nie była dostępna w czasie trwania bitwy (stracone posiłki nie są wliczane do punktów zwycięstwa).

TABELA NR 5

Wynik rzutu	Wartość punktową posiłków
1-3	1000 punktów
4-10	750 punktów
11-17	500 punktów
18-20	250 punktów

TABELA NR 6

Wynik rzutu – Rozstawienie/status

1 – Atak od tyłu: Uaktywniona drużyna lub pojedynczy model wykorzystala element zaskoczenia taktycznego. Podczas tej tury nie umieszczaj modeli na stole – zamiast tego poczekaj do tury siódmej, kiedy to możesz rozstawić i uaktywnić ten oddział w dowolnym miejscu na krawędzi stołu należącej do przeciwnika.

2-3 – Atak z flanki: Uaktywniona drużyna lub pojedynczy model zdołała wymanewrować wroga i w czasie tej tury może wejść do bitwy z dowolnej strony stołu, poza krawędzią należącej do przeciwnika.

4-6 – Manewr obejścia: Uaktywniona drużyna lub pojedynczy model próbuje wymanewrować nieprzyjaciela. W czasie tej tury nie umieszczaj jednostki na polu bitwy, wstrzymaj się do tury siódmej. Dopiero wówczas będziesz mógł rozstawić oddział (po uaktywnieniu) przy dowolnej krawędzi stołu, poza tą, która należy do przeciwnika.

7-9 – Desant powietrzny: Uaktywniona drużyna lub pojedynczy model jest desantowana ze śmigłowca zgodnie z zasadami podanymi w podręczniku gry. Żołnierze „czekający” mogą strzelać do śmigłowca, wykorzystując te same zasady.

10-19 – Normalne rozstawienie: Uaktywniona drużyna lub pojedynczy model może się rozstawić w dowolnym miejscu przylegającym do krawędzi stołu dowodzącego nimi gracza.

20 – Opóźnienie: Uaktywniona drużyna lub pojedynczy model została opóźniona, w tej turze nie można jej rozstawić. Po uaktywnieniu drużyny w następnej turze należy wykonać ponowny rzut w tej tabeli.

CIEŃ Z PRZESZŁOŚCI

CZĘŚĆ II

Tomek Kreczmar i Andrzej Miszkurka

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Cień z przeszłości II to opowieść do gry **Wilkołak: Apokalipsa**, która ma niewiele wspólnego z *Cieniem z przeszłości I*.

– *Więc nadal upiera się pan przy tym, że jest wilkołakiem?* – zapytał profesor Józef Viculis, poprawiając krawat.

– *Jestem Tańczącym na Wietrze garou ze szczepu Piękny Brzeg* – odpowiedział skrzepowany kaftanem człowiek o bladej twarzy.

– *Proszę mi o tym opowiedzieć* – profesor odezwał się po chwili milczenia. – *Co to znaczy być wilkołakiem?*

– *To znaczy...*

– *Tak?*

– *To znaczy być obrońcą...*

– *Tak, czego obrońcą?*

– *Obrońcą ziemi.*

– *A jakiej ziemi chce pan bronić?* – spytał z ironicznym uśmiechem profesor.

– *No...* – zmęczony mężczyzna przez kilka sekund poszukiwał odpowiedzi, ale nie był w stanie jej udzielić.

– *A jakie jest pana ostatnie wspomnienie?* – dopytywał się wciąż uśmiechnięty lekarz.

– *Pamiętam wiatr pieszczący moją twarz... światło księżycy wskazujące mi drogę... mury twierdzy wylaniające się spośród cieni... władców strachu ze srebrnymi ostrzami...*

– *To już słyszałem. Co było dalej?*

– *Dalej... dalej...* – powtarzał mężczyzna, starając się przebić przez zasłonę niepamięci.

– *Siostrze* – profesor zwrócił się do pielęgniarki, stojącej obok biurka. – *Proszę zaaplikować pacjentowi lekarstwo i zaprowadzić go do izolatki.*

– *Lekarstwo?! – zaskowyczał przestraszony mężczyzna, próbując uciec przed zbliżającą się do niego pielęgniarką. – Nie chcę lekarstwa, nie chcę tam wracać!!!*

– *Przytrzymajcie go, szybko!* – krzyknęła siostra do sanitariuszy, przyczajonych za plecami chorego, i wbiła igłę w jego ramię.

– *Nieeeeeee...*

WPROWADZENIE

Akcja drugiej części *Cienia z przeszłości* rozgrywa się w szpitalu psychiatrycznym przy ulicy Sobieskiego. Wydarzenia i osoby opisane w pierwszej części scenariusza są urojeniami (a może nie...) chorych bohaterów oraz autorów tego tekstu. Rzeczywistość wygląda, niestety, o wiele gorzej, niż można by pomyśleć w trakcie lektury pierwszej części przygody – bohaterowie są pacjentami szpitala psychiatrycznego opalanego przez sługi Żmija. Profesor Józef Viculis, Wielka Siostra i Nocny Strażnik za pomocą lekarstw skażonych toksynami „smoka” zmieniają bezbronnych pacjentów w *fomory*. Nie następuje to jednak od razu. Trzeba najpierw złamać opór ludzi, co w niektórych przypadkach ciągnie się miesiącami.

W tym czasie pacjentów torturuje się psychicznie i fizycznie, wyciąga na światło dzienne wszystkie ich strachy i brudy moralne. Proces ten przypomina igranie kota z myszką,



Ta przygoda jest nieoficjalnym scenariuszem do gry Wilkołak: Apokalipsa.

Za fachowe porady i pomoc w jej tworzeniu bardzo dziękujemy Gości.

tragifarsę, której bohaterami są, niestety, bohaterowie graczy.

Przed poprowadzeniem tej historii Narrator powinien zastanowić się, czy będzie ona pasowała do Kroniki, którą tworzy wraz z graczami. Nie tylko dlatego, że *Cień z przeszłości* jest inny od „standardowych” opowieści do **Wilkołaka**, ale przede wszystkim dlatego, że może wprowadzić sporo zamieszania – Narrator może nie chcieć, aby wszystko, czego bohaterowie doświadczili w przeszłości, okazało się jedynie figłem, spletanym im przez wyobraźnię. Z drugiej jednak strony zastosowanie się do naszych wskazówek da Narratorowi możliwość poprowadzenia Kroniki w nowym kierunku, naprawienia błędów, które w przeszłości popełnił, zmiany nastroju prowadzonych przygód itd.

Sposób, w jaki bohaterowie trafili do zakładu psychiatrycznego, nie jest ważny. Narrator nie musi, a nawet nie powinien, wyjaśniać tego graczom. Istotne jest to, jak rozpocznie drugą część przygody i jak będzie sobie poczynął w jej trakcie.

Początek

Narrator powinien postarać się, aby zakończenie pierwszej części *Cienia z przeszłości* zbiegło się z końcem sesji. W żadnym wypadku nie może zasugerować graczom, co wydarzy się podczas następnego spotkania. Nie powinien zdradzać się z tym nawet wtedy, gdy bohaterowie zginą w walce z Władcami Cieni.

Następne spotkanie rozpocznie się trochę inaczej, niż ma to miejsce zazwyczaj. Gracze będą przybywali na nie pojedynczo, mniej więcej co pół godziny – Narrator musi wymyślić jakiś dobry powód, żeby nie wzbudziło to ich podejrzeń. Po przybyciu każdego z graczy powinna zostać przeprowadzona podana dalej procedura.

Narrator prowadzi gracza do pokoju, w którym zazwyczaj odbywają się sesje. Sadza go na krzesło, siada naprzeciw niego i od razu, bez zbędnych ceregieli, zaczyna zachowywać się tak, jakby był profesorem Józefem Viculisem, ordynatorem kliniki psychiatrycznej imienia Stefana Grabińskiego. Ciekawym pomysłem wydaje się być zaproszenie do pomocy kilku statystów – kolegów, którzy przyjmą role sanitariuszy, i koleżanki, która wcieli się Wielką Siostrę. Cała ta grupka może z powodzeniem odegrać scenę opisaną na początku przygody. Oczywiście gracz będzie zaskoczony i zdezorientowany, ale właśnie o to chodzi. Po zaaplikowaniu leków uspokajających (oczywiście na niby) pacjenta należy odprowadzić do oddzielnego pokoju i pozostawić go tam sam na sam z myślami.

Cała sytuacja może wyglądać mniej więcej tak:

Narrator: – Więc nadal utrzymuję pan, że jest wilkołakiem?

Gracz: – Tomek, o co ci chodzi? Myślałem, że chcesz porozmawiać o poprzedniej sesji.

N: – Proszę odpowiedzieć na moje pytanie.

G: – Nie wygłupiaj się.

N: – Powinien się pan do mnie zwracać „profesorze“. Nie jesteśmy na ty.

W tym momencie do pokoju powinni wejść statysci.

N: – Siostró, proszę przygotować coś na uspokojenie.

Sanitariusze mogą przytrzymać „pacjenta“, a siostra zmusić do wypicia kolorowego płynu (na przykład coca-coli) i połknięcia aspiryny (oczywiście nie powinno dojść do rękoczynów). Może w tym momencie gracz zorientuje się, że sesja już się zaczęła i znacznie wczuwać się w rolę szaleńca. Narrator powinien mu w tym pomóc, przejąć na jakiś czas inicjatywę i opowiadać o rzeczach, które już kiedyś od niego usłyszał, a które miały miejsce w czasie minionych przygód. To w jakiś sposób da graczowi przynajmniej częściowe wyobrażenie o tym gdzie przebywa, z kim ma do czynienia, i że tak naprawdę jest to dalszy ciąg przygód jego bohatera.

Kiedy już wszyscy gracze poznają profesora Viculisa, Narrator może ich zaprosić do pokoju, w którym będzie odbywać się sesja, i rozpocząć zwykłą rozgrywkę. Oczywiście na początku należy im się kilka słów wyjaśnienia. Nie powinno jednak paść żadne słowo, które mogłoby pomóc im zrozumieć, w jaki sposób trafili do zakładu



psychiatrycznego itp. Mogą się co najwyżej dowiedzieć, że od jakiegoś bliżej nieokreślonego czasu przebywają w tym miejscu, a wszystkie ich wspomnienia urywają się w chwili spotkania z Władcami Cieni.

Po krótkim wprowadzeniu Narrator powinien wręczyć graczom kartki z informacjami dotyczącymi życia na oddziale, sanitariuszy, Wielkiej Siostry i profesora oraz ich stanu i tego, w jaki sposób mają odgrywać swoje role. Wszystkie te informacje zostały podane w dalszej części

przygody – oczywiście nic nie będzie wskazywało na to, że ze szpitala psychiatrycznym imienia Grabińskiego dzieje się coś dziwnego.

Bohaterowie

Leki, podawane regularnie, ograniczają zdolności bohaterów. Nie mogą oni zmieniać postaci, korzystać z Darów i Rytuałów itd. Są ponadto słabsi, bardziej ulegli i mniej agresywni.

Szpital im. Stefana Grabińskiego

W chwili rozpoczęcia przygody na oddziale zamkniętym szpitala psychiatrycznego im. Stefana Grabińskiego przebywa dwudziestu trzech pacjentów (nie licząc bohaterów). Większość z nich to schizofrenicy, paranoicy i psychotycy. Wszyscy codziennie otrzymują leki, które tłumią ich reakcje – są otepiali, zamknięci w sobie, nie reagują na bodźce zewnętrzne, nie mogą się skupić. Niektórzy w monotonnym, niezmiennym rytmie przemierzają korytarze – w tę i z powrotem, w tę i z powrotem... Innym, tym najbardziej pobudzonym, trzęsą się ręce i głowy. Wielu prowadzi rozmowy z wymagowanymi towarzyszami lub wykonuje dziwaczne czynności w sobie tylko znanym celu.

Ordynatorem oddziału jest profesor Józef Viculis – *fomor*, który będzie starał się przemienić bohaterów w podobne sobie stwory. Siostrą przełożoną jest Wielka Siostra, istota tego samego rodzaju co profesor. Poza nimi w skład personelu wchodzi pięciu lekarzy, siedmiu sanitariuszy i pięć pielęgniarek. Żadne z nich nie jest związane ze Żmijem i nie zdaje sobie sprawy z działań przełożonych. Wydaje im się, że wszystko, co dzieje się w szpitalu, czyni się dla dobra pacjentów.

W pewnym momencie na oddziale pojawi się nowy pracownik – Nocny Strażnik. Stanie się to w momencie, gdy bohaterowie zaczną przyjmować leki skażone jadem Żmija – Nocny Strażnik to Zmora, która będzie umiała im czas.

W szpitalu im. Grabińskiego panuje ściśle określony porządek dnia. O ósmej rano podaje się śniadanie, o dwunastej trzydzieści – obiad, a o siedemnastej – kolację. Mniej więcej w tych samych porach pacjenci otrzymują leki. Niektórzy biorą je o wiele częściej, jeżeli wymaga tego ich stan zdrowia.

Na oddziale psychiatrycznym znajduje się palarnia oraz świetlica, w której pacjenci, pod okiem pielęgniarki lub sanitariusza, mogą oglądać wybrane programy telewizyjne lub oddawać się innym rozrywkom. Za palenie papierosów poza wyznaczonym pomieszczeniem grożą kary, tak samo traktuje się wszystkie inne

przewinienia. Najczęstszą karą jest zamknięcie w izolacie, choć zdarza się, że pacjentów traktuje się elektrowstrząsami bądź po prostu ich bije – te dwie ostatnie metody karcenia chorych są oczywiście zakazane i nikt z personelu „oficjalnie“ nic na ten temat nie wie.

Raz w tygodniu (ma to miejsce zazwyczaj w piątki) profesor Viculis, wraz z całym personelem, urządza obchód szpitala. Podczas obchodu lekarze mówią mu o dolegliwościach pacjentów, często przy tym roztrząsając publicznie problemy poszczególnych osób – niejednokrotnie bardzo intymne. Profesor uważnie przysłuchuje się słowom lekarzy, pyta, czy stan zdrowia danego delikwenta poprawił się, czy też nie. Często i głośno daje swym pracownikom rady, jak postępować w konkretnych przypadkach.

Od czasu do czasu mają miejsce Zebrania Społeczności. W ich trakcie pacjenci (oczywiście tylko ci, którzy są w stanie) pod czujnym okiem Wielkiej Siostry i jednego z lekarzy opowiadają o swoich problemach, przeszłości, odczuwanych dolegliwościach itp. Większość chorych nie lubi tych spotkań i unika ich, gdyż podczas zebrań traktuje się ich jak przedmioty. Jeśli, na przykład, pacjent zgłosi, że został dwa dni temu pobity, Wielka Siostra zapyta go, dlaczego nie poinformował jej o tym wcześniej, nie wyciągając przy tym żadnych konsekwencji w stosunku do sprawcy pobicia.

Specjalni pacjenci

Poza schizofrenikami, paranoikami i psychotykami na oddziale psychiatrycznym szpitala im. Grabińskiego przebywa kilku nietypowych pacjentów. Narrator może wykorzystać poniższe charakterystyki wedle swej woli, mając na celu uatrakcyjnienie przygody.

Wytatuowany człowiek

Całe ciało tego pacjenta pokryte jest kolorowymi tatuażami. Twierdzi on, że robią mu je duchy i że każdy z nich (tatuaży) opowiada historię, która już miała miejsce lub wydarzy się w niedalekiej przyszłości. Wytatuowany człowiek przez większość czasu zachowuje się spokojnie, jedynie w nocy krzyczy przez sen, tak jakby coś sprawiało mu wielki ból. Każdego ranka pokazuje publicznie jeden z tatuaży mówiąc, że pojawił się on podczas snu. Najśmieszniejsze w tym wszystkim jest to, że jego słowa są prawdziwe. Na jego ciele rzeczywiście pojawiają się coraz to nowe malunki przedstawiające wydarzenia, których świadkami mogą stać się w przyszłości bohaterowie.

Podczas pierwszego spotkania z tym pacjentem Narrator powinien bardzo dokładnie opisać kilka tatuaży pokrywających

jego ciało. Każdy z nich przedstawia jakąś scenę. Na jednym widać wisielca, na innym rozczłonkowaną dziewczynkę, a jeszcze na innym cień przemykający korytarzami. Bohaterowie mogą w przyszłości stać się świadkami tych scen. Wisielec to jeden z pacjentów, który popełni samobójstwo. Informacje o rozczłonkowanej dziewczynce znajdziesz poniżej, zaś przemykający korytarzami cień zapowiada narodziny mordercy, który powoli opanowuje ciało Pisarza.

Pisarz

Wiktor Zawijkiewicz był swego czasu wziętym pisarzem. Stworzył serię czarnych kryminałów, których głównym bohaterem był bezwzględny morderca Darosław T. Bauman. W pewnym momencie życia pisanie cyklu historii o zabójcy znudziło Wiktora – chciał tworzyć poważniejsze rzeczy, książki o problemach zwykłych ludzi, o ich smutkach i radościach. Postanowił więc, że uśmierci swojego bohatera i w ten sposób raz na zawsze skończy z drugorzędną literaturą. Nie udało mu się to jednak. Darosław T. Bauman stał się przez te wszystkie lata częścią osobowości Zawijkiewicza, żywą istotą uwięzioną w ciele pisarza, i nie chciał umierać. Bauman zabił żonę Wiktora, aby dać mu do zrozumienia, że jest gotów na wszystko. A kiedy to nic nie dało (pisarz nie chciał kontynuować cyklu czarnych kryminałów), Darosław T. Bauman pozbył się również jego dzieci. Warszawska policja bardzo szybko odkryła zbrodnie Zawijkiewicza. W czasie procesu pisarz został uznany za niepczytelnego i trafił do szpitala im. Grabińskiego. Tutaj rozegra się finał jego życiowej tragedii – Darosław T. Bauman narodzi się jako niezależna istota i uczyni wiele zła.

Pisarz bardzo rzadko odzywa się do innych pacjentów. Zazwyczaj trzyma się na uboczu i mamrocze coś do siebie – a może do Darosława T. Baumana?

Z kolei Bauman jest zimnym, wychowanym typkiem. Otacza go aura siły i pewności siebie. Widząc go gracze powinni być przeświadczeni, że to sama śmierć pojawiła się przed ich oczami.

Wielkolud

Ten prawie dwumetrowy mężczyzna snuje się korytarzami szpitala, co pewien czas wykrzykując lub wyszeptując poniższy tekst:

Darkness imprisoning me / all that I see / Absolute horror / I cannot live / I cannot die / trapped in myself / body my holding cell.

Nikt nie wie, co znaczą jego słowa i dlaczego w kółko je powtarza. Wydaje się być zwyczajnym pacjentem, ale bohaterowie bardzo szybko dowiedzą się, że nie jest to prawda. Za każdym razem, kiedy znajdują się w Drugim Szpitalu (patrz *Dwa światy*)

i wpadną w poważne tarapaty, pojawi się Wielkolud. Jego nagle przybycie sprawi, że bohaterowie przeniosą się z powrotem do realnego świata. Jest on niejako ostoją bohaterów, jedyną dostępną im ucieczką przed czającym się wokół szaleństwem – potrafi ochronić ich przed Nocnym Strażnikiem i innymi zmorami. Jednocześnie jednak pozostaje tajemniczy i nieodgadniony. Gracze z pewnością będą się zastanawiać nad tym, kim jest ów człowiek, jaka jest jego rola w całej tej historii, skąd się wziął itp. Być może nigdy nie znajdą odpowiedzi na te pytania...

Natalia (Pocięta dziewczynka)

Ta pacjentka nie istnieje naprawdę – jest wytworem wyobraźni (a może nie?) jednego z bohaterów (dlatego też nie będzie jej widział nikt poza nim i Wielkoludem). Pierwszej nocy po zażyciu Lekarstwa obudzi go płacz dziecka, który będzie dochodził spod jego łóżka. Kiedy pod nie zajrzy, zobaczy głowę co najwyżej siedmioletniej cygańskiej dziewczynki, która zacznie do niego mówić: *Dlaczego mi to zrobiłeś? Dlaczego zabrałeś mi moje ręce i nogi? Nie mam nawet serca, które*



biłoby w mojej piersi. Od tej pory, jeżeli ją zignoruje, zawsze będzie słyszał jej płacz i głos powtarzający te same słowa. Jeżeli bohater poświęci jej trochę więcej czasu, dziewczynka poprosi go, aby odnalazł pozostałe części jej ciała, aby „złożyć ją z powrotem do kupy”. Obieca mu w zamian pomoc w ucieczce z zakładu, ochronę przed trapiącymi go koszmarami.

Narrator powinien zdecydować, gdzie znajdują się kończyny i tułów dziewczynki oraz w jaki sposób bohater będzie mógł je zdobyć. Na przykład, nogę można odnaleźć w pokoju pielęgniarek (jak tam się dostać?), a serce w piersi jednego z pacjentów (oczywiście trzeba go będzie najpierw zabić).

Alvin

To najstarszy pacjent oddziału psychiatrycznego szpitala im. Grabińskiego. Nikt nie wie, kiedy i jak tu trafił – nawet profesor Viculis. Alvin jest bardzo specyficznym chorym, wciąga bowiem do świata swoich sennych koszmarów otaczające go osoby. Może tak się zdarzyć, że do tej mrocznej krainy trafią bohaterowie. W takim przypadku Narrator będzie mógł rozegrać wybraną przez siebie przygodę z napisanego przez nas cyklu *Dom*. Oczywiście zdajemy sobie sprawę, że te scenariusze są w zupełnie innej konwencji, ale ich przerobienie z pewnością nie sprawi prowadzącemu problemów. A rozegranie któregoś z *Domów* (MiM numery 10 i 12) pogłębi jeszcze w bohaterach uczucie ogarniającego ich szaleństwa. Jeśli nawet gracze znają *Domy*, to fakt ten nie powinien zniechęcać Narratora. Wręcz przeciwnie – wyda im się to jeszcze bardziej dziwne i niepokojące. Narrator musi jednak pamiętać, że śmierć w sennej krainie nie oznacza śmierci bohatera, a jedynie jego powrót do rzeczywistości szpitala. Co gorsza, koszmar Alwina może powrócić kolejnej nocy, albo nawet kilkakrotnie.

