

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

SZARA EMINENCJA



GAMES
WORKSHOP

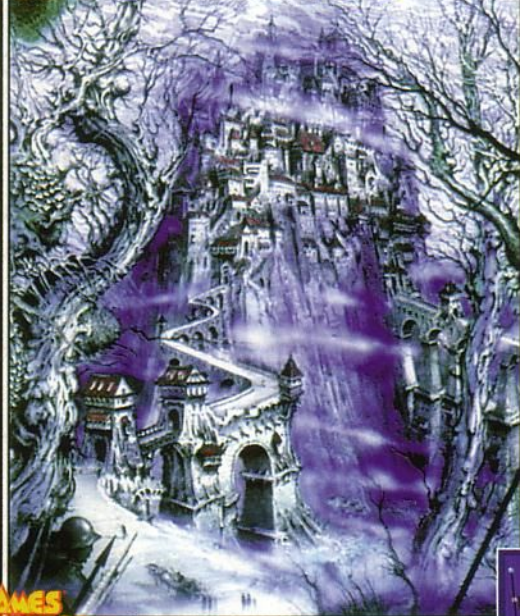
Bohaterowie stają przed kolejnym wyzwaniem. Będą musieli wykazać się sprytem i siłą, by rozplątać sieć intryg, która oplótła Middenheim. Tłem tej ekscytującej przygody jest tradycyjny karnawał, pełen rozrywek, hulanków, turniejów i innych szaleństw. Jednak pośród radości, śmiechu i zabaw czai się zło, które przez wiele sesji będzie trzymało graczy w napięciu.

Szara eminencja to czwarta część epickiej kampanii *Wewnętrzny wróg*, lecz można ją również poprowadzić niezależnie od pozostałych scenariuszy. Podręcznik zawiera także kilkanaście pomocy dla graczy i Mistrza Gry.

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

MIDDENHEIM MIASTO BIAŁEGO WILKA



GAMES
WORKSHOP



Middenheim – Miasto Białego Wilka zawiera dokładny opis tego wspaniałego miasta-państwa. Znajdziecie tu informacje o każdej gildii, o każdej dzielnicy, o każdej ważnej osobistości, o zwykłych mieszkańcach i bezdomnych szaleńcach. Podręcznik obfituje ponadto w pomysły na przygody, plany budynków i liczne niespodzianki!

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

INDEKS: 322954

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 4,90 zł

97

ZEW CTHULHU
WARHAMMER
DZIKIE POLA

TEMPLARIUSZE
W WFRP

ISSN 1230-9109



9 771230 910971

07



Wakacje. Wszyscy gdzieś powyjeżdżali i zostaliśmy w redakcji tylko we dwójkę z Yossą. Ckni nam się trochę do nadmorskich plaż i piwa wypijanego na łonie przyrody, ale cóż począć – taki los... Pocieszamy się tym, że później MY wyjeździemy, a ONI będą pracować.

A co wewnątrz numeru? Przede wszystkim pierwsza część bardzo ciekawego artykułu o zakonach rycerskich w Starym Świecie. Myślę, że niejeden gracz chce zostać rycerzem zakonnym, ale, jak się przekonacie, nie jest to wcale takie proste. Przede wszystkim należy przekazać na rzecz zakonu cały majątek, a rasowemu „rolplejowcowi” przychodzi to z trudem. Te stopy złotych monet, garście drogich kamieni, miasta i wsie.... O, właśnie – wsie. Zastanawialiście się kiedyś, ile poważnych kłopotów może wiązać się z posiadaniem choćby jednej, tyciej wioszczyzny? Nie? To powinniście przeczytać artykuł w „Almanachu”, traktujący właśnie o tym problemie.

A kiedy będziecie mieli już dość sielanki, przenieście się w mroczny świat grozy. W tym numerze sporo o „Zewie Cthulhu”, czyli nowa „Walizka...”, kolejna część cyklu Miłosza i artykuł o zombich...

O grach bitewnych tylko siedem stron, co związane jest z przygotowaniem przez nas „Legionu” – pisemka, traktującego o tego rodzaju rozrywce. Szukajcie go już niedługo w sklepach z grami.

Hmmm... Pewnie sporą część naszych Czytelników ucieszy wiadomość (spora pewnie też zmartwi), że to ostatni numer Magii i Miecza, zawierający taką liczbę stron poświęconych grom karcianym. We wrześniu ukazuje się „Inferno” – w nim znajdziecie wszystko, co chcielibyście wiedzieć o kartach, ale o co boicie się zapytać.

Kończąc, może razem z Yossą też w końcu gdzieś się wybierzemy...

Życzę przyjemnej lektury,

Artmar

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Redaktor naczelny wydawnictwa: Dariusław J. Toruń

Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny), Jacek Brzeziński (dział marketingu),

Tomek Fruń (dział techniczny), Maciek Kocuj (dział karciany),

Tomek Kreczmar (dział łączności), Jarosław Musiał (dział graficzny),

Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)

Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:

Hubert Czajkowski

Stale współpracują:

Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska, Maciej Nowak, Lukasz Pogoda,

Robert Siniakiewicz, Grześ Zieliński, Miłosz

Skład i łamanie własne

Korekta: Elżbieta Szelest

Adres redakcji:

ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,

tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75

E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl

red. nac.: artmar@hotmail.com

Ilustracja na okładce: Tomasz Kowrygo

Hasło miesiąca:

– Jacek, zobacz czy mnie widzisz...? (Krzaku, heroicznie walczący z redakcyjną siecią komputerową)

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

Spis treści

Listy	2
Okiem Zewnętrznym	3
Recenzje książek	4
Konkurs	5
Z tajemnych akt	6
Niusy	8
Conspiracy X – opis gry	10
Wsi spokojna, wsi wesola...	12
Damska sprawa	18
Miasteczko Yarmie	23
Kontusz czy żupan...	24
Erin (II)	27
Święci rycerze, pogańskie dni	33
Warzone	42
Bohaterowie do wynajęcia	50
Szczyptą soli	52
Walizka Marka Edwarda Morrisona	58
Skrót do R'lyech	62
Chaos Progenitus	66
Raj odzyskany!	68
Co nowego w świecie gier karcianych?	70
Top Ten	72
„Paradise Lost” & „Inferno” - lista kart	74
Kraina Goblinów	76



LISTY, LISTY, LISTY...

Coś się kończy, coś się zaczyna, jak to kiedyś filozoficznie ktoś stwierdził. A kończy się moje panowanie nad tym działem pisma. Zaczyna zaś panowanie... nie, nie powiem Wam dziś, musicie poczekać jeszcze miesiąc. Wiedzieć jednak, że będzie to z pewnością zmiana na lepsze. Lubicie tę osobę, znacie ją stąd i zowąd, a poza tym jest naprawdę niezła... powiem nawet, że lepiej niż ja będzie spełniać funkcję łącznika z czytelnikami, czyli z Wami.

Miałem nadzieję, że na zakończenie mej wielonumerowej działalności będę miał dla Was coś naprawdę ekstra. Niestety, tak się nie stało. Listy są typowe, normalne, nie za wybitne i nie za nudnawe. Ale są. Mało ich ci u nas i dużo krytycznych, których, zgodnie z moją i nie tylko moją polityką, nie drukujemy. W większości narzekanie na numer kwietniowy i jego spóźnienie – zresztą słusznie, ale Artur już przeproszał, wiecie wszystko, więc... nie ma co owijać, lećmy do listów.

(...) „Skrót do R'lyeh” jest rewelacyjny – więcej Miłosza. Co do „Fok Szatana” to mam mieszane uczucia. Gierka sama w sobie jest odlotowa, ale mam wrażenie, że mogliście te 13 stron lepiej wykorzystać... „Oknem zewnętrznym” i „Zrządzenie z krypty” to coś, czego mi zawsze w MiMie brakowało; dobrze, że te braki nadrobiliście. (...)

Pluto

(...) Na początku moje oczy rozblęły na widok umieszczonej na okładce figurki. Mimo swego wymagającego rozsądku wieku przez cały dzień bawiłem się nią jak trzyletnie dziecko, czytając jednocześnie MiMa. (...) „Ufowięci i bezpieka” – temat stary jak świat, a jednak wciąż aktualny i pasjonujący. (...) Artykuł T. Kołodziejczaka ogromnie mnie zawstydził (jak zapewne znaczną część czytelników). (...) Lista przedstawiona w nim jest całkowicie słuszna i całkowicie się z nią zgadzam. (...) Zachwycił mnie następny odcinek Albionu. To naprawdę dobry pomysł! Dotarcie do wioski np. Pichtów oraz szczegółowe poznanie ich kultury może być dla graczy naprawdę więcej warte, niż setne już w życiu bohatera pozbawienie wszystkich członków jakiegoś ogra czy trolla. (...) Najnowszy

numer zachwycił mnie od tego stopnia, iż od razu zdecydowałem się na prenumeratę. (...)

Lord Yoghurt

(...) Listy – Chachachacha!!! Łatwiej się będzie nosić!!! Achachacha!!! Zaraz zjedę!!! Chachacha!!! Swoją drogą, tak przewrotnego listu jeszcze nie czytałem. (...) „Z tajemnych akt” – super!!! (...) Recenzje – raz bluzgacie, raz chwalicie, co jest? (...) „Foki Szatana” – nie wiem specjalnie co o tym sądzić, bo to dziwne i bezsensowne. (...) „Skrót...” przeistoczył się w dłużut (...), ale może to i lepiej. Te rekwizyty to strzał w dziesiątkę. (...) Albion – ile można? „Mutanci skaveńscy” – najbardziej podobały mi się rysunki. (...) „Inkwizytor” – not koment. (...)

Stiv

Droga redakcjo!

Piszę w odpowiedzi na wezwanie do obrony RPG (...), a także, by pocieszyć tych wszystkich, którzy wyklinają belfrów i chrześcijan jako zniechęconych wrogów „rolplejek”. Hmm... Po chwili zastanowienia dochodzę do wniosku, że występuję jako „advocatus diaboli” broniący obu stron naraz (sic!), jako że mam przyjemność bycia miłośnikiem WFRP (i innych gier Games Workshop), jak i belfrem i chrześcijaninem zarazem. Żeby pognać tych, którzy wruszą ramionami i stwierdzą „lii, co to za chrześcijanin...”, dodam, że dziś właśnie wróciłem ze złotu młodzieży chrześcijańskiej w Janowicach (...).

W ubiegłym roku zdarzyło mi się uczyć angielskiego w SP nr 22 w Zielonej Górze i ponieważ nic innego mnie „nie zwilżało”, postanowiłem popracować ze „swoimi” dziećmi nad projektem autorskim, opierającym się na czytaniu autentycznej literatury brytyjskiej (głównie Tolkiena i baśni) i zabawie w teatr – od prostych technik dramatycznych do „drama RPG”. Odbiliśmy z dziećmi kilka sesji „rolplejki”, dziejącej się w realiach Szkocji czasów Makbeta (...).

O dziwo, dzieci nauczyły się angielskiego, lekcje podobały się im jak mało które, a żadne z nich nie zaczęło nagle przeistaczać się w psychopatę – wręcz przeciwnie, nabrały większego poczucia odpowiedzialności za siebie i innych, oraz skonsolidowały grupę zarówno w świecie gry, jak i realnym. (...)

Co do religii, jakoś nie odczułem, aby wierzenia Starego Świata godziły szczególnie mocno w moje chrześcijańskie przekonania. Co innego wiara wymyślona na potrzeby gry, co innego wiara w tym świecie. Nie znam przypadków przeistoczenia się graczy w satanistów lub pogan. Gdyby kierować się argumentami przeciwników RPG, należałoby na stos rzucić wszystkie księgi o mitologiach, tudzież „Silmarillion” Tolkiena (który skądinąd był katolikiem). (...)

Tomasz Walenciak

lub Nieustraszony Pogromca Orków czyli Przeproszam-Ale-Pański-Miecz-Tkwi-Niebezpiecznie-Blisko-Mojej-Szyi.

A teraz, UWAGA, UWAGA: list z niespodzianką za... Akurat miałem humor. Jest nim dodatek do WFRP „Szara eminencja”, a otrzymuje go Kamil Wdowiak za post scriptum:

Ten list nie otrzyma nagrody, ponieważ listy z krytyką nigdy takich nie otrzymują. Czyż nie?

Adresy:

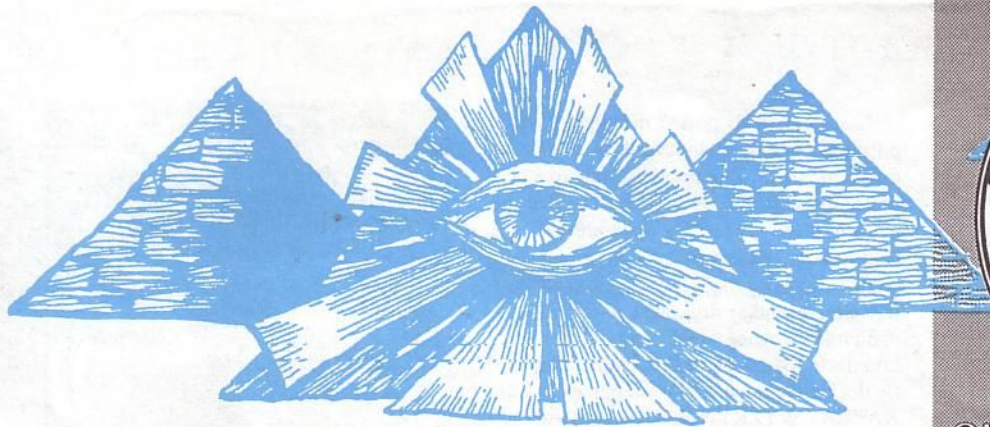
Gracze w RPG i systemy bitewne oraz karciane – jeśli jesteście z województwa piłskiego, skontaktujcie się z nami: Klub Fantastyki „Hobbit”, Maciej Więcek, tel. 632982.

Osoby z terenu Moniek i okolic proszę o kontakt w celu wymiany informacji o grach fabularnych. Jakub Sienkiewicz, ul. Leśna 57/2, 19-101 Mońki, tel. 162048.

Doświadczony MG w CP2020 poszukuje innych MGów w celu wymiany doświadczeń. Potrzebujesz pomocy? Pisz. Grzegorz Marsollek, ul. Katowicka 11, 46-082 KUP, woj. opolskie, tel. (077) 695482.

Nawiążę kontakt z Narratorami emocjonującymi się ścieżkami Świata Mroku w celu wymiany uwag i doświadczeń. Prowadzę W:M. Pleć obojętna, wiek powyżej 16 lat. Adam Sieradzan, ul. Dworcowa 52/34, 10-437 Olsztyn, tl. 5342239 (po 20.00).

Jeśli chcesz odstąpić-sprzedać-wymienić rzeczy związane z takimi systemami jak „Zew Cthulhu”, „Śródziemie”, „Warhammer”, „Warzone” (literatura, podręczniki dodatki, magazyny, archiwalne nymery „Magii i Miecza” – to pisz pod adresem: Marcin Knyszyński, 87-408 Ciechocin, woj. toruńskie.



OKIEM
ZEWNĘTRZNYM

MAGIA

Tomasz Kołodziejczak

13 czerwca, rynek warszawskiego Starego Miasta. Na małej scenie gra zespół „Rivendell”. Upalne słońce nie przeszkadza stojącym obok rycerzom – nie dość, że pokładali na siebie blachy różnych rozmiarów, to jeszcze dość żwawo się w tych skorupach poruszają. To członkowie bractw rycerskich. Oprócz nich wystąpi jeszcze grupa taneczna, demonstrująca bodajże celtyckie hotubce. Wokół spory tłumek kibiców – niektórzy są przebrani w fantastyczne stroje, inni niosą proporzyczki tolkienowskiego bractwa. Ale słychać też głosy:

– Że też im się chce tak wygłupiać? Wariaci chyba, no nie?

4 lipca, ośrodek wczasowy, gdzieś nad morzem. Siedzę sam w świetlicy i oglądam w telewizorze relację z lądowania na Marsie. Zbliży się trzecia nad ranem, za oknami cichną odgłosy ostatnich wczasowych bibek (turnus się kończy). Uchachani wczasowicze przetaczają się do swoich domków, ktoś tam zagląda przez szybę:

– Zobaczcie, siedzi po nocy i ogląda telewizję! Dziwny jakiś...

Faktycznie... dziwny.

Fantastyka to niezwykle wytwór masowej kultury. Przystępny – bo obejmuje swym zasięgiem wszystkie media: od literatury, przez plastykę, komiks i film, aż po gry. Barwny – bo przyjmuje do swego wnętrza zarówno opowieści o maszynach, jak i o elfach. Zróżnicowany – bo potrafi wygenerować tak arcydzieła, jak i kiczowatą pulpę. Dynamiczny – bo śmiało adaptuje wszystkie techniczne nowinki i rozprzestrzenia się na różne obszary ludzkiej aktywności.

Oprócz tych wszystkich powodów, by na przykładzie fantastyki robić kulturoznawcze profesury i doktoraty, istnieje jeszcze jedna cecha, wyróżniająca ją spośród wielu innych dziedzin, jakimi w celach rozrywkowych zajmują się ludziska.

Jest nią, zawieszona u każdego fana

gdzieś pomiędzy duszą a rozumem, wspólnota marzeń, fascynacji, pragnień, daleko wykraczająca poza potrzebę chwilowej ekscytacji (co ma na przykład miejsce w przypadku fanów zespołów futbolowych, miłośników pizzy czy bywalców salonów „wstęp tylko dla dorosłych”). Wspólnota, która doprowadziła do powstania tak niesamowitego zjawiska, jakim jest fandom miłośników fantastyki.

Przecież można by to hobby konsumować w samotności: czytać książkę lub komiks, oglądać wideo, pograć w grę komputerową. No tak, do rpg potrzeba paru osób (ale bynajmniej nie kilkudziesięciu, tylko kilku). Po cóż więc zakładać kluby, wydawać fanzyny, organizować konwenty, poświęcać na to swój czas i energię, a częstokroć także co nieco gotówki?

Owszem, kiedyś, w czasach permanentnego socjalistycznego niedoboru, miało to jakiś sens. W klubie można było kupić zdobytą dzięki doświadczeniu do księgarni nową książkę. Można było obejrzeć na wideo niedostępny w inny sposób film (czasami nawet, ku uciechu gawiedzi, tłumaczony na żywo – przez kogoś, kto nawet znał jakiś obcy język, ale bynajmniej nie ten, w którym gadali aktorzy). W klubie wreszcie można było zakupić nielegalne i potwornie tłumaczone (patrz nawias powyżej) powieści znanych zachodnich pisarzy. Tak funkcjonowały polskie kluby SF jeszcze 10–12 lat temu. No dobrze, ale przecież fandom powstał w Stanach, a tam żaden z tych konsolidujących czynników nie odgrywał roli. Ano właśnie – miłośnicy SF i tak się chcieli spotykać! Po co?

Jak już wspomniałem, „miłośnictwo fantastyki” można by pewnie poddać naukowym procedurom, niczym żabę pod lancetem eksperymentatora. Jednak i my sami możemy spróbować odpowiedzieć na pytanie: dlaczego lubię gadać z innymi fanami fantastyki? Jak to się dzieje, że spotkany przypadkowo w pociągu chłopak, w którego plecaku podejrzeliśmy podręcznik do

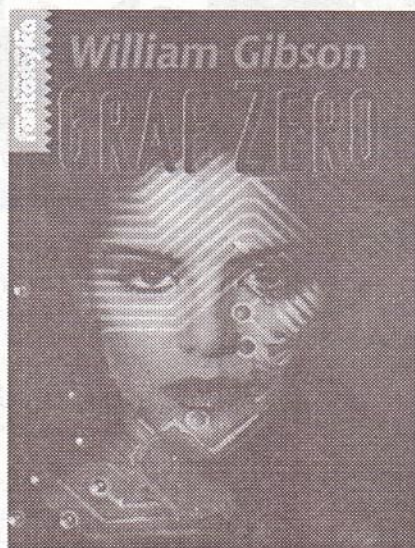
„Warhammera”, już po pięciu minutach może zostać naszym serdecznym przyjacielem? Po co złądzić się do jakiegoś klubu, skoro spokojnie można by pograć w domu? Po co wydawać pieniądze na konwenty – za tę forszę można by wszak kupić kilka książek?

Wspólnota marzeń... Zbiorowe dziwactwo... Chęć wymiany poglądów...

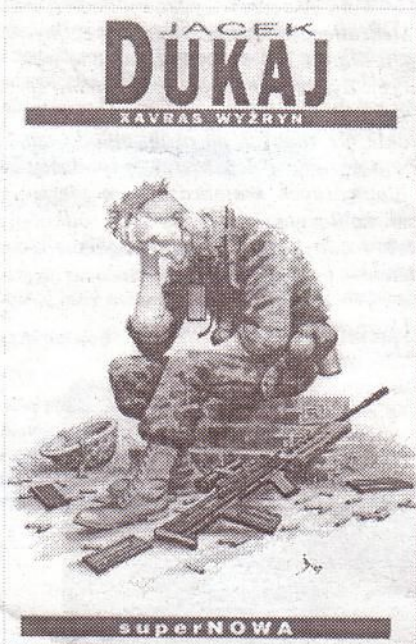
W pewnym momencie zespół „Rivendell” zagrał coś skoczniejszego, chyba z „Robin Hooda”. Widziałem, że walczący rycerze wyraźnie przyspieszyli, prężnym krokiem zdążając do boju (co groźniejsze: zaczęli także mocniej wywijać bronią). W otaczających ich ludzi – fanów średniowiecza, fantasy, Tolkiena, nawet przypadkowych widzów – również jakby wstąpiła nowa energia. Bramy oddzielające nas od światów marzeń, zamieszkałych przez potwory i piękne księżniczki, od światów honoru i sławy, jakby nieco się uchyliły. Razem mogliśmy tam zajrzeć...

Siedziałem w świetlicy wczasowej, myśląc o Marsie i wyobrażając sobie tę wyprawę. Byłem sam, ale wiedziałem, że w całej Polsce wielu moich przyjaciół, a także nie znanych mi osób, ogląda ten sam program, i też marzy o podróży. O planetarnych krajobrazach, o pierwszym kontakcie, o niezwykłych odkryciach. I odbyliśmy – wspólnie, choć rozdzieleni – ten marsjański spacer...

Może więc chodzi o magię?



Cyberpunk to tytuł rolpleja, w którego grała pewnie większość z was. Jest to także nazwa odmiany fantastyki naukowej, kreującej – znane wam z talsorianowskiego rpg – światy Sieci, megakorporacji, kowbojów, lodolamaczy, genetyki i sztucznych inteligencji. Rzeczywistości tego rodzaju kreowało wielu autorów, lecz najważniejszym z nich jest William Gibson, twórca klasycznej powieści cyberpunkowej „Neuromancer”. Co ciekawe, mimo popularności gry, a także wpływu cyberpunkowego stylu na polskich pisarzy i czytelników, na naszym rynku nie pojawiło się zbyt wiele książek o zbliżonej tematyce. Tym większą frajdę sprawi amatorom Sieci powieść GRAF ZERO, autorstwa właśnie Williama Gibsona. Akcja książki toczy się wielowątkowo – młody haker wplątany w netową intrygę, pewna kobieta poszukuje genialnych dzieł sztuki, spec od brudnej roboty ma wykraść znanego naukowca... Fabuła biegnie wartko, choć niewprawnemu czytelnikowi sporo kłopotów może sprawić informatyczny slang. No, ale wśród fanów MiMa nie ma chyba niewprawnych czytelników.



Jacek Dukaj to postać niezwykła wśród polskich pisarzy. Debiutował w 1990 roku opowiadaniem „Złota galera”, bodajże jako szesnastolatek. Ten tekst od razu zyskał mu przychylną uwagę zarówno czytelników, jak i krytyków, zadziwionych oryginalnością wizji i dojrzałością literacką młodego pisarza. Potem Dukaj drukował wiele opowiadań i mikropowieści na łamach prasy i w antologiach, jednak pierwszej książki doczekał się dopiero w siedem lat po debiucie. Na tom XAVRAS WYŻRYN składają się dwie krótkie powieści. Akcja utworu „Zanim noc” toczy się w okupowanej Polsce. Główny bohater, spec od różnych ciemnych interesów, nie waha się handlować zarówno z Niemcami, jak i z żołnierzami podziemnej armii. Wykorzystuje każdą okazję do zarobku – kiedy więc za psie pieniądze może kupić przyzwoity dom, nie waha się ani chwili. Okazuje się jednak, że z budynkiem związana jest straszna tajemnica. Mikropowieść utrzymana jest na pograniczu grozy i sf, a autor wplątuje w jej fabułę tak magię, jak i wyższe wymiary. Druga, tytułowa mikropowieść, przedstawia rzeczywistość alternatywną. W wersji Dukaja Polska przegrała z bolszewikami wojnę 1920 roku, a Stalin żył do lat osiemdziesiątych. W rezultacie zmieniają się losy ostatniego stulecia – Polska staje się republiką sowiecką, w Niemczech Hitler nie dochodzi do władzy, na naszym terytorium zostaje użyta broń jądrowa. Xavras Wyżryn jest charyzmatycznym przywódcą Armii Wyzwolenia Polski. W swej walce z okupantem nie waha się przed użyciem żadnych środków – nawet najokrutniejszej przemocy, czy groźenia cywilnej ludności odpaleniem ładunku jądrowego. Nie chcę streszczać akcji utworu, ale nie tylko o wartką fabułę w nim idzie. Dukaj analizuje problem terroryzmu, stawia pytania dotyczące granic akceptacji dla okrutnych metod (służących nawet sprawiedliwemu celowi) i postawy światowych masmediów wobec totalitarnych dyktatur i ich nie mniej bezwzględnych przeciwników. Obie mikropowieści zdecydowanie warte są lektury, a Dukaj potwierdza nimi swą przynależność do polskiej szóstki (powiem więcej – dla mnie jest obecnie najciekawszym polskim pisarzem z obszaru fantastyki). Jednocześnie obie mikropowieści (tak jak i wiele innych utworów Dukaja) sprawiają wrażenie pisanych nieco pośpiesznie, na siłę i za szybko kończonych – każdy z tych utworów mógł stać się samodzielny, „pełną” książką.