PERSONEL

Józef Viculis jest mężczyzną liczącym 53 lata. Jego kruczoczarne włosy są przycięte na skroniach siwizną. Nie wyróżnia się niczym szczególnym – ubiera się w dobrze skrojone garnitury i nosi okulary o przyciemnionych szklach w rogowej oprawie. Jedynie płonące czerwienią oczy są dowodem na to, że Viculis nie jest zwykłym człowiekiem. Józef w młodości pragnął zostać światowej sławy psychiatrą. Niestety, do osiągnięcia sukcesu trzeba czegoś więcej niż tylko chęci – cierpliwości, pracowitości, a nade wszystko talentu. Tego ostatniego właśnie zabrakło Viculisowi. Znalazł jednak inną drogę do sławy. Majaczenia pacjentów, których wysłuchiwał przez wiele lat, naprowadziły go na ślad mrocznej potęgi, kryjącej się gdzieś poza ludzkim rozumieniem. Bez

wahania oddał się tej tajemniczej mocy, aby w ten sposób zdobyć sławę i poważanie pośród innych psychiatrów. W zamian za wiedzę i moc Zmij zażądał, aby Józef zaczął na swoim oddziale produkować dla niego *fomory*. Profesor przez dziesięć lat służył swemu panu i w tym czasie stworzył całe rzesze dziwnych istot, a w końcu sam stał się podobny istotom, które kreował. Przestał mieć własne pragnienia i cele – już od dawna myśli tylko o tym, jak najlepiej służyć swemu panu.

Odgrywając Viculisa Narrator powinien pamiętać, że jest to inteligentny, wykształcony człowiek, który dobrze ukrywa swą odmiennosć. Potrafi być uprzejmy, ale równocześnie stanowczy i ostry, jeśli tylko wymaga tego sytuacja. Wydaje się przejmować wszystkimi pacjentami, są to jednak tylko pozory – w każdym widzi jedynie materiał, z którego może stworzyć sługę Zmija. Czasami, kiedy straci panowanie nad sobą, uzewnętrznia się jego prawdziwa natura i Józef wpada w szal. Dzieje się to jednak bardzo rzadko i zazwyczaj jedynie na oczach personelu, a nie pacjentów. Biada jednak choremu, który wywoła u niego furję...

Wielka Siostra jest jednym z pierwszych *fomorów* stworzonych przez Viculisa. Ambitna i żądna władzy, była doskonałą kandydatką na sługę Zmija. Józef za pomocą leków i hipnozy przemienił ją w istotę oddaną mrocznej potędze...

Ania Marciniak – bo tak się naprawdę nazywa – jest o dwa lata młodsza od Viculisa, ale wygląda na wiele starszą. Jej twarz jest pomarszczona, włosy siwe, oczy zmęczone. Myliłby się jednak ten, kto uznałby na jej widok, że jest słaba i stara – w tym ciele drzemie złość, nienawiść i energia, które pochodzą wprost od Zmija. Pacjenci są dla Wielkiej Siostry istotami gorszymi od zwierząt. Uważa, że powinno się ich zabijać, a nie leczyć. Dlatego też bardzo często daje im środki, których nie zapisali lekarze. Chce w ten sposób zwiększyć ich cierpienia lub doprowadzić do szybszej śmierci.

Odgrywając Anę Marciniak Narrator powinien pamiętać, że jest ona silną kobietą, która nie znosi sprzeciwu ani żadnych zbędnych dyskusji.

Wielka siostra powinna stać się największym wrogiem bohaterów, źródłem wszelkiego zła, które ich spotyka. Na jej widok mogą wpadać w histerię, uciekać, kryć się po kątach lub nawet lać w majty.

Nocny Strażnik jest zmurą przywołaną przez Józefa Viculisa, nawiedzającą oddział psychiatryczny i uprzykrzającą życie pacjentom. Przyjmuje kształt wielkiego sanitariusza z ukrytą w cieniu twarzy i zinnymi, pozbawionymi uczuć oczyma. Zazwyczaj nosi ze sobą długą pałkę lub stalowy kastet.

DWA ŚWIATY

Leki podawane bohaterom ograniczają ich zdolności. Środki te wywołują jednakże pewien ciekawy efekt uboczny: mimo że żaden garou nie może z własnej woli przenieść się do świata duchów, to pod wpływem chemikaliów jest to co pewien czas możliwe. Tak więc szpital im. Grabińskiego to tak naprawdę dwa światy, w których będą się poruszać bohaterowie – realny ośrodek i jego odbicie w Umbrze. Ta druga, nierealna placówka jest przerażającym odbiciem swego pierwowzoru. Po korytarzach snują się inni pacjenci i inni sanitariusze (zmory bądź ludzie, którzy odegrali znaczącą rolę w historii szpitala). Ściany i podłogi zdają się co pewien czas żyć własnym życiem i poruszać. Okna nie są zakratowane, a zamurowane, zaś wszystkie drzwi obite metalową blachą. W powietrzu unoszą się dziwne zapachy (zgnilizny, rozkładu) i odgłosy (krzyki, szepty, wycie). Co pewien czas korytarze zasnuwa gęsta mgła, całkowicie ograniczająca widoczność. Tu nikt nie kryje się ze stosowaniem przemocy, bicie odbywa się publicznie, na oczach wszystkich (personel bije pacjentów, lecz również pacjenci toczą bójki pomiędzy sobą, a nawet atakują personel). To, jak naprawdę będzie wyglądało odbicie szpitala w Umbrze, zależy tylko od prowadzącego.

Narrator powinien postarać się, by gracie nigdy do końca nie zdawali sobie sprawy z tego, kiedy i w jaki sposób przenoszą się z jednego szpitala do drugiego. Może uda mu się nawet tak ich zmylić, że przez kilka chwil nie zorientują się w istnieniu drugiego świata. Jednak po kilku przejściach do świata duchów każde następne będzie coraz brutalniejsze i coraz łatwiejsze do rozpoznania. Bohaterowie będą odczuwali ból, strach i niepewność. Każdy „skok” do Umbrzy winien szokować bohaterów i niszczyć opanowanie graczy.

IZOLATKI

Izolátky to niewielkie pomieszczenia, w których zazwyczaj przetrzymuje się nadpobudliwych pacjentów. Na oddziale istnieją dwa rodzaje izolatek. Do jednych, których ściany obite są miękką materią, wprowadza się pacjentów w kaftanach bezpieczeństwa. W drugich znajdują się łóżka, do których przywiązuje chorych. W obu rodzajach izolatek rzeczywistego szpitala nie będzie się działo nic specjalnego w trakcie przeżywania pacjenta. Trzeba jednak pamiętać, że odosobnienie jest straszną karą i w poważny sposób wpływa na psychikę pacjenta. Narrator powinien zastanowić się, jak będą zachowywali się bohaterowie przed, po i w trakcie pobytu w tym miejscu.

gorzej będzie, jeżeli ktoś w trakcie odosobnienia przeniesie się do świata duchów. W takim przypadku wygląd izolatki zmieni się diametralnie. Zamiast miękkiego materiału w ściany powbijane będą metalowe, przerdzewiałe kolce. Pacjenta nie będą już krępować miękkie pasy, a ciężkie i masywne łańcuchy. W pomieszczeniu znajdzie się również dziwaczna, olbrzymia maszyna, długimi, gumowymi rurami połączona z ciałem chorego – jego ustami, nosem, żyłami, uszami. Maszynę będzie obsługiwał śmieszny, mały człowieczek ubrany w kitel, który zapewne przed wieloma laty był biały, jednak teraz pokrywa go skrzepla krew, jakaś żółto-zielona substancja itp.

Z tej nierealnej izolatki nie wychodzą zwykli ludzie. Działanie dziwacznej aparatury i pobyt w tym obrzydliwym miejscu wypacza umysły i deformuje ciała pacjentów. To, jaki wpływ miejsce to będzie miało na bohaterów, zależy tylko Narratora. Możliwe, że bohaterowie przebywający w izolacie na zawsze zostawią w niej część siebie (np. tę wilczą i nawet po opuszczeniu szpitala i powrocie do zdrowia nie będą mogli zmieniać swej postaci) i aby powrócić do poprzedniego stanu, będą musieli ją uwolnić. Niezależnie od tego, co im się przytrafi, Narrator powinien kontrolować całą sytuację. Musi wybierać myślą w przyszłość, wiedzieć, jak zakończy się cała sprawa, w jaki sposób bohaterowie będą mogli powrócić do normalności itd.

SCENY

Poniżej są opisane dwa wydarzenia, które będą miały miejsce podczas pobytu graczy na oddziale psychiatrycznym. Pierwsze z nich rozpoczyna proces przemiany bohaterów w *fomory* i zapowiada eskalację szaleństwa, która ma wkrótce nastąpić. Druga scena opisuje wydarzenie, które nastąpi pod koniec pobytu postaci w szpitalu i będzie finałem tej przygody. To, co się będzie działo pomiędzy nimi, zależy tylko od Narratora, który może kierować się naszymi wskazówkami, bądź też wzbogacić je własnymi pomysłami.

Scena pierwsza: Nowy lek

Przez kilka dni życie bohaterów nie będzie się różniło od losu zwykłych pacjentów oddziału psychiatrycznego. Będą poddawani typowym badaniom, brali udział w spotkaniach z terapeutami i otrzymywali zwykłe leki. Jednak po jednym z obchodów Józef Viculis uzna, że nadszedł w końcu czas, aby przemienić bohaterów w *fomory*. Zaleci więc podawanie im specyficznego leku, który, według niego, poprawi samopoczucie pacjentów. Jest to specjalny środek, który Viculis samodzielnie opracował, a który

naależy jeszcze przetestować. Profesor uznał, że bohaterowie najlepiej nadają się na królików doświadczalnych.

W pierwszych dniach otrzymywania leku pacjenci nie odczuwają żadnych zauważalnych zmian swego stanu (może poza bohaterem, którego w nocy nawiedzi Natalia). Będą może spokojniejsi i mniej pobudliwi, ale poza tym nie dzieją się nic specjalnego. Jednak później bohaterowie powoli zaczną przenikać przez Bariery do odbitego w świecie duchów szpitala im. Grabińskiego. Z początku gracze nie powinni zdawać sobie sprawy, że ich garou znaleźli się w innej rzeczywistości. Dopiero po opisanym poniżej zdarzeniu mogą zacząć coś podejrzewać.

W środku nocy drzwi do sali, w której przebywają bohaterowie, otworzą się z głuchym łoskotem i do środka wkroczy wysoki sanitariusz. W rękę będzie trzymał grubą policyjną pałkę. Jeżeli bohaterowie dotąd nie ocknęli się, to sanitariusz podejdzie do każdego z nich i przebudzi, skopując z łóżka. Potem stanie nad jednym z nich (najlepiej, żeby był to ktoś, kto wcześniej głośno narzekał na warunki panujące w szpitalu, na traktowanie, jedzenie lub cokolwiek innego) i powie:

– Pan profesor jest z Ciebie niezadowolony, świrze. Tak bardzo staramy się Ci pomóc, a Ty robisz wszystko, żeby nam to utrudnić. Muszę Ci chyba przemówić do rozumu. Łapiesz?

Po wypowiedzeniu ostatniego słowa sanitariusz zacznie okładać pałką bohatera – uderzając w nerki, głowę, splot słoneczny – do momentu, kiedy ten nie straci przytomności. Niezależnie od pragnień pozostałych postaci, żadna z nich nie zdoła pomóc swemu towarzyszkowi – będą leżeli jak sparaliżowani, pozbawieni sił i energii. W końcu lekcja pogładowa sanitariusza zakończy się. Pielęgniarka wyjdzie, mówiąc na pożegnanie:

– To była dopiero pierwsza lekcja. Przygotujcie się na następną.

Od tej pory Nocny Strażnik będzie nawiedzał bohaterów prawie każdej nocy, a oni nie będą w stanie się przed nim obronić. Personel nie będzie zwracał uwagi na ich skargi, a ci, którzy będą zbyt głośno narzekali, trafią do izolatek (patrz *Izolatkę*). Nikt nie zwróci uwagi na ślady pobicia – wszyscy lekarze uznają, że doszło do bójki pomiędzy pacjentami i albo będą ich wiązać na noc, albo zwiększą dawki leków.

Scena ostatnia: Wielkolud

To wydarzenie będzie miało miejsce zapewne kilka, albo kilkanaście dni po *scenie pierwszej*. W tym czasie bohaterowie prawdopodobnie przeżyją wiele ciężkich chwil. Ich stan będzie pogarszał się z każdą godziną, ich opór malał. Staną się wrakami bohaterskich garou, którymi kiedyś

byli. I właśnie wtedy, w najcięższym momencie, w chwili, kiedy stracą nadzieję na to, że uda im się uratować, wyrwać z koshmaru, Wielkolud przemówi i wskaże im drogę ratunku, drogę ucieczki.

W środku nocy ktoś otworzy drzwi do ich sali. Na początku będą pewnie myśleli, że to Nocny Strażnik przyszedł zakończyć swe dzieło. Nie będzie to jednak on. Z cienia wyłoni się znajoma sylwetka Wielkoluda. Na jego twarzy tak jak zazwyczaj będzie gościł spokój – dziwny i nieznanym w tym miejscu stan ducha. Wielkolud będzie przez dłuższą chwilę wpatrywał się w twarz każdego bohatera, po czym gestem każe iść za sobą. Zaprowadzi ich do jednej z izolatek – drzwi pomieszczenia, mimo że starannie zamknięte, tworzą się pod dotknięciem jego dłoni... Wielkolud wejdzie do środka bez wahania. Jeżeli bohaterowie zrobią to samo, dostrzegą na przeciwległej ścianie izolatki następne drzwi, wykonane z rdzewiejącego żelaza, których przedtem tutaj na pewno nie było. Ich przewodnik nie da im zbyt długo czekać. Przerwie milczenie, wypowiadając pierwsze zrozumiałe słowa:

– Możecie pomóc i mnie i sobie. Wystarczy tylko, że je otworzycie i wejdziecie do środka. Ja tego nie mogę zrobić.

Jeżeli gracze zastosują się do prośby Wielkoluda, po wejściu do tajemniczego pomieszczenia osłepi ich światło. Poczują, że jakby unoszą się w powietrzu, że są lekcy i wolni. To uczucie minie tak szybko, jak się pojawiło. Ockną się w mroku nocy, w otoczeniu drzew. Narrator powinien opisać sytuację tak, jak miało to miejsce na początku pierwszej części tej przygody. W ten sposób gracze nigdy nie dowiedzą się, co było prawdą, a co tylko wytworem ich szalonej wyobraźni.

Odgłosy miasta znikły gdzieś w dali. Ciszę przerywa jedynie szum drzew targanych mocnymi, zimnymi podmuchami wiatru. Do tajemnego miejsca zgromadzenia już niedaleko. Jest późno, bardzo późno. Ciekawa twarz księżycy zerka przez chmury, spoglądając w dół, na grupę maszerujących przez lasek ludzi, którzy szybkim krokiem wchodzi na polanę otaczającą najstarszy dąb...

Jeżeli bohaterowie nie wejdą przez rdzewiejące drzwi, to do końca swych dni pozostaną na oddziale, bądź też w końcu poddadzą się Józefowi Viculisowi i przemienią w *fomory*.

PS. W powyższej przygodzie nie zamieściliśmy żadnych współczynników, ponieważ uznaliśmy, że nie są one potrzebne. Scenariusz nie opiera się na rzutach kośćmi, więc cechy nie powinny zaprzętać głowy Narratorowi.

SKRÓT DO R'LYEH

Miłosz

Ilustracje: Hubert Czajkowski



Witam!

Dla wszystkich znudzonych długimi modułami firmy Chaosium, które rozgrywać trzeba przez parę sesji, mam dobrą wiadomość: firma ta zapowiada nową serię dodatków „Fright Night Series” dla początkujących Keeperów i Badaczy. Mają to być krótkie, „jednonocne” przygódki do odegrania bez żadnej przerwy, od początku do końca. Książeczki są dość cienkie (po 48 stron), a kiedy czytacie te słowa, pierwsza część tego nowego cyklu, zatytułowana „The Compact Trail of Tsathogqua”, jest już w sprzedaży (oczywiście na Zachodzie).

Tymczasem mam w zanadru rodzynkę-niespodziankę! Są to dwa fragmenty listów H. P. Lovecrafta, które, mam nadzieję, raz na zawsze zamkną dyskusję o rzekomym istnieniu Księgi Necronomicon i Jej Podobnych. Pierwszy z listów datowany jest na 29 lipca 1936 roku, a jego adresem jest Willis Conover:

„A teraz o «straszliwych i zakazanych księgach» – zmuszony jestem powiedzieć, że większość z nich to moje czyste wymysły. Nigdy nie było żadnego Abdula Alhazreda i Necronomiconu – sam wymyśliłem te nazwy. Zastugą Roberta Blocha jest idea

Ludwiga Prinna i *De Vermis Mysteriis*, a Księga Eibona to pomysł Clarka Ashtona Smitha. Następnie Robert E. Howard jest odpowiedzialny za Friedricha von Junzta i jego *Unaussprechlichen Kulten*. (...)

Pisane „na poważnie” książki, które dotyczą tematów mrocznych, okultyzmu i ponadnaturalności, nie przerażają zbyt wiele czytelnika. Dlatego zabawniej jest wymyślać mitologiczne opracowania, jak *Necronomicon* czy *Księga Eibona*”.

Drugi list do Harry’ego O. Fishera pisany był pod koniec lutego 1937 roku:

„Imię «Abdul Alhazred» zaproponował mi jakiś dorosły (nie pomnę dziś kto), kiedy miałem 5 lat i po przeczytaniu „Baśni z tysiąca i jednej nocy” chciałem zostać Arabem. Wiele lat później pomyślałem, że mogłoby być zabawnie, gdybym nazwał tym imieniem autora jakiejś zakazanej książki.

Nazwa *Necronomicon* (*necros* – ciało; *nomos* – prawo; *eikon* – obraz = *Obraz Praw Umartych*) objawiła mi się w czasie snu, mimo że etymologia brzmi świetnie”.

Dodam tu, że choć „etymologia brzmi świetnie”, niektórzy kwestionują jej poprawność. Ich zdaniem nazwa winna brzmieć „*Necronomicos*”. Ale nie o to tu chodzi, prawda?

ODPOWIEDNIE DAĆ RZECZY SŁOWO,

czyli wracamy już do tematu sprzed miesiąca.

Miewając na konwentach możliwość wypowiedziania się na temat prowadzenia sesji w „Zewie Cthulhu”, wspólnie z ich uczestnikami dochodziliśmy do wniosku, że aby poprowadzić nastrojową sesję, należy w pierwszej kolejności nauczyć się składnie mówić po polsku.

Na czym bowiem polega budowanie nastroju grozy „od kuchni”?

Przed wszystkim na tym, żeby gracze pod wpływem umiejętności działań Strażnika zatracili swój krytycyzm w stosunku do otaczającej ich rzeczywistości i niemal na zasadzie odruchu przyjmowali za dobrą monetą wszystko to, co usłyszą, nie analizując otrzymywanych informacji pod względem realizmu. Znów pięknie brzmi, ale wydaje się niewykonalne.

Żeby osiągnąć zamierzony efekt, trzeba pamiętać o pięciu zmysłach i osobno o szóstym, czyli intuicji. Przeważnie pa-

miętamy, że gracze widzą i słyszą, a co z resztą zmysłów? Oto przykład z użyciem wzroku, słuchu (stereotyp), dotyku (temperatura) i szóstego zmysłu:

Przykład (ST – Strażnik Tajemnic; B – Badacz):

ST – Przekroczyłeś zatem próg domu, w którym zamierzasz odnaleźć odpowiedź na nurtujące cię pytanie. Jest zupełnie ciemno i przeraźliwie cicho... I jeszcze jedno – rzecz dziwna, ale we wszystkich „mądrych książkach” wspomniano, że nawiedzone miejsca charakteryzują się przenikliwym chłodem. Tu jednakże jest zupełnie ciepło. Nie, wcale nie duszno – po prostu ciepło i miło. Chyba wolałbyś, żeby wszystko było tak jak w książkach, bo jeśli nie jest, to co jeszcze ze zdobytych ostatnio informacji jest kłamstwem?...

B – Przetadowuję broń.

ST – Spokojne morze otaczającej cię ciszy rozrywa nagle chrzęst zamka pistoletu. W tym momencie dociera do ciebie świadomość błędu, jaki przed chwilą popełniłeś – dałeś znak swej bytności! Jeśli coś rzeczywiście jest w tym domu, to dowiedziało się o twojej wizycie. Nagle wyraźnie czujesz, że jesteś obserwowany... Jak wtedy, gdy bawiliśmy się z kolegami w chowanego i szukając ich, wszedłeś do ciemnego pokoju. Na pewno tam byli! Patrzyli na ciebie, stojącego na tle jasnego progu! A ty nie wiedziałeś nawet, w którą stronę spojrzeć...

Tak jest i dziś. Oto czujesz, że wewnątrz tego domu zmysł, któremu ludzkość nie nadała jeszcze nazwy, uaktywnił się i, nie kryjąc swej ciekawości, będzie ci teraz towarzyszył w każdym pomieszczeniu, na każdym kroku, a może już do końca życia!...

B – O Boże!

Podstawą sukcesu Strażnika w takiej i innych sytuacjach jest umiejętność mówienia, a raczej „zdolność słowotoku”. Od technicznej strony znaczy to, że należy wprowadzić graczy w trans, rozleniwic ich, uspić „zdrowy rozsądek” długim opisem wewnętrznych wrażeń, odczuć czy otoczenia. W czasie mówienia należy stopniowo, powoli, po kolei wprowadzać

opisy coraz bardziej odbiegające od normalności. Rozbudzać iskrę poety w duszach graczy. Nie jednym, długim opisem, ale kilkom a lub kilkunastoma (!), przez parę godzin rozgrywki.

UWAGA: opisy nie mogą być nudne i hamować gry! Jak to osiągnąć? Na przykład Badaczom musi się przynajmniej zdawać, że słuchając ciebie zdobywają kolejne informacje, że im się to opłaca, choć nie zawsze będzie to prawda (to tylko najprostsza metoda przyciągania uwagi graczy, a jest ich kilka).

W celu wyjaśnienia tej teorii patrz przykład powyżej: w opisywanym domu wcale nie musi być żadnej Istoty – zawsze można się wyłgać, że to się Badaczowi tylko zdawało (specyfika szóstego zmysłu – żadnych dowodów). Jest to zresztą bardzo prawdopodobne, zważywszy na fakt, że Badacz cały tydzień spędził nad książkami okultystycznymi i duchy śnią mu się już po nocach. Z drugiej strony, zanim powiemy Badaczowi, że nic tam nie ma, to jest on nam cały czas wdzięczny, że „pozwoiliśmy” jego intuicji wykryć niebezpieczeństwo – informacja pożyteczna, Badacz zadowolony. Proste?

Tak więc Badacze słuchają naszego słowotoku i „lykają” coraz bardziej naciągane elementy opisów. Z własnego doświadczenia wiem, że w końcu lykają takie, zwykle ciężko strawne „skwarki” jak: oddychające domy, konie plujące mózgiem, domy stające się zerkającym okiem, ułożenie domku z klocków = najwyższy cel w życiu, itp. Dopiero, gdy bariera krytycyzmu graczy obniży się do wystarczającego stopnia, wprowadzamy Monstrum.

O tym, co robić z potworami w przygodach, powiemy sobie następnym razem, a tymczasem moglibyście zaprotestować: „Po diabła robić taki wstęp dla potworów! Potwór broni się sam! I tak przestraszy! Nie trzeba naginać rzeczywistości, czynić jej bardziej poetycką. Popatrz na Stephena Kinga: lodówka-potwór, samochód-wampir, gdzie tu poezja? A to wszystko straszy! Po diabła więc też ładnie mówić?”

Odpowiedź moja jest krótka: bo to Lovecraft, nie King. I to jest poetyka starej

grozy: mrocznej, zimnej jak klasztorna cegła, wilgotnej jak chłód krat mrocznej celi. To jest wymóg systemu „Zew Cthulhu”. Piękny wymóg! „Cthulhu” to tajemniczość, a tajemniczość to poetyka – stąd nazywa się nas Strażnikami i dlatego, jak ogólna wieść niesie (nie mój to wymysł), Strażnicy wyróżniają się spośród reszty Mistrzów Gier.

Ale nie rozczulajmy się. Oto trzeba nauczyć się ładnie mówić (mam nadzieję, że zaszczepiłem we wszystkich isierkę samokształcenia). Jak to robić?

Po pierwsze: zwiększyć swój zasób słów, czyli czytać. Czytać lektury przez duże „L”, nie przeciętne książuchny, napisane prostymi zdaniem, odbębnione za funt kłaków. A także czytać przez duże „C”: nie



przeglądać książki i szukać pomysłów na przygodę, tylko smakować język i styl pisarza. Oto moje propozycje Lektur:

1) H. P. Lovecraft

Wcale pod względem „warsztatu” nie najlepszy (a o warsztat tu chodzi), ale ważny. Powinieneś przeczytać jakąś jego książkę (zbiór opowiadań) przynajmniej dlatego, żeby nie zapomnieć o atmosferze systemu.

2) Edgar Allan Poe

TYLKO w tłumaczeniu Leśmiana i Wyrzykowskiego – pisze niesamowicie, tworząc długie, kunsztowne zdania. Ciekawe studium ludzkiej psychiki.

3) Stefan Grabiński

Mało kto wie, że żył kiedyś (1887-1936) Polak, który pisał grozę! Nie przeczytać jakiegoś tekstu Grabińskiego to grzech!

4) Bolesław Leśmian

Wszystkie jego poezje mają genialny nastrój niesamowitości, uczy się słowotwórstwa od Leśmiana, podsyłamy wiersze dziewczuchom.

5) Henryk Sienkiewicz

Cokolwiek bym napisał, będzie za mało; czytajcie, przyda się do szkoły i do „Dzikich Pól”.

6) Klasycy polscy

Cała reszta, której nie wymienię – przekłady często niszczą literaturę, czytajcie Polaków (proza + POEZJA!!!).

7) Kłasyka obca

Wcale nie znaczy, że gorsza, ale pamiętajcie, że wciąż mówimy o warsztacie, a ten najlepszy jest w oryginale.

Siedem to szczęśliwa liczba, można skończyć wyliczankę, ale rozwinę trochę podpunkt 6. Dlaczego poezja?

*„Bo skoro północ nawlecze zastony,
Cerkiew się z trzaskiem odmyka,
W pustej żrąbnicy dzwonią same dzwony,
W chrustach coś huczy i ksyka.*

*Czasami płomyk okaże się błąd,
Czasem grom trzaska po gromie,
Same się z mogił ruszają pokłady
I larwy stają widomie.*

*Raz trup po drodze bez głowy się toczy,
To znowu głowa bez ciała;
Roztwiera gębę i wytrzeszcza oczy,
W gębie i w oczach żar pała”.*

Nieźle, co? A jest to fragment wiersza... „To lubię” Adama Mickiewicza.

Tyle o czytaniu.

Po drugie: czynność niemal już dziś zapomniana – słuchanie audycji radiowych. Stacje muzyczne wyrzekły się niemal całkowicie audycji, w których czyta się fragmenty literatury. Należy więc polegać na radiowej „Jedynce”, „Trójce”, a zwłaszcza „Dwójce”, czyli „Radiu BIS”. Znajdzie się tam zawsze coś ciekawego (program jest w gazecie, nie trzeba całego dnia ślęczeć przy odborniku). Polecam zwłaszcza słuchowiska, ze względu na język wypowiedzi, który świetnie opisuje wszystko to, czego słuchacz nie może zobaczyć (opisy miejsc, przedmiotów itp.) – to chyba jasne.

Po trzecie (i najtrudniejsze): trzeba uczyć się MÓWIC – w dosłownym znaczeniu tego słowa.

Poprowadzenie dialogu BNa z Badaczem nie jest problemem, trenujemy to na co dzień. Trudniej jest opisać coś ciekawie (bo pamiętajmy, że zawsze priorytetem jest zainteresowanie gracza – on musi z zainteresowaniem słuchać naszych długich monologów, opisów itp.), tego wszak na co dzień się nie robi.

Tu trzeba trochę wysiłku. Zaopatrzysz się w podstawy, a więc przeczytawszy kilka ciekawych lektur, wierszy, obejrzawszy kilka sztuk teatralnych (też pożyteczne), w wolnej chwili, jak nikogo nie ma w pobliżu (bo pomyśl, że głupi), zaczynamy sobie coś opisywać na głos. Cokolwiek. Ulicę, domy, pokój, biurko. Z początku trenujemy opis czysto informatywny, potem coraz bardziej niezwykły, aż dojdziemy do zupełnie fantastycznej, rozbuchanej plastycznie wizji. I tak w kółko, i tak w kółko.

Osiągnąwszy niejaką wprawę, możesz zacząć dogłębniej obserwować otaczającą cię rzeczywistość i samemu wymyślać niesamowite porównania. Podpatrywać, jak wyglądają drzewa nocą, jak szumi wiatr nad jeziorem, w jakich barwach zachodzi słońce itd. W ten sposób staniesz się nie tylko sprawny w opisie, ale i oryginalny.

Opanowanie tych umiejętności nie jest rzeczą trudną. Podczas sesji, kiedy już się rozkręcimy, Badacze tykają coraz dziwniejsze opowiadki. Wymienione wcześniej jako przykład konie plujące mózgam przyszedł mi do głowy właśnie podczas takiego „słowotoku“, którego nie mogłem opanować, a gracze przyjęli mój pomysł bez zmużenia okiem.

Czy dobrze wychodzą Wam treningi domowe, dowiecie się na sesji – Badacze ocenią odpowiednio wszystkie te wysiłki. Ostrzegam jednak przed nagrywaniem swoich prób na taśmę i słuchaniem ich potem, w celu skorygowania. To wcale nie pomaga, a wręcz przeciwnie...

Łącząc lekturę „Skrótów...“ z tego i poprzedniego numeru „MiM“, mamy już zmontowanego Strażnika Video+Audio. Kończącą fazą przysposobienia do zawodu jest trening obu umiejętności naraz. Nie daję tu wskazówek, bo łatwo się chyba domyśleć, jak to wszystko zgrać w jedną, harmonijną całość. Powodzenia!

Jedno wszakże maci jeszcze spokój mej duszy. Otóż są sytuacje, kiedy to lepiej nie opisywać, nie modulować głosu, nie bawić się w detale. Dwa przykłady:

1). Wyobraźmy sobie, że celem Strażnika jest, by Badacze na początku przygody zainteresowali się śliczną dziewczyną, która wciągnie ich potem w kłopoty. Jeśli przy ich pierwszym spotkaniu zaczniesz opisywać ją dokładnie jako szczupłą blondynkę, o kształtnych piersiach itd, drużyna odpowie, że blondynki ich nie interesują, że wolą brunetki, o biuście... jakimś

tam innym. Cały plan diabli biorą. Lepiej zatem schować swoje krasomówcze umiejętności do kieszeni i powiedzieć tylko o odczuciach Badaczy na widok kobiety.

Przykład: *Nagle do kawiarni wchodzi młoda dziewczyna, o urodzie nie rzucającej się w oczy, rzec by można subtelnej. Cate jej okrycie jest przemoczone od deszczu, nadal jednak pozostaje kobietą powabną, czarującą i pociągającą. Coś podświadomie przykuwa do niej wasz wzrok. Czy fakt, że jest sama? A może melodyjny, zmysłowy głos, którym pyta kelnera o jakieś miejsce przy stoliku. Wszędzie jest tłok, ale gdyby tak dyskretnie przystawić do waszego stolika jedno krzesło z szatni...*

2). W jednym z wymyślonych przeze mnie modułów ma miejsce następująca sytuacja. Badacze spędzają urlop w małym hoteliku, gdzie w pokojach jest krzywy parkiet, pofalowany od wilgoci. W związku z tym, żeby meble się nie chwiały, w jednym z pokoi pod szafami, biurkami, taboretami na trzech nogach i łóżkiem poupychane są kawałki papieru i drewniane kliny. Pod fortepianem nie ma podkładki. Badacze spodziewają się, że ktoś zostawił dla nich informacje w tym pokoju. Oczywiście przeszukują książki, szafy itd. W końcu dochodzą do wniosku, że ponieważ fortepian jest jedynym meblem bez podkładki, jest to sprawa związana z fortepianem i tam zaczynają szukać. Zagwozdka polega na tym, że jeśli coś stoi na trzech nogach, to NIGDY nie będzie się chwiało na nierównej powierzchni! (To nie ja jestem taki mądry, przeczytałem to w książeczce „Przygody z Machefim“ i ukradłem stamtąd pomysł.) Stąd informacja znajduje się nie w fortepianie, a pod taboretami.

Problem polega na tym, żeby opisać pomieszczenie dokładnie, nie wskazując równocześnie rozwiązania problemu. Jeśli wspomnę, że gdzieś jest podkładka, a mebel ma trzy nogi, to już jest za dużo (forteopian – wiadomo, ma trzy nogi z natury, więc mówić nie trzeba, ale taboret: „...i stoi tam taboret na trzech nogach, a pod nim jest podkładka“ – to już podejrzan!). Należy więc tak się wykreść, żeby zbytnio nie podpowiedzieć. Są na to dwie metody: pierwsza – ukraść młodszej siostrze domek

Barbie i sporządzić model pokoiku, i druga, moja. Kiedy opisywałem pokój, zamiast mówić, że taborecik ma trzy nogi, mówiłem: „...i taki taborecik koło fortepianu“. W tym miejscu dotykałem czubkami wyprostowanych palców: kciuka, wskazującego i środkowego powierzchni stołu, sugerując trzy nogi. I oto mamy drugi przypadek, kiedy to opis popsułby cały efekt. Należy zatem podchodzić do opisywania i aktorstwa rozsądnie, z umiarem, żeby nie „spalić“ jakiegoś dobrego fragmentu.

W przyszłym miesiącu postaram się opowiedzieć o potworach „występujących“ w przygodach. Z punktu widzenia gracza, Badacza i Strażnika. Po co to komu? Jak tym grać, kierować i straszyć? Do tego czasu przejrzycie sobie „Księgę Strażnika“ (dodatek do „Zewu Cthulhu“) – podstawową lekturę przydatną w naszych przyszłych rozważaniach.

Niech gwiazdy będą w Porządku!



WERSJA KASPERA GHOSTLINGA

CZĘŚĆ 1

Miłosz

Ilustracje: Piotr Wyskok



Czołem!

Tekst znajdujący się poniżej nie jest żadną próbą wykreowania Lovecraftowskiego opowiadania (a gdzież bym śmiał!). Jest to przygoda zapisana w postaci zbeletryzowanej i powinna być wykorzystana jako moduł do sesji rozgrywanej w systemie „Zew Cthulhu”.

Przynależność tego „niby-opowiadania” do kategorii scenariuszy udowadniają stosowane przeze mnie techniczne wybiegi w rodzaju „co by było, gdyby” (podkreślam ich wagę), które uzdatniają ową opowieść do wymagań, jakie powinien spełniać typowy scenariusz (np. „Nie miałem jednak broni, a nawet gdybym ją miał, to przy panującej wszędzie ciemności i zwinności mego uciekiniera niemożliwością byłoby chyba trafienie go”).

Zdecydowałem się na formę opowiadania z kilku względów.

Po pierwsze: czyta się je przyjemniej niż napisany „sucho” scenariusz.

Po drugie: łatwiej Strażnikowi uczyć się takiego scenariusza, a do przygody wynotować sobie należy tylko podstawowe dane.

Po trzecie: mam nadzieję, że ten tekst przeczytają także osoby nie grające w „Zew Cthulhu” (a szkoda, że nie grają!) i nawet jeśli się doń nie przekonają, to, z grubsza przynajmniej, chwycą o co biega w tej grze. Pragnę jednak podkreślić, iż niniejszy scenariusz z wielu względów odbiega od przygód typowych dla tego systemu.

Po czwarte: scenariusz mogą przeczytać, po ewentualnej sesji, także i gracze, żeby doksztalcić się w kwestii odgrywania postaci napiętnowanych przypadłością psychiczną (wielu osobom sprawia to trudności).

Po szóste: w scenariuszu nie są wyjaśnione wszystkie zaistniałe sytuacje, a istot supernaturalnych nie określiłem według nazwy podręcznikowej. Dzięki temu Strażnicy mają intelektualną rozrywkę w trakcie czytania, gdyż mogą odgadywać to, co nie jest wyjaśnione do końca, oraz przetestować swoją wiedzę na temat systemu.

Itd., itd.

Wadą tego typu formy jest jej objętość. Myślę jednak, że zalety (niewątpliwe) z niej wynikające zniwelują z nawiązką wszelkie niedogodności, gdyż, co chyba

udowodniłem powyżej, ma ona pewne wartości dydaktyczne.

W przygodzie nie rozpisałem współczynnikiem BNów, nie określałem też do końca wszystkich możliwości działania Badaczy. Wszystko to pozostawiam Strażnikowi – on decyduje o technicznych szczegółach rozgrywki, mając na uwadze doświadczenie drużyny.

Poza tym bohater, Robert, „celowo” nie wyciąga wszystkich możliwych wniosków (np. w ogóle nie interpretuje „małego wierszyka”), przez co wpada we wszystkie pułapki – szczęśliwym trafem nie traci jednak życia. Zrozumiałe jest, że musiałem w jakiś sposób opisać ważniejsze opcje poczynił Badaczy i zastawione pułapki, a w związku z tym wprowadziłem jednego bohatera, który, biedulek, posmakował wszystkich zasadzek. Graczom nie należy jednak zbytnio „popuszczać” – wskazówki są dość jasne (przygoda była testowana).

Kiedyś na łamach „Magii i Miecza”, w jednej z „Walizek...”, ukazał się tekst zawierający pomysł na moduł z zegarem, nieco przypominającym funkcją ten z poniższej przygody. Melduję posłusznie, że zarówno wiersz umieszczony w „pomocach dla gracza”, jak i sama przygoda powstały o wiele wcześniej (wiersz – w marcu 1995 roku) i nie są plagiatem. Ot, częściowa konwergencja pomysłów (Łukasz Pogody i moich).

Ponieważ tekst ten jest pewnego rodzaju eksperymentem, oczekuję na krytyczne (i nie tylko) listy, czy moja propozycja Wam się podoba? Czy wolicie przygody napisane standardowo, czy może od czasu do czasu także i takie? Pismo jest dla Was. Oto moja propozycja, z niecierpliwością oczekuję na wasze reakcje.

Dziękuję swoim playtesterom za arcy-ciekawe uwagi: przede wszystkim starej drużynie z ogólniaka (wytykającej mi bez skrępułów najmniejsze niedociągnięcia) oraz chłopakom z warszawskiego „Pegaza” (za sesje jakości teatralnych spektakli). Życzę wszystkim Strażnikom takich Badaczy. Dzięki!

Milej lektury, a przede wszystkim urzekającej gry.

Niech gwiazdy będą w Porządku

Miłosz

PS. Wiersz „Zegar” w „pomocach dla gracza” jest mojego autorstwa. (Co Wy na niego?) Wiem, że jest długi, ale dodaje przygodzie „smaczku”. Postacie są fikcyjne, a podobieństwo nazwisk do znanych osób zupełnie zamierzone – żeby Badaczom łatwo było je zapamiętać i nie jękali się ciągle: „To ja idę do pana... eee... yyy... tego co to wczoraj...” itd.

WERSJA KASPERA GHOSTLINGA

Drogi Joachimie,

Długom wdźrałać się przed odpisaniem na Twoją prośbę. Trudno mi wracać do owych koszmarnych chwil, kiedyś to podjął się rozwikłania na własną rękę sprawy Kaspera Ghostlinga. Jednakowoż ze względu na Twą małżonkę, którą darzę szczególnym afektem, zdecydowałem się przystać na Jej i Twoją prośbę – oto spiszę teraz wszystko z najdrobniejszymi detalami. Ufam, iż docenisz mój wysiłek.

By sięgnąć do źródeł tej historii, zmuszony jestem cofnąć się pamięcią o kilka lat wstecz, do pamiętnej jesieni 1927 roku, kiedy to w listopadowy poranek dostarczono mi depezę w dużej, szarej kopercie.

Otwarłem ją natychmiast – w środku był list od starego i zapomnianego już niemal przyjaciela, Kaspera Ghostlinga.

Przed oczyma wyobraźni stanął mi wówczas ów człowiek. Gdy był jeszcze nastoletnim młodzieńcem, wątlým, roz-targnionym i wiecznie wpatrzonym w czubki swych zabrudzonych butów, wielokrotnie stawiałem w jego obronie, jako że dość często padał ofiarą złościwości rówieśników. Kasper był na tyle nieśmia-ły i zamknięty w sobie, że często nie był w stanie zdobyć się w owych chwilach na- wet na słowa podziękii za uratowanie go przed niechybną krzywdą. Spodziewałem się zatem prędzej znaleźć w liście odeń spóźnione życzenia noworoczne, niż to, co w rzeczywistości wydobylem z szarej koperty. (To żart, drogi Joachimie.)

Okazało się mianowicie, iż przyjaciel mój nie tylko odnalazł swoją drogę w ży- ciu, gubiąc gdzieś po drodze nieśmiałość i nieudaczność, ale też zdołał urządzić się w nim nie gorzej od każdego z nas. Stając już trzykroć na ślubnym kobiercu, tyleż razy się ze swymi wybrankami rozstawał. Z okazji zaś trzeciego, a zarazem – o czym solennie zapewniał – ostatniego rozvodu, mającego być wstępem do jego, jak to określił, „kawalerstwa po wsze czasy“, postanowił urządzić przyjęcie. Kasper zapraszał na nie zarówno mnie, jak i kilku przyjaciół, z którymi będę miał przyjemność dzielić jego radość. Zosta-łem zarazem poproszony o niesprowadzanie zbyt licznych towarzysztwa, gdyż on sam miał jeszcze na oku paru znajomych godnych uroczystości, a nie chciał zapraszać zbyt licznych gości. Na- legał także, bym przyjechał pociągiem, gdyż ostatnie deszcze niemal zupełnie

rozmyły okoliczne drogi i nie sposób by- ło nimi podróżować, na stacji zaś wysia- da niewielu pasażerów i on bez trudu mnie rozpozna.

Ponieważ do daty wyznaczonej przez Kaspera brakowało ledwie dwóch dni, po- rozumiałem się ze swymi przyjaciółmi, lecz niestety żaden z nich nie mógł opu- ścić miejsca pracy. Następnego dnia rano wyruszyłem więc samotnie w drogę.

Podróż trwała niemal cały dzień i do- piero ponad godzinę po nastaniu zmierz- chu dotarłem wreszcie do Backfields (wy- bacz, Joachimie, że nie wymieniałem na- zwy miejscowości wcześniej).

Po chwili pociąg ruszył, pozostawiając mnie na pustym peronie. Byłem sam na wyspie światła, biorącego swe źródło z je- dynej lampy, zainstalowanej w pobliżu budynku stacji.

Zdałem sobie naraz sprawę, że pozo- stając oświetlonym przedstawiam sobą idealną ofiarę dla każdego hultaja, który czaił by się mógł w pobliskim cieniu, a który miałby ochotę na moją własność. Rozejrzałem się ponownie w poszukiwa- niu mego przyjaciela, byłem jednak zupeł- nie sam. Fala lodowatego powietrza szarpała moim płaszczem, wywołując dreszcze i gęsią skórę.

Wtem ciszę zmącił odgłos kroków. Jedna osoba. Jedna osoba szła ku mnie równym, zdecydowanym tempem. Ścisną- łem mocniej skórzaną rączkę walizki, a w ciemnościach zamajaczyła sylwetka, którą bez trudu rozpoznałem. Był to poli- cja nt ubrany w samą tylko mundurową ko- szulę, bez płaszcza, a z dala już krzyczał:

– Do Kaspera Ghostlinga?... Czy sza- nowny pan do Kaspera Ghostlinga?

– Tak – odparłem rad, że mogę pozbyć się dręczącego mnie niepokoj.

– Porucznik Hammer, miło mi. Jak podróż? Ach, szkoda czasu... Proszę iść za mną.

Nim zdążyłem odpowiedzieć, już sie- działem na tylnym siedzeniu samochodu policyjnego, który stał zaparkowany opo- dal peronu.