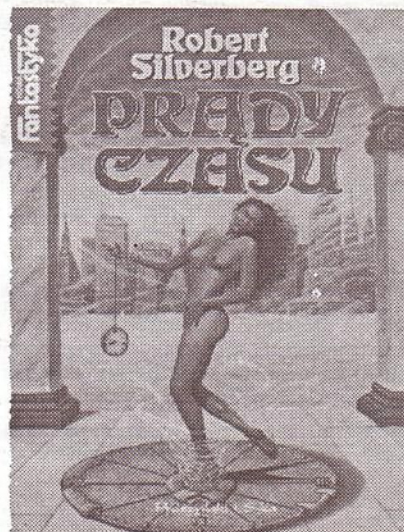
Lubię być miło zaskakiwany. Kilka lat temu czytałem pierwsze tomy cyklu Glena Cooka „Czarna kompania” z przyjemnością podwójną – raz, że trafiłem na powieść dość oryginalną, różną od standardowej papki o smokach fantasy, a dwa, że drugi tom nie był gorszy od pierwszego. Kolejne części cyklu już tylko wstawiałem na półkę, nie chcąc sobie psuć dobrego wrażenia, a przede wszystkim wolałem zgłębiać nie znane mi jeszcze fantastyczne światy. Po kilkutomowej przerwie wziąłem się za lekturę szóstego odcinka cyklu, zatytułowanego PONURE LATA. No i Cook miło mnie zaskoczył. Jego fantasy dalej jest oryginalna, a na dodatek



tek nie widać spadku jakości, w miarę wzrostu numeracji tomów. Jednym słowem, jest to solidna pigułka dobrej fantazy.

Robert Silverberg należy do grona wielkich mistrzów światowej SF, a przy tym jest to jeden z moich ulubionych pisarzy. Stworzył kilkadziesiąt książek, z których wiele wydano w Polsce, i raczej nie schodził poniżej pewnego literackiego poziomu (co, niestety, dość często przytrafia się jego nie mniej utytułowanym kolegom). Podobnie nie zawiodłem się na powieści PRADY CZASU. Rzadko trafiają ostatnio na rynek książki rozgrywające klasyczne wątki SF, takie jak pierwsze lądowanie na obcej planecie, kontakt z inną rasą czy podróże w czasie – tym większą frajdę sprawiła mi powieść Silverberga. W jego świecie podróże w czasie są możliwe, po przeszłości krążą tłumy turystów i watahy naukowców, a porządku pilnuje tam specjalna Służba Czasu. Wiadomo – ktoś może w przeszłości dokonać jakichś zmian i chronoklasm gotowy. Ot, na przykład, jeśli zabije własnego dziadka w wieku niemowlęcym... Jednak czasem turystom udaje się zmylić swoich przewodników i strażników i wtopić się w przeszłe epoki. O takich to kłopotach traktuje ta ciekawa powieść...

I jeszcze jedna uwaga: od dłuższego czasu każdego miesiąca wychodzi kilka (czasem cztery, czasem więcej) dobrych książek fantastycznych. Przynajmniej jedna na tydzień. Jest co czytać!



DIABLO

KONKURS GAMBLERA, MAGII I MIECZA ORAZ FIRMY CD PROJEKT

Ponieważ wielką popularnością w Polsce i na świecie cieszy się obecnie gra „Diablo” (wybrana grą roku w kategorii produkcji zagranicznych na targach Gambleria, Wiosna '97), postanowiliśmy namówić was do napisania opowiadania, którego akcja toczyłaby się w świecie znanym z tej gry.

Aby ułatwić wam napisanie opowiadania, postanowiłem podać kilka tematów, które można (oczywiście nie jest to obowiązkowe!) wykorzystać w swojej pracy. Nie musicie opisywać całej historii z punktu widzenia głównego bohatera gry. Wręcz przeciwnie - być może warto zastosować takie rozwiązania, w których narratorem jest jedna z postaci występujących w „Diablo”?

1. Ranny mężczyzna przed katedrą.

Jaka jest historia wyprawy poprowadzonej przez biskupa Lazarusa? Jak wyglądała walka z Butcherem, w której wszyscy ponieśli śmierć?

2. Król Leoric.

W jaki sposób dobry król poddał się władzy Diabłu?

3. Rycerz Lochdanan.

Ostatni członek gwardii królewskiej zdołał ocalić swą duszę przed Diabłem. W jaki sposób tego dokonał? Dlaczego tylko on jeden miał w sobie tyle siły woli, by skutecznie przeciwstawić się złu?

4. Wirt.

Ten kulawy chłopiec schodzi do podziemi katedry w poszukiwaniu łupów. W jaki sposób udaje się kalece pokonanie wszystkich pułapek i powrót do miasta z kieszeniami pełnymi skarbów?

5. Ofiary.

Jedna z wielu ofiar (np. w Piekło są krzyże i pale z martwymi ludźmi) może jeszcze żyć - czy ostatkiem sił opowie naszemu bohaterowi swą historię?

6. Historia „prediablńska”.

Możecie sięgnąć do legendy zamieszczonej w in-

strukcji gry - dotyczy ona Wielkiego Konfliktu, wojen w Piekło oraz walk między Niebem a Piekłem. Akcja twojego opowiadania może toczyć się w czasach, które dla bohaterów gry są już legendą.

7. Lazarus.

Dlaczego arcybiskup dopuścił się zdrady? Może nasz bohater chciałby - przed zadaniem decydującego ciosu - wziąć Lazarusa na spytki i poznać motyw jego postępowania?

8. Potwory.

A może stworzysz tekst pisany z zupełnie „innej beczki”? Może będą to wspomnienia jednego z wielu potworów, jakie polują na głównego bohatera gry?

9. Gra w sieci.

Jeśli graliście z kolegami w sieci, to przy pisaniu opowiadania możecie wykorzystać nabyte doświadczenie. Grupa graczy poluje na Diabła, ale każdy z nich ma odmienne od towarzyszy motywacje, charakter i profesję. A jeśli wśród nich znajduje się zdrajca?

„Diablo” jest grą okrutną, pełną przemocy i wstrząsających scen. Starajcie się jednak nie zamieszczać zbyt wielu opisów typu: „ostrze jego miecza rozdarło brzuch wroga, wypuszczając na posadzkę kłębowisko dymiących posoką flaków” lub: „zagłębił szpony w miękkiej twarzy człowieka. Potem, wsłuchany w opętany krzyk nieszczęśnika, wyrwał mu oczy. Długim, wąskim jęzorem zlizął krew spływającą ze zmasakrowanych oczodołów.” Podobne fragmenty mogą czasami zbudować nastrój, ale nie nadużywajcie ich! Prawdziwy horror powinien dziać się wewnątrz umysłu (inna rzecz, że o tym pisać najtrudniej...). Na koniec dobra rada dla wszystkich, którzy zamierzają brać udział w konkursie: uważnie przeczytajcie całą instrukcję gry (zwłaszcza od rozdziału Bestiaryz do końca)!

Jacek Piekara

ZASADY KONKURSU:

1. Objętość tekstu nie może przekraczać 9 kb (w „czystym” ASCII), czyli około 5 stron maszynopisu.

2. Przyjmowane będą tylko prace na dyskietkach lub wydrukach.

3. Akcja opowiadania musi (!) rozgrywać się w świecie znanym z gry „Diablo”.

4. Teksty możecie przysyłać do 30 września 1997 roku.

5. Fundatorami nagród są firmy CD Projekt, Gambler oraz Magia i Miecz. Nagrodami będą gry: *Albion*, *Warcraft 2: Beyond the Dark Portal*, *Discworld 2*, *Chronicles of the Sword*, *MDK*, a ponadto roczne prenumeraty „Gamblera CD” oraz „Magii i Miecza”. Jeśli kilka tekstów zajmie równorzędne miejsca, Redakcja zastrzega sobie prawo podziału nagród przy ich nie zmienionej puli.

6. Przy ocenie opowiadania będą brane pod uwagę zarówno walory literackie tekstu, jak i jego zgodność z legendą gry „Diablo”.

7. Nagrodzony tekst (teksty) zostaną opublikowane w „Gamblerze” oraz w „Magii i Mieczu”, zaś ich autorzy otrzymają stosowne honoraria.



WIELKA ZAGADKA MAŁEGO LUDU

Tadeusz Oszubski

...W marcu 1996 roku Polska Agencja Prasowa podała, iż powstał projekt zbudowania pomnika... krasnoludka. Ma to być figura wysokości 10 metrów, „usytuowana na pagórku przy drodze prowadzącej z Hradca Kralove do Horzic, we wschodnich Czechach. Inicjatywie patronuje Towarzystwo Budowy Krasnoludka, na czele którego stoi przewodniczący parlamentarnej Komisji Nauki, Oświaty, Młodzieży i Kultury Fizycznej – Frantisek Kozel z Obywatelskiej Partii Demokratycznej (ODS) premiera Vaclava Klause”. Tak to u schyłku dwudziestego stulecia polityka wyciągnęła drapieżną dłoń ku „matemu ludowi”. Rzecz by można za Sławianem Trockim, iż oto „rdza krzyczy, że jest córką stali”. Dotąd bowiem karłowate istoty obdarzone paranormalnymi umiejętnościami przynależały do sfery mitów, rozpraw teologicznych, literatury i... dziennikarskich relacji.

Jak podaje Richard Lazarus, bazujący na doniesieniach prasowych, 15 maja 1913 roku w Farmersfeld (Teksas, USA) „...grupa dzieci zaobserwowała małego zielonego ludzika o wysokości jednej stopy, który, według

nich, został zaatakowany i zagryziony przez psa”. Z kolei w sierpniu 1919 roku w okolicach Barron (Wisconsin, USA) trzynastoletni Harry Anderson, chłopiec – wedle opinii medyków – zdrowy na umyśle, dostrzegł „...dwunastu niewielkich ludzików podążających wraz z nim w zwartej kolumnie”. Harry utrzymywał, iż żaden z krasnali „nie miał więcej niż 18 cali wzrostu”. Później, w roku 1945, w pobliżu zamku Wildenstein (okolice Heilbron, Niemcy) „mieszkańcy widzieli niewielkie stworki, które opisali jako gobliny”.

W tradycji eskimoskiej znane są maleńkie, przypominające ludzi istoty, zwane „E-nuk-gal-kle-nut”; stworzenia te widywane są współcześnie przez wiarygodnych obserwatorów – na przykład 6 września 1952 roku na plaży w okolicach Barrow na Alasce (jak zapewnia etnolog Jacek Machowski w pracy „Ognista kula”). Gdzie indziej „mały lud” też bywa widoczny: 2 lipca 1964 roku w Gateshead (Tyne-and-Wear, Anglia) kilkoro dzieci wzbudziło sensację twierdząc, że bawiąc się na polu ujrzały „stworzenia opisane jako ‘małe elfy’, fruujące nad snopami siana”.

Od zarania dziejów w mitologiach ludzkich plemion (bez względu na specyfikę klimatu i ukształtowanie terenów, które zasiedlają) wspomina się o małych istotach – powszechnie wiadomo, że żyją w ukryciu i posługują się magią. Fakty te są regularnie potwierdzane w mitach, baśniach, notach kronikarzy i relacjach świadków. W owych źródłach można znaleźć wieści o krasnalach, gnomach, skrztach, elfach, duendes, dwarfs, agogwe, farfadets, lutins, ikałach... Istoty te posiadają nazwę gatunkową w każdym z ludzkich języków. Jednocześnie wyróżnia się mnóstwo typów fizycznych

„krasnali”. Nie miejsce tu na daleko idące opisy i rozważania – zainteresowanych odsyłam do artykułu, gdzie problematykę tę omówiłem szerzej, włącznie z hipotezą istnienia w przeszłości wysoko rozwiniętej cywilizacji enigmatycznego, karłowatego ludu („Nieznany Świat” nr 1/96).

Te małe stworki mogą pojawić się zupełnie nieoczekiwanie. Doświadczył tego bohater powieści Mike’a Resnicka „Na tropach jednorożca”: „...sposrzedł, że przed jego biurkiem stoi piękny, zielony elf”. Skąd wzięła się ta istota? Resnick sięga ku jednej z teorii tłumaczących strukturę rzeczywistości – teorii światów alternatywnych. „Mieszkam na Manhattanie, który ty dostrzegasz kątem oka – wyjął elf. – Każdy z was może na мгновение ujrzeć przelotny obraz tego świata, ale kiedy odwraca się do niego przodem, wszystko znika”.

Gnomy – wymieniane w mitach ludów germańskich – żyły w górskich enklawach, geograficznie przynależnych do świata ziemskiego (ludzkiego). Władzały one zarówno podziemiemi, skarbami w nich ukrytymi, złożami minerałów i rud metali, jak też szeroko rozumianą wiedzą (z poezją włącznie). Pilnie przy tym baczyły, by władza nad tą sferą wpływów nie wymknęła im się z rąk. A miały na to wiele swoich sposobów. Na przykład, gdy bogowie Germanów stworzyli istotę o imieniu Kwasir, której wiedza i mądrość były niezgłębione, gnomy zabiły ją. Krew Kvasira, zmieszana z miodem, przechowywały w specjalnych kadziach. Był to ściśle reglamentowany napój o właściwościach magicznych, zwany „miodem poezji”. „Stworzenia te mają moc magiczną i nie muszą bać się żadnego człowieka na Ziemi. (...) Karły wyrabiają broń,

która jest wysoko ceniona przez Normanów" – pisze Michael Crichton w powieści „Zjadacze umarłych”. Bohaterowie jego książki otrzymują od karłów (przypominających mityczne gnomy) „siedem sztyletów kutch z pomocą pary i magii”. Istotami o podobnych umiejętnościach (choć miłszymi oku) są krasnoludy z „Władcy Pierścieni” J.R.R. Tolkiena. Jak twierdzi jeden z bohaterów tego utworu, krasnolud Głoin: „Wyrobiamy dobre zbroje i miecze. (...) Żebyś zobaczył drogi wodne w dolinie Dali! (...) Żebyś zobaczył gościńce wybrukowane różnokolorowymi kamieniami! A sale, a podziemne ulice o sklepieniach rzeźbionych na kształt drzwi! A tarasy i wieże na stokach gór!”. Niestety, krasnoludy Tolkiena, w odróżnieniu od germańskich gnomów, poetami i intelektualistami bynajmniej nie są.

Wróćmy jednak do faktów – już nie do zeznań świadków, ale do materialnych pozostałości po małych istotach. Nic tak bowiem nie przemawia do ludzkiego intelektu (i wyobraźni) jak artefakty.

Szacowne pismo „Times” w numerze z 20 lipca 1836 roku podało, że w okolicach Edynburga, wśród skał, kilku chłopców poszukujących króliczych nor natknęło się na tajemniczą, małą kryptę. Znajdowało się w niej siedemnaście (!) trumien o długości od 7,5 do 10 cm, a w każdej tkwiły drewniane figurki. Wszystkie posążki, przedstawiające człowieka o dziwnym wyglądzie, były ubrane w dość różnorodną odzież. Oczywiście było, że trumny składano w krypcie od dłuższego czasu (większość spróchniała ze starości), lecz jedna wyglądała na złożoną bardzo niedawno. Opisy i rysunki trzech trumienek (oraz ich zawartości) trafiły na strony wielce naukowego dzieła – „Proceedings of the Society of Antiquarians of Scotland”.

W roku 1820 w Jaskini Mamutów (Kentucky, USA) znaleziono mumię istoty przypominającej wyglądem człowieka, która miała zaledwie 90 cm wzrostu.

Stwierdzono, że ów pochówek został dokonany w początkach XIX wieku. W pobliżu mumii nie odnaleziono żadnych przedmiotów mogących określić do jakiego ludu (albo też gatunku...) należała zmarła istota. Kolejnego odkrycia dokonano w październiku 1932 roku, w jednym z wąwozów gór Pedro, w odległości około 100 km od Casper (Wyoming, USA). Poszukiwacze złota natknęli się tam na mumię siedzącą na kamiennym stopniu we wnętrzu niewielkiej jaskini. Była to naga istota niewielkich rozmiarów, wyglądem przypominająca człowieka. Stworzenie to mierzyło za życia zaledwie 35 cm wzrostu! Odkrywczy zabrali mumię (w jej pobliżu nie znaleziono żadnych przedmiotów), po czym przekazali ją w Casper miejscowemu lekarzowi. Truchło poddano prześwietleniu promie-

niami Roentgena i innym badaniom. Jedynie co udało się ustalić to fakt, że istota ta w chwili zgonu liczyła sobie prawdopodobnie 60 lat.

Niektórzy badacze tajemniczych zdarzeń i zjawisk proponują ostatnimi laty nowe spojrzenie na „skrzaty”. Ludzie ci zakładają, że relacje (również treści mitów) o spotkaniach człowieka z istotami o magicznych umiejętnościach to nic innego, jak dowód częstych lądowań na Ziemi przybyszów z kosmosu! W drugim tomie pracy pt. „Bez wyjaśnienia” jej autor (Phillip Morris) twierdzi, że magiczni mali ludzie, od wielu stuleci spotykani w Irlandii i Szkocji, są powierzchnowo-

ścią „do złudzenia przypominali dzisiejszych pilotów pojazdów UFO. Sposób działania pozostaje ten sam. (...) Owe stworzenia potrafiły przyprawiać świadków o paraliż i przenosić ich w czasie”. I tak oto przeszliśmy drogę od „Władcy Pierścieni” Tolkiena do „Wspólnoty” Streibera, od ludowych klechd do „Z archiwum X”. Gdzie tkwi właściwe, nie zafałszowane ziarno prawdy o magicznym „małym ludzie”?

Blaise Pascal twierdził, iż „największy wysiłek rozumu to uznać, że istnieje nieskończona mnogość rzeczy, które go przerastają”. Ani chybi dotyczy to także krasnoludów, elfów i gnomów.



KOWALSKI '96



Na ekrany naszych kin wchodzi nowy, wielki, amerykański przebój – *Man in Black* – z Willem Smithem i Tommy Lee Jonesem w rolach głównych. Zabawna i dość dziwaczna historia o specjalnej jednostce do wykańczania panoszących się po ziemi kosmitów. Tymczasem firma West End Games już szykuje się do wydania *Man in Black RPG*, czyli gry fabularnej opartej na motywach filmu. Cóż za godna pozazdrosczenia szybkość działania!

My mamy swoje *Dzikie Pola* i *Kryształowy Czas*, a Cześci mają swój... *Wasteworld*. Ta oryginalna, cyberpunkowa gra fabularna, stworzona przez naszych południowych sąsiadów wchodzi właśnie na amerykański rynek. Podobno mocną stroną podręcznika są doskonałe grafiki. Ciekawe czy Czechom uda się zawojuwać światowe rynki RPG?

Firma *White Wolf* przymierza się do wydania nowej gry fabularnej, nie mającej nic wspólnego ze światem *World of Darkness*. Będzie to system science fiction pod tytułem *AEON*. Literacką stroną projektu zajmuje się George Alec Effinger (pisze między innymi opowiadania osadzone w świecie Aeonu). Główny podręcznik do systemu ma ukazać się już w październiku.

W kwietniu ukazała się w Stanach Zjednoczonych gra fabularna *Babylon Project*, stworzona na podstawie popularnego serialu telewizyjnego „Babylon 5”. Jednak przez dłuższy czas firma Warner Bros, posiadająca prawa do filmu, nie chciała się zgodzić – z bliżej nie sprecyzowanych powodów – na rozpowszechnianie gry w Europie. Trudności te zostały już na szczęście przezwyciężone i od paru tygodni można nabyć *Babylon Project* na naszym kontynencie.

Kilka słów na temat ciekawie zapowiadających się nowości. Firma Arhon Gaming ma zamiar wydać grę fabularną *Noir*, inspirowaną mrocznymi, czarno-białymi filmami z lat trzydziestych i czterdziestych. Główny podręcznik mają podobno ilustrować najlepsi graficy komiksowi. Natomiast firma Biohazard Games planuje wydać grę fabularną *Blue Planet*. Akcja ma się rozgrywać w świecie całkowicie pokrytym wodą. Jej autorzy podobno wcale nie wzorowali się na filmie „Wodny Świat”.

„MAŁŻEŃSTWO“ WOTC I TSR

W maju tego roku potentat karciany Wizards of the Coast kupił koncern TSR, wydawcę najpopularniejszego systemu role playing – AD&D. W tej chwili trudno powiedzieć, jaki ta transakcja będzie miała wpływ na dalsze losy gry i jej wygląd. Już teraz jednak wiadomo, że AD&D się zmieni. Kierownictwo WOTC chce, aby „Smoki” stały się grą dla starszych odbiorców. Na stronie TSR pojawił się już nowy Kodeks Etyki, który pozwala potencjalnym autorom scenariuszy i podręczników nieźle zaszaleć – w nowych scenariuszach i dodatkach będzie więcej przemocy, agresji itp. Wraz ze zmianą wizerunku gry pożegnamy się najprawdopodobniej z drugą edycją. Coraz więcej i głośniejszy mówi się o następnej. Tak więc tylko kwestią czasu wydaje się być pojawienie ulepszonych i poprawionych AD&D. Oczywiście nie są to wszystkie zapowiadane innowacje. W następnym roku ukaże się Alternity, gra science fiction, która ma być dla tego gatunku tym, czym dla fantasy było AD&D. Być może wszechświat „Smoków” wzbogaci się wkrótce o nowe uniwersum, świat Magic The Gathering – Dominię.

Na koniec jeszcze lista podręczników i akcesoriów do gry, które ukażą się jeszcze w tym roku:

AD&D: Tale of the Comet (Sierpień), Sea Devils Monstrous Arcana (Sierpień), Evil Tide Monstrous Arcana (Wrzesień), Of Ships & The Sea (Październik), Wizard Spell Compendium II (Październik), Night of the Shark Monstrous Arcana (Listopad), and Sea of Blood (Styczeń).

Birthright: King of Giantdowns (Sierpień), Book of Priestcraft (Listopad), Tribes/Heartless Wastes Sourcebook (Styczeń).

Forgotten Realms: Powers & Pantheons (Sierpień), Lands of Intrigue Campaign Set (Wrzesień), Castle Spulzeer (Październik), Four from Cormyr (Listopad), Prayers from the Faithful (Grudzień)

Planescape: Faces of Evil: Fiends (Wrzesień), The Great Modron March (Październik), Dead Gods (Listopad)

Ravenloft: Domains of Dread (Sierpień), Forgotten Terror (Październik), Ghosts (Grudzień).

Dragonlance: Heroes of Defiance (Sierpień), Fate Cards (Wrzesień), Last Tower Adventure (Listopad), Heroes of Sorcery (Grudzień).

Dragon Dice: Manual (Wrzesień), Kicker #6 (Październik), Kicker #7 (Styczeń).

Marvel Super Dice: Starter Set (Listopad).

Spellfire: Dungeon! Booster #12 (Wrzesień).

Klub „ALKOR”

serdecznie zaprasza wszystkich zainteresowanych na turnieje gier karcianych – Doomtrooper (będą to eliminacje do mistrzostw Polski), Dark Eden i Magic: The Gathering oraz na turnieje gier bitewnych Warzone i Warhammer Fantasy Battle. Odbędą się dwie imprezy, pierwsza 26 lipca, a druga 13-14 września. Miejsce – Osiedlowy Dom Kultury ul. Nałkowskiej 3, Gdańsk Morena. Szczegółowe informacje pod telefonem (0-58) 56-06-52.

MISTRZOSTWA POLSKI

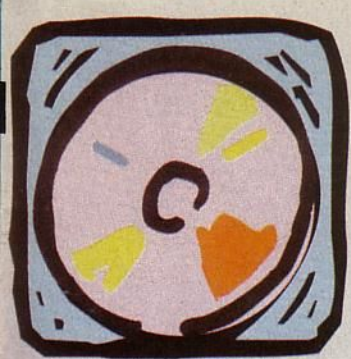
w gry karciane

DOOMTROOPER, KULT i DARK EDEN

rozegrane będą na Ogólnopolskim Konwencie Miłośników Fantastyki POLCON'97, w dniach 11-14 września w Katowicach.

Wszystkich zainteresowanych udziałem w ww. turnieju prosimy o szybki kontakt z Wydawnictwem „MAG” i Śląskim Klubem Fantastyki. Liczba miejsc noclegowych i turniejowych ograniczona. Grające biorący udział w mistrzostwach nie muszą wykonywać akredytacji konwentowych, obowiązywać ich będą bilety turniejowe. Więcej informacji u organizatorów i w następnym numerze „Magii i Miecza”.

(am)



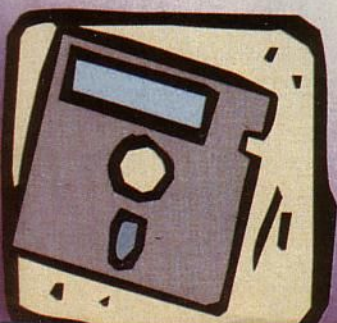
bit ŻYCIE



W KAŻDY PONIEDZIAŁEK

w "Życiu Warszawy" znajdziecie dodatek komputerowy.

Przeczytacie w nim: najnowsze **wieści komputerowe** z kraju i ze świata, przegląd **stron internetowych**, **porady** informatyków, **ceny** z rynku nie tylko komputerowego, **recenzje** gier i książek, **konkursy** z nagrodami oraz niepowtarzalny temat numeru - **od wypraw kosmicznych po hodowlę pomidora.**



bit ŻYCIE





CONSPIRACY

X

Ciekaw jestem, czy wierzysz w UFO? A może jesteś pewien, że rząd USA nie mówi prawdy o wypadku w Roswell? Hmm... Jeśli jeszcze stwierdzisz, że istnieją również duchy, to jesteś jednym z nas. Tym, który wierzy. To nic, że większość „normalnych” ludzi ma nas za nieszkodliwych maniaków. To nic, że spotykamy się z lekceważeniem i pogardliwymi uśmiechami. My przecież wiemy lepiej...

Rzeczywisty świat różni się od tego, jakim widzimy go w telewizji, słyszymy w radio czy też czytamy o nim w gazecie. Co prawda większość docierających do nas informacji jest prawdziwa, ale niektóre sfabrykowano, aby ukryć prawdę. Prawdę o tym, że rządy wielu państw współpracują z kosmitami, że większość ostatnich „odkryć” naukowych została nam przekazana przez Obcych w zamian za ludzi i materiały do badań. To straszne, ale – niestety – prawdziwe... Jedynie nieliczna garstka wybranych agentów usiłuje przywrócić porządek na naszej planecie. Przeciwko nim stoją Obcy, agenci rządowi i członkowie tajemniczej organizacji, zwanej Czarną Księgą, która (w zamian za udzielane im poparcie) realizuje polecenia i zadania zlecone przez kosmitów.

A wszystko zaczęło się w 1933 roku w Niemczech. Niejaki Walter Stein, obywatel Wenecji i agent wywiadu brytyjskiego, długoletni adept nauk okultystycznych, nawiązał kontakty z Adolfem Hitlerem, podzielającym jego zainteresowania. Stein śledził postępy przyszłego wodza Rzeszy i wkrótce zaniepokoiły go niezwykle sprzyjające zbiegi okoliczności, dzięki którym Hitler doszedł do władzy. Być może nie było przypadkiem, iż właśnie wtedy Hitler został przyjęty do Tajemnej Doktryny – grupy najpotężniejszych magów świata. Stein zorientował się, że choć dotychczas razem poznawali tajemną moc, Hitler coraz bardziej kieruje się ku ciemnej ścieżce magii. Było jasne, że jeśli państwo nazistowskie wyszkoli na swe usługi grupę magów, Sprzymierzeni nie będą mieli szans na pokonanie wroga.

Steinowi udało się – po wielu perypetiach – zbiec do Anglii i powiadomić Churchilla o potencjalnym niebezpieczeństwie. Agent wiedział, że naziści mają w Wielkiej Brytanii niezłe zorganizowaną i prężną siatką wywiadowczą, wobec czego trudno będzie stworzyć organizację zdolną do walki z niemieckimi magami bez zwrócenia na siebie uwagi wywiadu Rzeszy. Jedynym wyjściem było powiadomienie o wszystkim Roosevelta. Mimo jego sceptycyzmu, wkrótce rozpoczęto tworzenie tajnej organizacji, której zadaniem miało być badanie i analiza nazistowskich działań okultystycznych, a także znalezienie sposobów na zneutralizowanie tego zagrożenia. Tajna organizacja przyjęła nazwę Straż. W jej skład wchodziły osoby, które miały tylko jedną cechę wspólną – żądzę władzy. Grupa liczyła trzynastu członków, którym przez całą wojnę udało się dochować pełnej tajemnicy, jeśli chodzi o istnienie, skład, strukturę i cele organizacji. To między innymi dzięki działaniom Straży akcje nazistowskich okultystów były skutecznie neutralizowane. W trakcie wojny w polu zainteresowania

grupy stopniowo znalazły się wszelkie dziedziny okultyzmu i parapsychiki. Koniec wojny oznaczał również koniec zagrożenia faszystowskim okultyzmem, jednak przed Strażą szybko stanęły nowe zadania. Jej członków zaintrygowały liczne doniesienia pilotów meldujących o „nowych typach maszyn latających wroga” – były to jedne z pierwszych raportów dotyczących obserwacji UFO.

W roku 1947 Straż przeprowadzała w Roswell doświadczenie parapsychologiczne, którego celem miało być nawiązanie kontaktu psychicznego pomiędzy dwoma zespołami psioników. Pierwsza grupa testowa znajdowała się w Roswell, druga w Nowej Anglii. Eksperyment przeprowadzono z pomyślnym skutkiem, jednak jego wyniki były zaskakujące – nawiązano trzynastosekundowy kontakt z „czymś nieznanym”. Naukowcy mieli już pewność, że na naszej planecie przebywają istoty pozaziemskie. Straż podzieliła się na dwa obozy – zwolennicy pierwszego sądzili, że można będzie nawiązać kontakt psychiczny z Obcymi i podjąć pokojowe badania lub szerzej zakrojoną współpracę. Osoby należące do drugiej frakcji twierdziły, że kosmici są realnym (choć wciąż jeszcze nieznanym) zagrożeniem. Ludzie ci zaproponowali zestrzelenie pojazdu Obcych i zbadanie ich technologii. Po naradzie zgodzono się na pierwszą propozycję, jednak członkowie Straży niezadowoleni z takiego obrotu sprawy uformowali w łonie organizacji swoją własną, tajną grupę, zdecydowani zestrzelić UFO bez względu na koszty i trudności.

Przez kilka następnych dni stacje radarowe obserwowały niezidentyfikowane obiekty latające przemierzające się w pobliżu urządzeń startowych rakiet V-2 (wyposażonych w najnowocześniejszy wówczas układ sterowania). Czwartego czerwca 1947 roku psionicy Straży usiłowali nawiązać kontakt z załogą obserwowanego pojazdu. UFO zawisło w powie-

trzu w pobliżu miejsca, w którym znajdowała się ukryta grupa psioników. Agenci z tajnej grupy niespodziewanie wystrzelili rakietę V-2... Cel został trafiony...

Fala psychicznego szoku zniszczyła mózgi większości badaczy lojalnych wobec Straży, a uszkodzone UFO podjęło próbę natychmiastowej ucieczki. Zniszczenia wywołane eksplozją były jednak na tyle duże, że pojazd Obcych rozbił się po przelecie kilku mil. Przez następne dwa dni oba rywalizujące ze sobą zespoły starały się zatrzeć ślady katastrofy. Odnaleziono wrak UFO, zebrano ocalałe szczątki i ciała kosmitów. Większość osób zaangażowanych w sprawę była przekonana, że zebrano wszelkie dowody. Członkowie Straży mylili się jednak. Oto szóstego czerwca pewien rolnik znajduje na swoim polu fragmenty pojazdu, a całą aferą zaczyna interesować się officer kontrwywiadu z bazy Roswell, kapitan Jesse Marcel. Wkrótce wydany zostaje oficjalny komunikat mówiący o odnalezieniu szczątków rozbitego UFO. Rozpętuje się piekło. Członkowie Straży wyciszają te rewelacje i zmuszają Marcela do odwołania wszystkich oświadczeń. Rozłam w szeregach Straży staje się faktem dokonany. Obie grupy deklarują, że za cel swojego działania przyjęły ochronę rasy ludzkiej, jednak w rzeczywistości ich zamiary nie są tak oczywiste. Członkowie Straży pragną nawiązania pokojowych kontaktów z Obcymi formują Egidę – tajną organizację, której struktura wzorowana jest na średniowiecznych bractwach tajemnych. Ich przeciwnicy tworzą Czarną Księgę, której centrum mieści się w tajnej, podziemnej bazie wojskowej w Nowym Meksyku. Obie grupy są sobie zdecydowanie wrogie, a dzieląca je przepaść pogłębia się jeszcze, gdy Czarna Księga przestaje interesować się ochroną ludzkości, a zamiast tego chce uzyskać od Obcych ich technologie i zbadać je dogłębnie – żadne koszty, problemy moralne, czy wreszcie ludzkie życie nie są dla nich przeszkodą na drodze do celu. Realizując swe plany Księga nawiązuje kontakty z Obcymi, co w końcu doprowadza do współpracy z istotami pozaziemskimi. Egida, ze względu na tragiczny finał pierwszej próby porozumienia, przyjmuje o wiele bardziej ostrożny kurs. Kierownictwo grupy uważa, że agenci Czarnej Księgi i kosmici to jej równorzędni wrogowie.

Przez następne kilkadziesiąt lat obie organizacje toczą podziemną wojnę, niewidoczną dla oczu postronnych obserwatorów. Ich pracownicy stoją za zabójstwem Kennedy'ego, projektem Błękitna Księga, powiązani są z katastrofą Challengera, nielegalnymi badaniami nad wykorzystaniem narkotyków do wzbudzenia ośrodków mózgu zarządzających zmysłami parapsychicznymi i wieloma innymi tajemniczymi, a często tragicznymi sprawami.

Tak w wielkim skrócie wygląda świat gry „Conspiracy X”, należącej do bardzo obecnie popularnego nurtu, którego firmo-

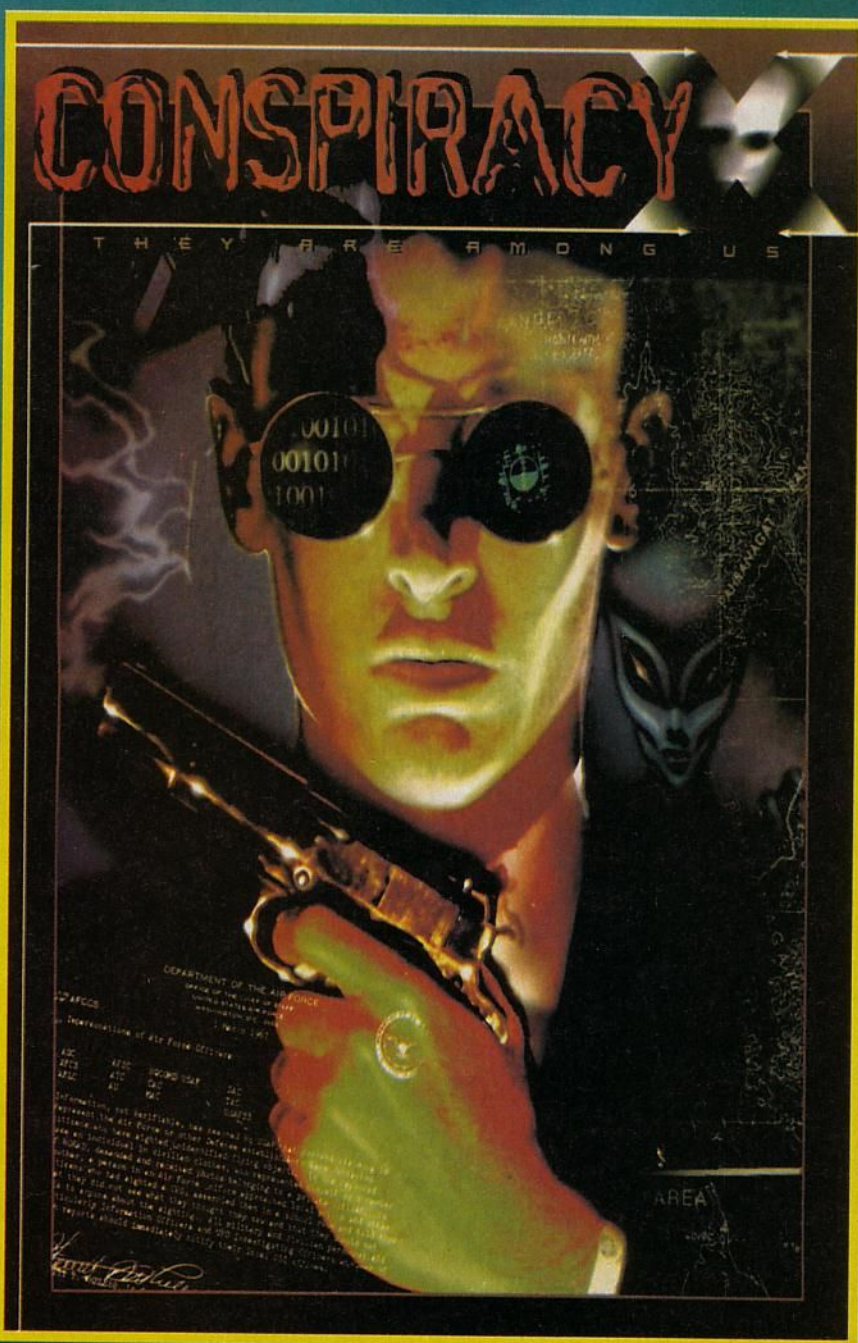
wą wizytówką jest serial „Z archiwum X”. Gracze tworzą swoje postacie w oparciu o pulę punktów. Wiąże się to oczywiście z koniecznością starannego przemyślenia „profilu” bohatera – jeśli ktoś chce być świetny w jakiejś dziedzinie, to w innej będzie co najwyżej przeciętny... Dodatkowo można jeszcze zdobyć pewne zdolności specjalne, co wiąże się jednak z obowiązkowym „wykupieniem” pewnych cech negatywnych. Może się więc zdarzyć, że stworzony przez nas agent będzie psionikiem, jednak prowadzący go gracz, by zrównoważyć nadnaturalne umiejętności bohatera, decyduje się na pozabawienie go lewej dłoni... To oczywiście tylko prościutki przykład, jednak chyba dość dobrze oddaje sposób myślenia, jakim kierowali się autorzy gry przy jej tworzeniu. W niezwykle pomysłowy sposób rozwiązano używanie mocy psychicznych. Otóż, gdy któryś z bohaterów pra-

gnie skorzystać np. z jasnowidzenia, Mistrz Gry losuje pięć kart Zener, dołączonych do podręcznika (są to po prostu kartki papieru opatrzone pięcioletnimi symbolami). Gracz wybiera jeden z symboli, po czym prowadzący każe mu wybrać karty – ich liczba uzależniona jest od stopnia trudności zadania. Użycie mocy psychicznej zakończy się sukcesem, gdy wśród wybranych kart znajdzie się ta z właściwym symbolem.

„Conspiracy X” jest obecnie dość popularną grą – wystarczy chyba powiedzieć, że jej kolejne nakłady są wykupywane ze sklepów w kilka dni. Z pewnością wpływa na to fakt, że gra zrobiona jest elegancko i profesjonalnie, zaś jej zasady przedstawione są precyzyjnie, jasno i klarownie.

Kupcie lub przeczytajcie tę grę koniecznie. Naprawdę warto.

Artmar





WSI SPOKOJNA, WSI WESOŁA...

Marcin Mortka

Ilustracje: Hubert Czajkowski

„... i niech was bogowie błogosławią,
szlachetni rycerze, żeście...
– Szlachetni, hyhyhy!
– ... wioskę taką nędzną ratować od
klów potwora...
– Dobra, dziadek, skończ już tę gadkę!
Dawaj forsę i zjeżdżamy stąd, niedo-
brze mi się robi, jak patrzę na te wa-
sze zatechłe nory...”

Sytuacja stereotypowa: zadanie wy-
konane, smok ubity, wieśniacy rozply-
wają się z wdzięczności, bohaterowie
odjeżdżają w kierunku zachodzącego
słońca, by za najbliższą skałą przeliczyć
pieniądze (i ewentualnie wrócić). Ale
czy, drogi Mistrzu, nigdy nie zdarzyło
się, by któryś z nich zatrzymał się dłużej
przed jedną z „zatechłych nor”, zajrzał
do obory, zerwał kłos zboża i pociągnął
nosem, galopując za resztą drużyny? Je-
śli tak, to oczywiście – zachorował. Jed-
nakże jest to choroba zakaźna i nieba-
wem może dojść do tego, że

DRUŻYNIE ZACHĆE SIĘ WIOSKI!

Rada nr 1: Nie panikować (Czyście
zdurnieli??? Mam robić przygody
o sianokosach albo świniobićiu!?). Za-
chowaj spokój i przemyśl dogłębnie ca-
łą sytuację. Znasz swoich graczy, wiesz
czego można się po nich spodziewać,
domyślasz się, co ich skłoniło do tak ra-
dykalnej decyzji – może ta wioska to
nie taki głupi pomysł, może to dobry
start do kolejnych przygód?

Rada nr 2: Dokładnie przeczytaj po-
niższy tekst. Chcę w nim zaprezentować
swoją punkt widzenia na problem bohate-
rów-zagrodników lub sołtysów (!). Re-
szczę pozostawiam do osądu Mistrza Gry.
Jeśli nie spodoba Ci się moje wywody,
to drużyna będzie kontynuować pełną
chwałę tułaczkę. Ale jeśli tak, to...

PO PIERWSZE – JAK?

Drużyna może wejść w „posiadanie”
wioski w bardzo różny sposób. Oto kil-
ka propozycji:

1) „– *Walecniście stawali, żołnierzu.
My, lord Helmut von Rosół, pan na
Liczyrzepie i Olszymzadzie, dzie-
dzie tronu Uchomiodku, wdzięczni-
śmy wam wielce za wasze zasługi
na polu bitwy pod Gadzim Koszem.
W dowód naszego uznania otrzy-
mujecie prawo dożywotniego sta-
rostowania w siole Pokrzywa...”*

Długa i wyczerpująca kampania pro-
wadzi do krwawej rozprawy z siłami
ciemności i bohaterowie ostatkiem sił
odnoszą zwycięstwo. Rannym i ślania-
jącym się ze zmęczenia wojownikom
wdzięczny władca, zdając sobie spra-
wę z ich decydującego wkładu w ogólny
sukces, ofiarowuje niewielką wio-
skę. Niestety, pierwszą cechą każdego
szlachcica jest skąpstwo, nad wyraz
niechętnie ustępujące przez wdzięczno-
ścią lub uznaniem. Można z dużą dozą
prawdopodobieństwa założyć, iż nasz
Helmut von Rosół nawet pod wpływem
euforii nie utraci miary i drużynie do-
stanie się... patrz niżej.

2) „– *Czytaj, czytaj, umieram z ciekawości!*
– *Hm... Mój staruszek wyrzonił ducha!*
– *Ooo... To smutne...*
– *Raczej zabawne, nie wiedziałem,
że mam ojca! On tu coś pisze...
He, he! To testament! Cholera, za-
pisał nam wioskę...”*

Pomysł z zupełnie innej beczki – po-
czątek nowej kompanii! Drużyna musi
dotrzeć do wioski (długa to droga i nie-
bezpieczna, oj, oj...), a po przybyciu na
miejsce okazuje się, że wioską rządzi
banda uzbrojonych po zęby recydywi-
stów. Nieźle się już zadamowili i, rzecz
jasna, na żaden papier patrzeć nie będą
(zresztą i tak nie umieją czytać...). Jak
nietrudno się domyśleć, ową bandę
trzeba grzecznie wyprosić, a potem za-
brać się za rekonstrukcję wioski, która
i tak nawet w najlepszych czasach nie
przynosiła zbyt wielkich zysków (a mo-
że nieboszczyk ojciec umarł z głodu!?).

3) „– *Ejże, charakternik z was, mości Fi-
narze, charakternik! Mieczem wła-
dacie chwacko i nasze głowy od tych
orków chędożonych uratowaliście!*

–

– *A weźta i ostańta z nami, co? My lud
spokojny, przyda się wojak jakowy!*

– ?

– *Ejże, córka moja Helcia na wydaniu,
tylko na kawalera sposobnego cze-
ka...*

– !!!

– *... A i sołtysem kogo zrobić nie ma...*

– *%\$^&*!(^\$#!\$&*!!!!“*

Ten pomysł, nieco odmienny od po-
przednich, powinien zastosować jako
niespodziewany happy end na koniec
„zwyczajnej” sesji. Po ubiciu potwo-
ra/rozbójników/złego czarodzieja wie-
śniacy zbijają się przed drużyną w kup-
kę i zaczynają coś mamrotać, mnąc
czapki w brudnych łapskach. Jak łatwo
wynioskować, nieboracy proponują
drużynie „ostanie” we wsi. Bohatero-
wie, których zapewne nie raz kuszone
lepszymi ofertami, przypuszczalnie
wsiadą na konie, słabo kryjąc uśmieški
politowania. Ale kto wie, może mają
ochotę na dłuższe wakacje...?

PO DRUGIE – NA CHAOS, GDZIE MYŚMY TRAFILI!!!!

Najpierw widać dymy z palenisk, snujące się nad koronami drzew. Potem, gdzieś między pniami świerków, załśni strumyczek, ponad odgłosy lasu wzbija się ujadanie psa i muczenie krów... Drużyna przedostaje się (wielka mi przeprawa!) przez strugę i nagle oczom bohaterów ukazują się rząd niskich, nędżnych chałup, krytych słomą i torfem, chyłące się ku ziemi ploty (z nieodłącznymi dzbankami na sztachetach) i posklecane z odpadków szopy, pełniące rolę obór, chlewów, stajni i pokoiów gościnnych. W błotnistych kałużach taplają się wychudzone kaczki, a nędzne imitacje kur biegają w poszukiwaniu czegoś jadalnego. Oto Kamlotowo Górne (lub inny Wilczybąbel) w całej swej biednej okazałości...

Kiedy bohaterowie wjadą już pomiędzy pierwsze domy, ujrzą zmykających do lasu wieśniaków. Ludzie, wiedzeni ciekawością, pojawią się dopiero po dłuższej chwili. Członkowie drużyny ujrzą zarośnięte, brudne gęby, spojrzenia nie grzeszące inteligencją, ale i również nie znamionujące nic dobrego. Wyszczerbione siekiery, ciężkie cepy i sztachety z zardzewiałymi gwoździami wystąpią w roli powitalnych rekwizytów.

Dlaczego akurat tak? Dlaczego bohaterowie nie mogą wjechać szeroką drogą, podziwiając bielone ściany odnowionych chat, starannie utrzymane ogródki i dorodne bydło na pastwiskach? No cóż, bogata i zadbana osada raczej nie będzie zabiegała o pomoc bandy poszukiwaczy przygód, dysponując wystarczającymi środkami na to, by dany problem rozstrzygnąć samemu (wystarczy do tego dobrze pojęty interes jej właściciela).

Nasze Grzybkowo Zdrój może być chyłącą się ku upadkowi ruiną również dlatego, iż jest to na rękę Mistrzowi Gry – przygody w wiosce pretendującej do miana Najbardziej Gospodarnego Siola w Okolicy byłyby zwyczajnie nudne. W biednej, upadającej wioszczynie drużyna ma spore pole do popisu, mogąc wykazać się pożyteczną aktywnością w o wiele większym zakresie niż w uporządkowanej i akuratnie poustawianej osadzie, gdzie wszystko od wielu lat biegnie swoim torem, a jakiegokolwiek zmiany i „usprawnienia” więcej mogłyby zaszkodzić niż pomóc. Tak więc nasza drużyna przybywa do wioski. Pacyfikacja chłopów raczej nie wchodzi w grę, bo „przecież to nasze”! Zastanów się, drogi

Mistrzu, jaką reakcję wieśniaków wywoła zachowanie z...
kie...
gni...
zuc...
ty...
i oz...



wszem i wobec, iż „wioska Koziycyem zwana do mnie należec teraz będzie, a to z racji prawa nadanego przez...”

PO TRZECIE – JA MAM NA IMIĘ EDGAR, A TY?

Reakcja chłopów na przybycie nowego pana może być (choć oczywiście nie musi), powiedzmy, niezbyt entuzjastyczna. Ale w gruncie rzeczy nie ma się im co dziwić – w tego rodzaju miejscach najczęstszymi gośćmi są zbójcy, poborcy podatków i bandy zdziczałych dezertorów. Te trzy grupy nie różnią się specjalnie w sposobie zachowania, a wyglądem zapewne przypominają Twoją drużynę. Nic zatem dziwnego, że wieśniacy wyrażają bohaterom widłami, wrzeszcząc: „Nie mamy już pieniędzy! Idźcie precz!”

Kiedy uda się im w końcu uspokoić (może to zająć trochę czasu, a bohaterowie muszą skutecznie przekonać wieśniaków o swych pokojowych intencjach), prawdziwe zadanie dopiero się zaczyna. Jeśli bohaterowie zamierzają zostać tu na dłużej, będą musieli zasłużyć sobie na uznanie wśród miejscowych. Chłopi skwapliwie przyjmą różne dary (dobre narzędzia, płótno, broń, złote monety), ale niemilosiernie wyśmieją każdego eleganta lub niedojde, próbującego traktować ich z pańska lub lekceważąco. Jeśli ktoś nie będzie umiał wydoić krowy, zaprzac wołu do pluga

czy przesypać widłami kupy gnoju, może spodziewać się docinków i uszczypliwych uwag o „miastowych”. Kiedy natomiast bohater potrafi zdobyć się na pochwałę, spyta o radę, sam zaproponuje coś konstruktywnego, a na końcu poczęstuje wieśniaka piwem, to na pewno spotka się z sympatią i życzliwą pomocą.