Okazało się, że miasteczko znajduje się dokładnie po drugiej stronie budynku stacji, nic więc dziwnego, że początkowo nie zwróciłem na nie uwagi. Wkrótce je- chaliśmy już cichymi, wyludnionymi uliczkami Backfields. Próbowałem do- wiedzieć się, dokąd jestem zabierany i w przypływie zwątpienia poprosiłem na- wet porucznika Hammera, by się wylegi- tymował – zrobił to bez wahania. Na mo- je pytania odpowiedział zaś uprzejmie:

– Przykro mi bardzo, nie jestem upo- ważniony do udzielania informacji. Na ra- zie proszę sobie przypomnieć, skąd pan zna Kaspera Ghostlinga, kiedy widział go po raz ostatni? Jakże odniósł pan wtedy wrażenie? I co pomyślałby pan, gdyby się

dowiedział, że Kasper Ghostling z zimną krwią zabił człowieka?

Zaskoczenie odebrało mi mowę tak skutecznie, że nie odzywałem się już do końca naszej krótkiej podróży.

W końcu byliśmy na miejscu. Komisa- riat był niewielki, ale schludny i urządzi- ony dość funkcjonalnie. Przeprowadzono mnie przez hall do pokoju, gdzie na wysokim stole leżało całe mnóstwo zdjęć, papierów i przeróżnych szpargałów. Obok, na foto- lach, siedziało jeszcze dwóch funkcyjna- riuszy. Wciąż jeszcze byłem pewien, iż pa- dam ofiarą nieporozumienia. Kiedy jednak odwróciłem głowę w stronę krzesła stoją- cego po drugiej stronie blatu, zamarłem.

To bez wątpienia był Kasper Gho- stling, ale jakże niepodobny do młodzień- ca z moich wspomnień! Choć nie widzie- liśmy się od dwudziestu czterech lat, przy- znać muszę, iż zmianę, jaka się w nim do- konała, określić mogę tylko jednym mia- nem: przerażająca.

Zaniedbana fryzura, kilkudniowy zarost, rozpięta bawelniana koszula z niedbale roz- chelstwanym krawatem, nosząca liczne śla- dy zaschniętego potu. To miał być niby mój dawny, fajtlapowaty druh – Kasper Ghostling. Osobnik siedzący naprzeciw mnie był jednak jego marną, żalonną, mocno postarzałą karykaturą...

Kiedy ochłonałem, zaczęto zadawać mi pytania, treścią mniej więcej podobne do tych, jakie slyszalem w drodze na komisa- riat. Nie pomnę ich dokładnie, dość że od- powiadałem zgodnie z prawdą i miałem zo- stać puszczony wolno. Dowiedziałem się wreszcie o domniemanej winie Kaspera. Aresztowano go poprzedniego dnia w nocy, kiedy to stał z ciepłym jeszcze rewolwerem w dłoni nad ciałem swej rzekomej ofiary – trzydziestoletniego Robina Hwooda. Dena- towi przestrelono pierś z bliskiej odległo- ści. Nie było żadnych świadków tragedii, a odciski palców zdradziły rzekomego mor- dercę, który nie próbował nawet uciekać.

(Kiedy tego slyszalem, Kasper wbił wzrok w podłogę i przez cały czas kręcił głową, jakby z niedowierzaniem slyszając wywodów policjanta).

Spytano mnie, czy mam na oku jakiś nocleg. Slysząc moją negatywną odpowiedź telefonicznie oplacono mi dobę w hotelu, bym mógł odespać niespokojną noc. Lecz gdy miano mnie już odprowadzić na dwór, zbliżyłem się do porucznika Hammera, pro- sząc go o pozwolenie pozostania przez parę minut sam na sam z podejrzanym. Przez wzgląd na wyjątkową sytuację, „wysokości dwudziestu dolarów“, policjant zgodził się na tę prośbę i już po chwili mogłem spokoj- nie porozmawiać z przyjacielem.

Rozmowa, jaką wtedy przeprowadzi- łem z Ghostlingiem, utkwiała mi w pamię- ci na zawsze. Kasper opowiedział mi, jak to owego pamiętnego wieczoru wracał



właśnie do domu. Zbliżając się do rogu ulicy posłyszał coś jakby odgłos wystrzału. Wystarczającą ilość razy czytał w gazetach o porachunkach gangów i ulicznych strzelaninach, by zatrzymać się ostrożnie tuż za rogiem. Znał wszak doskonale smutny los przypadkowych nawet świadków tego rodzaju incydentów.

W tym samym momencie dał się słyszeć pojedynczy jęk i zza węgła domu ktoś cisnął (?) z impetem pistolet – broń zatrzymała się tuż pod nogami przerażonego Kaspera. Niemal w tej samej chwili mój przyjaciel usłyszał dźwięk, jaki wydaje osuwające się wzdłuż ściany ciało, i głuchy odgłos nierównych kroków. Było aż nadto jasne, że z drugiej strony muru sunie ku niemu jakiś ranny w strzelaninie gangster. W każdej chwili mógł on wychynąć zza rogu i w ostatnim geście bojowej furii wbić lśniące ostrze kieszonkowego noża w ciało przypadkowego przechodnia (Kasper sądził, że pistolet owego osobnika leży właśnie przed nim, a tamten jest być może uzbrojony jedynie w nóż).

Myśl była zbyt szybka, by ją analizować – mój przyjaciel podniósł broń... Nie chciał przecież tracić życia w momencie, kiedy miał właśnie zacząć układać je od początku, uwolniony od małżeńskich zgrzyot! W tej właśnie chwili zza rogu wysunęła się drobna postać młodego mężczyzny o krótkich, kręconych blond włosach. Szedł on chwiejnym, posuwistym krokiem, jedną dłonią opierając się o mur, drugą zaś przyciskając do rany na piersi. Spomiędzy jego palców sączyła się czarna struga... krwi?! Ranny spojrzał przerażonymi oczyma na Kaspera, szepcząc: „Na Boga! Czy to ty?”. Potem osunął się na kolana i ostatnim tchem wyrzucił jeszcze z siebie: „Przepraszam bardzo! Przepraszam pana!”. Kiedy ranny upadł, Kasper klęknął obok niego i odwrócił go na wznak, chcąc udzielić pomocy. Tamten jednak już nie żył, a z niebieskich, nieruchomych oczu płynęły wielkie łzy.

Biedak nawet nie zauważył, kiedy pojawiła się policja. Co prawda nie było świadków, ale instytucje rządowe mają ich w zanadru na pęczki. Wszystko zaś się zgadzało: strzał z bliskiej odległości, odciski palców na broni – oskarżenie było formalnością. Według relacji Kaspera, jego przyjaciele zostali pobieżnie przesłuchani i po prostu odesłani do domów, zaś jeszcze przed spotkaniem z adwokatem dano mu do zrozumienia, iż nie ma prawie żadnych szans na wygranie swej sprawy w sądzie. Byłem więc jedyną osobą, która mogłaby opowiedzieć się za wersją Kaspera Ghostlinga.

Doprawdy, nie wiedziałem, czy ufać memu przyjacielowi. Jeżeli mógł ze szkolnego niezdarza stać się trzykrotnie mężem, to czy nie mógłby również być zabójcą?

Dlaczego mu uwierzyłem? Dziś trudno jest mi odpowiedzieć na to pytanie. Coś w jego oczach, twarzy, ruchach mówiło, że człowiek ten nie był w żaden sposób związany z zaistniałą tragedią, a ja znów poczułem się jak dobry kumpel, obrońca uciskanych, stojący przed kolejną życiową szansą. Może potraktowałem to trochę jak zabawę? Dość, że obowiązki zawodowe nie wzywały mnie do pilnego powrotu i mogłem poświęcić tej sprawie parę dni.

Podziękowałem zatem policjantom i wypytawszy o drogę do hotelu, opuściłem posterunek, żegnany smutnym spojrzeniem Kaspera.

Hotelik, w którym zamieszkałem, nie wart jest nawet wspomnienia. Pokoje były ciasne, a jedzenie przeciętnej jakości. Przespałem się na twardym łóżku, a ranniem opłaciłem z góry trzy następne doby i wyruszyłem do miasta. Było ono rzeczywiście niewielkie. Pierwsze kroki skierowałem do sklepu, gdzie zakupiłem najpotrzebniejsze akcesoria toaletowe (nie brałem ich bowiem w dostatecznej ilości) oraz nabyłem od ulicznego sprzedawcy miejscową gazetę – „Voice of Backfields”. Spodziewałem się znaleźć tam wzmiankę o incydencie z poprzedniego dnia i nie przeliczyłem się co do profesjonalizmu miejscowych dziennikarzy. Artykuł ów przechowuję do dziś, choć dawno już chciałem się go pozbyć (ze względu na niemile wspomnienia, jakie wywołuje jego lektura). Słę Ci go przeto, Przyjacielu, naklejony na osobnym kartonie.

Tego samego dnia odwiedziłem miejsce zbrodni, nie znajdując tam nic wartego uwagi, poza kilkoma przedmiotami, które, choć z początku wzbudziły moją ciekawość, po sprawdzeniu okazały się być bezwartościowe. Nie było również świadków całego zajścia. Mimo że zarówno nad chodnikiem, jak i po drugiej stronie ulicy znajdowały się okna mieszkań, właściciele wszystkich lokali utrzymywali, że w owym czasie słuchali głośno radia i nie słyszeli niczego na zewnątrz – widać nie darzyli miejscowej policji takim zaufaniem jak redaktor gazety. Musisz jednak przyznać, Joachimie, że trudno im się dziwić – w tych czasach!

Nie będę opisywał Ci, ileż fałszywych ścieżek przemierzyłem, ile sprawdziłem tropów. Wiele z nich zdawało się już rzucać światło na całą sprawę, gdy nagle okazywało się, iż tak naprawdę nie wnoszą do niej niczego nowego. Na zbieranie informacji zmarnowałem dwa dni (do rozprawy pozostała jeszcze tylko doba). Ośmielałem się mówić: „zmarnowałem”, gdyż winny jest temu tylko mój brak profesjonalizmu – nie wiedziałem po prostu od czego zacząć swe poszukiwania. Gdybym miał do pomocy parę osób, mógłbym zebrać wszystkie informacje w dzień lub



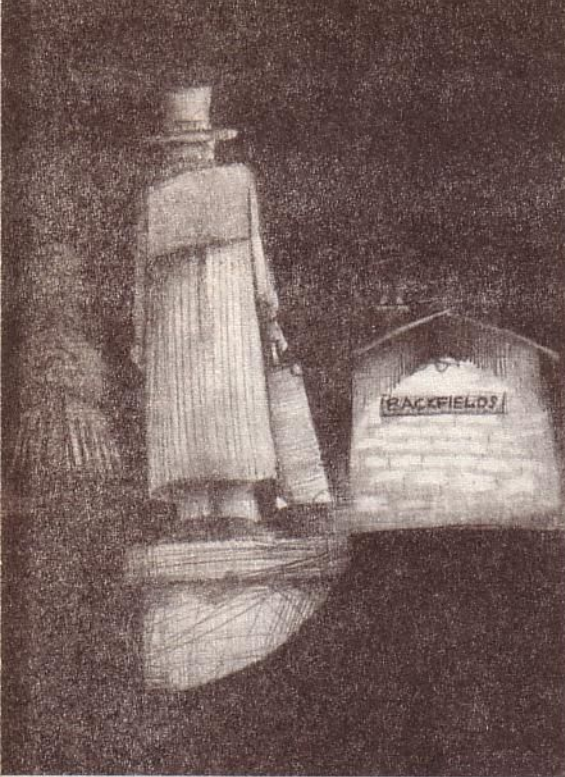
dwa. Pamiętaj jednak, Joachimie, że byłem w nie znanym mi mieście, zupełnie sam, i w dodatku nieco oszołomiony rożwojem wypadków.

Wróćmy jednak do mej historii. W czasie owych dwu dni wędrowałem po ulicach Backfields, wypytując ludzi o zmarłego Robina. Najwięcej informacji wyciągnąłem od miejscowego fryzjera i kobiety pracującej w punkcie pocztowym. Mimo to mam, że inni także wiedzieli o Robinie wystarczająco dużo, dopiero zaś u fryzjera wpadłem na pomysł z „wyższą niż należy” zapłatą za usługę. Pieniądz sprawnie rozwiązuje języki także w tym miasteczku.

Wypunktuję Ci oto poniżej informacje, jakie wtedy uzyskałem. Co ciekawe – nie było osoby, która udzieliłaby mi więcej informacji, niż zawarłem w dwu dowolnych punktach mej „wylizanki”!

Informacje mieszkańców Backfields na temat Robina Hwooda:

1. Urodził się w Backfields jako syn kolejarza (Mark Hwood) i fryzjerki (Marion Hwood).
2. Mark Hwood zmarł tragicznie (noga utknęła mu między szynami i został zmiażdżony przez pociąg), gdy Marion była jeszcze w ciąży. Matka Robina utrzymuje się z marnego wynagrodzenia, jakie otrzymuje od towarzystwa kolejowego po śmierci męża.
3. Robin, urodzony w 1903 roku i wychowywany przez matkę, był raczej maminsynkiem, a w szkole uchodził za lalusia.
4. Rok temu Robin kupił dom w Madmouth – miasteczku położonym około 30 km od Backfields; podobno spodziewał się dostać tam pracę.



5. Nikt nie wie, czym zajmował się Robin Hwood w Madmouth.
6. Matka, ostatnia osoba z rodziny Hwoodów, mieszka w Backfields na Main Avenue, około 200 metrów od miejsca zabójstwa Robina.
7. Wszyscy znajomi i sąsiedzi współczuli Marion. Twierdzą oni, że Robin był spokojny, grzeczny i jakby nieco zagubiony, choć równocześnie nie był wyśmiewany przez miejscowych.
8. Robin **CHYBA** nie przyjaźnił się w Backfields z nikim poza swoją matką.
9. Nikt nie zna przyczyn, dla których ktoś mógłby chcieć zabić Robina.

Jak już wspominałem, większość tropów okazała się być jałowa, wobec czego skrócę w tym miejscu swą opowieść, pomijając opisy tych mało ważnych dociekań i poszukiwań. Dość powiedzieć, że pierwsze efekty moich wysiłków uzyskałem w rezultacie wizyty u matki Robina, wdowy Marion Hwood.

Pomyślisz zapewne, Joachimie, iż wszystkie przedstawione powyżej informacje mogłem otrzymać na policji lub od samej wdowy. Zważ jednak na fakt, że jakiegokolwiek napomykanie policji o podejmowanych przeze mnie działaniach mogłoby spowodować na mnie i mego przyjaciela kolejne podejrzenia i utrudnić całą sprawę. Łapówka? Po artykule w lokalnym dzienniku policja nie dałaby mi okazji do popsucia swej (wątpliwej dla mnie) reputacji.

Jeżeli zaś chodzi o wdowę, to jej stan uniemożliwiał, o czym za chwilę się przekonasz, dłuższą rozmowę – zwłaszcza na takie tematy, jak utrata męża, a tym bardziej syna. Można było przewidzieć, że

policja nadweryżyla jej cierpliwość w wystarczającym stopniu. Musiałem ją jednak odwiedzić, gdyż była ostatnią osobą, która mogłaby udzielić mi informacji na temat domniemanych wrogów (lub przyjaciół) jej syna. Miałem już pewne przypuszczenia: mogło się na przykład zdarzyć, że Robin stał się świadkiem przemytu sporej ilości alkoholu; zdołałem już posłyszeć z pokątnych rozmów, że jest w mieście niemała „skrzynka” alkoholowa. Niestety nie był może zadłużony u kogoś w Madmouth. Wciąż jednak brakowało mi namacalnych poszlak, dlatego zdecydowałem się na wizytę u pani Hwood.

Pukałem przez dłuższą chwilę, nim otworzono mi drzwi. Z wnętrza mieszkania wyłoniła się starsza kobieta, odziana w buri szlafrok i rozdeptane kapcie. Zbolała twarz o napuchniętych oczach i drżących ustach sugerowała, że pani Hwood wciąż jeszcze głęboko przeżywa stratę syna. Widząc w jak fatalnym stanie psychicznym znajduje się kobieta, starałem się być delikatny i ostrożny w słowach. Przedstawiwszy się (wybacz mi kłamstwo, Joachimie, robiłem to dla dobra Kaspera) jako prawa ręka prokuratora, poprosiłem ją o kilka minut rozmowy. Już po chwili siedziałem w obskurnym, ciasnym pokoiku, popijając bardzo mocną, gorzką herbatę.

Tak jak wcześniej przypuszczałem, Robin nie miał żadnych znajomych. Pani Hwood nie zauważyła także, by coś go trapiło w ostatnim czasie. Nie wiedziała dokładnie, czym zajmował się jej syn w Madmouth. Spytałem, czy przesłano jej wycenę tamtejszego majątku Robina – odparła, że nie, oraz że pieniądze już jej nie interesują. Powiedziała też, że przebaczyła mordercy i nie chce, by ktokolwiek jeszcze umierał.

W pewnym momencie przypomniała sobie o czymś. Przeszliśmy do drugiego, małego pokoiku, umeblowanego jedynie w łóżko, biurko i niewielką szafę. Była to sypialnia Robina, używana przez niego w trakcie pobytu w Backfields, u matki. Pani Marion odnalazła tu list autorstwa swego zmarłego syna, który jednakże dotarł do niej już po jego śmierci. Przepisałem sobie jego treść i przesyłałem ci ją, tak jak i wspomniany wcześniej artykuł, na osobnym kartonie.

List ów wyjaśnił kilka wątpliwości i zagadek, w jakie obfitowała cała ta tragedia, a przede wszystkim dał mi punkt zaczepienia do dalszych poszukiwań. Poprosiłem panią Hwood o pozwolenie obejrzenia pokoju i takowe otrzymałem. Kobieta wyjaśniła mi jednak, że policja zabrała wszelkie notatki Robina, jakie sporządził on w ostatnim czasie (a było ich dość sporo).

Zapytałem ją także o niejakiego Pierra. Okazało się, że ów Pierre był pomocnikiem

Robina i zginął w tragicznym wypadku parę miesięcy temu, przygnieciony przez stalową skrzynię wykrwawił się na śmierć.

Widząc, iż kobieta jest już bardzo zmęczona, wyszedłem, pozostawiając ją własnym smutkom. Doprawdy, Joachimie, zrobiło mi się jej żal. Ale pomyślałem o matce Kaspera, która także mogła stracić swego syna...

Jedyny ślad prowadził więc do Madmouth. W pierwszej chwili miałem zamiar udać się tam niezwłocznie i skierowałem swe kroki na stację kolejową, lecz okazało się, że właściwy pociąg odchodzi dopiero następnego dnia rano, około godziny 11.00. Było już późne popołudnie i pozostało mi trochę czasu, który żał było marnować. Nagle dostrzegłem w tym ręce Opatrzności. Przecież rozprawa miała zacząć się już jutro! Musiałem dostać się do Madmouth od razu albo... mieć jeszcze dzień lub dwa na dokończenie śledztwa.

Wróciłem zatem do hotelu (był bliżej od komisariatu) i opłaciłem kolejne trzy doby z zastrzeżeniem, że pokój ma być wysprzątany, a każdego dnia – czy będę w nim nocował, czy nie – dostarczane ma być ciepłe śniadanie i kolacja. Podejrzewałem, że wróć do miasta bardzo zmęczony i o zupełnie nieprzewidzianej porze doby.

Następnym celem moich badań stał się komisariat. Wspomniałem Ci wcześniej, drogi Joachimie, że pójście tam było niemal wkroczeniem do jaskini lwa. Rozumiesz chyba, że teraz nie miałem innego wyjścia. W komisariacie zastałem dwóch znanych mi już funkcjonariuszy, a także, co było zaskoczeniem, mężczyznę w długim, czarnym płaszczu, który przedstawił się jako Jack Ripper, prokurator mego przyjaciela. Przyszedł on właśnie, by dopełnić ostatnich formalności przed rozprawą i sprawdzić listę świadków.

Zapytałem, niby to przypadkiem, o postępy w śledztwie – Ripper twierdził, że było ono już prawie zakończone. Opowiedziawszy o mej wizycie u pani Hwood skłamałem policjantom, iż zapytuje ona, co stało się z notatkami jej syna. Zdziwieni funkcjonariusze poinformowali mnie, iż wśród notatek Robina znajdowało się kilka starych dokumentów. Owe papiery przekazano bibliotece w Backfields, gdzie miały być poddane wstępnej ekspertyzie i przesłane specjalistom – pani Hwood zgodziła się na te działania. Wobec takiej odpowiedzi głośno wyraziłem przypuszczenie, że kobiecie szwankuje już pamięć, najwyraźniej z powodu silnego stresu. Zdaje się, że moje wyjaśnienia wzięto za dobrą monetę, nie poruszałem więc już tego tematu.

W końcu zdecydowałem się napomknąć o liście, w którego posiadaniu jest wdowa Hwood, dodając, niby to mimochodem, że trop, który każe przenieść sprawę poza obręb Backfields, może być po-

czątkiem wielkiej sprawy. Jej rozwiązanie mogłoby przysporzyć niemałej sławy prokuratorowi i miejscowej policji, którzy spełniają swoje obywatelskie obowiązki z podziwu godną gorliwością i zaangażowaniem... Błysk w oku moich rozmówców i ich późniejsza rozmowa przekonały mnie, że będę miał jeszcze dwa, trzy dni czasu. Jak się później okazało, było to aż nadto.

Wciąż jednakże dysponowałem nadmiarem czasu, postanowiłem przeto odwiedzić bibliotekę i obejrzeć przekazane tam dokumenty.

Zmierzył zapadł już dawno, szedłem więc opustoszałymi ulicami Backfields, przemyskując od latarni do latarni, aż znalazłem się przed niewielkim budynkiem, w którym znajdowały się poczta i biblioteka. Do zamknięcia tej ostatniej pozostało jeszcze pół godziny, wszedłem więc śmiało do środka. W sporej, mrocznej sali, przy stolikach oświetlonych małymi lampkami siedziało kilka osób, w zupełnej ciszy przeglądając przeróżne książki i roczniki czasopism. Przy wysokim blacie krzątała się starsza kobieta, cały czas wypełniając jakieś papiery i co chwila zaglądając do katalogu. Zapytałem ją o dokumenty, które otrzymała ostatnio i w odpowiedzi usłyszałem, że właśnie przed chwilą ktoś z policji zabrał je z powrotem na komisariat. Wskazała mi nawet wysokiego jegomościa w jasnym prochowcu widocznego za szybą, na zewnątrz, który szedł ulicą, ściskając pod pachą dużą teczkę. Wybiegłem za nim, prosząc o chwilę rozmowy, lecz nieznanomy skrył głowę w ramionach, zastaniając twarz wysokim kołnierzem, i przyspieszył kroku. Byłem jednak wciąż za nim. Zachowanie mężczyzny coraz mniej mi się podobało i byłem już prawie pewien, że nie jest to funkcjonariusz policji.