W scenariuszach „firmowych” wszyscy mieszkańcy danej wsi z reguły otrzymują takie same współczynniki i są prezentowani jako ciężko harujące półgłówki. Jest w tym ziarno prawdy – z tubylcami niespecjalnie da się pogadać o literaturze, a i niektórych subtelnych dowcipów pewnie też nie chwycą. Każdy z nich posiada jednak wiedzę, której istnienia największy nawet wojownik ledwie się domyśla – gdzie i jak łapać ryby, szukać grzybów, jak obsiewać pole, przewidywać pogodę, itp. Drużyna szybko się przekona, że przeciętny wieśniak to człek pracowity (są wyjątki), skory do bezinteresownej, sąsiedzkiej pomocy (i grubych żartów), pomysłowy (na miarę swoich możliwości), gburowaty, ale i serdeczny. A że w każdym lesie *faniasy* aż roi się od niebezpieczeństw, więc chłop musi umieć zarówno pole zorać, drzewo ściąć, jak i orka ubić...

Tyle uwag ogólnych. Biorąc pod uwagę fakt, iż nasze Małe Budki do metropolii nie należą, warto każdego wieśniaka osobno sobie rozpisać (jeśli oczywiście masz odpowiednio dużo czasu i cierpliwości), ustalając jego współczynniki, usposobienie i przeszłość. Dzięki temu anonimowy tłum mieszkańców wioski nabierze życia i kolorów. Oto kilka propozycji osób (a raczej typów postaci), które powinny mieszkać w każdej szanującej się wiosce:

Osiek – drwal lub ktoś jego pokroju. Wieczny mąciwoda, negatywnie nastawiony do wszystkiego (z wyjątkiem gorzałki i dobrej bitki); osoba oporna i niebezpieczna, zwykle bożyszcze miejscowych nastolatków płci męskiej.

Grapak/szczeniok – szwenda się tu i ówdzie z dziwnym wyrazem twarzy. Próby nawiązania z nim jakiegokolwiek komunikacji nie przynoszą rezultatów. Kto wie, jakie on miejsca widział, jakie sekrety skrywa, co sprawiło, że postradał zmysły...

Piękność – niekoniecznie nawet głupia.

Dziewczyna, której – pomimo codziennej harówki – udało się zachować wiele wdzięku, przyciągająca (z premedytacją lub nie) spojrzenia starych i młodych. Jeśli zakocha się w niej któryś z bohaterów (może w ten sposób wejście w parady jakiegoś miejscowemu?), sytuacja może się rozwinąć w zgoła (he, he...) nieprzewidywanym kierunku.

Paniśko – to zazwyczaj najbogatszy gospodarz w okolicy – ktoś, komu wydaje się, że jest lepszy od sąsiadów (mniejsza o powody takiego rozumowania). Postać tyleż zabawna, co sympatyczna.

Obibok – zajmuje się głównie rozmyślaniami filozoficzno-kulinarnymi na stogu siana, dyskretnie podziwiając pracujących sąsiadów. Zakala rodziny i przyczyna utrapienia rodziców; uparty, leniwy i diabelsko sprytny w unikaniu pożytecznych zajęć.

Meditrac – w obsadzeniu tej roli masz dużą dowolność – może to być zarówno sklerotyczny druid, miejscowy zielarz, jak i młody akolita jednego z powszechnych w okolicy kultów, wysłany na swą

pierwszą placówkę. W każdym razie musi to być osoba mądra, doświadczona i obyta w świecie (czyli ktoś, kogo drużynie będzie niezwykle ciężko pozyskać...).

Jako że nasza wioska ma dostarczyć materiału na wiele przygód, warto „wypozyczyć” chłopów w kilka skrzętnie ukrywanych tajemnic – mogą one stanowić dobry punkt wyjścia przy rozpoczynaniu kolejnych scenariuszy. Jeden z nich może być doświadczonym żołnierzem, który dość miał krwawych bitew i osiadł wśród spokojnych ludzi. Inny ma nadzieję, że ciężka praca pozwoli mu zapomnieć o kontaktach z wyznawcami mrocznych bogów, jakie podejmował za młodu; nieszczęśnik wciąż ludzi się, że już o nim zapomnieli, że już po niego nie przyjdą... Jeszcze inny bardzo się stara, by brud stałe pokrywał jego arystokratyczne dłonie i żarliwie modli się co noc – może królewscy zabójcy mają już na głowie ważniejsze, bardziej pilne zadania? Jasnowłosa kobieta w słomkowym kapeluszu rozgląda się po okolicy – czy to dobry moment na rozpoczęcie ataku? Uzbrojona po zęby banda czeka cierpliwie, ukryta na skraju lasu. Na sąsiednim zagonie kum Herman opiera się na motyce, dumając o mapie zalanej krasnoludzkiej kopalni... Hej, wsi wesoła, wsi... spokojna?

PO CZWARTE – PO JAKĄ CHOLERE TUTAJ PRZYJECHALIŚMY?!

A gdzież to nasze Kocie Łapki leżą na mapie? Raczej z dala od większych centrów cywilizacji i kultury – być może na skraju wielkich borów albo u podnóża gór, opodal z dawna opuszczonej drogi. Twoim zadaniem, drogi Mistrzu, jest otoczenie tej urokliwej dolinki możliwie dużą liczbą tajemniczych i niebezpiecznych miejsc.

Wyjaśniałoby to (ale tylko częściowo!) czemu w okolicy brak jest osadników, a i szlak niezbyt lubiany. Niech bohaterowie z bijącymi sereami penetrują ruiny starego zamku, w którym (jak chłopci przysięgali) „kobałd paskudniasty żyje”. Każ im wędrować brzegiem zielonego, leśnego jeziora, gdzie zgorzkniałły wodnik śledzi ich głodnym spojrzeniem, każ im tropić czarne pajaki i niszczyć ogniem ich sieci, każ dyskutować ze złośliwym diabłem z pokrzywionej wierzby...

Niewykluczone, że w ciągu niedługiego czasu zawiąże się nie porozumienia pomiędzy drużyną a wieśniakami. Może niektórzy gracze odkryją na swo-



Ich kartach postaci dawno już zapomniane umiejętności, takie jak „kowsalstwo”, „łowiectwo” czy „rybactwo”? Jeden z bohaterów przejdzie się po obrzeżach lasu, zatrzyma nad potokiem, zamyśli się i powie cicho okolicznym drzewom: „Niech mnie, tu wybudzą...”.

Wbrew pozorom, osiedlenie się w wiosce nie oznacza skazania się na marazm i stagnację. Może to być dobra okazja do zdobywania doświadczenia, gromadzenia pieniędzy i nabywania nowych umiejętności – wszystko zależy tylko od pomysłu i dobrych chęci. Złoty strzelec wyruszy na łowy, zdobywając cenne futra i skóry, wojownicy wznieją wspólnymi siłami strażnicę i – być może – złączą szkolić chłopów w walce. Dla maga bądź kapłana to dobry czas na kontemplację, spisanie wspomnień lub, przy wykorzystaniu wiedzy najstarszych wieśniaków, stworzenie nowych formuł magicznych i eliksirów. Każdy znajdzie jakieś intratne zajęcie – można wziąć się za handel, karczmę postawić, broń i podkowy kuć, drewno rzeką splawiać, miody lub piwo warzyć. Robót wszelakich znajdziesz tu w bród! A jeśli któryś z bohaterów naprawdę do niczego się nie nadaje, niechaj chociaż wędkę weźmie i ryby łowi...

No i co dalej? Już widać załóżki kolejnych przygód. Po jakimś okresie drużyna zgromadzi sporo futer/oreża/drewna i zechce to wszystko sprzedać. Nic wspanialszego! Czy Twoja drużyna prowadziła kiedyś karawanę? Obladowane wozy, zwiadowcy, ataki orków, noce pod gołym niebem, biesiady w karczmach; jarmark, targowanie się, tłumy ludzi, wieści, plotki... *(Uciekajmy z miasta, król Wasyl III wojnę panu naszemu wypowiedzieć raczył, a jego podjazdy już niedaleko! (...))* Nad rzeką za miastem złoto odkryli, ponoć są jeszcze działki! (...)*Powiadają, że siostrzeniec księcia Klemensa na łowy wyjechał i od tygodnia nie wrócił, za odnalezienie są na nagrodę wziąć można! (...)* A wy dokąd? Bramy miasta zamykamy, kwarantanna... kwarantanna... tju! kwarantanna będzie od zarazy!

Miej na względzie, że nasze Byblakowo jest osadą odizolowaną od cywilizowanego świata i przybycie każdego obcego stanowi znaczące wydarzenie dla miejscowej społeczności. Monotonia dnia codziennego może zostać skutecznie zniszczona przybyciem słynnego barda, podejrzliwego łowcy czarownic czy rozpytującego o wszystko tajemniczego osobnika. Każdy z nich może mieć własne powody, by zatrzymać się w naszej wiosce

na dłużej. Co z tego wyniknie? To, oczywiście, zależy już tylko od Ciebie. Ów tajemniczy przybysz może być zwiadowcą nadciągających grasantów, byłym najemnikiem, czarodziejem w podróży lub zwykłym wędrowcem (będziesz miał niezłą zabawę, gdy zaniepokojona drużyna zacznie podejrzewać go o najgorsze zamiary – oczywiście niesłusznie. Zanim nieporozumienie zostanie wyjaśnione, może się wiele wydarzyć...).

Warto zwrócić uwagę na życie „we wnętrzu” wsi: nie jest to może materiał na pełnowymiarowe przygody, ale z pewnością pomoże ci uatrakcyjnić sesję. Bohater będący właścicielem osady może pełnić obowiązki sołtysa, co wiąże się z wypełnianiem pewnych obowią-

ków: jest uprawniony z urzędu do rozsądzania sporów, przewodzi radzie gromady itp. Pamiętaj, że w wiosce odbywają się huczne wesela, chrzciny i... pogrzeby, a czasami odprawiane są uroczyste obrzędy z udziałem wszystkich mieszkańców osady (może to być np. wiosenna modlitwa do bóstw natury o dobre zbiory lub inna ceremonia religijna).

PO PIĄTE – PRAWA I OBOWIĄZKI...

Nie mam złudzeń: istnieje wielu MG, którzy – próbując stosować się do powyższych wskazówek – pozwolą swojej drużynie sterroryzować wieśniaków; bohaterowie będą rządzić żelazną ręką albo założą w osadzie oazę zbójstwa i rozpusty (cóż, każdemu wolno kochać...). Jeśli bohaterowie otrzymają prawo zarządzania wioską, z reguły znajdzie się ona w obrębie ziem jakiegoś szlachciury, niezbyt skorego do rezygnacji ze swoich praw (zbieranie danin, myta, pobór rekruta).





Wychodząc naprzeciw słusznym żądaniom MG, prezentuję poniżej listę praw i obowiązków, jaką sołtys Edgar odebrał od kapituły Zakonu Białego Wilka wraz z prawem gospodarowania na wiosce Liczyrzepa. (Lista została stworzona na potrzeby systemu Warhammer, ale można ją bez trudu przekształcić – w zależności od potrzeb).

„Osoba biorąca z rąk Zakonu Białego Wilka lenno dzierżawne wsi Liczyrzepa i okolic otrzymuje zaszczytny tytuł wójta i zobowiązana jest do:

- Tworzenia nowych źródeł **legalnego** dochodu w powierzonych sobie włościach.
- Regularnego płacenia corocznej daniny w wysokości 25% dochodów wsi przez pierwsze trzy lata i 40% przez następne.
- Dbałości o bezpieczeństwo życia i mienia podwładnych oraz wszelakiego dobrobytu Zakonu.
- Przyjmowania na własny koszt inspektora zakonnego (dwa razy w roku). Inspektor przybywa w celu oszacowania strat i potencjalnych zysków (wiosną) oraz

pobrania stosownych opłat (jesienią).

- Wszelakiej pomocy wojskom Zakonu, a szczególnie ich ugoszczenia, furaju i kwaterowania.
- Organizowania poboru rekruta (raz w roku).
- Wydawania ściąganych prawem w ręce Zakonu.
- Informowania Zakonu o wszelkich przejawach kultów Chaosu.
- Utworzenia umiarkowanej liczebnie rady, której zadaniem będzie rozstrzyganie lokalnych problemów.
- Zycliwego tolerowania wyznawców dowolnej wiary (z wyjątkiem bóstw Chaosu) i urządzania trzech festynów rocznie ku czci Ulryka, Taala i Dawnej Wiary.

Ponadto wójt otrzymuje prawo do:

- Przydzielania ziemi nowym osadnikom. O powyższym należy powiadomić inspektora podczas jego wizyty.
- Zezwalania na otwarcie: kuźni, młynów, kopalni, karczemu, gospód, tartaków, smolarni, przystani, browarów, gorzelnii etc. O ile on sam może posiadać tylko trzy tego rodzaju zakłady,

ma prawo do pobierania dziesiątej części dochodu ze wszystkich przedsięwzięć przynoszących zysk.

- Zezwalania na ubicie w lesie należącym do wsi 10 żubrów, 30 jeleni, 20 łosi, 30 rosomaków, 50 bobrów i 30 niedźwiedzi w przeciągu roku. Polowanie na zwierzynę płową nie podlega żadnym ograniczeniom.
- Pobierania pożytki nadzwyczajnej z kasy Zakonu na budowę obiektów takich jak: mosty, drogi, ostrokoły, strażnice, świątynie itp. Równocześnie Zakon zastrzega sobie prawo do opiniowania zasadności wniosku o pożyczkę.

PO SZÓSTE – I TAK W WIEKU LAT DWUDZIESTU ZOSTAŁEM ROLNIKIEM...

Uważam, że pobyt drużyny wiosce to pewnego rodzaju wakacje od wiecznego rozwalania demonicznych hord, smoczycich lanc i kryształowych gryfów. Tutaj bohaterowie naprawdę mogą się wykazać, a obie strony (tzn. gracze i MG) będą się znakomicie bawić, obserwując rozwój Koziego Ogona (tym bardziej że to drużyna stała się jego inicjatorem). Tutaj bohater jest opiekunem, budowniczym, odkrywcą, obrońcą, a równocześnie nie musi nosić aksamitów, jeść sztucami i czapkować przed ważniejszymi od siebie. Kiedy minie trochę czasu, osada stanie się po prostu domem bohaterów – miejscem, do którego zawsze będą mogli wrócić (i je – he, he – odbudować...).

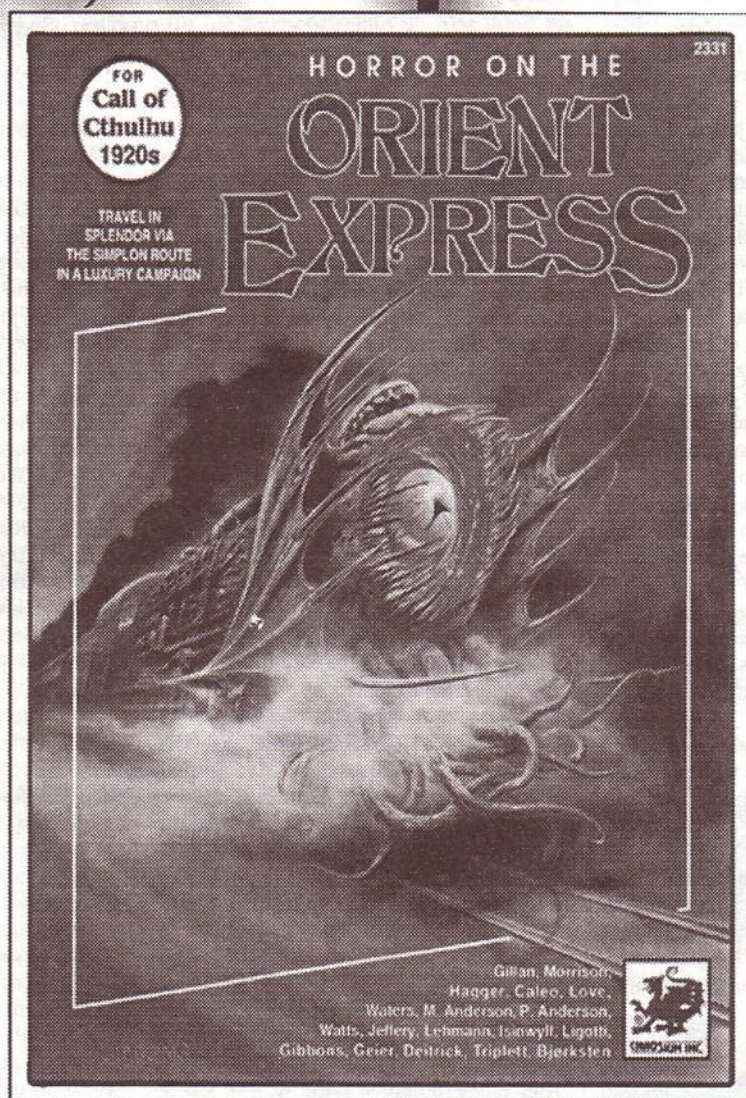
„Wybuduj ty sobie chatę, załóż poletko, zaprzyjaźnij z sąsiadami. Za pół roku znów pojedziesz w świat ratować księżniczki i zabijać smoki (lub na odwrót). A kiedy będziesz uciekał przed wrogami – ranny, ze złamanym mieczem – to kieruj się prosto do domu. Zawsze to przecieć lepiej umrzeć w swoim łóżku, niż w błotnistym rowie na tyłach zapomnianej karczmy, gdzieś na końcu świata...”

Gulbush
troll-zabójca
(aktualnie młynarz)

ZEW Cthulhu

Horror w Orient Ekspresie

Edycja luksusowa



Przerażająca podróż poprzez
cały kontynent eurazjatycki.
Dopiero teraz masz szansę dowiedzieć
się, co oznacza śmierć w Zewie Cthulhu!



CHAOSIUM INC.

DAMSKA SPRAWA

czyli

dlaczego kobiety kochają elfy,
dobrych graczy i doświadczonych
Mistrzów Gry

Sylwia „Kiro” Żabińska

Ilustracje: Monika Świetlik



Przyznać muszę, że od jakiegoś czasu najwięcej uwagi poświęcam w „Magii i Mieczu” Almanachowi Mistrza Gry i przygodom (choć nie wykorzystuję ich bezpośrednio do prowadzenia, znalazłam tam już kilka niezłych pomysłów). W numerze 1'97 natrafiłam jednak na artykuł, który wzbudził moje żywe zainteresowanie. Jak łatwo można się domyślić z tytułu, chodzi o „Męską sprawę” Michała K. Sędzikowskiego.

Z góry zaznaczam, że nie jestem „wojującą feministką”, jeżeli za taką uznać osobę zdobywającą świat pod hasłem: „kobiety do młotka, mężczyźni do garów”. Muszę jednak przyznać, że nie bardzo rozumiem zasadność niektórych sformułowań użytych w „Męskiej sprawie”, a z kilkoma po prostu się nie zgadzam. Co, na przykład, oznacza cytowany przez autora postulat „rozbudowania wszelkich poradników konsumenta o to, co nas [dziewczeta – przyp. aut.] interesuje”? Co to jest, na Ody-na, „poradnik konsumenta” w kontekście gier fabularnych?! Jako prawdopodobne przyjmuję w tym momencie albo przejęzyczenie rozmówcy, albo też humor czy ironię, które jednak nie zostały wyodrębnione przy pomocy cudzysłowu.

Zdaję sobie sprawę, że brak dziewcząt grających w RPG może być czasami problemem i to nie tylko w przypadkach opisanych w „Męskiej sprawie” (np. zarośnięty MG z trudem odgrywający powabną

dziewicę). Widać to choćby na konwentach RPG, na których w dalszym ciągu przeważającą część uczestników stanowią mężczyźni. W odróżnieniu od autora „Męskiej sprawy” uważam jednak, że istnieje kilka możliwych sposobów wyjaśnienia tej sprawy i nie we wszystkich konieczne są odniesienia do matriarchatu i patriarchy.

Zacznijmy jednak od początku.

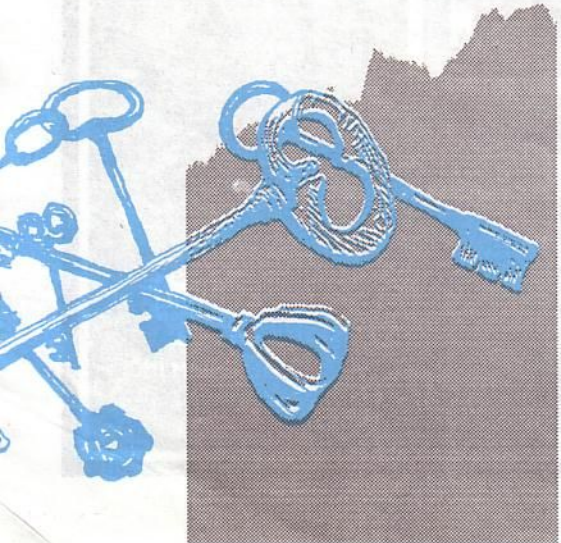
Jako pierwszą z przyczyn, dla których dziewczęta nie grają w RPG, podaje się ich fizyczne i psychiczne dostosowanie do ról innych niż te, które zwykle występują w RPG – obieżyświata, wojownika – zabójcy czy potężnego maga. Zgadzam się, że na przestrzeni dziejów kobietę rzeczywiście utożsamiano z opieką, pomocą, domem, rodziną a nie walką, nauką czy wędrówką. Tak rzeczywiście wyglądało życie i nie zamierzam się w tej chwili spierać o to, czy było to słuszne, czy nie, ani o to, czy matriarchat lepiej by się sprawdził w przeszłych dziejach ludzkości.

Nawet w dzisiejszym społeczeństwie, a przynajmniej w bardziej tradycyjnej jego części, inaczej podchodzi się do wychowania dziewcząt i chłopców, wpajając im różne wartości. A wychowanie (łącznie z przykładami z bliższego i dalszego otoczenia) to bardzo ważny i złożony proces, warunkujący postępowanie człowieka i określone rodzaje zachowań, jakie podejmuje w dalszym, dorosłym już życiu. Nie twierdzą bynajmniej, że miła, opiekuńcza, subtelna dziewczyna nie ma w dzisiejszym społeczeństwie racji bytu. Ależ ma. Problem w tym, by, gdy jest jeszcze dzieckiem, nie zabijać w niej naturalnej chęci przygody, ryzyka, ciekawości świata i rzeczy poza nim – słowem, rzeczy, które mogą okazać się decydujące dla ewentualnego zainteresowania się RPG. Prawdą jest, że u większości dziewcząt cechy takie występują słabiej niż u chłopców, jednak nie zgodzę się z tym, że nie ma ich w ogóle. Może właśnie modelem wychowania należałoby tłumaczyć fakt, że tak mało dziewcząt interesuje się fanta-

styką? To jednak się zmienia, tak samo jak, mam wrażenie, wzrasta liczba dziewcząt zainteresowanych RPG.

Brak zainteresowania grami fabularnymi nie daje się jednak wyjaśnić wyłącznie cechami wpojonymi w procesie wychowania, ani nawet cechami wrodzonymi. Jeśli przyjmiemy, że scenariusze wyglądają rzeczywiście tak, jak opisane w „Męskiej sprawie” – krew, trupy, walka, porzucane po korytarzach właśnie zdobywanej twierdzy najrozmaitsze „szczegóły anatomiczne”, ciągle zagrożenie, atakujący zniemacka przeciwnik, adrenalina w żyłach, triumfalny ryk zwycięstwa, gdy bestie nareszcie zostały pokonane, krótka chwila tryumfu... i kolejna twierdza/karczma/zamek/podziemia (niepotrzebne skreślić), to rzeczywiście zaczynają się one po jakimś czasie robić nudne. Nie sądzę jednak, by taka ocena sytuacji wynikała wyłącznie z faktu bycia dziewczyną. Problem polega chyba na tym, jak traktuje się gry w szerszym kontekście. Czy ma to być tylko krótkie odreagowanie po monotonnym dniu pracy, kłótni z szefową, która po raz kolejny próbowała nam udowodnić, że to ona tu rządzi, kolejkach w banku i na poczcie, czy prawdziwa przygoda. Jeżeli wybierzemy odreagowanie – nie mam więcej pytań. Wystarczy broń i odpowiedni przeciwnik. Jeżeli jednak pragniemy przygody...

Jednym z założeń dobrego scenariusza jest to, żeby jednocześnie przypominał on i nie przypominał rzeczywistości. Nie dotyczy to oczywiście światów opartych na absurdzie czy filmach animowanych, gdzie chodzi zwykle o to, żeby się przez kilka godzin dobrze pośmiać. Nie sądzę też, żeby gracze przez dłuższy czas chcieli utożsamiać się z mówiącymi kaloryferami czy zmutowanymi diablami tasmańskimi. Moją uwagę przykuwają gry traktowane nieco poważniej, gdzie w trakcie kilkumiesięcznej, a czasami nawet kilkuletniej kampanii gracze przywiązują się do prowadzonych bohaterów.