Nagle osobnik ów zaczął biec, jednakże czynił to w dość dziwny sposób – pochyłony, truchtał drobnymi kroczkami. A mimo to przemieszczał się zadziwiająco szybko! Ruszyłem za nim, by po kilkudziesięciu metrach znaleźć porzucone przezeń buty. Mężczyzna biegł dalej boso! Za kolejnym zakrętem ujrzałem go znowu, jego sylwetka wydała mi się jakby nieco skurczona. Gdybym mógł go jakoś zatrzymać... Nie miałem jednak broni, a nawet gdybym ją posiadał, to przy panujących wokół ciemnościach (i zwinności uciekiniera) celny strzał byłby chyba niemożliwy.

Dawno już się tak nie zmęczyłem jak owego wieczoru. Ledwie dyszałem z wysiłku, a serce chciało nieomal wyskoczyć mi z piersi. Ostatkiem sił człapałem przed siebie, by nagle odkryć, że dawno już jestem poza miastem.

Otrzeźwiałem, próbując skupić wzrok, uspokoić oddech i rozejrzeć się spokojnie. Wokoło panowała cisza i ciemność. Byłem sam, a w dali przede mną majaczyła

jasna sylwetka złodzieja dokumentów. Nagle – widziałem to dość dokładnie – skręcił w lewo, a jego postać rozplynęła się w mroku. Ostrożnie ruszyłem w tym samym kierunku. Po kilkunastu krokach dotarłem do wysokiego drewnianego płotu, a dalej do sporych rozmiarów furty – była nie domknięta. Zajrzałem przez szparę, lecz po drugiej stronie było równie ciemno. Co znajdowało się za tym wysokim płotem?

Otworzyłem szerzej drzwi – cisza. Nasłuchiwałem jeszcze przez chwilę, po czym wszedłem do środka. Zapalniczka dawała bardzo nikle światło, udało mi się jednak dostrzec jakieś kształty. Były to hałdy odpadów, pochodzących z miasteczka – teraz dopiero zwróciłem uwagę na przykrą woń, która dobywała się z gnijących szczątków.

Przemieszczałem się powoli wąskimi alejkami, nastuchując – nie wiedziałem przecież nawet dokładnie, czego szukam! Bezustannie napięcie nerwowe zaczynało mnie już męczyć, aż nagle coś zaszeleściło po mojej lewej stronie. Potem za mną! I po prawej!

Przyświeciłem w tamtą stronę drżącym płomykiem zapalniczki i okazało się, że jestem otoczony przez wielkie, najprawdopodobniej zdziczałe psy, które, warcząc, obliżywały lśniące w ciemności kły. Zastanawiam się, co zrobiłbyś na moim miejscu, Joachimie? Nawet mając do pomocy kilku uzbrojonych mężczyzn nie miałbym szans w walce z tą sforą, a przecie byłbym sam!

Od tego momentu zaczynają się w tej historii zdarzenia, co do których mógłbyś mieć wątpliwości, czy aby na pewno są prawdziwe. Lecz zaklinam się na Boga, że wszystko odbyło dokładnie tak, jak to opisuję. Staraj się więc hamować swój sceptycyzm i postaw się w mojej sytuacji.

Otóż otaczające mnie istoty podniosły się na dwie tylne kończyny i, nadal warcząc, strzepnęły glinę z postrzępionych resztek ubrań, jakie miały na sobie. Drżącymi dłońmi zapaliłem jakąś szmatę, chcąc mieć nieco lepsze źródło światła. Jednakże, zdjęty przerażeniem na widok otaczających mnie monstrów, upuściłem moją zaimprovizowaną pochodnię. Jedno z owych stworzeń skoczyło nagle w moim kierunku i stopą ugasiło rozprzestrzeniający się płomień. Lecz, na Boga, nie była to stopa, a grube końskie kopyto! Spojrzałem na maskarę przerażonymi oczyma, wiedząc już, iż mam przed sobą samego Lucyfera. Zanim zemdlałem, dotarł do mnie, jak przez mgłę, jej charczący głos: „Chcesz nas spalić, głupcze!”

„Boże – pomyślałem tracąc świadomość – to nie żaden ewenement natury, jest ich więcej – to cały gatunek!”

Gdy się ocknałem, nadal było ciemno. Moje ręce i nogi związane z tyłu, za plecami. Przede mną majaczyła sylwetka skulonego człowieka w prochowcu. Osobnik ów trzymał w rękach teczkę ukradzioną z biblioteki. Widząc, że go obserwuję, cofnął się nieco i zapytał:

– Po to przyszedłeś?

Milczałem, słusznie domyślając się, że moje pytania mogą tylko pogorszyć sytuację. Chciałem tylko przeżyć. Przeżyć i zapomnieć!

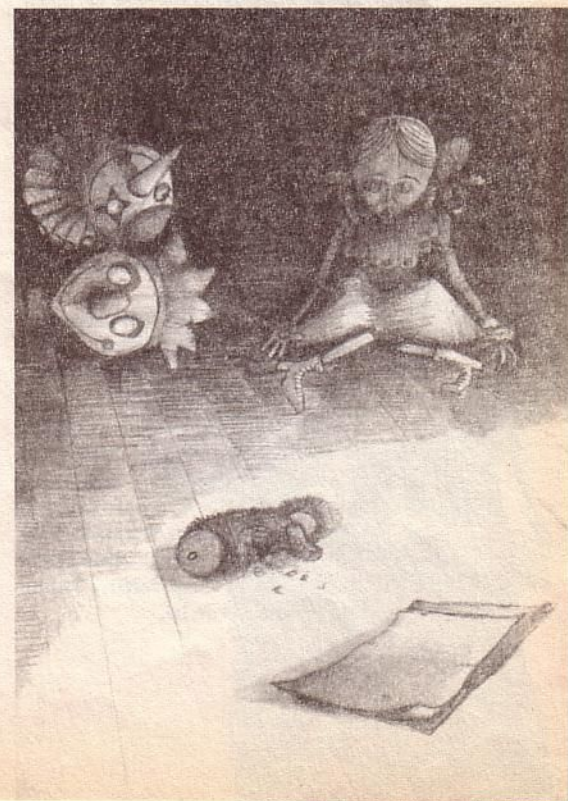
– Zabić cię... Tak, to był nasz bardzo poważny zamiar.

Zadałem sobie w myślach pytanie, dlaczego w takim razie jeszcze żyję, lecz nie od razu otrzymałem na nie odpowiedź.

– Idziesz dobrym tropem. Jeśli podążysz dalej swą ścieżką, darujemy ci parę lat życia. Dojdziesz do jej końca, a dostaniesz jeszcze kilka. Spróbujesz uciec – strzeż się cmentarzy i ciemnych ulic... A twoja teczka – otworzył ją, z wnętrza wysypały się poóółtkle kartki – jest nic nie warta.

Mężczyzna zapalił zapalniczkę i nad papierem unosił się pomarańczowy płomień. Nigdy nie dowiedziałem się, co zawierały owe tajemnicze stronicie. Kiedy parę lat później napisałem do biblioteki, odpowiedziano mi, że dokumenty nie zostały jeszcze skatalogowane, dopiero co dotarły na miejsce i na razie nie zdążono się nimi zająć.

Mężczyzna podniósł się na równe nogi. Gdy odchodził, mignęła mi w mroku jego twarz. Była to z całą pewnością twarz człowieka, choć nosiła niewyraźne, subtelne oznaki psiej powierzchowności. Musiała to być zatem jakaś choroba, która tak drastycznie zmieniała wygląd swych ofiar, a ci nieszczęśnicy musieli kryć się przed swymi nietolerancyjnymi i być może zabobnymi ziomkami. To smutne, na



jak niewiele litości mogą liczyć różni nie-
szczęśni odmieńcy.

– Piękna myśl – powiedział nagle męż-
czyzna po drugiej stronie dogasającego
plomienia. – Odszukaj w Madmouth kufer
Jeremy'ego Jamma. I wiwersz – jest tam, jak
sądźmy. Zapytasz pewnie, dlaczego jesz-
cze żyjesz? *Maternis precibus nihil forti-*
tus. Hh, hh! – zaśmiał się obrzydliwie.

Maternis precibus nihil fortius! –
brzmiało mi w uszach, kiedy biegłem ze
związanymi rękoma w kierunku miasta.
Kolejna zagadka jęła drażnić mój umysł.
Jakiegoż chorego planu byłem marionet-
ką? Kto był jego autorem? Znam trochę ta-
cinę i kiedy z grubsza przetumaczyłem so-
bie znaczenie dopiero co usłyszanych słów,
wydało mi się, że przynajmniej na część
moich pytań uzyskałem odpowiedź. Nim
zaś dotarłem do hotelu, uzyskałem niemal
pewność, iż znam odpowiedź na wszyst-
kie! *Maternis precibus nihil fortius!* to zna-
czy: Nic silniejszego nad prośbę matki!

Jeszcze tej samej nocy udałem się do
pani Marion Hwood. Nie zastałem jej jed-
nak w domu. Następnego dnia rankiem
znów pojawiłem się przed jej drzwiami.
Miałem nadzieję, że w obawie przed ra-
bunkiem nikomu nie otworzyła nocą
drzwi – wszak mieszkała sama. Ale pomi-
mo wielu prób zasygnalizowania swej
obecności, nie otrzymałem jakiegokolwiek
odpowiedzi – wyglądało na to, że mie-
szkanie jest puste. Do odjazdu pociągu
zostało mi niewiele czasu, więc zmuszony
byłem dać za wygraną.

Zapewne zauważyłeś Joachimie, że
pomiędzy w swej opowieści powrót do
hotelu poprzedniej nocy i opis mych
późniejszych przemyśleń, nie zdarzyło się
jednak nic godnego uwagi. Jak zapewne
słusznie wnioskujesz, postanowiłem przy-
stać na propozycję daną mi na wysypisku
i wyjaśnić sprawę morderstwa Robina
Hwooda. Zdecydowałem się na to, by
uwolnić mego przyjaciela, ale nie ukry-
wam, że przede wszystkim myślałem
o tym, by ratować własne życie! Pamiętając
też, że wskazałem policjantom Madmouth
jako obiecujący kierunek śledztwa
i w każdej chwili mogli oni w jakiś sposób
wyprzedzić mnie w poszukiwaniach, ja
zaś starałem się unikać zwracania uwagi
władz na swoją osobę.

Będąc już w Madmouth, nauczony
przykładem z Backfields udałem się do
fryzjera, a potem do urzędu pocztowego,
by dowiedzieć się czegoś o Jeremym Jam-
mie i nie zawiodłem się w swoich oczeki-
waniach. Jeremy Jamm okazał się być tu-
tejszym właścicielem sklepu z konfekcją.
Co mógł mieć wspólnego z całą sprawą,
nie miałem pojęcia. Jeden wszakże detal
zdawał się znacznie utrudniać znalezienie
odpowiedzi na to pytanie: Jeremy Jamm
nie żył od prawie ośmiu lat.

Jak zapewne doskonale pamiętasz,
drogi Joachimie, miałem odszukać Jere-
my'ego Jamma i jego kufer. Jeremy Jamm
nie miał ani żony, ani dzieci. Jak dowie-
działem się na poczcie, sklep Jeremy'ego
znajdował się w budynku przy Down
Street i teraz należało do kuzyna Jere-
my'ego Jamma – Andrew Teddyhe-
ny'ego. Udałem się tam licząc, iż wraz ze
sklepem Andrew przejął całą schedę po
swym poprzedniku.

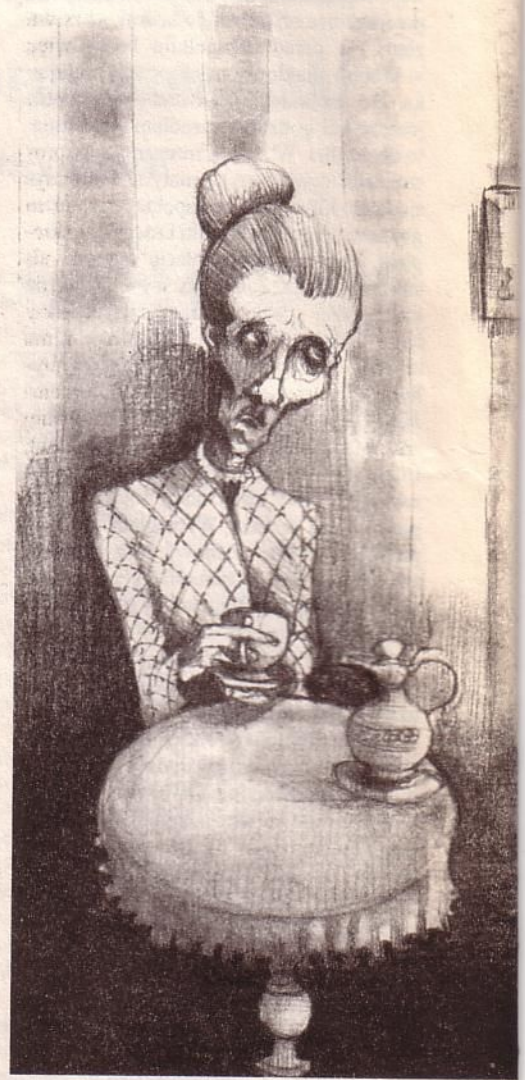
Moje przypuszczenia sprawdziły się
w całej pełni. Zaczęło już zmierzchać, kie-
dy dotarłem na Down Street, przed sklep
Andrew Teddyheny'ego. „Teddyheny'owy
Świat Marzeń“ – powitał mnie napis nad
wejściem – w sklepie wcale nie sprzedawa-
no konfekcji, lecz... zabawki! Cała witryna
zarzucona była pluszowymi miškami, lala-
mi, drewnianymi pajacami i samochodzika-
mi. Kiedy wszedłem do środka, przysko-
czył do mnie zaraz wysoki, chudy jego-
mość o wybujałej czuprynie i jał zachwalać
którąś ze swoich nowych zabawek. Sporo
czasu zajęło mi wytłumaczenie, iż napraw-
dę nie mam jeszcze dzieci i naprawdę nie
chcę kupić nic ani swojej siostrzenicy, ani
córeczce sąsiadki, ani żadnemu innemu
dziecku na świecie. Przedstawiłem się jako
dawny przyjaciel Jeremy'ego Jamma, który
przez ostatnie dziesięć lat podróżował po
Europie. Brnąc w kolejne kłamstwa stwier-
dziłem, że do sklepu sprowadza mnie pew-
na drażliwa sprawa, rzekomo związana
z naszą (tzn. moją i Jeremy'ego) mlodo-
ścią. Otóż niegdyś pożyczyłem mu kilka
wierszy, a są one dla mnie pamiątką rod-
zinną. Powiedziałem, że prawdopodobnie
znajdują się one w jakimś kufrze, gdyż
Jeremy pisał do mnie, iż „będzie ich pilno-
wał jak oka w głowie i zamknie je na klucz
w swoim kufrze“.

Andrew, po bardzo – przyznać muszę
– spontanicznym przyjęciu odparł, że co
prawda przejął wszystko po swoim kuzyn-
nie, ale nie widział żadnego kufra, ani na-
wet w ogóle o nim nie słyszał. Wprawilo
mnie to w niejakie zakłopotanie. Ponie-
waż na dworze zapadł już zmierzch, a ja
nie miałem jeszcze żadnego noclegu,
chciałem pożegnać właściciela sklepu i –
po znalezieniu jakiegoś lokum – w spo-
koju przemyśleć do rana dalszą drogę po-
stępowania. Życzliwy ów człowiek, prze-
widując moje zamiary, przekonał mnie,
bym został na noc u niego. Zaoszczędzi-
łem dzięki temu parę groszy, które nie-
chybnie musiałbym zapłacić za wynaje-
cie pokoju w hotelu.

Zostałem zaprowadzony na piętro,
gdzie mieściło się mieszkanie państwa
Teddyhenych. Poznałem żonę gospodarza
– kobietę piękną, choć nieco zbyt, jak na
mój gust, uległą mężowi – oraz piątkę
grzecznych, zadbanych dzieci, zapewne
uważających swego ojca za najlepszego

tatę na świecie (w końcu był właścicielem
sklepu z zabawkami!). Mieszkała tam tak-
że matka Teddyheny'ego. Obserwując nad
wyraz rozmownych gospodarzy szybko
przypomniałem sobie o celu mej wizyty
i do końca wieczoru zapewne mroczne
myśli nie dawałyby mi spokoju, gdyby
nie pewien incydent, który pchnął moje
śledztwo na prawidłowe tory.

Otóż wkrótce po prezentacji rodziny
Andrew wrócił do sklepu, gdzie miał pra-
cować jeszcze przez godzinę, aż do jego
zamknięcia. Rozmawiałem z jego małżon-
ką może około kwadransa, kiedy to nagle



Andrew wbiegł do nas na górę krzycząc,
że wie, gdzie znajduje się poszukiwany
kufer. Natychmiast zesłaliśmy na dół.

Okazało się, że tego samego ranka, nie-
długo przed moim przyjazdem, Andrew
odbierał właśnie nową dostawę zabawek.
Robotnicy mieli wnosić skrzynie do maga-
zynu w piwnicy. Ponieważ Teddyheny nie
zdążył jeszcze rozpakować dostawy z po-
przedniego miesiąca, skrzynie zaczęto

ustawiać w innym miejscu niż zazwyczaj. I oto już po postawieniu trzeciej z nich podłoga załamała się i skrzynia runęła do jamy, która znajdowała się pod piwnicą. Zdziwiony właściciel sklepu zszedł na dół wraz z jednym z robotników. Dziura miała około dwóch metrów głębokości i oprócz skrzyń z zabawkami, które tam spadły, zawierała ni mniej, ni więcej tylko – jak się zapewne, Joachimie, domyślasz – stary, spróchniały kufer.

Kiedy skrzynie wyciągnięto na zewnątrz, Andrew wrócił do jamy i otworzył znalezisko. Wnętrze kufru było jednak puste, tylko na dnie zalegała gruba warstwa kurzu. Jeremy wrócił więc do pracy, postanawiając zasypać dziury w sobotni poranek.

Na pytanie czy zaprowadzi mnie na dół, Teddyheny odparł, że chętnie to zrobi po zamknięciu sklepu. Ja nie mogłem się jednak doczekać – odpowiedź była zbyt blisko! Biedny człeczyna przystał na me nachalne niemal nagabywania i miał właśnie zamknąć sklep, nieco wcześniej niż początkowo zamierzał, gdy do wnętrza wdarła się grupa sześciorga dzieci (pod opieką dziadka, nieco skołowanego krzykami wnuczków) i jąla wybierać sobie z półek co ciekawsze zabawki. Andrew zajął się klientami, przepraszając mnie gestami i mimiką twarzy za niezawinione z jego strony opóźnienie, jednakże po chwili podał mi klucz. Powiedział, że rozumie moją niecierpliwość i jeżeli bardzo chcę, mogę iść tam sam.

Ruszyłem bez namysłu. Wyszędłem na zaplecze, kierując się według otrzymanych wskazówek, i znalazłem tam wąskie drzwi, a za nimi schody prowadzące do piwnicy. Przed drzwiami wisiła stara latarka. Chwyciłem ją i udałem się na dół, zostawiając za sobą otwarte drzwi. Schody były jednak zbyt długie, by promień światła latarki objął je całe – na ich końcu znów panowała ciemność.

Pomieszczenie, w którym się teraz znajdowałem, miało około dziesięciu metrów szerokości i dwudziestu długości. Wzdłuż ścian stały półki, ustawione w dwa rzędy, a na nich spoczywały

skrzynie z zabawkami, pokryte szarym płótnem. Gdzieś tam na podłodze leżał samotny miś lub pajac, zgubiony w trakcie przenoszenia skrzyń. Wedle opisu Teddyheny'ego, dziura miała znajdować się w przeciwnym do wejścia końcu pomieszczenia.

Szedłem powoli, drażąc ciemność nikłym światłem latarki. Jednakże już po paru krokach zorientowałem się, że świadomość czyjejś obecności zakłóca spokojny tor mych myśli. Rozejrzałem się wokół, znów postąpiłem kilka kroków... Wtedy ostatecznie uświadomiłem sobie, że naprawdę nie jestem tu sam! Były ze mną wszystkie zimne, porcelanowe twarze lalek. Szklany wzrok wszystkich misiów wbijał się w me serce. Twarde, drewniane palce pajacyków czekały tylko, aż postawię stopę w pobliżu którejś ze skrzyń, by kurczowo wbić się w me ciało i powalić je na ziemię. Po co, dlaczego?! To była ich zabawkowa żądza miłości! Wszystkie chciały się przytulać, być kochane! Popęzłyby w moim kierunku w swych mięciutkich, szmacianych butkach i przytuliły się do mnie, przylegając do ramion, kolan, oczu, szyi, wpychając w usta pluszowe łapki. Jakby chciały fizycznie, przymusem wydobyć ze mnie miłość, którą, jak każdy kto je posiada, byłem im winien!

Na miłość Boga, Joachimie, naprawdę się wtedy bałem. Po spotkaniu z psami, które potrafiły mówić i obiecały zabić mnie w ciemnościach, jeśli tylko spróbuję zarzucić tę sprawę, nie byłem już pewien niczego. Stało się ze mną coś złego, Joachimie – świat był zupełnie inny, niż przypuszczałem. To było jak koszmarnie zwierciadło dziecięcych marzeń: mówiące psy – istoty żyjące na przekór ustaleniom współczesnej wiedzy, zabawki, które chcą być kochane i są niemal żywe pod wpływem tego jedyne, najgorętszego pragnienia. Zdałem sobie z tego wszystkiego sprawę dopiero wtedy, gdy zostałem sam wśród zabawek, na dnie sklepu Teddyheny'ego. I, niestety, świadomość ta towarzyszy mi do dziś, drogi Joachimie.

Dotarłem w końcu do miejsca, gdzie podłoga załamała się pod ciężarem skrzyń, tworząc otwór o średnicy około półtora metra. Ze środka jamy wystawały na zewnątrz żerdzie krótkiej drabiny, przypominające mi na pierwszy rzut oka chude ramiona jakiegoś koszmarnego stwora, wyciągnięte w górę w rozpaczliwym geście. Zaświeciłem do środka i – upewniwszy się, że dotarłem we właściwe miejsce – po chwili zszedłem na dół.