Podobieństwo scenariusza do rzeczywistości daje się zwykle zauważyć w ogólnej konstrukcji świata, prawach fizyki, które tam panują, występowaniu wierzeń religijnych, ale także w reakcjach zarówno naszych bohaterów, jak i spotkanych postaci. Często zdarza się, że, niezależnie od rasy, zachowują się oni w bardzo podobny, ludzki sposób. Tylko bardzo dobrym MG i graczom udaje się do swojego świata wprowadzić obcość, polegającą na czymś więcej niż kolor słońca, czy panujące w tym królestwie religie.

Jeżeli chodzi o odejście od rzeczywistości, to za najważniejsze uznałabym dwie sprawy: występowanie przedmiotów i praw nie mających odpowiedników w naszym świecie (magia, superwynałazki itp.) oraz wspomnianą już postać naszego bohatera. Rzadko kto decyduje się grać po prostu sobą, rzadko w którym systemie jest to możliwe. Z reguły jednak bohaterowie przypominają prowadzących ich graczy, choć mają o wiele większe możliwości... i znacznie mniej ograniczeń. Oczywiście, możliwa jest także gra postacią o powierzchowności zupełnie różnej od naszego rzeczywistego „ja” (i nie mam tu na myśli wyłącznie płci), ale można zastanowić się przez chwilę: czy ulubiony bohater naprawdę nie posiada żadnych naszych cech? Żadnych, szczególnie nie zrealizowanych w tym świecie, pragnień czy ambicji? I czy w grach nie chcielibyśmy przypadkiem być dalej sobą, tylko starszym / młodszym / mądrzejszym / silniejszym / obdarzonym specjalnymi zdolnościami czy potężną mocą? Jeśli tak, otrzymujemy jedną z przyczyn, dlaczego w ogóle gramy.

By jednak sprostać potrzebie przygody, niebezpieczeństwa, triumfu, uczucia, potrzeba czegoś więcej niż zwyczajnej rąbarki. Potrzeba całego, żywego świata, razem z jego blaskami i cieniami. Potrzeba wiernych towarzyszy, którzy nie mogą być tylko sprawnymi maszynami do zabijania. Potrzeba prawdziwych uczuć i konfliktów, trudnych wyborów i sytuacji, w których, przyparci do ściany, marzymy o możliwości wybrania mniejszego zła. Potrzeba prawdziwego życia, nie tylko wojny.

Jeżeli jednak pragniemy takiego rzeczywistego-nierzeczywistego świata, jak wyobrazić go sobie bez kobiet? Trudno, bardzo trudno. Owszem, kilka pobocznych postaci prowadzonych przez Mistrza Gry na krótko rozwiązuje problem. Hulanka, impreza, zamęt w jakimś miasteczku... Na dłuższą metę jednak nie zastąpi prawdziwych dziewcząt-graczy. Dlaczego więc nie przychodzi? Czy przyczyną jest wyłącznie wychowanie i bardziej praktyczne podejście do świata?

Żeby zajmować się grami fabularnymi, trzeba mieć ku temu powód. W kontekście „Męskiej sprawy” w przypadku większości panów sprawa jest prosta – naturalna potrzeba przygody, wyżycia się, walki, niebezpieczeństwa. Jeżeli nawet jednak przyjąć, że większość dziewcząt nie posiada takich potrzeb, tylko częściowo wyjaśnia

to fakt, dlaczego aż tak mała ich liczba zainteresowała się w ogóle grami. Wydaje mi się więc, że sprawa polega na czymś innym. Poparłabym tu opinię Gosi, że w dużej części prowadzonych gier rzeczywiście trudno znaleźć miejsce dla dziewcząt, które nie uważają wybijania kolejnych band, mniejsza już o jakim składzie rasowym, za swoją ulubioną rozrywkę. Nie dziwię się też jej zniechęceniu. Gdyby nie fakt, że w RPG tkwię już od dłuższego czasu i oglądałam już scenariusze zarówno zupełnie denne, jak i takie, które pamiętać będę jeszcze przez lata, po kilku sesjach typu „hulanka + rozróżba + hulanka +...” sama miałabym złe zdanie o tym sposobie spędzania wolnego czasu. I to nie dlatego, że nie pasuje do mojego typu osobowości. Dlatego, że na dłuższą metę jest po prostu nudny.

Co jednak można zaoferować dziewczętom, by przyciągnąć je do RPG? Wbrew zaprezentowanym w „Męskiej sprawie” wypowiedziom nie wydaje mi się, by trzeba w tym celu dokonywać aż tak daleko posuniętych zmian w scenariuszach i prowadzić aż tak wydumane przygody, jak zdaje się sugerować autor.

Opinie dziewcząt zaprezentowane w „Męskiej sprawie” w większości nie precyzują, jak powinna wyglądać przygoda, sugerują raczej, co w scenariuszach można by zmienić, co powinno się tam znaleźć, żeby uatrakcyjnić grę na potrzeby konkretnych osób. Muszę zresztą przyznać, że część tych postulatów uważam za bardzo sensowne i usprawiedliwione.

Wprowadzenie profesji dla kobiet – faktem jest, że w większości światów średniowiecznych trudno coś takiego znaleźć. Z historii znamy dziwki, wiedźmy albo damy, a te ostatnie nie są zwykle ciekawym materiałem na postacie. Której z grających dziewcząt chciałoby się przychodzić na co dziesiątą z kolei sesję, by spotkać się z mężem wracającym do zamku i odgrywać „wpływanie na niego za pomocą przeróżnych kobiecych walorów”? Zakładając oczywiście, że wyżej wymieniony mąż ma w ogóle zwyczaj do swego zamku wracać i to w czasie rzeczywistym gry, a nie w przerwach pomiędzy kolejnymi sesjami. Tak, zgadzam się, że w naszym prawdziwym świecie z tamtego okresu nie było miejsca dla kobiet – wędrowców i rycerzy, a osoby typu Joanny d’Arc spotykało się raz na kilka stuleci. Nie oznacza to jednak, że gry muszą wrotnie odwzorowywać przeszłą rzeczywistość. Jeśli któraś z grających pań chce prowadzić bohatera pełniąc rolę uważaną w tamtym okresie za tradycyjnie męską, dlaczego nie stworzyć postaci nietypowego rangera, maga czy paladyna? Nietypowego, bo kobiety. Na pewno wiąże się z tym nieco odmienny



sposób myślenia, działania w sytuacjach kryzysowych – słowem, inny mechanizm gry. Czy nie będzie to jednak ciekawsze? A jeżeli ktoś zarzuci mi, że taki paladyn

czy mag-kobieta nie istnieli w naszej rzeczywistości, przypomnę tylko, że chodzi tu o gry fantasy i dobrą zabawę dla wszystkich uczestniczących w nich osób, a nie o wierne odgrywanie scen i ról znanych nam z historii.

Istnieje oczywiście jeszcze inna możliwość – wprowadzenie umiejętności znanych w owych czasach głównie albo nawet wyłącznie kobietom, takich jak szycie, gotowanie, opieka nad niemowlętami itp. i udostępnianie ich wyłącznie dziewczętom – graczom. W sytuacji, gdy drużyna ma za zadanie wykraść porwanego przez kapłanów zła kilkumiesięcznego następcę tronu, przetrzymawanego w potężnej twierdzy, gdzieś na pustkowiach, nie wystarczy ruszyć orężną wyprawą, czy podstępem wkraść się do środka zamku i odbić dziecko. Podczas długiej podróży powrotnej trzeba je jeszcze utrzymać przy życiu, a kto z dzielnych wojów miał wtedy o tym jakiegokolwiek pojęcie? Jeśli więc gra miałaby być realistyczna, należałoby posiadać w drużynie graczkobietę, która troszczy się o to dziecko. Większość MG rozwiązuje taki problem w bardzo prosty sposób: pozwala bohaterom zaangażować w pierwszej napotkanej wiosce pierwszą napotkaną osobę płci żeńskiej, która tak naprawdę

nie bierze udziału w scenariuszu, troszczy się jedynie o królewskiego bachora. Czasami MG może poświęcić jej trochę uwagi, gdy podczas przypadkowej potyczki trafi ją zabląkana strzała. W tej jednak sytuacji bohaterowie zwykle znajdują bez większych problemów następną niańkę. Wielu Mistrzów Gry wybierze jednak w takim przypadku odejście od realizmu i pominięcie wszelakich „kwestii technicznych” związanych z odwiezieniem dzieciaka do domu. Niewielu zdecydując się na wymyślanie i opisywanie niedogodności związanych z, powiedzmy, przeżębieniem malucha czy bolesnym ząbkowaniem. Czy to źle? Tego nie powiedziałam. Większość MG koncentruje się na postaciach naszych bohaterów, na ich emocjach, odczuciach, na umożliwieniu im przeżywania bohaterskich przygód. A co ma z tym wspólnego opieka nad dzieckiem? Raczej niewiele. Jest więc zrozumiałe, że grające w RPG dziewczęta, dla których najważniejsze jest przeżycie prawdziwej przygody, często dobierają sobie cechy, a co za tym idzie, postacie uważane za męskie, ponieważ jedynie w taki sposób mogą osiągnąć swój cel.

Następna sprawa: wojny niekoniecznie tylko na miecze. Prawdą jest, że mężczyźni rozumują w nieco prostszy, lub, jak kto woli, mniej pokrętny sposób. Każdy jednak ma jakieś swoje ukryte motywacje i rzadko spotyka się ludzi zupełnie prostych i szczerych. Kobiety lubią tajemnice (choć czasami wyłącznie dlatego, że nadają się wybornie do opowiadania w gronie bliższych i dalszych znajomych), intrygi i spiski. Tego typu urozmaicenia mogą często dodać przygodzie smaku. Problem tkwi tylko w dobraniu właściwych proporcji. Jeśli drużyna lubi głowić się nad rozwiązywaniem zagadek, ustalaniem, kto tu właściwie jest winien i o co tak naprawdę chodzi – dlaczego im jej nie dać? Z drugiej strony, zmuszanie lubiącego bójki barbarzyńcy z niskim ilorazem inteligencji, ale wspaniale rozwiniętą muskulaturą, do rozgrywania partii szachów kończy się zwykle porażaniem planszy, a wielu wypadkach także i przeciwnika.

Jeżeli chodzi o wprowadzanie większej ilości uczuć i erotyki do gier, sprawa jest nieco dyskusyjna. Znowu odwołałabym się zarówno do zdrowego rozsądku, jak i do preferencji Mistrza Gry oraz samych graczy. Uczucia, a szczególnie miłość, są trudne do odgrywania. Część graczy nie ma zresztą na to ochoty i to nie wyłącznie dlatego, że rolę ponętnej dziewczyny pełni w tym przypadku zarośnięty Zenek. Trudno jednak jest żyć w świecie bez jakichkolwiek



uczuć, wszystko zależy więc od konkretnej drużyny.

Blisko związana z tym tematem, choć traktowana często nieco odrębnie, jest sprawa wprowadzania erotyki jako pociągu fizycznego, co najczęściej sprowadza się po prostu do seksu. I tu znowu w grę wchodzi preferencje poszczególnych graczy. Jeśli ktoś lubi szybkie numerki po karczmach i dworach, dość łatwo może dostać to, czego pragnie. Twierdzą jednak, że niemożliwe lub w każdym razie bardzo trudne byłoby odegranie na sesji dobrej sceny miłosnej, nie sprowadzającej się tylko do opisu poszczególnych „kombinacji akrobatycznych”.

Następną zgłaszaną przez dziewczęta propozycją było pogłębienie rysu psychologicznego postaci. Co jest złego w opisanu historii bohatera, jego charakteru, sposobu myślenia, czy celów, do których dąży? Tak, wiem, tworzenie takiej skomplikowanej postaci zajmuje dużo czasu i wiele osób może uznać ją za niepotrzebną w grach polegających na wycinaniu wszystkiego, co się rusza. Jeśli jednak ktoś pragnie czegoś więcej? Może warto spróbować? Może wreszcie nie wszyscy druidzi będą jednakowi, może zamiast mówić „i wtedy spotkaliśmy tego paladyna” przypomnimy sobie jego imię i jakieś charakterystyczne cechy zachowania, a wymieniona w podręczniku gracza profesja zejdzie na chwilę na plan dalszy? Może będziemy go pamiętać dłużej niż do zakończenia rozgrywanej aktualnie przygody?

Jak na razie sprawa wygląda w ten sposób, że większość postaci pobocznych nie ma powodu, żeby pamiętać. Wszyscy karczmarze są grubi i próbują oszukać naszych bohaterów, wszyscy pustelnicy wyniosli i niechętni do rozmów.... Nawet ci, z którymi drużyna weszła w konflikt, często gdzieś znikają po zakończeniu scenariusza, jakby było im obojętne, że jakaś grupa szaleńców spaliła ich gildię czy wymordowała rodzinę. Można by w tym momencie protestować, że większość z nich to prawdopodobnie czarne charaktery, które nie będą chciały wystawić się na niebezpieczeństwo i łatwo zapominają o doznanych krzywdach, gdy tylko zadzwiczy im odpowiednio pokaźna sumka pieniędzy. Częściowo mogę się z tym zgodzić. Bohaterowie negatywni zwykle kierują się zyskiem lub zaspokajaniem własnych pragnień. Co jednak

w przypadku, gdy takim pragnieniem stanie się chęć zemsty na naszej drużynie? Nienawiść to jedno z najsilniejszych uczuć – łatwo może wpłynąć na zachowanie takiego bohatera i jego przyszłe działania. Uważam więc, że postulat dotyczący uwytknienia rysu psychologicznego postaci (a także „pogłębienia” gry pomiędzy bohaterami) jest jak najbardziej uzasadniony.

A czy rzeczywistość kobiety bardziej od „wojaczki” zainteresowane są tym, co kiedyś „stanowiło pole ich działalności”, to znaczy dbaniem o dom oraz, jak to wynika z „Męskiej sprawy”, uwodzeniem i wpływaniem na mężczyzn? Jeżeli przez „wojaczkę” rozumieć „wycinkę” to, szczerze mówiąc, wcale im się nie dziwię. Dla mnie przynajmniej sformułowanie „scenariusz RPG” kojarzy się z czymś innym niż wojna. Z czym? Z szeroko pojmowaną przygodą. Wojna może być jednym z jej elementów; konflikty w świecie, w którym przebywają bohaterowie są nieuniknione, szczególnie w trakcie wykonywania różnych ryzykownych misji. Chodzi jednak o to, by nie stały się one jedyną treścią i sensem całego scenariusza.

Nie zamierzam udowadniać, że kobieta nie jest istotą bardziej praktyczną niż mężczyzna, albo że style myślenia naszych dwóch płci nie są różne. Zgadza się z tym. Nie oznacza to jednak, że w RPG nie ma miejsca dla kobiet. Dla tych najbardziej praktycznych, najsilniej związanych z otaczającą nas rzeczywistością – być może. To samo jednak można powiedzieć o pewnej grupie mężczyzn, którzy nie mają czasu na takie bzdury jak jakieś gry, a zajęci są czymś o wiele bardziej konkretnym (to znaczy robieniem pieniędzy). Nawet jeśli któryś z nich zdecydował się wcielić w postać barbarzyńcy z mieczem czy superkomandosa, zrobi to raczej na ekranie komputera niż w grupie znajomych, a celem nie będzie tu prawdziwa gra, przygoda, lecz odreagowanie stresów codziennego dnia.

A co zrobić, żeby podczas sesji było przed kim dokonywać bohaterских czynów? Przede wszystkim trochę pomyśleć. Dlaczego, na przykład, dziewczęta bardziej lubią elfy, kendery czy ludzi niż orki lub krasnoludy? Bo są zgrabniejsze, wrażliwsze, mają silniej rozwinięte poczucie harmonii i piękna – słowem, bardziej odpowiadają wizerunkowi bohatera, w którego chciałyby się wcielić lub którego towarzystwie przebywać

niejedna dziewczyna. Dlaczego więc dziewczęta nie mogłyby tworzyć właśnie takich postaci? Można pokochać nawet krasnoluda, ale po co zaraz kogoś zmuszać, żeby się nim stał?

A dobrzy gracze i Mistrzowie Gry... To właśnie tacy, którzy potrafią do gry zachęcić. Nie tylko dlatego, że dają szansę utłuczenia kolejnej bandy goblinów czy rozwiązania mroźnej krew w żyłach zagadki. Nawet nie dlatego, że główny bohater scenariusza może zakochać się w naszej postaci i pozostawać rycerzem jej serca przez całą resztę kampanii. Chodzi o dobrą, zgraną drużynę, z którą można przeżywać kolejne przygody. Chodzi o możliwość pełnego uczestnictwa w grze, nie na zasadzie „panowie prowadzą scenariusz, panie gotują i w razie potrzeby leczą”. Chodzi o grę, w której dziewczyna nie ma wrażeń, że jest traktowana jak piąte koło u wozu, potrzebna tylko do tego, by podziwiać niezwykłych wojowników. Jeśli zależy wam, panowie, na towarzystwie dziewcząt, dajcie im też trochę pograć. I wcale nie chodzi mi tutaj o przestrajanie całej przygody na romanse czy zakupy (system opisujący zakupy rzeczywiście istnieje, nazywa się „Shopping Fever” – „gorączka zakupów”) i uważam go za odchylenie godne postawienia na równi z komputerowym „Doomem” (choć przyznam, że w „Dooma” zdarzało mi się grywać – dla odreagowania). Czasami wystarczy po prostu



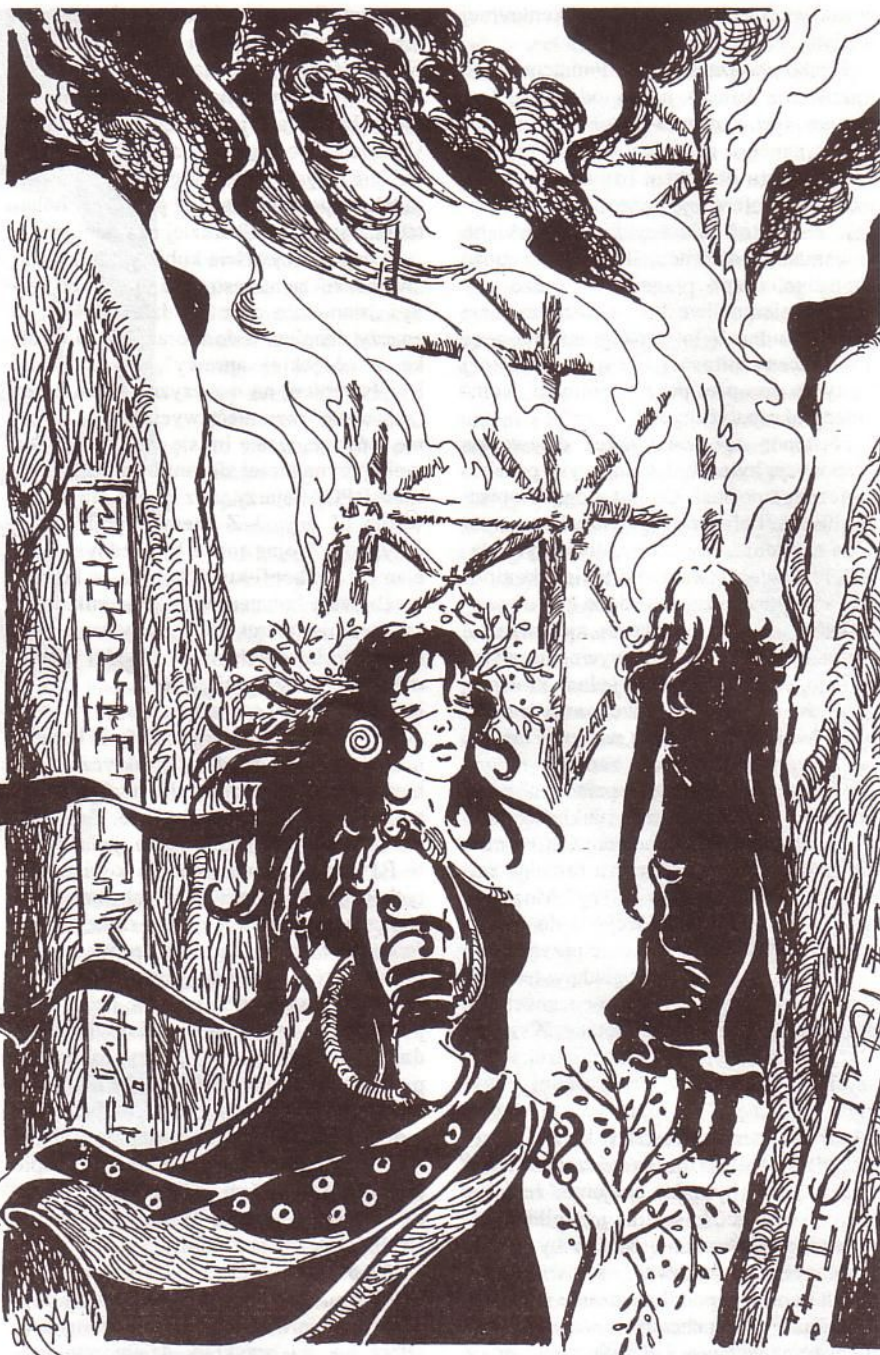
posłuchać, co wasza kapłanka lub elf-zwiadowca mają do powiedzenia. Większość dziewcząt nie jest tak przebojowa jak wy i nie zawsze ma okazję dorwać się do głosu.

Jeśli chodzi o ten problem, duża odpowiedzialność spoczywa także na Mistrzach Gry. To od was w dużej mierze zależy, czy dziewczyna, szczególnie nowo przybyła do drużyny, będzie się tam dobrze czuła. Jeżeli w systemie, który prowadzicie, nie ma profesji dla kobiet, a co więcej, nawet gdyby takie istniały, nie byłyby dla nich zbyt ciekawe, pozwólcie dziewczętom na wybieranie „męskich” profesji. Postarajcie się jednak (może z wyjątkiem zarośniętej, okrytej skórą kobiety-barbarzyńcy) podkreślić to, że są kobietami. I to niekoniecznie obcinając im siłę czy wystawiając na lubieżne gwizdy napotkanych w karczmie bohaterów. Jeśli dziewczyna, nawet na początku uzbrojona po zęby i dopatrująca się wszędzie „tych ohydnych samców” poczuje się w drużynie dobrze, po pewnym czasie stanie się zapewne bardziej kobieca. A o to wam chyba chodzi.

Trzeba też zwrócić uwagę na jeszcze jedną sprawę: dziewczęta, które dopiero wchodzą w świat gier i często czują się tu bardzo zagubione. Jakież kostki, współczynniki, rzuty... Kilku facetów, którzy chcą od nich, by coś zrobiły, najlepiej wybrały od razu najwłaściwszą opcję – a one po prostu nie wiedzą jaką! Zadaniem Mistrza Gry byłoby w takiej sytuacji porozmawianie z nową osobą jeszcze przed grą, wprowadzenie jej w świat, pomoc przy wyborze bohatera. I nie wystarczy przeczytanie nazw i krótkich opisów profesji. Błędem, popełnianym zresztą nie tylko w stosunku do dziewcząt, jest przydzielanie nowemu graczowi postaci potrzebnej w danym momencie drużynie, bez oglądania się na preferencje danej osoby. O ile starzy wyjadacze potrafią zwykle zagrać wszystko (i jeszcze przy okazji dobrze się bawić), osoby nowe powinny otrzymać postać, którą będą lubić i którą chcieliby być w świecie gry.

Czasami nie wystarczy zdawać sobie z tego sprawę – trzeba jeszcze mieć dość autorytetu, żeby przekonać drużynę. A jeżeli gracze będą jęczeć, że naprawdę potrzebują kogoś, kto by ich leczył? Żaden problem. Jednym z najprostszych, choć też najbardziej prymitywnych sposobów jest postawienie im na drodze potrzebnej postaci. Podróżujący do sąsiedniego klasztoru kapłan może się do nich przyłączyć w zamian za ochronę, uciekający przed zemstą gildii złodziej może zaoferować swoje usługi... Możliwości jest wiele.

Mówi się, że mężczyźni chcą być podziwiani za swoją siłę, spryt i odwagę. Zgoda, mają do tego pełne prawo. Nie należy jednak zapominać, że kobiety także lubią być doceniane. Jeśli dobra kapłanka uratuje komuś życie, niekoniecznie



w czasie bitwy, nawet potem, gdy nieszczęśnik leży umierający na pobojowisku, czy nie zasługuje na odrobinę wdzięczności? A jakże często uleczony cudownie bohater uważa, że był to jej (kobiecy?) obowiązek i zapomina nawet podziękować. Tego typu zachowania na pewno nie przyciągają dziewcząt do gier. Jeżeli już decydują się zagrać, wybierają postacie męskie i męskie zachowania, które nawet jeśli nie gwarantują im lepszej zabawy, to przynajmniej dają możliwość bardziej aktywnego działania i czasami zdobycia uznania. W ten sposób drużynie przybywa kolejny wojownik, ale często ubywa dziewczyna.

A wydawałoby się, że potrzeba tak niewiele: dać dziewczynie poczuć, że akceptuje się ją właśnie taką, jaka jest i nie zmuszać ani do przesadnej bierności i „ról pomocniczych”, ani do bycia – za wszelką

cenę – twardym wojownikiem. To nieprawda, panowie, że dziewczęta lubią być właśnie takie (a już na pewno nie wszystkie). Nieprawda, że uwielbiają was terroryzować i odgrywać „żyłety”. Co jednak mogą zrobić, gdy nawet w świecie wyobraźni traktowane są jak widzowie, narzędzia bądź pomocnicy, od których wymaga się wypełniania z góry określonych ról – niezależnie od tego, czy ich to interesuje, czy nie? Dajcie im poczuć, że jest to przygoda także dla nich, że są tam i wam na coś potrzebne. Jeśli drużyna zaopiekuje się swoją nową towarzyszką i zrobi to w mądry sposób, to jest mała szansa, by po jednej czy kilku sesjach „nowa” zdecydowała się odejść. Można raczej liczyć na to, że znajdziecie się w gronie opisywanych w „Męskiej sprawie” szczęściarzy. I może w takim towarzystwie kolejne scenariusze staną się jeszcze ciekawsze... dla wszystkich.



MIASTECZKO YARMIE

Jestem żebrakiem. Straciłem nogi w czasie wielkiej wojny... Nie, was nie muszę okłamywać. Byłem młodym, lekkomyślnym studentem filozofii i sztuk wyzwolonych, który często szalał ze swoimi przyjaciółmi. Pewnego dnia upiłem się i wpadłem pod koła wozu. Cudem przeżyłem, ale przyjaciele (tak ich przynajmniej dotąd nazywałem...) opuścili mnie. Rodzina także. Od tego czasu, od dnia, gdy doszedłem do siebie, siedzę pod schodami świątyni. Mnóstwo stąd widziałem, jeszcze więcej słyszałem. Niewiele mam zajęć i większość swego czasu poświęcam rozmyślaniom. Słucham o czym mówią przechodzący obok mnie kapłani, pielgrzymi, kupcy i wszyscy inni zabiegani mieszkańcy tej miejsciny.

Parę dni temu dowiedziałem się, że bard Talisenin obraził w karczmie znanego wielmożę, znanego z braku poczucia humoru, po czym na poczekaniu ułożył parę kupletów na jego temat i śpiewał je do późna w nocy, opróżniając przy tym kolejne dzbany wina. Niezła zabawa – tyle że z tragicznym finałem. Barda znaleziono nad ranem na kupie gnoju, pobitego na śmierć. Szkoda, że był tak zalany, bo pewnie nie był w stanie się bronić. Chociaż... może dzięki temu nie czuł jak go masakrowano?

Słyszałem też od moich współbraci w niedoli, że następnego dnia do miasta przybył kuzyn (a może brat?) Talisenina. Niejaki Talsen, bo tak się podobno nazywa, wziął ciało trubadura, oddał kapłanom, opłacił ceremonię pogrzebową i podpalił jego stos, na którym złożył także drogocenną lutnię swojego krewnego. Myślę jednak, że nie było mu jej żal, bo Talsen podobno był złodziejem, a każdy dobry złodziej odrobi taką stratę w parę tygodni.

Powiadają, że szukał potem kontaktu z towarzyszami barda Talisenina. Wydaje mi się, że Talsen albo

uważał się za wielkiego spryciarza, albo był bardzo głupi. Chyba i jedno, i drugie, bo każdy w miasteczku dobrze wie, że kompanom szlachcica przewodzi pobożny paladyn Galahaddus. Gdy tylko Galahaddus dowiedział się, że Talsen nie ma zbyt czystego sumienia, to natychmiast wydał go ludziom księcia. Wczoraj Talsena wtrącili do lochu, więc mogę już o nim mówić w czasie przeszłym – z wieży północnej, zwanej Basztą Łez, jeszcze nikt nie wyszedł na własnych nogach.

Na szczęście nikt się nas nie czepia, gdy ukradniemy kromkę chleba lub jabłko. Nawet skąpi kupcy czasem dadzą nam resztki ze straganów po zakończeniu jarmarku – to uspokaja ich sumienia po całym dniu oszukiwania na wadze. Mało kto ma ochotę zrobić nam krzywdę, dopóki zachowujemy pokorę. Musimy pamiętać, że ludzie nie lubią, kiedy patrzy się na nich wyzywająco, więc pochylam wzrok; na twarz przywołuję maskę pokory i od czasu do czasu potrząsam swoją żebraczą miseczką, grzechocąc kilkoma miedziakami. Ale kątem oka wciąż przyglądam się życiu na ulicach miasteczka Yarmie.

KOMENTARZ

Jak zapewne niektórzy czytelnicy się domyślili, powyższa opowieść skierowana jest do graczy i prowadzących, którzy nie cenią życia własnych bohaterów i postaci swoich przyjaciół. Oczywiście gry mają tę zaletę, że pozwalają nam podejmować się niebezpiecznych przedsięwzięć bez ryzykowania własnym, realnym życiem. Jednak nie wolno zachowywać się zbyt pochopnie. Niestety, początkujący gracze czynią tak bardzo często; po prostu nie nauczyli się jeszcze, że należy nie tylko wcielić się w swojego bohatera, ale trzeba również o niego dbać – tak jak o samego

siebie. Wykreowanie wiarygodnego bohatera zawsze zabiera dużo czasu. Drugie tyle pochłania przyzwyczajenie się do niego i nadanie mu charakterystycznych cech, stwarzających pozory realizmu.

Przygana należy się także prowadzącym, którzy nie zawsze umieją się powstrzymać przed manifestowaniem swojej siły, co jest zupełnie niepotrzebne. Oczywiście, nie powinno się pewnych błędów puszczać płazem, ale nie trzeba od razu sięgać po środki ostateczne. Trudno myśleć za graczy i chronić ich przed niebezpieczeństwami, ale nie ma sensu masakrować ich postaci – choćby się o to prosiły, nawet wtedy, gdy prowadzimy w stylu symulacyjnym (kreując żywe otoczenie, realistycznie reagujące na posunięcia bohaterów graczy, i pozwalając postaciom wybierać swoje cele czy też priorytety samodzielnie).

Śmierć zawsze była i jest obecna w życiu, musi zatem istnieć i w grach fabularnych, które z założenia są realistyczne. Z takiego też punktu widzenia napisano ten artykuł, przyjmując, że autorzy gry uwzględnili w jej uniwersum przynajmniej niektóre podstawowe zasady rządzące naszym światem. Ewentualna możliwość wskrzeszenia postaci, nekromancja i tłumaczenia, że „to tylko gra” nie mogą być usprawiedliwieniem dla głupoty i braku poszanowania dla życia i śmierci. Jeśli zaś członkowie naszej drużyny nie potrafią współpracować w zgrany sposób, to nikt nie każe nam grać razem z nimi ani dla nich prowadzić.

Lukasz M. Pogoda



KONTUSZ CZY ŻUPAN?

Karabela czy pałasz? Moda i parada szlachty polskiej XVI-XVII wieku

Andrzej Łukasiak
Ilustracje: Hubert Czajkowski

*Co ja już pamiętam odmiennej coraz
mody w sukniach, czapkach, butach,
szablach, w rządzikach i w każdym
aparacie wojennym i domowym, nawet
w czuprynach, w gestach, w stapaniu
i witanii, o Boże! Nie spisałby tego na
dziesięciu skórach wołowych!*
J.Ch Pasek

Od XVI do XIX wieku polskim strojem narodowym (głównie o charakterze paradnym) był kontusz. Celem niniejszego tekstu jest przybliżenie czytelnikowi (choćby w minimalnym stopniu) terminologii i zasad polskiej tradycji kontuszowej. Od XVI wieku popularizatorem mody jest w Polsce żołnierz – zwłaszcza jeśli zasłynął szeroko w swym rzemiośle. Wracając z każdej wyprawy wojennej, z każdego obozu, przywoził jakąś „uderzającą” nowość w stroju i wyglądzie. Głośny z waleczności i fantazji strażnik koronny Samuel Łaszcz zaraz znalazł naśladowców w całej Polsce, kiedy wpadł na pomysł podstrzyżenia włosów wysoko i czubato. Łaszcz nie był jednak „wynalazcą” szlacheckiej czupryny, tylko jej reformatorem. Otóż po walnym zwycięstwie nad Tatarami pod Łopuszną w roku 1512 Polacy radykalnie zmienili swój strój, zarzucając ciasne szaty i przycinając długie włosy, do tej pory zawijane w kędziory lub plecione w warkocze (później zaczęto podgalać głowę dookoła).

Futra najrozmaitszych rodzajów stanowiły najkosztowniejszą część ówczesnej garderoby. Najcenniejszy i najbardziej lubiany był, obok gronostajów i marmurków, pewien rodzaj futer lisich – ciemnych o niebieskim odcieniu. Nie gardzono

też bobrami, rysiami i sobolami (te ostatnie futra były najbardziej „pańskie” i wytworne). Jeśli chodzi o materiały, to najdroższe były aksamity, adamaszki, zwane także „kamchami”, atlasy, tabiny (tj. materie jedwabne) i brokаты. Kolory tych materiałów były najczęściej bardzo żywe, bywały jednak czasy, kiedy – za przykładem dworu – zrzucano barwne kostiumy i ubierano się w ciemne barwy. Zygmunt August zwykł ubierać się na czarno i w ostatnich latach jego panowania wśród szlachty bliżej związanej z dworem królewskim zapanowała moda na ten kolor. W kolorystyce ubioru najczęściej jednak dominują w karmazyny, barwy brzoskwini, rubinowy, barszczowy i rozmarynowy. Altembasy (czyli złotogłowie) były zawsze popularne, niezależnie od zmieniających się mód, stanowiąc wedle powszechnego mniemania szczyt przepychu i bogactwa. Z początku sprowadzano złotogłów ze Wschodu, później także z Włoch i Francji. Żupan męski uszyty z prawdziwego altembasu był tak cenny, że dziedziczono go z ojca na syna. Ba, kupowano je nawet po nieboszczykach (np. wojewoda Firlej kupił żupan po zmarłym staroście Krzepickim)!

Ale bogactwo futer i materiałów, których używano do ubiorów, znika wobec olśniewających ozdób ze złota i drogich kamieni, którymi stroje te były hojnie obsypane. Przy każdej szacie musiały być guzy, ferety, ponały i tzw. „sztuczki” z brylantów, rubinów i szafirów. Dla przykładu: każdy guz z delii podkomorzego Wojciecha Boboli kosztował 130 dukatów, a żupan wojewody smoleńskiego Firleja zapinał się na guzy z oprawnych w złoto szafirów (każdy z nich był wielki „jako połowa włoskiego orzecha”). Garderoba codzienna i podróżna była zwykle wełniana. Do tego celu używano rozmaitych sukien, z których najdroższy był niderlandzki falendysz. Kir i karajza to strój uboższej szlachty, czeladzi i zwykłych żołnierzy. Od XVI wieku powtarzają się

stale w słowniku i użyciu następujące suknie: szuba, delia, kontusz, ferezja i żupan, które wraz z czapką i pasem składają się na typowy strój polski. Nie wymienione tutaj spodnie znikają zazwyczaj pod długą, wierzchnią szatą. Tylko w ubiorach żołnierskich i jeździeckich – z konieczności kusych – portki lub hajdawery (obszerne, długie, bufiaste spodnie) były ważną częścią moderunku.

Szuba była tym, czym są nasze dzisiejsze futra. Długa i bardzo obszerna, krojem bardzo przypominała podobne stroje z innych krajów. Delia, kontusz i ferezja (wszystkie trzy podbijano futrem) to szaty wierzchnie, noszone na właściwym ubraniu. Delię zalicza się do ubiorów oryginalnie polskich. Zapięta ciasno pod szyją, pierwotnie bez rękawów, była niejako płaszczem pokrywającym odzienie pokojowe. Kontusza nigdy nie zakładano pod delię, również była to bowiem szata wierzchnia. Nie tylko w Polsce, ale i we Francji, Niemczech i Hiszpanii aż do połowy XVII wieku rozpruwano rękawy okrycia, aby pokazać rękawy szaty spodniej, zwykle bogatszej i barwniejszej. Bywało także, że kontusz, jak zresztą i ferezja, od razu miał rękawy z podwójnego materiału.

Ferezja tym się jedynie różniła od szuby, że była od niej bardziej obcisła i dopasowana; długością sięgała do połowy łydki, a niekiedy prawie do samych kostek. Strój ten podbijano i obramowywano na zewnątrz futrem, a zdobiły go, zwłaszcza w pierwszej połowie XVII wieku, bogate szamerowania (tzw. „potrzeby” i „pętlce”). Żupan był bardzo długi, niekiedy dłuższy od szat wierzchnich, spod których wystawał na kilkanaście centymetrów. Jeżeli nawet nie był najdroższy, to zawsze najlepszy i najbarwniejszy, z materiałów jedwabnych, złotogłowi, tabinu, adamaszku albo genueńskiego aksamitu.

Czapka to zwyczajowe nakrycie głowy tak chłopa, mieszczanina, jak i szlachcica. Zawoje, birety i kapelusze, a zwłaszcza tkane złotem i perłami czepce męskie, nie

weszły w kostiumowy obyczaj szlachecki i używane były tylko w najwyższych kołach dworskich w pierwszych latach XVI wieku. Czapka polska ewoluowała od litewskiego, nieco zwężonego u góry kołpaka z nausznikami z czasów jagiellońskich, aż do magierki Batorego i do malowniczej, choć prędko zarzuconej, czubatej kuczmy z pierwszej połowy XVII wieku. Robiono ją z futra lub z tzw. „opuszką” z rysia, bobra czy sobola (zwłaszcza do stroju uroczystego).

Wysokie buty w XVI wieku nosił tylko szlachcic pospolity albo wojskowy – do pańskiego stroju jeszcze w XVII wieku zakładano trzewiki lub półbutki z barwionego kurdybanu.

Ozdobami opisanego tu męskiego kostiumu były łańcuchy, pasy, guzy, zapony i szkofia. Noszone na szyi łańcuchy wykonywano z ciężkiego, misternie zdobionego złota; kończyły się klejnotem z drogich kamieni, dużym medalem, czasem tzw. twarzą królewską lub jakimś emblematem religijnym. Zwyczaj noszenia złotych łańcuchów sięgał czasów piastowskich i nie każdemu wolno było ozdabiać nimi pierś. Według kroniki Galla, dostojnicy polscy nosili ciężkie łańcuchy ze złota (*immensi ponderis*). Były to godła rycerskiego stanu (*signum militare*), z biegiem czasu straciły jednak swe znaczenie, stając się artykułem toalety i zbytku.

O guzach była już mowa, toteż przy tym temacie nie będziemy się zatrzymywać.

Szkofia (zwana również „zekierem”), czyli agrafa, w której tkwiła kita u kołpaka, bywała także drogocennym klejnotem. Za piękną szkofię z odpowiednią kitą z rzadkich piór płacono w Polsce olbrzymie sumy. Jerzy Krasicki, starosta dołęski, przy jakimś zajściu w Krakowie w roku pańskim 1604 traci zaponę u czapki i kitę z czarnych piór czaplich o wartości 800 dukatów!

Nie mniej bogate bywały pasy kruszcowe, złożone zazwyczaj ze srebrnych, a często szczerozłotych ozdób, nierzadko wysadzane drogimi kamieniami. Równie cenne były pasy wschodnie: perskie, kaszmirskie, stambulskie lub chińskie, tkane ze złota i jedwabiu. Pod koniec XVII wieku zostały prawie całkowicie wyparte przez lite pasy krajowej roboty: słuckiej, krakowskiej, kobyleckiej, koreckiej, grodzieńskiej albo gdańskiej.

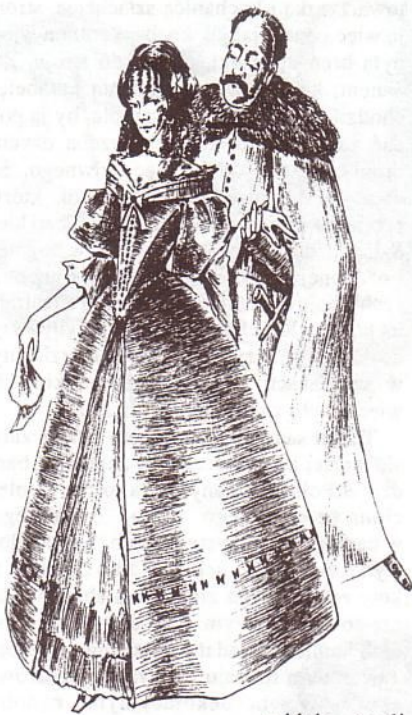
Opisując ubiory szlachty polskiej nie można pominąć broni, która stanowiła nieodzowną, a jednocześnie najdosłojniejszą część stroju. Szabla była nieodłączną

towarzyszką i kochanicą szlachcica, stroił ją więc i ozdabiał jak kochankę. Inna więc była broń do walki, a inna do stroju. Za panem, który przypasał bogatą karabelę, chodził wyrostek z drugą szablą, by ją podać zaraz, gdyby zaszła potrzeba użycia broni „na serio”. Nic więc dziwnego, że oręż stał się przedmiotem zbytku, który przeniósł się i na inne przybory rycerskie. Szlachta tak dalece lubowała się w bogatej i ozdobnej broni, że często traciła już ona cechy bojowe, stając się fantazją i teatralną pompą. Król Stefan Batory przybywszy do Polski gorszył się widokiem szlachty w szyszakach i pancerzach, na których więcej było srebra i złota niż żelaza.

Takim samym przepychem odznaczały się tarcze, a zwłaszcza tzw. „kalkan”, bardzo w Polsce lubiany. Była to tarcza pleciona z figowego prętu, owiniętego w barwny i wzorzysty jedwab. Jej metalowy środek (tzw. „uchwat” albo „cyrkuł”), kuty ze szczerzego złota lub srebra, był często prawdziwym skarbem – tyle drogich kamieni składało się na jego ozdobę. Tarcza tego rodzaju była raczej kosztownym sprzętem dekoracyjnym, ozdobą ubioru, konia lub też ściany, niż ochroną rzeczywiście przydatną w boju.

Prawdziwym cackiem, a zarazem reprezentacyjną ozdobą rycerską, był





sajdak, czyli kołczan. Łuk, mimo coraz większego udoskonalenia broni palnej, bardzo długo nie wychodził z użycia – do samego końca XVII wieku całe chorągwie polskie (zwłaszcza wołoskie) uzbrojone były w ten oręż. Sajdak robiono w trojaki sposób: albo ze skóry, albo z drewna, albo wreszcie z kruszcu. W pierwszym przypadku zdobił go bogaty haft ze złota lub srebra, w drugim przybierał nazwę „lubia” (krytego srebrną blachą lub aksamitem), w trzecim szlachetny kruszec kameryzowano turkusami, almandynami, a niekiedy jeszcze droższymi kamieniami.

Do najokazalszych i najkosztowniejszych przyborów reprezentacyjno-kostiumowych należały buławy i buzdygany, które z rzeczywistej niegdyś broni obuchowej stały się już tylko oznakami wojkowej hierarchii.

Najważniejsza w tym wszystkim była jednak szabla. Szyszak, pancerz i tarcza służyły tylko na uroczystościach, przy ceremoniach i obchodach publicznych (np. w czasie elekcji). Szabla towarzyszyła szlachcicowi zawsze i wszędzie: w kościele, domu, podróży, na sejmiku, na targu, weselu i pogrzebie. Nic więc dziwnego, że to ona właśnie stała się przedmiotem szczególnego zbytku i mody; oręż ów przechodził rozmaite zmiany na przestrzeni czasu, ale mimo to (a może właśnie dzięki temu?) wykształcił się pewien stały typ szabli polskiej, niezależny od wpływów tureckich, węgierskich i niemieckich. Nawet kaprysy mody nie wpływały radykalnie na jej najważniejsze elementy – poprzestawano na pewnych zmianach rękojęści, pochwy i okucia, rozmiarach i sposobie wcięcia łańcuchów, rapci, sznurów i pendentów (tj. pasów zakładanych przez ramię i pierś, mających na celu równowagę obciążenia bronią).

Według tego rodzaju kryteriów rozróżniamy szable „batorówki”, „zygmuntówki”, „augustówki” – nazywane tak od królów, pod których panowaniem weszły do użycia. Różnice pomiędzy poszczególnymi odmianami szabli (albo raczej jej stylami) zależały przeważnie od krzywizny głowni i formy jelca. Patrząc od strony systematyki ogółu broni siecznej, możemy wyróżnić trzy główne rodzaje tej broni: koncerz, pałasz i szablę. Wszystkie inne nazwy były tylko synonimami albo dokumentowały pewne nieistotne zmiany: np. kord i multan oznaczały to samo co pałasz, a ordynka, szerpentyna, karabela, itp. to szable o odmiennej krzywiznie.

Koncerz, nazywany tak od tureckiego kandzara (choć wcale do niego nie był podobny), to broń klujna, używana tylko do walki z konia.

Charakterystyczną cechą pałasza była prosta lub lekko zakrzywiona głownia, długa i często obosieczna. Szabla była zawsze krzywa (turecka bardziej niż polska) i tylko w trzeciej, końcowej części obosieczna; bogato zdobiona i noszona do odświętnego stroju nosiła miano karabeli.

Istniała jeszcze jedna broń, która zawsze towarzyszyła szlachcicowi – prawie już dziś zapomniany czekan. Nazwa ta wywodzi się ze Wschodu, gdzie ową broń określano mianem *dżukan*. Na Zachodzie

czekan nazywano *manteau d'armes* albo *horsmanhammer* i był używany głównie przez jazdę. W Polsce wykorzystywano go jako laskę; była to przy tym broń tak straszliwie skuteczna, że – z powodu krwawych wypadków – trzema uchwałami z lat 1578, 1601 i 1620 zakazano noszenia jej przy sobie w miejscach publicznych pod karą dwustu grzywien. Czekan bogato zdobiono, rękojęść zwykle okracano srebrnym lub stalowym drutem. Żelazo z jednej strony zakończono było w obuch (czyli młot), a z drugiej w długi, ostry szpikulec (tzw. nadziak). Cios zadany w głowę – tak obuchem, jak i nadziakiem – albo ciężko ranił ofiarę, albo zabijał ją na miejscu.

Tak mniej więcej przedstawiał się wygląd i ubiór typowego szlachcica w okresie XVI-XVII wieku. Jeśli ktoś ma ochotę dowiedzieć się więcej lub poznać inne szczegóły, odsyłam go do odpowiednich książek (mogą to być np. „Dzieje kultury polskiej” Aleksandra Brücknera, „Życie polskie w dawnych wiekach” Władysława Łozińskiego itp.). Dobrze jest również przeczytać książki H. Sienkiewicza i zajrzeć do muzeum. Dzięki temu dużo łatwiej będzie się wam poruszać w ówczesnej terminologii i obyczajach, za co kawalerski parol daje:

Andrzej Łukasiak

Sprostowanie

to jest

wyjaśnienie niektórych zasad Dzikich Pól się dotyczących
czyli

jako czeladź wiarołonna, arendarze i dzierżawcy nikczemna
szkodę Sarmacji naszej uczynić chcieli, do czego szczęściem
nie przyszło

Z przykrością zawiadamiamy, iż na stronie 86 podręcznika Dzikich Pól wkradły się dwa błędy. Otóż podany tam przykład dotyczący obliczania Biegłości Pospolitych jest niewłaściwy. Drugi błąd dotyczy tabelki podającej wielkość biegłości i przypisane do nich określenia słowne. I tak wszystkie biegłości w Dzikich Polach (wyłączywszy Biegłości Specjalne) oblicza się następująco: od połowy wartości przypisanej do umiejętności cechy odnimuje się poziom biegłości. Jeśli ktoś np. posiada biegłość *trojtenie +10*, oraz *Zwinność na poziomie 46%* oznacza to, że wartość tej biegłości wynosi $46/2 + 10$, a więc $23+10$, czyli na poziomie *33% średnio*.

Choć w podręczniku, w tabeli na str. 87 podane jest, iż najwyższy poziom biegłości wynosi +30, nie znaczy to jednak, iż umiejętności nie mogą wzrastać powyżej tej liczby. Jeśli Starosta Gry chce, może szczególnie doświadczonym osobom podnieść biegłości nawet do +50, czy +60, o ile po zsumowaniu z połową przypisaną do umiejętności cechy, ogólna wartość biegłości nie przekroczy 95%.

Jeśli znajdziecie jakieś błędy w podręczniku Dzikich Pól, jeśli macie wątpliwości jak grać – napiszcie do nas pod adresem **Magii i Miecz**. Oczekujemy na Wasze listy i uwagi.

Jeśli ktoś ma dostęp do Internetu, oczekujemy pod adresem e-mail: marcin_barylka@ldg.com.pl

ERIN

część II

Maciej R. Nowak

Ilustracje: Jarosław Musiał



Artykuł ten nie jest oficjalnym opisem
jednej z krain Starego Świata.

GEOGRAFIA

Erin (Aeryn) to wyspa średniej wielkości, leżąca na zachód od Albionu i oddzielona od niego Morzem Hibernijskim. Szlak morski z Erinu do właściwego kontynentu liczy setki mil, co zapewne było główną przyczyną izolacji tego kraju, trwającej przez długie stulecia. Wschodnia linia brzegowa nie jest zbyt rozbudowana i urwista – w przeciwieństwie do zachodniej i południowej, pełnej wysp i fiordów. Większość kraju pokrywają niskie wzgórza i równiny. Panujący tu morski klimat charakteryzuje się częstymi opadami latem i ciepłą, deszczową zimą; śnieg znany jest tu jedynie z opowieści.