Znajdowałem się teraz w małej jamie, wyłożonej starą, skruszałą cegłą. Pod jedną ze ścian stał stary, drewniany kufer z wrytymi inicjałami „JJ”. Po usunięciu paru desek, blokujących mi drogę, otworzyłem

kufer. Rzeczywiście był pusty. Czyżby mój koszmarny zleceniodawca się mylił? Przyjrzawszy się jednak dokładniej spostrzegłem, że dno kufru nie jest pokryte kurzem, ale sypkim pyłem, pochodzącym zapewne z próchniejących desek. Zanurzyłem w nim dłoń, wydobywając ze skrzyni kilka poślizniętych kartek. Zawierały one jakiś tekst. By rozwiać wszystkie wątpliwości, rozebrałem kufer, pozostawiając samo dno, i dokładnie rozdmuchałem grubą warstwę pyłu. Mym oczom ukazało się jeszcze kilka kartek, a na dnie skrzyni wymalowany był wielkimi literami taki oto poemat:

*„nie daj się zwodzić słabością życia,
ranią od odbić odbicia,
nie daj, by świata czas stał się twym czasem,
żądzę pokonaj własnym (tu napis był zatarty).“*
















Przepisałem skrupulatnie ten czterowersz, zabrałem znalezione kartki i raz jeszcze przeszedłem przez straszliwą piwnicę, z ulgą wydostając się wreszcie na zewnątrz.

Na kartkach zabranych z kufru odnalazłem też inny poemat, którego treść przesyłałam Ci osobno.

W ciszy małej sypialni, którą zaferowano mi na nocleg, przy samotnej lampce zacząłem porządkować i segregować wszystkie posiadane informacje. Co mogło wygnąć Robina Hwooda z Madmouth? W grę wchodziły straszliwe wspomnienia dotyczące śmierci współpracownika, tęsknota za matką, prześladowania jakiejś pozornie bezbronnej kobiety, którą znał, lub choroba, objawiająca się dziwnym, jak to określili, „cykaniem w głowie“. *A propos* cykania: wśród zdobytych przeze mnie materiałów był też poemat o zegarze, wyglądający mi bardziej na jakiś kaprys znużonego życiem poety, niż opowieść mającą swe źródło w realnym świecie. Nie mogłem też zapominać o sentencji (*Maternis precibus nihil foritus*), która z jakichś powodów uratowała mi życie. Wart wspomnienia jest jeszcze krótki poemacik, zdający się jednak nie mieć nic wspólnego z tą sprawą. Zachowałem go, mimo iż początkowo wcale nie miałem takiego zamiaru. Wiele razy przejrzałem tej nocy notatki, jakie sporządziłem przez ostatnie dwa dni, jednak żadne rozwiązanie nie przychodziło mi do głowy. Kluczem do całej zagadki wydała się być matka Robina Hwooda. Za moją teorią przemawiał fakt, że w jej domu widziałem wielki stojący zegar, niemalże identyczny z opisywanym w wierszu. Postanowiłem wtedy, że zaraz z rana wrócę do Backfields i wypytam ją o wszystko bez ogródek.

☞ Ciąg dalszy w następnym numerze.

Adresy sklepów z gramami

Adresy sklepów																
Sklep „MAG – Estel” , Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MAG – Arkadim , Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Ciown” Łódź, ul. Piotrowska 107 tel. 30-15-79	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
INTERNO , tel. (058) 560652 80-306 Gdańsk-Oliwa, ul. Farnieckiego 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD” , 43-300 Białsko-Biała, ul. Cejna 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD” , Poznań, ul. Kilińskiego 8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD” , Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Szelerzada, Tomex ul. Bienczycka 168/337, 31-831 Kraków, tel. 47-66-83	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Tomba” , tel. 216422 Gdynia, ul. Słaska 33	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Suplement” ul. Jana Bytnara Rudego 3c 45-265 Opole, tel. (0-77)57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PPUH „MAWA” , tel. (046)8554338 96-300 Zyrardów, Ossowskiego 25/6 (sklep: ul. 1-go maja 376)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MIRAGE , tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep modelarski SKORPION , tel. (036)718133, ul. Arkł Bożka 2 44-335 Jasztupie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep ONO , tel. (032) 513979 ul. Karola Miłkci 6, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia DANIEL , tel. 203758 ul. Chrobrego 9, 66-400 Gorzów e-mail: Daniel@shacco.pl	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MORION , Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 159, ul. Fowstancowa Słaskich 124 ul. Obrozowa 85, Dzielnicowy Osr. Kultury	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep BASTION , tel. 362215 wew. 12 ul. Obrozowa 85, Dzielnicowy Osr. Kultury	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby” ul. Wary Dzwernickiego 11 (Biżnes Centrum paw. 37) 42-200 Częstochowa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep CENTRUM GIER ul. Igielna 17, 50-117 Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Debit” , tel. 6102608 ul. Grochowska 210/212 paw. 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

DARK EDEN

POWRÓT DO RAJU

Opis gry

Ludzkość wyzwoliła się z więzi grawitacji i uciekła w przestrzeń kosmiczną, pozostawiając za sobą zniszczoną Ziemię. Planeta-matka nie została jednak opuszczona – wciąż żyli na niej ludzie. Ludzie, których pozostawili bracia, synowie i ojcowie. Ludzie chorzy, słabi i samotni. Zarazy opanowały prawie całą planetę, a Mroczna Harmonia chwyciła w swe plugawe macki wszystkich, nie szczędziła nikogo. Korporacyjni przywódcy, widząc ten rosnący wrzód, mogący pęknąć w każdej chwili – zaatakowali. Na Ziemię spadły bomby, kolejny raz niszcząc jej glebę, powietrze, wodę... Jednak na planecie matce ludzie przetrwali. I znów przebudzili się, by jeszcze raz rozwijać swą cywilizację w nowym, brutalnym środowisku...

Dark Eden – Mroczny Raj to karciana gra dla kolekcjonerów, której akcja toczy się w świecie *Kronik Mutantów*. Wcielasz się w jednego z przywódców pozostałych na Ziemi ludzi, walcząc o przetrwanie. Gra jest specyficzną mieszanką KULTU, DOOMTROOPERA, WARCRAFTA i CIVILIZATION. Tu nie tylko musimy walczyć z przeciwnikami w bitwach, ale też wyprzedzić ich w postępie, rozwijając technologię, zdobywając surowce i bogactwa.

W grze występują cztery rodzaje kart: Przywódcy (w każdego z nich wciela się gracz), Miejsca (są to różnego rodzaju fabryki, osiedla, budynki, kopalnie zapewniające nam surowce), Wojownicy (jazda, piechota i pojazdy) oraz Intrygi (symbolizujące wszystko pozostałe – tajemne moce, ekwipunek, specjalne atuty...).

Każdy Przywódca reprezentuje jedną z kilku sił, które przetrwały na Ziemi. Oto one:

Synowie Rasputina panują w znacznej części Europy – budują dymiące miasta, niszczące umierająca planetę.

Templariusze to przedstawiciele Kościoła Porzuconych Dzieci Matki Ziemi. Ich symbolem są dwa skrzyżowane miecze. Uważają się za prawych władców Mrocznego Raju i twierdzą, że ich ewolucja genetyczna – przez innych uważana za mutację – jest naturalną oznaką prawa do władania Ziemią.

Luteraniska Triada wciąż walczy z przeważającymi siłami wrogów, którym przeciwstawia odwagę, wiarę i umiejętność współpracy. Na jej czele stoją święci Patriarchowie, prowadzący poddanych pełnymi wiary słowami i rytuałami. Każdy luteranin jest tuż po narodzinach chirurgicznie przekształcany, dzięki czemu może przeżyć na zniszczonej planecie.

Korzenie Hord Półksiężyca sięgają południowo-wschodniej Europy. Przewodzeni przez Chanów ludzie wciąż wędrują szukając miejsca, które mogliby nazwać swoim domem. Hodują ogromne zwierzęta, które pomagają im w pracy, na wojnie i w ochronie obozów.

W całym Układzie Słonecznym Legion Ciemności zstąpił na planety zamieszkałe przez ludzi, pozostawiając za sobą zgłiszczoną, rozpacz i zepsucie – Ziemia nie jest tu wyjątkiem.

Megakorporacje podbiły wewnętrzne planety i rozszerzyły strefy wpływu. Do niedawna żadna z nich nie przejawiała zainteresowania Mrocznym Rajem. Nie wiadomo, dlaczego przywódcy potężnych kompanii zmienili swoją politykę i powrócili na Ziemię.

W te międzykorporacyjne wojny nie mieszają się członkowie Bractwa – duchowi strażnicy ludzkości. Przez wieki Kardynał i jego słudzy obserwowali Ziemię, czekając na ów dzień, kiedy Oczyszczający Płomień znajdzie nowy cel. Chwila ta zbliża się – powoli, lecz nieubłaganie...

W trakcie gry każdy z uczestników tworzy Krainę – swoją siedzibę, nowo powstające miasto. Należy ją chronić przed atakami wrogów, ale również rozwijać, by była coraz większa i potężniejsza. To z niej gracz czerpie wszelkie zasoby, które pozwalają mu tworzyć coraz bardziej zaawansowaną cywilizację. Te zasoby to złoto, żywność, surowce i paliwo. Gracz musi pamiętać, że większość zagraną przez niego kart potrzebuje do pozostania na stole (a czasem nawet do zagrania) pewnych zasobów. Sztuką jest utrzymanie kruchej równowagi uzyskiwanych i traconych zasobów. Na szczęście dobra ta można pozyskać dzięki wielu różnym atutom.



Jednak rozwijanie Krainy to tylko część zadań gracza. Musi on bronić swej osady przed zakusami wrogów, a jednocześnie sam ich atakować. Może w tym celu tworzyć większe oddziały, jak również wysłać samotnych zwiadowców i sabotażystów, którzy będą subtelnie niszczyć siły przeciwnika.

Każdy Wojownik zna jedną, dwie lub wszystkie trzy taktyki walki – może atakować (i bronić się) lądem, z wody lub z powietrza. Z kolei każde Miejsce można zaatakować tylko w określony sposób (np. tylko lądem i z morza). Ponadto ofiarami najazdów mogą być wyłącznie graniczne tereny Krainy – im jest ona większa, tym więcej Miejsc jest narażonych na ataki.

Mroczny Raj jest ciekawym połączeniem gry strategicznej ze zwykłą karcianką. Niech nikogo nie zniechęca świat znany z DoomTroopera. Te dwie gry są zupełnie różne! Wbrew pozorom, Dark Eden zaskakuje gracza liczbą kombinacji i ciekawych rozwiązań. Niestety, autorzy gry z góry przyjęli założenie, że wyprodukują kilka dodatków, co widać już w Zestawie Podstawowym. Posunęli się nawet do tego, że poinformowali w instrukcji, iż część zalet Mrocznego Raju będzie można poznać dopiero kupując dodatki (!).

plaszczyna rzutow

Dark Eden – Mroczny Raj; Target Games AB, opracowanie; Brian Winter
PS. Mroczny Raj wkrótce pojawi się również na polskim rynku!



WYDANIE DZIESIĄTE
nieustającego konkursu dla
miłośników gier
karcianych

Gry karciane zdobywają sobie na rynku coraz lepszą pozycję. Dzieje się tak nie tylko na świecie, ale i u nas w kraju. Najlepszym dowodem jest to, że nasze skromne TOP FIVE rozrosło się do TOP TEN. Z miesiąca na miesiąc przychodzi do nas coraz więcej listów. Jak będziecie się dalej tak starać, to może zaczniemy przyznawać wam więcej nagród. Chwilowo booster Apokalipsy otrzyma Andrzej Urbanowicz z Helu, a booster Kultu - Tomek Pastusiak z Łodzi. Na razie Doomtrooper ma nad Kultem znaczną przewagę, ale być może już w przyszłym miesiącu kultomaniacy zdołają „wepchnąć“



którąś ze swych ulubionych kart do pierwszej trójki. I w imię Kardynała, piszcie do nas wyraźnie, bo niektórych z waszych bazgrołów nie jest w stanie odczytać nawet Doktor Diana.



1

Kardynał Durand
Nasz kandydat do teleturnieju „Jeden z dziesięciu“.



2

Alakhai Przebiegły
Podobno od intensywnego myślenia wyrastają na głowie rogi.



3

Pretoriański Behemot
Jednak okazał się lepszy od Czołgu Bojowego.



4

Kardynał Dominik
Ten facet chyba się nigdy nie uśmiecha.



5

Algeroth - Apostoł Wojny
Apostoł apostołem, ale kardynałowie wciąż górą.



6

Ten, którego nie powinno się nazywać
Powinno się jednak mieć go w talii.



7

Ruiny
Aktualne TOP ONE dla miłośników Kultu.



8

Dziecię
Sądząc po ilustracji to dziecię raczej nie jest niewinne.



9

Czołg bojowy „Grizzli”
Zdaje się, że chwilowo zabrakło mu paliwa.



10

Krzyż
- Ukrzyżowanko? W porządku. Kolejka na prawo. Jeden krzyż dla każdego.

KULT



PAPA BEAUCHAMPS 4

KULT

PIONEK SAMIEMUSI MAĆ KARTY I MIKALNA. Rzucane przez niego czary SFERY SAMIEMUSI nie wymagają zgody kolorów. W dowolnej chwili ostrak PAPA BEAUCHAMPSA aby dołączyć do niego dowolnego będącego w grze Pionka. W swojej turze odrzuć Pionka dołączonego do BEAUCHAMPSA, aby odrzucić z gry dowolną Istotę.

PUZZLE

KULT

WYWRZYJ WPŁYW I DOŁĄCZ DO SWOJEJ KARTY WIELKICH ARKAN. Brakująca część karta dostarcza ci w twojej turze jeden dowolny kolor. Co turę po lazie dobierania kart określ ten kolor (do końca danej tury nie możesz go zmienić).

WODY PŁODOWE

KULT

WYWRZYJ WPŁYW I DOŁĄCZ DO GRY. Wszystkie karty w grze są uważane za UNIKALNE. Nie można wyłożyć duplikatu żadnej karty. Jeśli taka sama jest już w grze. Kiedy zagrana zostanie ta karta a w grze znajduje się kilka identycznych kart, wybierasz które trzeba odrzucić.

KARTY PROMOCYJNE

NIE PRZEŻYJEMY BEZ ŻYWYCH

KULT

Wyłóż w dowolnej chwili. Gracze, którzy nie mają w swoich Mistycznych Krzyżach żadnych Istot, muszą odrzucić dowolną jedną kartę, wybraną spośród będących w grze (bazowych kart Obsady (odrzucają ją razem z kartami dołączonymi)).

DZIEŃ WNIĘBOWSTĄPIENIA

KULT

WYWRZYJ WPŁYW NA PIONKA Z TWOJEJ MISTYCZNEGO KRZYŻA. Pionek idzie do nieba, aby spotkać się ze swym bóstwem. Dołącz Pionka do swojej Karty Wielkich Arkan. Wszystkie twoje Istoty w grze mogą dodać barwną WB dołączonego Pionka do własnej WB. Trwa to dopóki, dopóki Pionek jest dołączony do karty Wielkich Arkan.

OKALECZENIE

KULT

CZAR SFERA SZALEŃSTWA RZUĆ W DOWOLNEJ CHWILI (Z WYJĄTKIEM WALKI) I DOŁĄCZ DO ISTOTY. Dopóki ta karta jest dołączona do Istoty, nie może ona poruszyć się ze swojej Ślacji, nie może posłuchać Zelenow Ludu, ani atakować.

TYLKO W TYM NUMERZE!
SPECJALNA KARTA DO KULTU LUB RZADKA KARTA DO DOOMTROOPERA!



NETZACH

SZYBKI JAK BŁYSKAWICA

Maciej Kocuj

Opis talii do KULTU

NETZACH – zwany również Zwycięzcą – jest jednym z najbardziej agresywnych Archontów w grze karcianej Kult. Posiada kontrolę nad jedną czaszką, jednym okiem, jedną klepsydrą i jednym półksiężycem i zajmuje trzynastą pozycję w hierarchii Wielkich Arkan. Gracz posiadający w swej talii NETZACHA może wykonać dodatkowy atak jedną ze swych Istot, która nie atakowała jeszcze w danej turze.

Zarówno specjalna zdolność, jak i kontrolowane przez NETZACHA kolory sprawiają, że można ułożyć do niego talię, która szybko i skutecznie będzie niszczyć Małe Arkana z Mistycznych Krzyży przeciwników.

Oto przykładowy zestaw Małych Arkan do talii NETZACHA:

AGITATOR x2
SORRY x3
ROZDARTY NA CZĘŚCI x1
OSŁABIENIE x2
PRZEBICIE x2
KARMA x2
UWIĘZIENIE W GROBOWCU x1
SCHIZMA x3
DRZENIE ASTAROTHA x1

HANDEL ŻYWYM TOWAREM x1
TELEKINEZA x1
CZYSTKA x2
ODNALEZIENIE OBIEKTU x2
WYMAZANIE x1
INSTYKNT ŁOWCY x1
PUSTKA x1
SANATORIUM x1
WYBAWIENIE x1
BRAK WIARY x1
PISTOLET MASZYNOWY x1
U. S. S. RELIANT x3
CZARNY STRAŻNIK x2
PIES BOJOWY x2
LIKTOR x3
KAT x2
ADMIRAL LYLE P. CROWLEY x2
DZIECIĘ x2
KSIĄŻĘ RAINER HABSBUURG x1
NIEWOLNICZY BÓLU x1
WIELKI MISTRZ MARCUS x1
SŁUŻALEC x1
TAKEO OSHIMA x1
PIERRE LOMBARD x1
HUANG LI – PAO x1
YOSHIKO NAKAMURA x1
SAMUEL HERRINGTON x1
OGRÓD BIAŁEGO SMOKA x1
ŻYJĄCE MIASTO x1
RUINY x1
POGRANICZE x2
TERENY ŁOWIECKIE x1
BRAK MOCY x1

W zeszłym miesiącu pisałem o tym, że trzeba dobierać karty do talii w taki sposób, aby można je było rozłożyć równomiernie na wszystkich Stacjach Mistycznego Krzyża. Jest to niewątpliwie jedna z podstawowych reguł karcianego

Kultu, ale istnieje pewna karta, dzięki której można uczynić odstępstwo od tej zasady – jest to POGRANICZE. Na Stacji zajętej przez tę kartę można dodatkowo umieścić dowolną liczbę Istot. Warto zwrócić uwagę, że nie jest to karta unikatowa i możemy mieć ich kilka na stole.

Uwaga: w tekście karty POGRANICZE pojawia się nazwa Granica Rzeczywistości. Nie jest to odniesienie do jakiejś innej karty. Należy przyjąć, że Granica Rzeczywistości to wymienna nazwa POGRANICZA. Tłumacze przepraszają za niewielkie zamieszanie.

Grając powyższą talią najlepiej zachować dla POGRANICZA pierwszą i czwartą Stację Obsady. Są to dwa miejsca najbardziej "obłożone" przez Małe Arkana.





Miejscem przyporządkowanym NETZACHOWI jest U. S. S. RELIANT. Daje on dodatkową kontrolę nad różą i czaszką, a ponadto można umieścić go na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża. Idealnym dodatkiem do U. S. S. RELIANT jest ADMIRAŁ LYLE P. CROWLEY. Jeżeli obydwie te karty znajdują się w tym samym Mistycznym Krzyżu, to WB CROWLEYA zwiększa się o 4. Grając powyższym zestawieniem Małych Arkan warto zachować dla U. S. S. RELIANT Południową Stację Sceny, a dla ADMIRAŁA LYLE P. CROWLEYA drugą Stację Obsady.

Stworami bardzo przydatnymi w Mistycznym Krzyżu NETZACHA są CZARNI STRAŻNICY i PSY BOJOWE. WB wszystkich PSÓW BOJOWYCH wzrasta o 3, jeżeli przebywają one w tym samym Mistycznym Krzyżu co ADMIRAŁ LYLE P. CROWLEY. Natomiast WB CZARNYCH STRAŻNIKÓW przebywających w Mistycznym Krzyżu NETZACHA równa się 8. Są to więc w tej talii świetnie nadające się do walki stwory. Warto więc zachować dla PSÓW BOJOWYCH trzecią, a dla CZARNYCH STRAŻNIKÓW pierwszą Stację Obsady.

DEŁ równa się 6 i nie może być modyfikowane. Na pierwszy rzut oka wygląda to trochę kiepsko (WB równe 6 to w końcu nic rewelacyjnego), ale przecież w trakcie walki niekoniecznie trzeba modyfikować własne WB! Można przecież zmieniać WB przeciwnika... Właśnie do tego służą znajdujące się w naszej talii OSŁABENIA i PRZEBICIA. Te karty mogą zapewnić WILCZYDEŁOM łatwe zwycięstwo, tym bardziej że nigdy nie przegrywają one walki – jeśli nie odniosą zwycięstwa, to przyjmuje się, że starcie zakończyło się remisem. Dla TERENÓW ŁOWIECKICH warto zachować trzecią Stację Obsady.

O sile talii NETZACHA decydują też karty takie jak ODNALEZIENIE OBIEKTU, CZYSTKA i WYMAZANIE. Dużym ułatwieniem w ich używaniu są RUINY. Dzięki tej karcie wykładane przez nas Małe Arkana wymagają jednego koloru mniej. RUINY najlepiej sprawdzają się na Zachodniej Stacji Sceny.

Cały czas czekamy na wasze propozycje różnych talii do Kultu. Cześć! Do przyszłego miesiąca że-gna was

Maciej Kocuj



KULT

ODPOWIEDZI NA PYTANIA CZĘŚĆ I

Bryan Winter

tłumaczenie: Jacek Brzeziński

Rozgrywka

Poniżej przedstawiamy kilka ważnych faktów, dotyczących gry, które nie zostały dostatecznie wyjaśnione w instrukcji. Na początku omawiamy przebieg tury gry, a następnie kilka ogólnych zasad.

Przebieg gry

Dobieranie kart

W tej fazie musisz dobrać z talii tyle kart, aby na ręku posiadać ich siedem. Jeśli już masz siedem lub więcej, nie możesz dobierać kart.

W praktyce faza ta dzieli się na trzy "etapy", ponieważ zarówno ty, jak i twój przeciwnicy możecie chcieć zagrać karty Poleceń.