Cały kraj podzielony jest pomiędzy mniejsze lub większe klany (plemiona), prowadzące zaciekłe, bratobójcze wojny (do krótkotrwałego zjednoczenia poszczególnych grup dochodzi rzadko i tylko w obliczu poważnego niebezpieczeństwa, zagrażającego wszystkim pospołu). Najważniejsze rody to O'Niall i O'Conaire – większość ich terenów znajduje się w północnej prowincji kraju.

Aeryn składa się z pięciu wielkich królestw/prowincji. Ongiś stanowiły one udzielne państwa, lecz w tej chwili są właściwie tylko pojęciami geograficznymi – tytuł władcy któregoś z nich ma znaczenie niemal wyłącznie honorowe. Tereny te (Ulaidh na północy, Mumu na południu, Connachta na zachodzie, Laigin na wschodzie i Mide w środku wschodniego wybrzeża) dzielą się na mnóstwo niezależnych krainików plemiennych. Po najeździe Norranów powstała nowa, szósta kraina Aeryn (Twierdza), obejmująca swym zasięgiem środkowy fragment wschodniego wybrzeża.

Na Erinie nie ma większych miast w głębi lądu, lecz w górach i na łąkach podróżny natknie się na mnóstwo małych wiosek i osad. Grody na wybrzeżach, założone jeszcze przez przybyszów z Norski, to porty żyjące głównie z handlu i rybołówstwa. Są nimi: Dubhlinn i Droichead Atha na wschodzie (obecnie wchodzące w skład Twierdzy),

Corcaigh (największe miasto portowe, ośrodek handlu z Bretonnią i Estalią), Port Lairge i Loch Garman na południu oraz Gaillimh i Luimneach na zachodzie.

ROŚLINY I ZWIERZĘTA

Centralne niziny i góry Erinu porastają gęste lasy i zarośla, składające się głównie z leszczyny, ostrokrzewu, dębu i brzozy. Ciekawostką stanowi fakt, iż na południowo-zachodnim krańcu wyspy, ogrzewanym ciepłymi prądami morskimi, można natknąć się na rośliny charakterystyczne dla regionów o nieco łagodniejszym klimacie: rosną tam wawrzyny, rododendrony, azalie, czasem nawet palmy i bambusy. Wilgotny klimat sprzyja bujnemu rozrostowi mchów i paproci.

Na Erinie żyją takie same gatunki zwierząt jak na terenach Imperium: jelenie, dziki, ptactwo itp. Nie ma tam jednak łasic, kretów, żab oraz węży – legenda mówi, iż Padraig przegnał je z wyspy jeszcze przed wiekami.

NIELUDZIE I POTWORY

Erin to niemal wyłącznie kraj ludzi. Aes Sidhe, potomkowie elfów Tuatha de Danaan, są jedynie na wpół eterycznymi istotami, które choć czasem mieszają się do spraw śmiertelników (podmienniają dzieci i porywają je do swej krainy, pomagają ludziom lub płatają im mniej lub bardziej groźne figle), to jednak nie należą do człowieczej społeczności.

W tunelach pod wzgórzami mieszkają nieliczne gnomy, nazywane tu leprechaunami. Wieści o ich legendarnych bogactwach przyciągały wielu poszukiwaczy przygód – niejeden z nich został za to okrutnie ukarany dożywotnim uwięzieniem wśród gnomów (tak aby nie mógł nikomu wskazać miejsca przechowywania bogactw).

Na Aerynie nie ma krasnoludów ani niziołków, w dzikich, nietkniętych ludzką stopą ostępach oraz w pobliżu kopców sidhe żyje jednak ludek określany przez Erińczyków mianem faerie. Składają się nań rozmaitej maści drzewce, fauny, diady

i skrzaty. To wesołe i raczej nieszkodliwe stworzenia, choć czasem potrafią spleść wcale paskudny figiel.

Pomiot Chaosu (w tym i goblinoidów) to nieliczne grupki Fomoraigów, przyczajonych w odludnych zakątkach wyspy. Na Erinie spotkać też można Nieumarłe, zwane czasem bheansidhe lub banshee. Są to niebezpieczne upiory (zawsze w kobiecej postaci) – duchy tych z Aes Sidhe, którzy przez swe niegodziwe postęпки okazali się niegodni bycia dziećmi Danu i zginęli haniebną śmiercią. Czasem dołącza do nich widmo grzesznej ludzkiej kobiety (na przykład dzieciobójczyni). Stwory te pojawiają się najczęściej w pobliżu sidhe lub w miejscu popełnienia zbrodni. Osoba słysząca zawodzenie banshee może spodziewać się, że rychło osiągnie jaśmiernię (Nieumarłe mają współczynniki i cechy Upiora; patrz WFRP, str. 253).

ERIŃCZYCY

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY I UBIÓR

Erińczycy są zazwyczaj rośli i dobrze zbudowani. Większość z nich ma rude lub ciemne włosy (blondynów spotyka się bardzo rzadko), zaś oczy niebieskie, zielone lub piwne; nosy o orlim kształcie, kości policzkowe lekko wystające. Mężczyźni noszą długie włosy i wąsy, czasem również brody. Często wygalają sobie skronie, nazywając taką fryzurę culan; popularna jest również grzywka obcinana równo z brwiami. Niektórzy zaplatają włosy w warkoczki (podobnie czynią kobiety),

wierząc, iż da im to skuteczną ochronę przed złymi duchami. Niewiasty noszą długie włosy. Są szczupłe, ale muskularne, o dużych piersiach i szerokich biodrach, nawykłe do pracy i rodzenia dzieci.

Mężczyźni ubierają się albo w wełniane spodnie, albo w długie, sięgające za kolana kilty, lniane koszule, skórzane kaptany i wełniane płaszcze lub pledy (tymi ostatnimi owijają się przez lewe ramię, spinając na ramieniu broszą lub związując rzemieniem). Czasem strój ozdobiony jest kraciastym wzorem (głównie spodnie, kilt i płaszcz/pled), oznaczającym do jakiego klanu bądź wspólnoty należy nosząca go osoba. Im bardziej skomplikowany jest wzór kraty, tym dalszy stopień pokrewieństwa – każda boczna gałąź klanu dodaje sobie do niego jeden element. Erińńczycy nie stronią także od bransolet z brązu i naszyjników. Wśród tych ostatnich najczęściej spotykane są tzw. torques – rodzaj ściśle dopasowanej, masywnej „obrożę”. Wykonuje się je z różnych metali, a przyznaje za bohaterские czyny. Złoty torque to oznaka władzy królewskiej.

Kobiety odziewają się w długie spódnice, płócienne giezła i proste fartuchy. W chłodne dni zarzucają na ramiona kraciaste chusty z wełny. Bogatsze niewiasty noszą także długie tuniki, haftowane w skomplikowane wzory. Lubią ozdoby: złote, srebrne i brązowe szpile, naszyjniki, zausznice i bransolety, nie stroniąc również od sztuki makijażu.

DOMOSTWA I ZABAWY

Mieszkanie

Zdecydowana większość Erińńczyków (sami siebie określają mianem *Gael*, czyli potomków Goidelów) mieszka poza obrębem miast, w mniejszych lub większych wioskach i niezbyt dużych, otoczonych wałami grodach. Ośrodki miejskie zamieszkuje głównie potomkowie osadników z Norski – Ostmeni.

Głównym budynkiem we wsi jest dom wozda, dookoła którego stoją stajnie, obory i spichlerze. W dalszej odległości buduje się siedziby krewnych, poddanych oraz niewolników. Domy stawiane są z kamienia i kryte dachami ze słomy. Dym z paleniska odprowadzany jest przez otwór w dachu lub komin przy ścianie. W zasadzie nie ma tu mebli (poza stołem i skrzynią na odzież) – ozdoby, broń i tarcze wieszają się na ścianach. Mimo tych dosyć prymitywnych warunków Erińńczycy nie zaniedbują higieny osobistej, często kąpiąc się i myjąc.

Uczty

Mieszkańcy Aerynu to naród wesoły i lubiący biesiady (podczas których można dobrze zjeść i wypić oraz wysłuchać pięknych pieśni, śpiewanych przez poetów). Do uczty zasiadają przy okrągłych stołach, a główne, środkowe miejsce zajmuje najznacniejszy członek danej społeczności (na przykład przywódca klanu). Obok niego siada pan domu wraz z najbardziej szacownymi gośćmi. Drugi, pośledniejszy krąg tworzą zbrojni pachołkowie i słudzy, jednak otrzymują to samo jedzenie i podobne traktowanie.

Wśród biesiadników spotkać można kobiety. Do stołu zaprasza się też przybyszycudzoziemców, nie pytając ich skąd pochodzą i kim są (pod koniec uczty prosi się ich, by opowiedzieli coś o swych rodzinnych stronach). Ławy rzadko są w użyciu – najczęściej siada się na rozścielonej na ziemi słomie (przykrytej skórą zwierząt). Uczującym usługują dzieci, w pobliżu znajdują się kotły i rożny z mięsem. Jada się głównie chleb i mięso, ryby przyprawiane solą, pieprzem i kminkiem. Potrawy popijane są winem, jęczmiennym piwem i miodem. Zazwyczaj pije się z jednego naczynia, podawanego z prawej do lewej (z wyjątkiem obiat dla bogów, kiedy pije się z lewej do prawej).

Uczty są dobrą okazją do publicznego pochwalenia się swymi czynami (albo po prostu poplotkowania). Zgodnie z obyczajem, najlepszy kawałek mięsa przeznaczają się dla tego, kto zostanie uznany za najdzielniejszego wojownika. Przyznawanie „kęsa dla bohatera” rzadko odbywa się bez sporów, w takie których czasem nawet leje się krew...

JĘZYK

Spora część mieszkańców Aerynu nie zna staroświatowego: posługują się prawną mową, wywodzącą się jeszcze sprzed czasów, w których Sigmar tworzył podwaliny przyszłego Imperium. Ów język to *Ghaelice* (czyli „słowa ludu Gael”). Mowa ludzi z kontynentu przybyła na wyspę wraz z Padraigiem i norrańskimi najeźdźcami. Choć uważana jest za język wroga, mieszkańcy miast i Twierdzy z konieczności biegle się nią posługują; dwujęzyczni są także Erińńczycy ze wschodnich obszarów kraju (tzn. tych, które najpóźniej uwolniły się spod władania Albiończyków).

Alfabet

Na co dzień Erińńczycy używają zwykłego alfabetu staroświatowego. Ich mędrcy znają jednak pradawne, tajemnicze znaki – tzw. ogamy (legenda mówi, że ich twórcą był dobry bóg Ogma). Używa się ich do kreślenia sekretnych zapisków, korespondencji, a nawet... inskrypcji na grobowcach. Litery tego alfabetu, zapisane przy zachowaniu odpowiedniego rytuału, mają wielką magiczną moc – podobną do tej, jaką martwe przedmioty uzyskują dzięki zdołającym je krasnoludzkiemu runom.

Imiona i nazwiska

Nazwiska mieszkańców Zielonej Wyspy zazwyczaj pochodzą od imienia założyciela klanu (w takich przypadkach zaczynają się od litery O', co oznacza „potomek”). Niektóre nazwiska mają przedrostki Mc lub Mac (w języku *Ghaelice* oznacza to „syn”). Inny eriński przedrostek to Fitz (jak Fitzpatrick lub FitzPatrick); pochodzi on z języka norrańskiego, ale oznacza to samo co O' i Mc.

A oto przykładowe nazwiska Erińńczyków (głównie w wersjach dostosowanych do języka staroświatowego, używanych przez Hibernijczyków w kontaktach z cudzoziemcami):

Brennan (lub O'Brennan, w *Ghaelice* O Braonain, potomek prawnika – brehona

), Buckley (lub O'Buckley, w *Ghaelice* O Buachailla, potomek chłopca), Murphy (lub O'Murphy, w *Ghaelice* O Muirchu, potomek Muirchu), O'Brien (w *Ghaelice* O Briain, potomek Briana), O'Connor (w *Ghaelice* O Conaire, potomek Connora), O'Mahony (w *Ghaelice* O Mahuna, potomek Mahuny), O'Callan (w *Ghaelice* O Callain, dziecko gromu), O'Neill (w *Ghaelice* O Niall, potomek Nialla), O'Maoilfabhuill, O'Hangli, O'Canavan, O'Tuathail, O'Dubhain, O'Faoilean, O'Callahan, MacKen, Mac Cille, Mc Carthy, Mc Laverty, Mc Cluskey, Fitzpatrick, Fitzgerald, Butler, Duane.

Imiona męskie (przykłady):

Aindrais, Deasun, Prionsias, Seamus, Eoin, Sean, Seosair, Cinneide, Caoimh, Donal, Micheal, Eoin, Eoghan, Padraic/Padraig, Peadar, Riseard, Robeirt, Tomas, Liam, Dualta, Brian/Bran, Murdoc, Connor, Cormac, Flan, Fionn, Feilim, Cuan, Colman, Conchobar, Fursa, Finnegas, Connan, Niall, Aran, Duncan, Fionn, Aengus, Fergus, Conall, Diarmuid, Conn.

Imiona żeńskie (przykłady):

Aine, Deirdre, Eillis, Aoife, Eilin, Mairead, Maire, Padraigin, Una, Sorcha, Eibhlin, Coileen, Sheala, Finola, Nora, Eleanor, Marsha, Fiona, Grainne, Muriel, Niamh.

KALENDARZ

Kalendarz używany na Erinie został opracowany przez druidzkich mędrców wiele wieków temu. Wedle tej rachuby rok składa się z dwunastu miesięcy, z których siedem liczy po 30 dni, pięć zaś po 29. Każdy miesiąc dzieli się na dwie połowy – „jasną” i „ciemną”. Miesiące trzydziestodniowe uważa się za pomyślne, dwudziestodniowe za feralne. Co trzy lata dodaje się do roku trzynasty miesiąc (trzydziestodniowy) – każdy jego dzień nosi nazwę kolejnego miesiąca kalendarza (i każdy jest feralny...).

Doba w kalendarzu Erinu zaczyna się od nocy, rok zaś od początku zimy – wedle naszych miar około 1 listopada – i składa się z dwóch głównych sezonów (zimowego i letniego), z których każdy podzielony jest na kolejne dwie części. Pora letnia zaczyna się w dniu odpowiadającym naszemu 1 maja. Początki kwartałów to odpowiednio 1 lutego i 1 sierpnia. Sezon letni nosi nazwę samradh, zimowy zaś – geimhredh. Początek każdego sezonu i kwartału jest obchodzony bardzo uroczystie.

SPOŁECZEŃSTWO

Formacje społeczne

Podstawowe formy organizacji społecznej Erińńczyków to *fine* – rodzina, klan – plemię oraz *tuatha* – państwo plemienne.

Fine liczy 16 członów: w jej skład wchodzi cztery gałęzie rodowe (krewni pochodzący od wspólnego pradziadka). Każda z nich składa się z czterech mężczyzn: ojca, syna, wnuka i prawnuka. Głowa rodziny nosi tytuł *flaith na geilfine*. *Geilfine*

znaczy „rodzina ręki” – stanowi ją czterech potomków *flaith na geilfine* w linii prostej (nazwa wzięta się stąd, iż familia liczy sobie pięciu członków – czyli tyłu, ile jest palców u dłoni). Pozostałe gałęzie rodowe mają już tylko po czterech członków (nazywanych odpowiednio: *geilfine*, *derbfine*, *iarfine* i *indfine*). Członkowie *fine* razem użytkują ziemię, jednak nie mają w niej równego udziału. Wszyscy mogą korzystać z nieużytków i części pastwisk, resztę dzieli się wedle określonych proporcji: dwie trzecie dla *geilfine*, dwie trzecie pozostałych gruntów dla *derbfine*, następne dwie trzecie z pozostałości dla *iarfine* i ostatek dla *indfine*. W tym samym stosunku poszczególnie gałęzie rodziny ponoszą odpowiedzialność za postępowanie swych członków. W razie śmierci głowy rodziny następują pewne zmiany w hierarchii: każdy z nich schodzi szczebel niżej w drabinie pokrewieństwa. Potomkowie najstarszego syna zmarłego *flaith na geilfine* tworzą teraz *geilfine*, dotychczasowa *derbfine* staje się nową *iarfine*, stara *iarfine* nową *indfine*. Dotychczasowa *indfine* przestaje należeć do rodu.

Decydujący głos w rodzinie (oraz prawo dziedziczenia) należy do mężczyzny. Jednak jeśli posag wniesiony przez kobietę jest większy od majątku męża, to ona właśnie decyduje o sprawach finansowych. Zgodnie z tradycją, w sprawach domowych niewiasta ma ostatnie zdanie i jej głos jest tu najważniejszy. Erińczycy mogą się rozwodzić, nikogo nie dziwi konkubinaty, a w pewnych wypadkach dozwolone jest nawet wielożeństwo; jeśli pierwsza żona zamorduje z zazdrości młodszą (w hierarchii), to nie podlega karze. Prawo wyróżnia dziesięć stopni związku kobiety i mężczyzny – od małżeństwa do przelotnego romansu.

W porządku społecznym Erińczyków klan stoi wyżej niż *fine*. Oznacza on grupę *fine* których członkowie uważają, iż pochodzą od wspólnego (najczęściej mitycznego) przodka. Wspólnota zaznacza ten fakt nosząc nazwisko będące imieniem owego praszczura, poprzedzonym przedrostkami O' lub Mc/Mac. Mimo rzekomego pokrewieństwa członkowie klanu mogą zawierać między sobą związki małżeńskie. Jeśli mężczyzna poślubia kobietę z innego klanu, przechodzi ona do plemienia męża.

Naczelnika klanu wybierają wszyscy członkowie plemienia (nosi on tytuł *than* lub *tan*); zazwyczaj zostaje nim jeden ze zdrowych i energicznych członków starszyny. Dzieci arystokracji klanowej oddaje się na wychowanie do klanu matki lub do innej, zaprzyjaźnionej bądź pokrewnej rodziny. Zwyczaj ten nazywa się *altram* – piastuństwo. Kiedyś *altram* był stosowany wobec wszystkich dzieci, lecz w dzisiejszych czasach ograniczono jego zastosowanie do potomków starszyny. Przybrane dzieci wracają do swych rodzin po osiągnięciu 17. roku życia, a mleczne rodzeństwo (pochodzące z owej „przyszywanej” rodziny) jest dla Erińczyka równie ważne, co rodzeni bracia i siostry.

Tuatha to niewielkie państwo plemienne, zamieszkiwane czasami tylko przez jeden klan, a czasami przez kilka

plemion. Na czele *tuatha* stoi *ri* (król): wybiera się go głosami wszystkich klanów z królewskiej *fine*. Ceremonii koronacji (odbywa się przy grobie królewskiego przodka) towarzyszą rozmaite rytualne obrzędy – przysły władca musi m.in. wykąpać się w rosale z własnoręcznie zabitej klaczy, której mięso rozdzielane jest potem między wszystkich obecnych.

W praktyce król nie sprawuje realnej władzy – stanowi raczej niezbędny element kosmicznego porządku, gwarantujący przychyłność losu dla swojej *tuatha*. Ma także spore uprawnienia sakralne, uczestnicząc w wielu ważnych obrzędach, a w sprawach polityki dba głównie o ułożenie stosunków z sąsiadami. Jest także niezależnym wodzem, ale bitewną chwałę osiągają zwykle walczący dlań herosi. Władca ściągając daniny, musi jednak być hojnym wobec swych wasali i poddanych; ma prawo sprawowania sądów, jednak niesprawiedliwy wyrok grozi mu narażeniem się na gniew mocy zaklętych w słowach prawdy lub kłamstwa. Poddani króla, jeśli nie są zadowoleni z jego rządów, mają prawo go wypędzić i wybrać nowego władcę (czyni się tak z tymi pośród panujących, którzy łamią prawo). *Ri* musi ustąpić z urzędu również wtedy, gdy utraci sprawność fizyczną – tak stało się z Nuadhą, kiedy w walce z Fomoraigami postradał rękę. Prawo króla do sprawowania władzy wygasa również z chwilą, gdy złamie on swoje *geis* – tabu. Owe *gessa* mogą być rozmaite: władcy nie wolno np. podróżować po zmroku, spać po wschodzie słońca, jeść mięsa określonych zwierząt itp. Król, będący mistycznym małżonkiem całego kraju, jest mężem wszystkich kobiet swoich poddanych – z tej przyczyny nieślubne dzieci uznaje się za potomków panującego. Urodzenie takie nie przynosi hańby, a wręcz przeciwnie – w związku z domniemanym związkiem krwi z *ri* stanowi powod do dumy i chwały...

Król każdego z *tuatha*, mimo iż stanowią cne suwerenne jednostki polityczne, zależny jest od jednego z kilkunastu „nadkrólów”, z których każdy podlega królowi jednej z prowincji, ci zaś „arcykrólówi” (*ard ri*) całego Erinu. Teoretycznie władcy wyższych stopni mają prawo do ściągania danin, żądania pomocy wojskowej podczas wojny i bra-

nia zakładników od podległych sobie *ri*, oferując w zamian stały zasiłek finansowy oraz pomoc wojskową w przypadku walki z sąsiadami. W praktyce przeważająca większość państweczek podlega wyłącznie tytułalnemu zwierzchnictwu.

Tuatha jest rządzone – oprócz *ri* – przez zgromadzenie wolnych członków klanów oraz radę złożoną z przywódców *fine* posiadających ziemię. Rada ma prawo wyboru i detronizacji króla.

Warstwy społeczeństwa

Erińczycy dzielą się na wolnych obywateli i poddanych (niewolnictwo rozumiane w klasyczny sposób jest tu właściwie nieznanne). Wolnymi ludźmi są członkowie tych *fine*, które posiadają ziemię. Wśród ogółu obywateli istnieje swoista warstwa uprzywilejowana, na którą składają się członkowie najbogatszych rodów. Głowy szlacheckich rodzin w praktyce rządzą całym klanem, opierając się na grupie swoich klientów (ich orszak nazywany jest *sluag*, co oznacza „słudzy”). Wysoką pozycję społeczną zajmują też posiadacze stad bydła – nazywa się ich *bo-aire* (właściciele). Pełną swobodą cieszą się również właściciele drobnych gospodarstw rolnych, tworzący coś na kształt warstwy wolnych kmieci. Gospodarz należący do tej grupy określan jest mianem *churl*.

Jeśli *churl* oddaje się pod opiekę szlachcica (z powodu kłopotów materialnych lub ze względów bezpieczeństwa), zobowiązuje się tym samym do składania mu holdu oraz płacenia daniny w mięsie, warzywach i słodzie, a także wykonywania określonych posług. W zamian otrzymuje część stada głowy *fine*, nie rezygnując jednocześnie z większości



swych uprawnień wolnego kmiecia i członka rodziny. Od tej chwili staje się *coer-cheli* – wolnym wasalem. Jeżeli jednak *coer-cheli* chce wejść w posiadanie większego stada, musi zgodzić się na ograniczenie swych praw i wolności osobistej, a także podjąć obowiązek goszczenia w swoim domu głowy rodziny wraz z jej orszakiem. Taki niewolny wasal nosi miano *doer-cheli*.

Niektórzy ludzie z własnej woli opuszczają swój klan i oddają się pod opiekę innego *ri*, *tana* lub głowy *fine*. W zamian za to otrzymują od nich ziemię (z której muszą później płacić określoną daninę), nie tracą jednak nic ze swej wolności osobistej.

Osobną warstwę społeczną stanowi grupa artystów, zwana *aes dana*, do której zaliczają się druidzi, poeci, muzycy, historycy, sędziowie, lekarze i rzemieślnicy.

AES DANA

Aes dana to w języku Erinu „ludzie daru”. Do grupy tej należą przede wszystkim artyści i mędrcy (druidzcy kapłani, filidzi, historycy, lekarze, sędziowie, zwani *brehonami*) oraz rzemieślnicy (szczególnie wykonujący te prace, które wymagają talentu i zaangażowania – np. kowale i stolarze).

Druidzi

Druidzi mieszkający na Erinie dość znacznie różnią się od tych, których znają ludy kontynentu; wiele też zawdzięczają Pdraigowi. Uznał on erińskich bogów za emanacje Starej Wiary, doprowadzając do łagodnego połączenia się obu religii (na przykład Boginię Matkę utożsamiał z Danu). Widząc iż – podobnie jak wyznawcy Dawnej Wiary – erińscy druidzi czczą święte gaje i kręgi, przypisał ich kontynentalnym pobratymcom kult natury i życia (pomijając tym samym tradycję krwawych obrzędów, kultywowanych przez ich protoplastów). Pdraig wprowadził ponadto rozróżnienie całego stanu na druida – człowieka (podążającego ścieżkami Dawnej Wiary) i na kapłana druidzkiego (właściwego celebransa owej religii, którym zostaje się po przejściu wielu trudnych prób. Na Erinie nie uznaje się takiego rozróżnienia – miano druidów przysługuje tylko tym, którzy po długiej nauce oraz zdaniu trudnych i niebezpiecznych egzaminów dowiodą, że są godni służenia swym bogom oraz świętego stanu mędr-ców-kapłanów.