Warto zaznaczyć, że dobranie kart jest natychmiastowe, co oznacza, że nie możesz zagrać żadnych kart, zanim nie dobierzesz wszystkich. Dzięki temu nie możesz wyciągnąć karty Poleceń, użyć jej i wyciągnąć następnej w zamian za tę, którą właśnie wykorzystałeś.

Faza *dobierania kart* ma wobec tego następujący przebieg:

1. Zaczyna się tura gracza oraz jego *faza dobierania kart*. Gracze mogą w tym momencie używać kart Poleceń (takich, które można zagrać w swojej turze lub w dowolnym momencie).
2. Gracz dobiera tyle kart, by mieć ich na ręku siedem.
3. Gracze znów mogą wykorzystywać karty Poleceń (takie, które można zagrać w swojej turze lub w dowolnym momencie).

Jeśli na początku swojej tury masz siedem kart, nie oznacza to, że nie przeprowadzasz *fazy dobierania kart*! Osoby, które grają CHESEDEM lub GAMICHICOTHEM (i mogą posiadać tylko 4 karty), również

przeprowadzają *fazę dobierania kart*, choć zawsze mogą wyciągnąć kartę, gdy tylko użyją innej. Przyciąganie żetonów ludności

Należy pamiętać o tym, że *przyciąganie* następuje tylko do wnętrza Mistycznego Krzyża (z karty Obsady do karty Sceny lub z karty Sceny do Piasty). Nigdy nie możesz *przyciągać* np. z jednej karty Obsady do innej. Obie karty muszą być odwrócone koszulką do dołu, ponieważ po przeniesieniu *żetonu ludności* musisz je obrócić koszulką do góry. Wyjątek: karta Wielkich Arkan nigdy nie zostaje odwrócona podczas *przyciągania*.

Jeśli na karcie leżą dwa lub więcej *żetonów ludności*, możesz na raz *przyciągnąć* tylko jeden z nich, ponieważ *przyciąganie* może odbywać się tylko pomiędzy kartami odwróconymi koszulkami do dołu. Jeśli *przyciągniesz* pierwszy z *żetonów*, karta zostanie odwrócona i ten warunek nie będzie spełniony.

Werbowanie żetonów ludności

W tej fazie umieszczasz po jednym *żetonie ludności* z Puli Ludności na każdym z odwróconych koszulką do dołu członków Obsady. Nie możesz umieścić *żetonu* na karcie, która posiada już swą maksymalną liczbę *żetonów*, jednakże możesz umieścić go na atucie, który posiada już *żetony*, lecz może pomieścić ich więcej. Możesz np. *zwerbować żeton* na odwróconą koszulką do dołu kartę w Obsadzie, która może pomieścić dwa *żetony*, a posiada już jeden.

Należy pamiętać o tym, że *werbowanie* nie powoduje odwracania kart, w przeciwieństwie do *przyciągania*.

Można *werbować* wyłącznie na karty Obsady, nigdy na karty Sceny.

Werbowanie nie jest obowiązkowe. Jednakże musisz zdecydować się, czy chcesz *werbować*, czy nie. Nie możesz przeprowadzić *werbowania* tylko na niektóre karty, a na inne nie.

Powiedzmy, że umieściłem w twojej Obsadzie TAJNEGO AGENTA. Przeprowadzasz *fazę werbowania*. Możesz *zwerbować żeton* na wszystkie karty, które mogą je przyjąć (włącznie z moim TAJNYM AGENTEM) lub w ogóle nie *werbować*.

Nawet jeśli nie przeprowadzasz *werbunku*, twoja faza *werbowania* wciąż się odbywa. Jest to o tyle istotne, że niektórzy gracze mogą chcieć w jej trakcie wykorzystać pewne efekty kart.

Wykonywanie działań

Zajęcie Stacji i *wywarcie wpływu* możesz wykonywać dowolną liczbę razy. Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących liczby przeprowadzonych działań. Jest to szczególnie istotne dla CHESEDA i GAMICHICOTHA, którzy dzięki dobieraniu nowych kart mogą wykonać wiele działań w czasie tej jednej fazy. Patrz również *Kolory*. *Zajęcie Stacji*

Nie wolno *zajmować* Stacji w Mistycznych Krzyżach innych graczy, chyba że na konkretnej karcie znajdują się odpowiednie instrukcje (np. TAJNY AGENT). Jedynie karty, którymi można *zajmować* stacje, to Istoty i Miejsca. Umieszcza się je na pustych Stacjach. Zazwyczaj stają się one wówczas bazowymi kartami tych Stacji.

Wywarcie wpływu

Nie ma ograniczeń dotyczących zagrywania kart Wpływów w Mistycznych Krzyżach innych graczy. W rzeczywistości, w przypadku wielu kart Wpływu, tylko takie działanie ma sens. Należy jednak pamiętać, że nie ma zasady mówiącej, że karty o działaniu negatywnym możesz wykorzystywać tylko w Mistycznych Krzyżach przeciwników, a o pozytywnym – w swoim.

Atak

Uwaga: swoimi Istotami możesz atakować inne Istoty z twojego Mistycznego Krzyża. W takiej sytuacji stosuje się normalne zasady (członkowie Obsady mogą atakować członków Obsady). Często jest to najprostszą metodą wyeliminowania nie chcianej Istoty.

Nie można atakować Miejsc.

Należy pamiętać o tym, że w czasie modyfikowania wartości bojowych w *fazie ataku* możesz robić wiele rzeczy, a w szczególności używać Poleceń, które działają "w dowolnej chwili". Później walka zostaje rozstrzygnięta i nic więcej nie może się zdarzyć (patrz też *Kolejność działań*). Jest to ważny mechanizm gry, z którego

łatwo zrobić użytek. Na przykład HANDLARZ NARKOTYKÓW posiada dość szczególną zdolność, dzięki której może odrzucić dowolnego Pionka znajdującego się w grze poprzez jedno *odepchnięcie*. Powiedzmy, że HANDLARZ zostanie zaatakowany przez NEFARYTE, co oznacza dla niego pewną śmierć. W czasie modyfikowania wartości bojowych HANDLARZ może wykorzystać swą zdolność i odrzucić kilka Pionków. Jeśli HANDLARZ zostanie zaatakowany przez innego Pionka, może pozbyć się go, wykonując jedno *odepchnięcie*, co natychmiast kończy walkę!

Broń

Wiele kart wpływów oznaczonych jest jako Broń. Istota może w czasie walki korzystać tylko z jednej Broni, jednakże ma prawo posiadać ich dowolną liczbę. Na początku walki musisz określić, z której Broni Istota będzie korzystać. Jeśli w międzyczasie coś się z tą Bronią stanie, możesz w dowolnej chwili wybrać inną. Zasady mówią tylko tyle, że na ostateczny wynik walki może mieć wpływ tylko jedna Broń.

Odrzucenie jednej karty z ręki

Ta faza jest całkowicie opcjonalna. Nie musisz odrzucać karty, jeśli tego nie chcesz.

Pamiętaj, że karty odrzuca się koszulką do góry, dzięki czemu nie musisz pokazywać swoim przeciwnikom, co odrzuciłeś.

CHESED lub GAMICHICOTH mogą dobrać kartę, jeśli odrzucą inną w czasie tej fazy. Mogą jednakże odrzucić co najwyżej jedną kartę – tak jak inni. Patrz też karta PUSTKA.

Odwrocenie kart koszulką do dołu

Ta faza jest obowiązkowa. Musisz przewrócić wszystkie karty, które zostały odwrócone koszulką do góry (z wyjątkiem tych, co do których zasady określają, że jest inaczej). W tym momencie następuje koniec twojej tury.

Zasady ogólne

Kolory

Talia Kultu w znacznej mierze została skonstruowana na podstawie kart tarota. Było to podstawowe założenie, jakiego trzymałem się podczas projektowania gry. Chciałem, żeby schemat rozgrywki Kultu jak najbardziej przypominał czytanie celtyckiego krzyża tarota, lecz ponadto wykorzystywał wszystkie elementy świata gry fabularnej, no i oczywiście był ciekawą grą karcianą. Pięć kolorów w Kulcie odpowiada pięciu kolorom talii tarota. Co więcej, odpowiadają one kolorom *Tarotium* – mistycznej talii tarota, pełniącej ważną rolę w świecie gry fabularnej Kult i opisanej dokładnie w kampanii pt. "Tarotium".

Kolory reprezentują pięć mistycznych sfer, które kształtują całą rzeczywistość. Te sfery to śmierć, namiętność, szaleństwo, sny oraz czas i przestrzeń. Odpowiadające im kolory to czaszki, róże, oczy, półksiężycy i klepsydry.

Każdy Archont i Anioł Śmierci posiada początkowo cztery kolory, które odzwierciedlają jego moc w odpowiednich sferach. Niektórzy czują się dobrze w wielu sferach (jak np. KETHER). Te cztery kolory informują o tym, jak karta Wielkich Arkan działa. Na przykład GOLAB jest silny w sferze śmierci i dlatego posiada dużą władzę nad istotami, miejscami i przedmiotami związanymi ze śmiercią (np. MIOTACZ OGNIĄ). CHAGIDIEL ma dużą moc w sferze namiętności, dlatego ma znaczącą

kontrolę nad istotami związanymi z emocjami, jak KSIĘŻA I NEFARYCI.

Jeśli Archont lub Anioł Śmierci kontroluje jakiś kolor, oznacza to, że ma władzę nad kartami, które wykorzystują ten kolor. Może użyć karty zawsze, gdy tylko ma nad nią władzę.

Kolory nie zużywają się w miarę wykładania kart. Wielu graczom wydaje się to dziwne – w ten sposób, jeśli tylko kontroluje się odpowiednie kolory, można zagrać praktycznie dowolną liczbę Istot, Miejsc, Czarów i Wpływów, czyli można bardzo szybko pozbyć się kart z ręki. W praktyce, jeśli grasz CHESEDEM lub GAMICHICOTHEM, możesz zagrzywać karty praktycznie w nieskończoność! Jest to całkowicie dozwolone; dlatego też w Mistycznym Krzyżu można wyłożyć tylko osiem kart bazowych.

Po kilku grach zauważysz, że rozgrywka Kultu dzieli się na dwa etapy. Pierwszy polega na zbudowaniu Mistycznego Krzyża, a drugi – na osiągnięciu zwycięstwa. Na początku gry będziesz starał się wyłożyć jak najwięcej kart w Krzyżu po to, żeby móc później *przyciągać żetony ludności* i atakować przeciwnika. Następnie będziesz mógł się skupić na przeniesieniu *żetonów* do Piasty. Doświadczeni gracze wypełniają cały Mistyczny Krzyż w przeciągu kilku tur.

Koncepcję kolorów najlepiej zrozumieć posługując się przykładem. Powiedzmy, że masz pek kluczy. Każdy z nich wygląda jak jeden z kolorów. Załóżmy, że kolory wypisane w lewym górnym rogu karty są zamkami. Jedynym sposobem na to, aby zagrać kartę, jest jej "otwarcie". Żeby tego dokonać, musisz posiadać odpowiednie rodzaje i odpowiednią liczbę kluczy. Musisz przekreślić wszystkie klucze jednocześnie, więc nie możesz użyć jednego klucza do otwarcenia dwóch zamków. Jeśli otworzysz kluczem kartę, klucz się nie łamie – możesz nim "otworzyć" następną kartę. Jeśli przeprowadzasz *odepchnięcie*, aby uzyskać kolor, w rzeczywistości tworzysz klucz, który złamie się na końcu twojej tury.

Załóżmy, że grasz KETHEREM. Gra dopiero się zaczyna. KETHER początkowo kontroluje różę, klepsydrę, oko i półksiężyc. Znaczy to, że ma jeden klucz-różę, jeden klucz-klepsydrę, jeden klucz-oko i jeden klucz-półksiężyc.

Teraz rzuciśmy okiem na karty, które trzymasz w ręku. Masz tam KSIĘDZA, INFERNO, ŁOWCÓW GŁÓW i O LUONGA. Nadszedł czas, abyś wystawił te karty w swoim Mistycznym Krzyżu. KSIĄDZ wymaga jednej róży, więc możesz spokojnie użyć klucza-róży (który posiadasz), aby zagrać tę kartę. Klucz róży nie łamie się, więc wciąż możesz go użyć do wystawienia innych kart. Decydujesz się teraz na zagranie INFERNO. Wymaga ono jednego oka, jednego półksiężycy i jednej róży. Bierzesz trzy klucze (które posiadasz), w tym klucz-różę, którego przed chwilą już użyłeś, i otwierasz INFERNO, dzięki czemu możesz nim zająć Stację. Teraz kolej na ŁOWCÓW GŁÓW. Wymagają oni dwóch oczu i jednej klepsydry. Oznacza to, że będziesz potrzebował dwóch kluczy-oczu i jednego klucza-klepsydry. Posiadasz klucz-oko (którym przed chwilą otworzyłeś INFERNO) i klucz-klepsydrę. Jednakże musisz mieć jeszcze jeden klucz-oko, ponieważ nie możesz użyć tego samego klucza do otwarcia dwu zamków. Musisz *odepchnąć żeton ludności*, aby uzyskać drugi klucz-oko. Teraz możesz już wystawić ŁOWCÓW GŁÓW. Na koniec pozostał jeszcze O LUONG. Wymaga on dwóch oczu, musisz więc posiadać dwa klucze-oczu, aby wystawić tę kartę. Posiadasz jeden własny klucz-oko oraz drugi klucz-oko, który właśnie uzyskałeś dzięki *odepchnięciu* (możesz go używać aż do końca

twojej tury, wtedy się złamie). Otwierasz O LUONGA dwoma kluczami i zajmujesz nim Stację.

Przynależność

Nie można zagrzywać kart, które mają przeciwną przynależność. Jeśli twoja karta Wielkich Arkan ma przynależność niebieską, nie może używać kart czerwonych i odwrotnie.

Od tej zasady istnieje jeden wyjątek. Karta OSZUKANY umożliwia wystawianie dowolnych Istot, niezależnie od ich przynależności.

Nie istnieje karta, która umożliwiałaby wystawianie dowolnych Miejsc. Nie planujemy również wydania takiej karty w dającej się przewidzieć przyszłości.

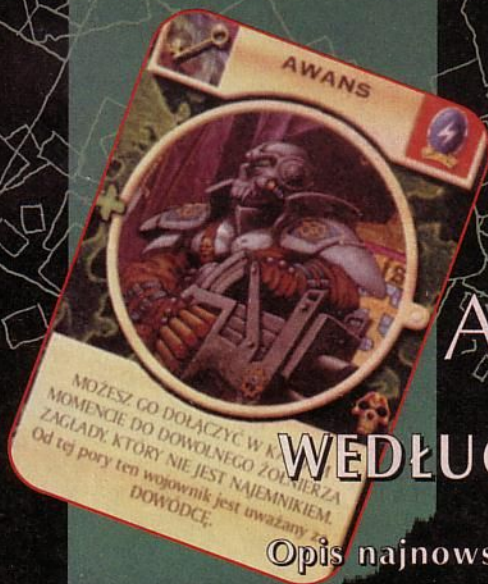
Wskaźniki Stacji

Wskaźniki Stacji są jedną z ukrytych wspaniałości Kultu i jesteśmy z nich bardzo dumni. Karta nie może zostać wyłożona na Stacji, jeśli jej wskaźnik nie jest zabarwiony na czerwono. Jeśli karta jest przesuwana, musi również stosować się do wskaźników Stacji, chyba że szczegółowe zasady mówią inaczej.

Karty odwrócone

Karty odwrócone (leżące na stole koszulką do góry) nie mogą uczestniczyć w pewnych fragmentach gry. Poniżej znajduje się lista zasad związanych z takimi kartami:

1. Karta odwrócona nie może atakować ani być atakowana.
2. Karta odwrócona nie może korzystać ze specjalnych zdolności, które ma ona sama lub karty do niej dołączone. Jeśli np. karta zapewni ci dodatkową klepsydrę, to po jej odwróceniu zasada ta nie ma zastosowania. Jeśli Mag zostanie odwrócony – nie możesz rzucać Czarów. Ta zasada jest ignorowana, jeśli karty dołączone wpływają na zdolność do przechowywania *żetonów ludu* (patrz punkty 5 i 7). Wyjątkiem od tej zasady są ponadto karty oznaczone napisem "gdy znajduje się w grze". W tym wypadku karta zawsze znajduje się w grze, niezależnie od tego, czy jest odwrócona, czy też nie. Najlepszym tego przykładem jest WAZNIAK, który – jeśli jest w twoim Mistycznym Krzyżu – daje ci możliwość trzymania 10 kart w ręku.
3. Odwrócona karta nie może otrzymać *żetonu ludu* podczas fazy *werbowania*.
4. Odwrócona karta może uczestniczyć w *odpychaniu*. Innymi słowy, możesz *odpychać* z karty odwróconej i na kartę odwróconą.
5. Jeśli karta może przechowywać więcej niż jeden *żeton ludu*, jej odwrócenie nie zmienia tego stanu. Innymi słowy, odwrócenie karty nie ma wpływu na to, ile *żetonów ludu* może ona pomieścić.
6. Odwrócona karta nie może uczestniczyć w *przyciąganiu*.
7. Na odwróconą kartę można wywierać Wpływ. Jednak karty dołączone działają dopiero wówczas, gdy karta bazowa jest odwrócona koszulką do dołu. Wyjątek od tej zasady ma miejsce wtedy, gdy istnieje możliwość modyfikacji zdolności do przechowywania *żetonów ludu* – wówczas karta zaczyna działać natychmiast.
8. Na odwrócone karty nie można rzucać Czarów.
9. Karty leżące koszulką do góry możesz odwrócić z powrotem tylko na końcu swojej tury. Oznacza to, że jeśli któraś z twoich kart zostanie odwrócona koszulką do góry podczas tury przeciwnika, to będziesz musiał poczekać do końca swojej tury, aby zmienić ten stan.



APOKALIPSA

WEDŁUG ŚWIĘTEGO DURANDA

Opis najnowszego dodatku do gry DOOMTROOPER

1. ALARM! ALARM!
2. AMULET YOMURY
3. ANDREW DROUGAN
4. AURA MISTYCZNEJ ODPORNOŚCI
5. AWANS
6. BIAŁY MISTYK
7. BIUROKRACJA
8. BRAT KLAUDIUSZ
9. BRAT STERN
10. CEREMONIALNY MIECZ MISHIMY
11. CHAOS NA POLU BITWY
12. CHYTRA ZAGRYWKA
13. CMĘTARZ
14. CZARNY MISTYK
15. DRUGA SZANSA
16. EKSPERT
17. GRANAT NEURALNY
18. GRANAT PRZECIWPIECHOTNY
19. GWARDZISTA WILCZEJ KAWALERII
20. IMPLANTY ADRENALINY
21. INWIGILATOR
22. JĄDOWITY ATAK KOBRY
23. KADAWER
24. KAMIEN HARMONII
25. KAMIENNE DŁONIE
26. KEITOKU ASANO
27. KOMORA KRIOTECHNICZNA
28. KRITANA
29. KRYSZTAŁ WIZJI
30. LEGIONISTA CZERWONEJ GWARDII
31. LUK EWAKUACYJNY
32. ŁASKA PALADINÓW
33. ŁOWCA DEMONÓW
34. MALEDRACH
35. MODERNIZACJA FABRYK
36. MUR OBRONNY
37. MUZEUM
38. NADZWYCZAJNA KONCENTRACJA
39. NICOLA BRANNAGHAN
40. NIEWINNA SZTUCZKA
41. OBOZ SZKOLENIOWY
42. OKO ALGEROTHA
43. PANCERZ SAMURAJA

44. PODAJ DALEJ
45. POKÓJ TAJNYCH NARAD
46. POSTERUNEK
47. POTĘŻNA PIĘŚĆ
48. PRZEBIEGŁY UNIK MANGUSTY
49. PRZERAŻAJĄCE ZNAKI
50. PRZESZYWAJĄCE SPOJRZENIE KRUKA
51. PRZYKRA NIESPODZIANKA
52. PRZYSPIESZENIE NOMURY
53. PRZYWOŁANIE STREFY WALKI
54. PUŁKOWNIK MAXWELL
55. SALA OBRAD
56. SAMOLECZENIE MOCĄ KI
57. SANKTUARIUM
58. SHOGUN
59. SILNA WOLA
60. SKÓRA KAMELEONA
61. STOPA MALPY
62. STUDNIA DUSZ
63. SZALENCZA MOC TORONAGI
64. SZARY MISTYK
65. SZEF NAJEMNIKÓW
66. SZÓSTY ZMYŚL KANJI
67. TALIZMAN SZCZĘŚCIA
68. TELEPORTAŻ JĄ MOCĄ KI
69. TOTALNA WOJNA!
70. TRIANGULATOR
71. UFORTYFIKOWANY OKOP
72. URZĄDZENIE NAPROWADZAJĄCE
73. UTWARDZONA SKÓRA
74. WĘDRÓWKA WŚRÓD CIENI
75. WIĘZ Z BRONIA
76. WŁADCA CIENI
77. WŁADCA ŻYWIÓŁÓW
78. WSTYD
79. ZRECYNNE DŁONIE ORAMY
80. ŻOŁNIERZ WOLNOŚCI

INNE KARTY

1. ŻOŁNIERZ ZAGŁADY NA SIECI
2. ETYKIETA ŻOŁNIERZA ZAGŁADY
3. KARTA ZASAD MOCY KI
4. KARTY, KTÓRE SĄ UWAŻANE ZA INNE KARTY LUB RODZAJE KART
5. KILKA NOWYCH ZASAD
6. APOKALIPSA – LISTA KART
7. NOWE ZASADY DOTYCZĄCE POJAZDÓW
8. NOWY FORMAT KART: SYMBOL STANU KARTY
9. BEZPOŚREDNIE ATAKOWANIE GRACZA

Z łaski Kardynała ukazał się kolejny dodatek do nieśmiertelnego "Żołnierza Zagłady". Tym razem Wielkie Forum Korporacyjne nadało mu nazwę *Apokalipsa*.

Karty z *Apokalipsy* można nabyć w boosterach (w każdym jest ich piętnaście sztuk), a do każdego zestawu dołączona jest karta dodatkowa, na której zamieszczone są przeważnie uzupełnienia zasad i opisy nowych symboli.

Z tego dodatku ucieszą się najbardziej miłośnicy Mishimy. Członkowie tej korporacji nauczyli się przez wieki korzystać z mocy, które zadziwiają nawet Bractwo. Zwie się je Mocami Ki. Te niezwykle karty mogą sprawić, że wojownik Mishimy stanie się niepokonany na polu walki.

Dużo ciekawych kart znajdują też w *Apokalipsie* wyznawcy Mrocznej Harmonii i członkowie Bractwa. Znaczne wsparcie w postaci dowódców i sprzętu bojowego otrzymały też Capitol i Imperial. W zestawie są również dwie specjalne karty dla Cybertroniku: POTĘŻNA PIĘŚĆ i IMPLANTY ADRENALINY.

Najgorzej ze wszystkich korporacji został potraktowany Bauhaus. Ale i jego członkowie z pewnością znajdą dla siebie coś ciekawego wśród licznych umocnień, relikwii, ekwipunku i kart specjalnych.

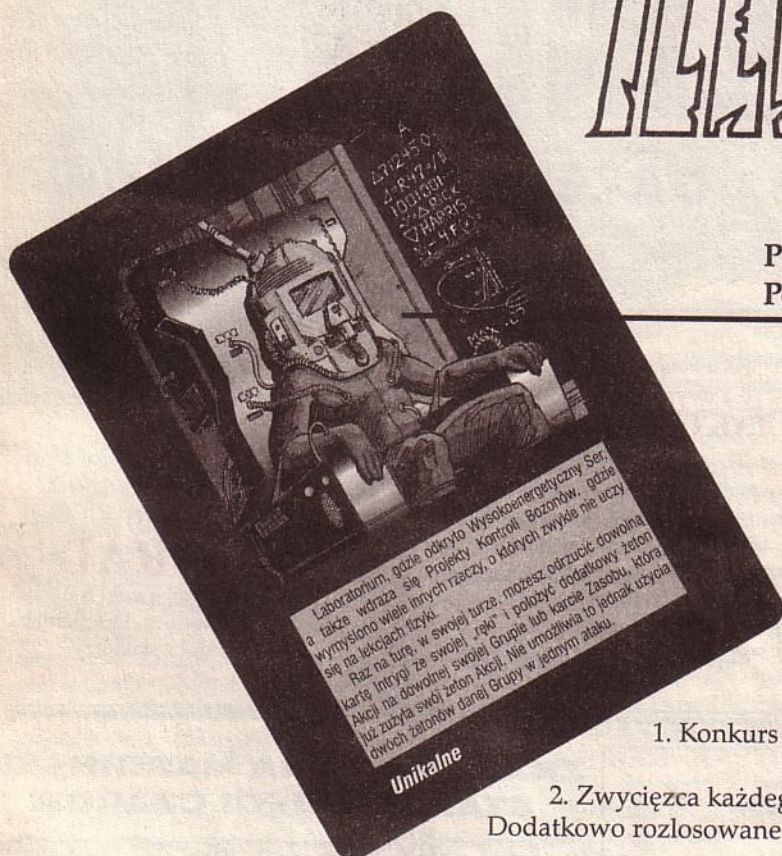
A więc do kart, moi kochani, do kart! Bo jak mawiał pewien Pretoriański łowca: "warto od czasu do czasu urządzić swym wrogom niewielką *Apokalipsę*".

Agnieszka Fryziak

konkurs

NA TROPACH

ILLUMINATI®



Pytanie nr 1.

Podaj pełną nazwę tego laboratorium

Regulamin konkursu:

1. Konkurs składa się z trzech etapów (pytań).
2. Zwycięzca każdego etapu otrzyma nagrodę pieniężną. Dodatkowo rozlosowane będą 3 nagrody pocieszenia.
3. Osoby, które udzielią poprawnej odpowiedzi i przyślą kopertę zwrotną otrzymają po zakończeniu całego konkursu niespodziankę.
4. Lista osób które udzielią poprawnych odpowiedzi zamieszczana będzie w czasopiśmie KRUK
5. Publiczne losowanie nagród odbywać się będzie w księgarni U IZY
ul. Wilcza 71, Warszawa o godz. 17.00



<i>t</i>	<i>e</i>	<i>r</i>	<i>m</i>	<i>i</i>	<i>n</i>	<i>y</i>	
<i>publikacji</i>			<i>nadsyłania</i>		<i>losowania</i>		
<i>pytania</i>			<i>odpowiedzi</i>		<i>nagród</i>		<i>nagroda główna</i>
<i>już jest</i>			<i>30/04/97</i>		<i>31/05/97</i>		<i>250 zł</i>
<i>kwiecień br.</i>			<i>30/06/97</i>		<i>31/07/97</i>		<i>500 zł</i>
<i>czerwiec br.</i>			<i>31/08/97</i>		<i>30/09/97</i>		<i>1.000 zł</i>

Odpowiedzi prosimy przysyłać na kartkach pocztowych na adres:
COPERNICUS, 00-961 WARSZAWA 42, P.O. BOX 39

ONI TO PRZEDSTAWIAJĄ

NOWA KRAINA 13 GOBLINÓW

Redaguje zespół:
MK, AF, S, MW,
i kilka innych
samogłosek

Korekta:
ciotka Ziutka

Stale współpracują:
Yossa „Kłać sie dzifko”
i inni sekretarze redakcji

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

WSTĘP- NIACZEK

Korzystając z doskonałej okazji, jaką jest niewątpliwie trzynaste wydanie Nowej Krainy Goblinów, zamieszczamy kilka zaległych nekrologów ku pokrzepieniu serc i nerek.

Koniec wstępniaczka

Poruszeni do głębi informujemy o z dawna oczekiwanym zgonie **TAKTYKI I STRATEGII**

To wspaniałe pismo, które dało podwaliny pod nowoczesną wizję ukazującego się co kwartał miesięcznika, pozostanie na zawsze w naszej pamięci i... w magazynach. Zatopieni w odmętach rozpaczy Kardynał Dominik, Alakhai Przebiegły i Przekłeta Haubica.

Z wielkim żalem zawiadamiamy, że po długich męczarniach i w strasznych boleściach zmarł

KONRAD

Kondolencje najbliższej rodzinie składają: Genevieve, Drachenfels, tłumacze i redaktorzy.



ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Po omówieniu wszystkich klasycznych sposobów uzyskiwania niewidzialności, takich jak: *iluzja, pochłanianie światła czy zbiorowa sugestia psychiczna*, pora przejść do sposobów niestandardowych.

Jednym z nich jest zaklęcie *niewidzialności Qu-etiqueliusa*. Ten sławny mag wymyślił je podczas studiów na słynnej Akademii Magicznej Samhelin, koto Narvel.

Zadał sobie pytanie:

– O co chodzi w czarze *niewidzialność*?

I sam sobie odpowiedział:

– O to, by przez pewien czas nikt cię nie widział.

Stworzył więc czar, który sprowadza ślepotę na wszystkie istoty w promieniu kilku kilometrów. Rozwiązanie dość radykalne, ale skuteczne.

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Nie mogąc pogodzić się z tym tragicznym faktem zawiadamiamy o bezpowrotnym zniknięciu

THRUDA BARBARZYŃCY

Ten niezastąpiony fachowiec i artysta już nigdy nie zagości na stronach MAGII I MIECZA – ani żadnego innego szmatławca. Niewtuleni w żalu: Conan Barbarzyńca, Bracho Bugental i Yossa.

Uważajcie na to, co mówicie. Niektóre życzenia czasem się spełniają. Był kiedyś człowiek, który powiedział, że „ma gdzieś” całą magię.

I odtąd świat jest taki, jaki jest.

Sławek



Towarzystwo Miłośników Ginących Potworów zawiadamia o przeniesieniu się na tamten świat

ZŁOTEGO SMOKA

To uroczyste stworzenie pozostanie na zawsze w naszej pamięci, zwłaszcza w pamięci autorów, którzy dotąd nie otrzymali zaległych honorariów...

Z wielkim bólem zmuszeni jesteśmy poinformować wielbicieli

LABIRYNTU

o ostatecznym zakończeniu długotrwałej agonii tego czasopisma. Kondolencje wszystkim zainteresowanym składają wszyscy nie zainteresowani.

PROFESJA KWARTAŁU: CZERWONY KAPTUREK

Poniżej przedstawiamy niezwykle atrakcyjną profesję dla wszystkich miłośników dzieci i gier fabularnych.

Imię: Kapturek

Pseudonim: Czerwony

Wiek: 11 lat

Wzrost: jeden metr

Oczy: niebieskie

Profesja: DONOSICIEL (donoszenie koszyczków do babci)

Miejsce występowania: chatka i las

Przebieg kariery: od rodziców, przez las, do babci i z powrotem

Profesje wyjściowe: zabójca wilków, babcia, drugie śniadanie

Ekwipunek: ubranie (czerwony kapturek, czerwone rajstopy, czerwone buciki) i koszyczek (kiełbaska, pół litra i osiem butelek piwa)

Prędkość:

	metr/sekunde	metr/minutę	kilometr/godzinę
2 x piwo (0.5 l)	0.5	30	1.8
4 x piwo (0.5 l)	0.25	15	0.9
8 x piwo (0.5 l)	0	0	0

Michał Więzik

Niewtuleni w żalu spieszymy donieść o tragicznym i ostatecznym zejściu

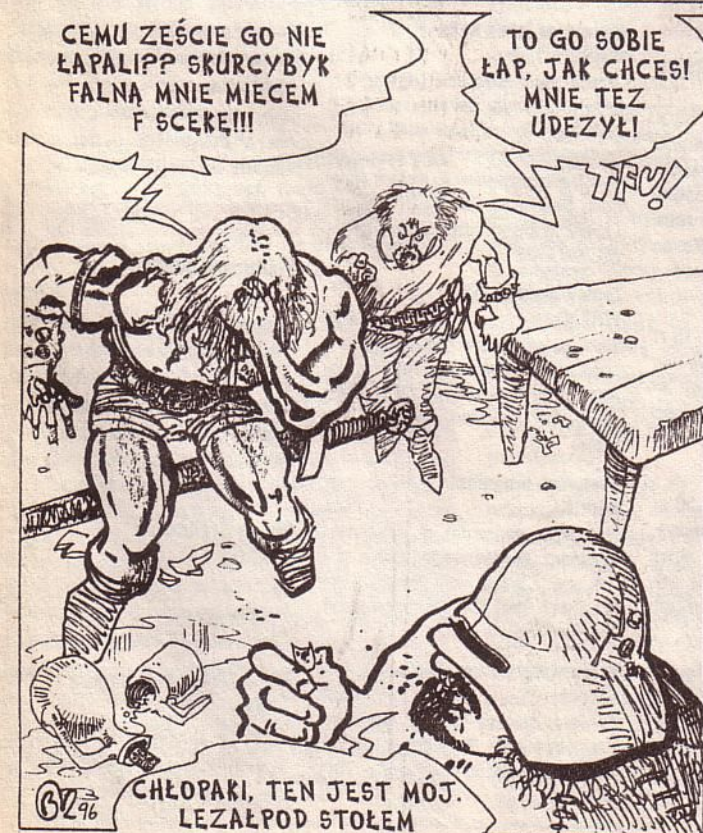
KRYSTAŁÓW CZASU

Pozostaną one na zawsze w naszej pamięci – niczym dziecięce marzenia o słodkich wafelkach. Pograżeni w żalobie miłośnicy Warhammera, Cthulhu i Star Treka.

Na zakończenie

Wszystkim tym, którzy przerazili się zamieszczonymi w Krainie nekrologami przypominamy, że istnieje przecież nekromancja. Specjalne ekipy eks-humacyjne już przystąpiły do prac.





SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

Wszystkie ceny aktualne do

31.03.1997

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)
7-24**

MIM7 – MIM24 3 zł 50 gr
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

**Magia i Miecz – nr (odpowiednio)
25-37**

MIM25 – MIM37 4 zł 90 gr
Uwaga: Numer 31-32 jest podwójny.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

**Przenumerata półroczna
od numeru 39 do numeru 44**
PP39 24 zł

**Przenumerata kwartalna
od numeru 39 do numeru 41**
PK39 13 zł

Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratorów!!!

LABIRYNT

Labirynt nr 1, nr 2
LB1-2 3 zł 90 gr
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształowy Czas, AD&D), mapy komnat i podłóg. 48 stron.

Labirynt nr 3
LB3 15 zł
Nowe oblicze Labiryntu. 128 stron pełnych bogato ilustrowanych przygód, zawierających pomoce do gry do wycięcia. Kryształowy Czas, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

Labirynt nr 4
LB4 15 zł
Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształowy Czas, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy
WHRPG 52 zł
Najpopularniejsza w Polsce gra fabularna fantasy. Ponad 20 000 graczy w naszym kraju. Mroczny świat niebezpiecznych przygód. Chaos, ginące imperia elfów i krasnoludów, gobliny i orki. 368 stron czarno-białych i 8 kolorowych.

Galeria bohaterów
WHBOH 15 zł
Pięćdziesiąt czystych kart bohatera oraz dwie szesnastostronicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

Licznistrz
WHLCZ 19 zł 50 gr
Zbiór powiązanych scenariuszy, w których bohaterowie muszą stawić czoło potężnemu liczowi – władcy ożywionych, którego armia zagraża miastu Parravon. 112 stron.

Wewnętrzny wróg
WHWEW 19 zł 50 gr
Wprowadzenie do kampanii pod tym samym tytułem. Szczegółowy opis Imperium, kolorowa mapa formatu A3. 64 strony.

Cienie nad Bögenhafen
WHCBO 16 zł 50 gr
Druga część kampanii „Wewnętrzny wróg”, w której bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości... Uznawana za jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer”. Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

Śmierć na rzece Reik
WHŠRR 24 zł
Trzecia część kampanii „Wewnętrzny wróg”. Tajemnica starego astronoma, nawiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo broszurka zawierająca zasady rządzące handlem na rzekach Imperium. Dwie mapy A3 (część Imperium i zamek, w którym rozgrywa się przygoda). 128 stron.

Zamek Drachenfels ❖
WHZAD 22 zł
Niezwykłe szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygodę, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Czerwone pragnienie
BEPRK 12 zł
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Wampiryzca Genevieve, Gotrek wraz z przyjacielem Felixem i inni przeżywają wiele fascynujących przygód w Starym Świecie.

Czarnoksiężnik Drachenfels
BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampiryzca Genevieve i Detlef Sierck.

Wieczna Genevieve
BEGEN 13 zł 50 gr
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonale wprowadzenie w świat gier fabularnych.

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŠRRPG 49 zł 50 gr
Gra fabularna osadzona w realiach nieoprotarzalnego świata stworzonego przez J. R. R. Tolkiena. Bogactwo szczegółów, realistyczne przedstawienie walki, setki czarów. Znaczący Tolkiena uważają ten system za wart polecenia wszystkim miłośnikom jego prozy. 270 stron.

Stwory Śródziemia
STŠRD 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemie i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książek J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

W poszukiwaniu palantira ❖
STWPP 28 zł
Kampania, w której bohaterowie zostają wysłani na poszukiwania potężnych kamieni widzenia. 160 stron.

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

„NIE MA TO, JAK W DOMU...”

DARK EDEN™



**MUTANT
CHRONICLES**

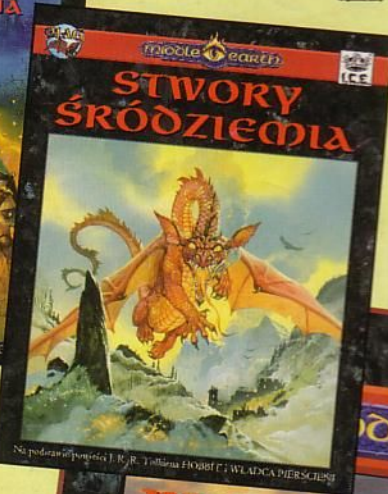
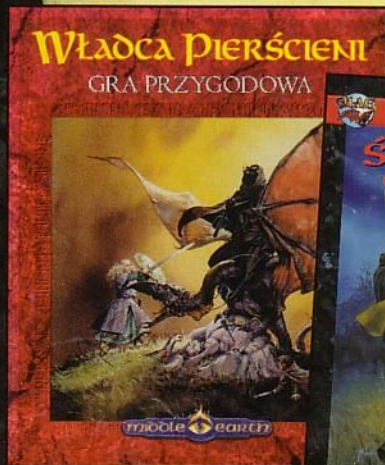
**KRONIKI MUTANTÓW POWRACAJĄ NA ZAPOMNIANĄ ZIEMIĘ!
NOWA GRA KARCIANA DLA KOLEKCJONERÓW.
WIOSNA 1997**



COPYRIGHT © 1997 TARGET GAMES AB. ALL RIGHTS RESERVED. MUTANT CHRONICLES, DARK EDEN AND ALL CHARACTER NAMES AND THE DISTINCTIVE LIKENESS(ES) THEREOF ARE TRADEMARKS OF TARGET GAMES AB. MUTANT CHRONICLES IS A REGISTERED TRADEMARK. USED UNDER AUTHORIZATION.

darkeden@target.se
WWW.TARGET.SE

MIDDLE EARTH

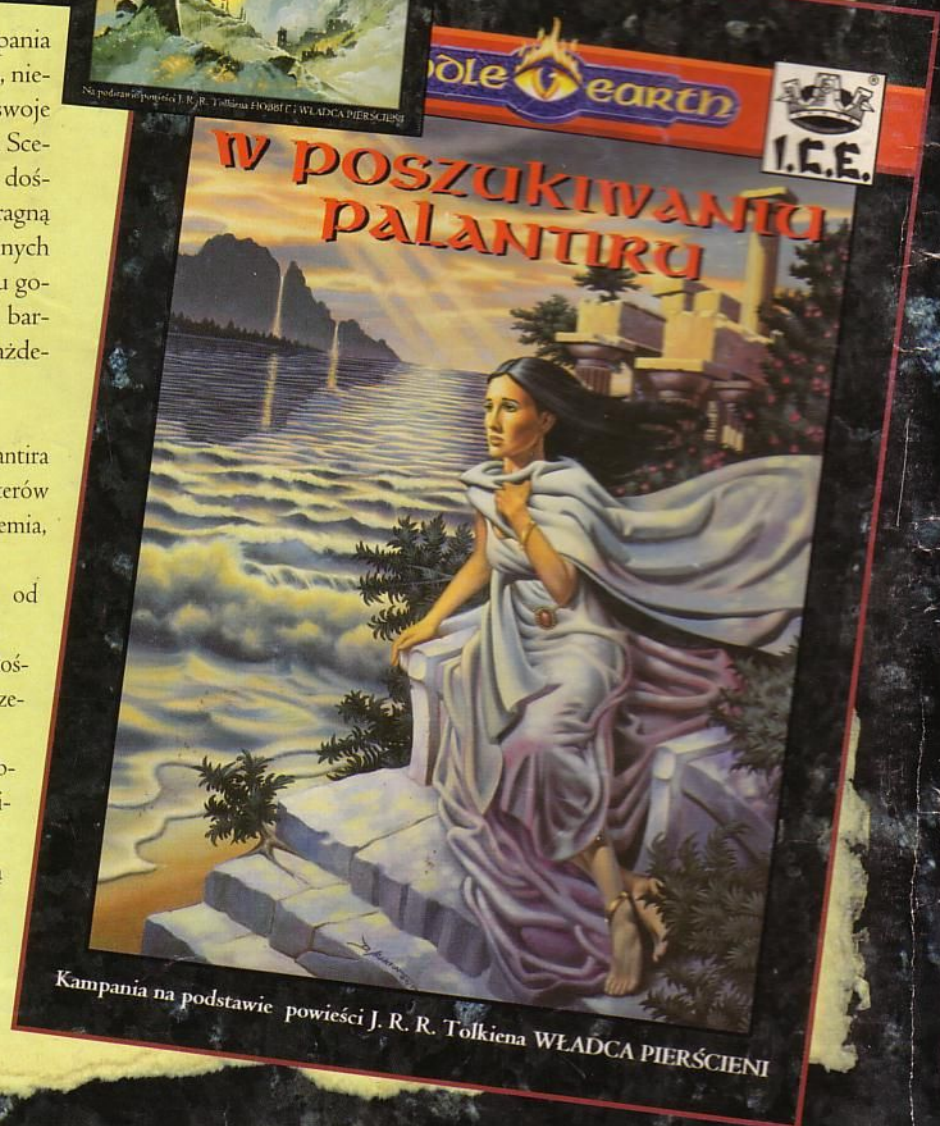


Wspaniały Kamień Widzenia Minas Tirith objawił dziwne znaki: jeden z utraconych palantirów północy powrócił na ziemię ludzi. Czy bohaterowie zdołają odnaleźć ten legendarny skarb i oddać go w ręce króla Elessara? Czy pokonają wszystkie, stojące na ich drodze niebezpieczeństwa?

W poszukiwaniu palantira to długa kampania z zaskakującym punktem kulminacyjnym, nieoceniona dla graczy, którzy przenoszą swoje postacie z *Władcy Pierścieni* do MERPa. Scenariusz jest również przeznaczony dla doświadczonych Mistrzów Gry, którzy pragną poprowadzić serię ekscytujących, połączonych ze sobą przygód. Nie wymaga także wielu godzin żmudnych przygotowań, ponieważ bardzo dokładnie opisano każde miejsce i każdego bohatera niezależnego.

W tej kampanii znajdziecie:

- ◆ **HEROICZNE POSZUKIWANIA** palantira północy, które zawiodą naszych bohaterów z Minas Tirith w mroźne zakątki Śródziemia, a nawet dalej...
- ◆ **HISTORIĘ KAMIENI WIDZENIA** od dnia ich powstania do zaginięcia.
- ◆ **OPISY PODRÓŻY**, które MG może głośno czytać graczom, oddające barwy i szczegóły topografii Śródziemia.
- ◆ **PRZECIWNIKÓW** – zarówno tych subtelnych, jak i mało rozgarniętych: ich opisy, motywacje, taktykę i cechy.
- ◆ **SPRZYMIERZENCÓW**, którzy mogą pomóc bohaterom w poszukiwaniach.
- ◆ **TAJEMNICZE MIEJSCA** pełne skarbów, niebezpieczeństw i pułapek: ruiny Annuminas, kurhan zapomnianego króla, kryjówkę przemytników.



Kampania na podstawie powieści J. R. R. Tolkiena *WŁADCA PIERŚCIENI*