Mechanika gry

Prawdziwym druidem (tzn. druidem z Erinu) zostaje się od razu – to profesja początkowa. Charakterystyka druida z Aerynu jest podobna jak u kapłana druidzkiego z WFRP. Warto jednak zwrócić uwagę na następujące różnice:

– Tracą moc nakazy ochrony życia, przyrody i neutralności, obowiązujące „normalnego” druida; jest on bowiem kapłanem, a nie ekologiem (na sąsiednim Albionie, gdzie kult uległ pewnym modyfikacjom i złagodzeniu, druidom nie wolno krzywdzić żywych istot bez istotnej potrzeby).

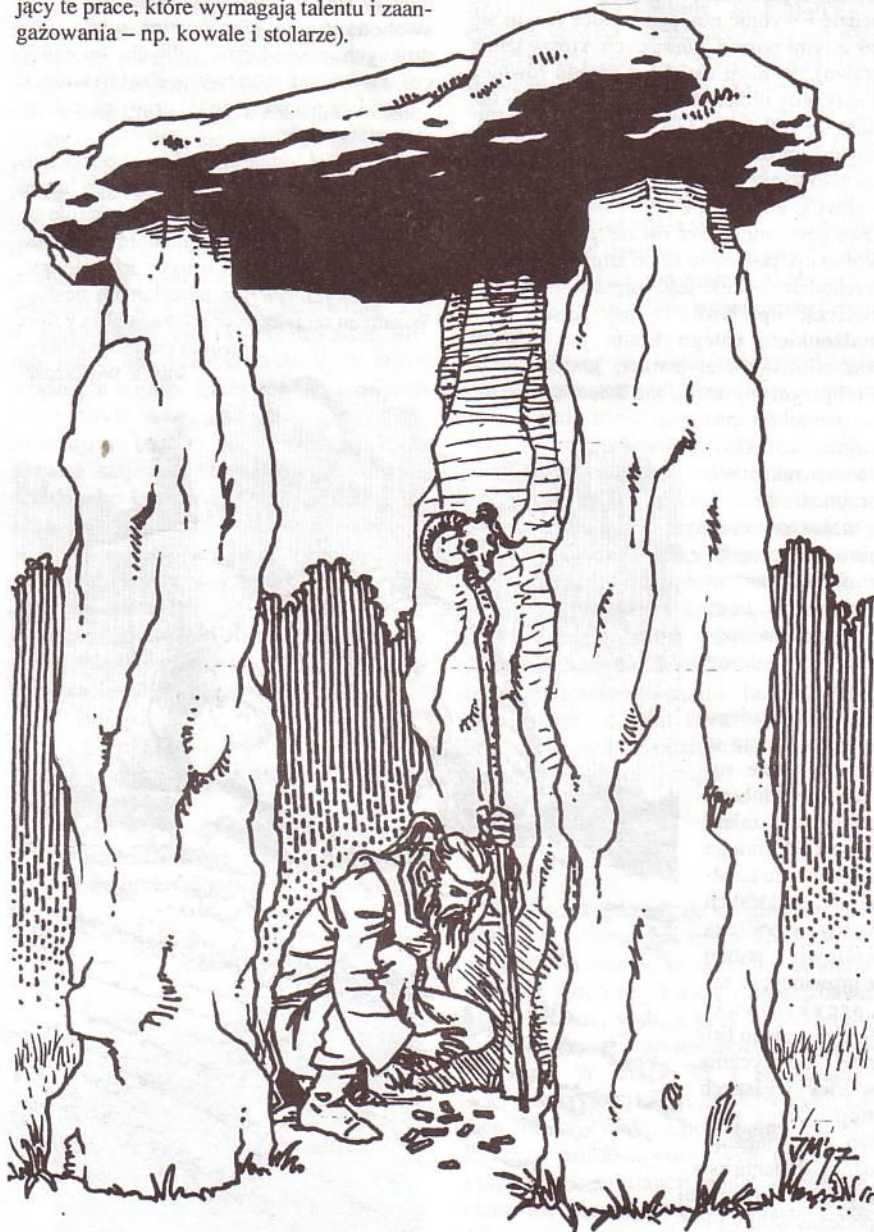
– Druid nie oddaje czci Dawnej Wierze jako takiej, lecz bogom uznawanym za wcielenie jej różnych aspektów; głównym bóstwem jest dla niego Danu – Bogini Matka (patrz opis w charakterystyce Albionu. Pamiętaj jednak o tym, iż na Erinie nie respektuje się zakazu czynienia krzywdy żywym istotom); Danu – jako bóstwo druidzkie – zastępuje tym samym Dawną Wiarę.

– W tabeli rozwoju druida należy zignorować wszelkie wzmianki dotyczące duchów opiekuńczych (erińscy i albiońscy druidzi po prostu ich nie mają); jeśli napisane jest, że kapłan otrzymuje ducha opiekuńczego, to należy przydzielić mu *geas* (patrz opis bogini Danu).

– Druid nigdy z własnej woli nie zmienia profesji na inną, sprawowanie kapłaństwa jest bowiem dla niego największym z możliwych zaszczytów, a utrata tej godności oznacza wielką hańbę (i pomniejszenie wpływów).

– Druid uznaje istnienie innych bogów i nie prześladuje ich wyznawców, jednak oddaje cześć tylko Danu i jej dzieciom.

Druidem zostaje się z powołania i stan społeczny nie ma tu nic do rzeczy. Aby osiągnąć wymarzony cel, kandydat przechodzi trwającą dwaście lat naukę, organizowaną w jednej ze specjalnych szkół. Przyszły kapłan poznaje tam tajniki kultu, a także prawa, astronomię, geografę, historię, uczy się setek wierszy. Całą tę ogromną wiedzę musi dokładnie zapamiętać, bowiem druidzi rzadko czynią jakieś zapiski (wierzą, że pismo odbiera słowom siłę i moc sprawczą). Jeśli kandydat dotrwa do końca nauki, otrzymuje zasłużoną nagrodę – jego prestiż i pozycja społeczna osiągają bardzo wysoki poziom. W trakcie zgromadzenia nikt (nawet król!) nie może zabrać głosu przed druidem. Jeśli uzna on, że ktoś łamie odwieczne obyczaje i działa na szkodę bogów i swego ludu, ma prawo obłożyć winowajcę klątwą (polegającą na wyłączeniu delikwenta z uczestnictwa w ofiarach). Nieszczęśnik jest traktowany na równi ze zbrodniarzami – wszyscy stronią od niego, unikając kontaktu i rozmowy; nie ma też prawa dochodzić sprawiedliwości ani sprawować żadnych godności. Druidzi są instytucją ponadplemienną – nie służą interesom konkretnego władcy lub ludu, lecz całego Erinu. W latach walki z najeźdźcami to oni właśnie stanowili duchową podporę idących do boju mieszkańców Hibernii.



Druidzi nie biorą udziału w wojnach, nie płacą danin, są zwolnieni ze służby wojskowej i powinności względem władców. Raz do roku, w święto wiosennego przesilenia, ściągają z całego Erinu, by spotykać się w świętym kręgu Thare (w królestwie Mide), gdzie omawiają swe sekretne sprawy. Nikt spoza ich bractwa nie ma tam wówczas wstępu. Co pewien czas dokonują tu również wyboru arcydruida – zostaje nim ten z druidów, który cieszy się wśród pozostałych największym autorytetem. Gdy o zaszczyt ów ubiega się kilku równych sobie, o wyborze decyduje głosowanie.

Kiedyś do obowiązków druida należało też pełnienie sądów, jednak później zajęła się tym kasta brehonów (sędziów – patrz niżej). Jako że druidzi i brehonowie wywodzą się z tego samego zakonu, więc kształcą się razem. W szkołach druidów pobierają nauki także dzieci z rodów królewskich. Ich kształcenie trwa jednak znacznie krócej i nie jest tak szczegółowe, a ponadto obejmuje swym programem sztukę władania bronią. Najważniejsze tego rodzaju ośrodki mieszczą się w grodach Cruachan i Mergh, położonych na północy wyspy.

Podstawową funkcją i obowiązkiem druidów jest sprawowanie kultu. Są oni łącznikami ludzi z bóstwem, którego obecność niezbędna jest we wszystkich przejawach życia codziennego. Nie budują świątyń, oddając cześć bogom pod gołym niebem, w kamiennych kręgach i świętych gajach. Tam, odziani w białe szaty, dokonują swych obrzędów, nierzadko krwawych i okrutnych. W ofiarze często składane są zwierzęta i ludzie (przestępcy i/lub jeńcy wojenni).

BREHONOWIE I ICH PRAWA

Każdy mieszkaniec Erinu podlega rygorom prawa zwyczajowego obowiązującego w jego stronach rodzinnych. Znaczący obyczajów są brehonowie – zawodowi prawnicy (często wędrowni), kształceni w specjalnych szkołach, w których uczą się na pamięć obowiązków i przepisów przekazywanych z pokolenia na pokolenie. Brehon to nie tylko sędzia – może również interpretować prawo i tworzyć nowe przepisy (w oparciu o zaistniałe precedensy).

W państwach plemiennych nie ma nikogo, kto mógłby egzekwować prawo. Jednak autorytet pradawnego obyczaju oraz presja społeczna są tak potężne, iż bardzo rzadko zdarza się, iż ktoś uchyla się od wyroku. Ten, kto nie stosuje się do wyroku brehona lub nie chce się przed nim stawić, zostaje wyjęty spod prawa. Jeśli w sporze o użytkowanie ziemi jej faktyczny posiadacz unika stawienia się na sąd, skarżący powinien w obecności świadków trzykrotnie przejść ze swoim stadem przez sporny teren. Za trzecim razem musi tam pozostać i rozpalić ognisko. Jeżeli i wtedy oskarżony nie chce przybyć przed oblicze brehona, grunt staje się własnością skarżącego.

W sprawach o zwrot długu (*dliged*) wierzyciel może od zachodu słońca do świtu pościć pod drzwiami domostwa dłużnika, co zmusza tego ostatniego do rozpoczęcia głodówki. Jeśli ją przerwie, to musi zwrócić

dług podwójnie; jeśli zdecyduje się ugościć swego wierzyciela, ma równocześnie obowiązek wyraźnego oświadczenia czy oddaje należność, czy też zamierza stawić się przed sądem.

Morderstwo karane jest grzywną, lecz jej wypłaty może zażądać tylko najbliższy krewny ofiary. Wysokość kary zależy od pozycji społecznej zamordowanego: zabójstwo wolnego obywatela kosztuje „cenę ciała” (siedem niewolnic) oraz „cenę honoru”. W przypadku zabójstwa *ri* suma odszkodowania wyniesie siedem niewolnic lub 31 krów lub 35 sztuk mniej wartościowego bydła. Za zabicie króla prowincji płaci się 21 niewolnic, zaś cena śmierci *ard ri* to 28 niewolnic lub odpowiednia liczba bydła. Niepoddanie się wyrokowi lub niewstawienie się przed sądem powoduje wyjęcie winowajcy spod prawa; każdy może wówczas bezkarnie zabić przetępcę i członków jego *fine*. W razie niemożności zapłacenia grzywny jedynym honorowym wyjściem jest dobrowolne wygnanie (czasem powoduje to banicję całych rodów). Odpowiednio mniejsze kary płaci się za zranienie lub obrażę adwersarza. Ranny może ponadto zażądać, aby winowajca uiścił koszty leczenia i opieki.

Brehon

uczony, profesja zaawansowana

Sz	WW	Us	S	Wi	Zw	I	A	Zr	Cp	Im	Op	Sw	Og
-	1	3	-	30	30	30	-	40	10	-	-	-	-

Umiejętności:

Prawo brehonów

Krasomówstwo

Etykieta

Czytanie/pisanie (*Ghaelice*, klasyczny, starożytny)

Język starożytny

Przedmioty:

Broń ręczna

Dobrej jakości ubranie

5K6 zk (równowartość w złocie i/lub srebrze)

Profesje wejściowe:

Skryba

Zak

Filid (bard, filid, ollav)

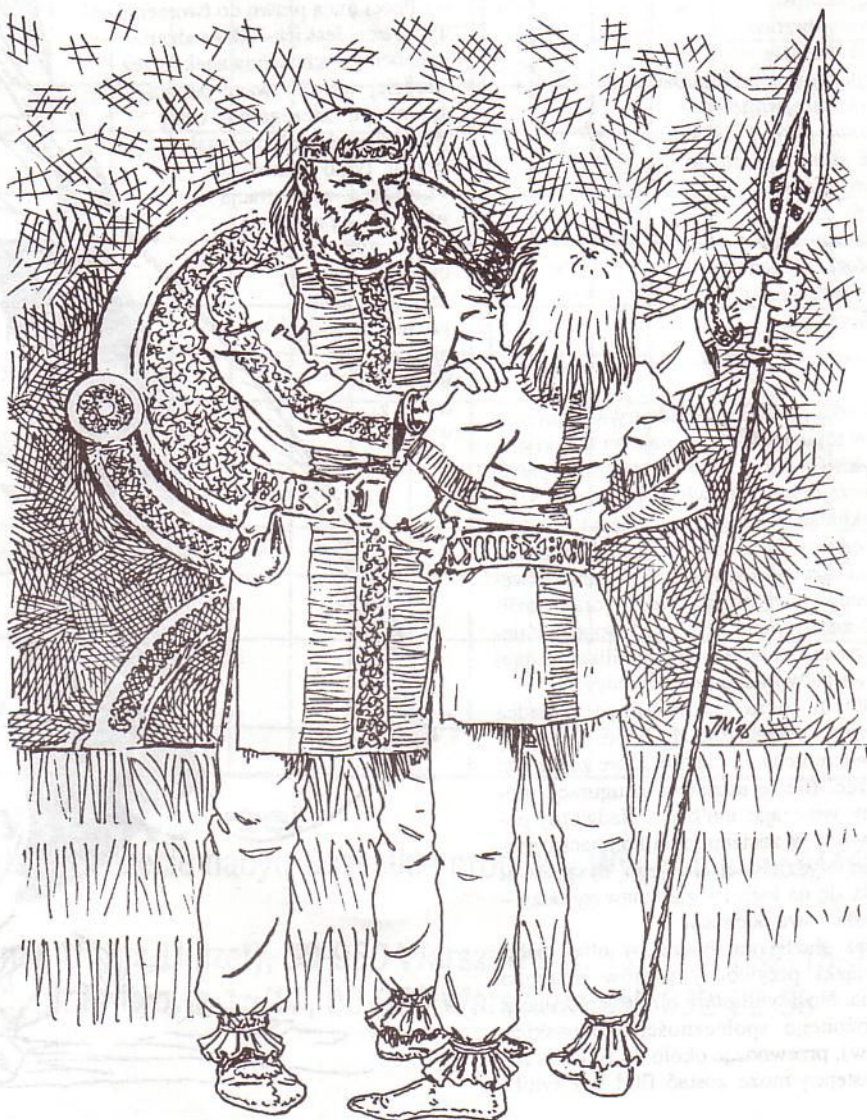
Mytnik

Profesje wyjściowe:

Prawnik (tylko w miastach)

Demagog

Mytnik



FILIDZI

Słowo *file* (filid) oznacza w mowie Eri-
nu poetę. Poeta to dla mieszkańców Zielo-
nej Wyspy nie tylko twórca wierszy czy
wędrowny pieśniarz, lecz także filozof,
przekładający na język ludzkich doznań
odwieczne prawa natury, troskliwie opie-
kujący się przeszłością – w pełni świadom,
iż bez niej nigdy nie zaistnieje przyszłość.
Pełniąc rolę wieszczka poeta nie prorokuje
jednak, lecz zapala w duszach słuchaczy
płomienie uczuć, wskazując im drogę,
którą powinni podążać w swym życiu; do-
daje otuchy w chwilach próby, śmieszcy,
gdy jest czas na zabawę.

Wśród Erińczyków wyróżnić można
trzy kategorie filidów: ollawów, filidów
właściwych i bardów (sprawę komplikuje
niewiele fakt, iż tym ostatnim mianem określa
się również poetów w ogóle).

Bard

filid I poziomu, profesja początkowa

Sz	WW	Us	S	Wf	Zw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Og
-	10	10	-	2	30	30	-	40	10	-	-	-	-

Umiejętności:

Etykieta
Śpiew
Muzykalność
Krasomówstwo
Urok osobisty
Rozpoznawanie ogamów
Język staroświatowy
Sekretny język filidów
70% szans na historię

Przedmioty:

Harfa
Brązowa różdżka
Profesje wyjściowe:
Filid (właściwy)
Brehon

Nauka przyszłego filida trwa dwanaście
lat. W toku edukacji poznaje on tajniki gra-
matyki, filozofii, historii, geografii, prawa
i obyczaje, stare opowieści i poematy, sztukę
układania poezji, tajny język poetów
oraz ogamy. Po zakończeniu studiów otrzy-
muje brązową różdżkę i tytuł barda – węd-
rownego poety niższej rangi – oraz możli-
wość zdobywania kolejnych stopni wtajem-
niczenia: srebrnej różdżki filida i złotej
ollawa (nadwornego poety władcy).

Ollaw to rodzaj łącznika między władcą
a naturą – sygnalizuje zło, które dzieje się
na dworze i chwali piękno, które zdoła tam
dostrzec. Bierze udział w inauguracji mo-
narchy, wręczając mu berło. Nadworny po-
eta tworzy w zaciemnionej komnacie, spe-
cjalnie wydzielonej do jego dyspozycji:
układa się na łożu i – zamknięwszy oczy –
obmyśla nowe poematy.

Poza służbą na dworze *ri ollav* pełni
obowiązki przywódcy poetów niższego
stopnia. Nosi tytuł *ollav ri dan* (co oznacza
przełożonego społeczności królewskich
poetów), przewodząc około 30 filidom. Je-
go następcą może zostać filid bez tytułu

Filid

filid II poziomu (filid właściwy)

Sz	WW	Us	S	Wf	Zw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Og
-	10	10	-	2	30	30	-	40	10	-	-	-	-

Umiejętności:

Historia
Prawo
Leczenie ran
Wróżenie
Wykrywanie magii
Przedmioty:
Srebrna różdżka
Profesje wyjściowe:
Ollav
Brehon

Ollav

filid III poziomu

Sz	WW	Us	S	Wf	Zw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Og
-	10	10	-	2	30	30	-	40	10	-	-	-	-

Umiejętności:

Posłuch u zwierząt
Wykrywanie istot magicznych
Leczenie chorób
Teologia
Przedmioty:
Złota różdżka
Profesje wyjściowe:
brak

konaniu filidzi podejmują dopiero po
wspólnej naradzie.

ollawa, skupiający wokół swej osoby około
15 filidów i bardów niższej rangi.

Poeci wyższych rang rzadko śpiewają pie-
śni przy własnym akompaniamencie. Czyni
to za nich specjalny harfista (*cruitire*) –
członek *aes dana* o niższej pozycji; gra
potrącając struny długimi, specjalnie spi-
łowanymi paznokciami. Struny wykonu-
je się z włosia lub jelit (wtedy harfa nazy-
wa się *cruit*), czasami również z me-
talu (*clairseach*).

Poeci mają prawo do tworzenia sa-
tyr – *aer*. Jest ich kilka rodzajów –
od obelżywych rymowanek, przez
bardziej wyrafinowane poema-
ty, aż po szczególnie ostrą
glam dicend (do której mają
prawo tylko ollawowie).
Publiczna prezentacja
glam dicend może się
zakończyć wykle-
ciem i banicją
szyderycy, dlate-
go też decy-
zję o jej
ulożeniu
o r a z
w y -



ŚWIĘCI RYCERZE, POGAŃSKIE DNI

Rycerze Świątynni w starym
świecie

Peter Huntington

Tłumaczenie: Artur Marciniak



Większość graczy ma pewne pojęcie o tym, kim jest rycerz świątynny lub templariusz – nawet jeśli traktują tę postać jedynie jako skrót do wielu miłych sercu wojownika umiejętności i rozwinąć charakterystyki. Niektórzy z was myślą zapewne: – A, to coś w rodzaju średniowiecznego krzyżowca, będącego równocześnie członkiem jakiegoś tajemnego stowarzyszenia. W niniejszym artykule spróbujemy odpowiedzieć sobie na pytanie kim naprawdę byli templariusze, a później zastanowimy się jak można tę wiedzę wykorzystać w grze.

Większość historii krążących o templariuszach to w rzeczywistości nie potwierdzone spekulacje – długo można by spierać się co do ich prawdziwości. Pierwszą część artykułu jest skrótem przedstawieniem „oficjalnej” historii zakonu.

PRAWDZIWI TEMPLARIUSZE

Powstanie templariuszy

Jerozolima 1118 AD. To miejsce, dla każdego chrześcijanina najważniejsze na całej Ziemi, zostało zdobyte przez Gotfryda z Bouillion podczas pierwszej krucjaty; obecnie królem Świętego Miasta jest Baldwin, jego brat. To właśnie do niego zgłosił się francuski szlachcic Hugo z Payen wraz z ośmioma przyjaciółmi, prosząc o pozwolenie założenia zakonu rycerskiego, którego zadaniem będzie „jeśli tylko siła pozwoli, ochrona dróg i szlaków – a zwłaszcza czuwanie nad pielgrzymami”. Dziewiątka rycerzy przyjęła nazwę „Zakon Ubogich Rycerzy Chrystusowych Świątyni Salomona”. Mimo ogromu przyjętego na siebie zadania przez dziewięć lat nie poprosili nikogo o żadną pomoc.

Gdy w 1127 członkowie Zakonu powrócili do Europy, byli już powszechnie znani. Papież oficjalnie uznał zakon, który w ciągu następnego dwudziestolecia rozrósł się niepomniernie. Z całej Europy zaciągali się do niego młodszy synowie szlacheckich rodów, a wraz z nimi napływały dotacje.

Wstępując do Zakonu rycerze składali śluby ubóstwa, przekazując mu swe ziemie i majątki. To sprawiło, że organizacja

wkrótce stała się bogatsza i lepiej wyposażona od większości państw. Zakon posiadał własną marynarkę, lekarzy, chirurgów, kapłanów. Żaden z europejskich monarchów nie mógł nawet zastanawiać się nad podjęciem krucjaty, nie uwzględniając w swoich planach templariuszy. Ci jednak odpowiadali bezpośrednio i jedynie przed Papieżem, nie podlegając jurysdykcji świeckich władców.

W Ziemi Świętej

Wstępując do zakonu rycerz składał nie tylko ślub ubóstwa, lecz także śluby czystości i posłuszeństwa. Golił głowę i zapuszczał brodę. Zakonników postrzegano jako gwałtownych, fanatycznych mniichów-wojowników, mistycznych rycerzy odzianych w białe płaszcze lub tuniki, na których na wysokości serca wyszyto czerwone krzyże. Byli elitarnymi oddziałami wojsk Królestwa Jerozolimskiego. Walczyli aż do śmierci, nie wycofywali się z boju dopóty, dopóki wróg nie miał przewagi liczebnej co najmniej trzech do jednego; schwytani nigdy nie błagali o łaskę, gdyż wiedzieli, że Zakon nie wykupi z niewoli nikogo ze swych członków (nawet Wielkiego Mistrza!).

W ciągu następnych stu osiemdziesięciu lat organizacja templariuszy przeżywała okres niebywałego rozkwitu. Zakon stawał się coraz bogatszy i potężniejszy, choć oczywiście zdarzały się błędy i pomyłki. W 1153 roku armia chrześcijan oblegała Askalon. Templariusze jako pierwsi uczynili wyłom w murach miasta, przez który wdarła się do środka grupa czterdziestu rycerzy pod dowództwem ówczesnego Wielkiego Mistrza. Nakazał on pozostałym zakonnikom bronić wyłomu przed innymi żołnierzami chrześcijańskimi, chcącymi wkroczyć do miasta – chciał, by zdobycie Askalonu przypisywano wyłącznie templariuszom. Z początku muzułmańscy obrońcy miasta wycofali się, przerażeni wojenną sławą zakonników, lecz kiedy zdali sobie sprawę, że jest ich jedynie czterdziestu, wybili nieszczęsnych do nogi.

Przytaczam tę historię, by uzmysłowić Ci, drogi Czytelniku, jakiego rodzaju mentalnością kierowali się templariusze. Doskonale zorganizowani i wyszkoleni, lecz niezmiernie arogancy, byli przygotowani na śmierć (i wyróżnienie tyłu wrogów, ile to tylko możliwe) w imię swej religii.

Upadek

Zbliżał się jednak koniec templariuszy. W roku 1306 król Francji Filip IV, zazdrośny o potęgę i bogactwa Zakonu, zdecydował się usunąć templariuszy ze swoich ziem i przejąć ich majątki. W tym celu musiał uzyskać pomoc papieża (było ich wtedy trzech), gdyż jedynie on mógł nakazać likwidację organizacji o charakterze religijnym. Pomiędzy rokiem 1303 a 1305 Filip na pewno rozkazał zabić jednego papieża (a prawdopodobnie dwóch) i wynieść na tron Stolicy Apostolskiej własnego kandydata. Nowy papież, Klemens V, miał ogromny dług wdzięczności w stosunku do Filipa IV i nie mógł odmówić jego żądaniom. Jedno z nich dotyczyło likwidacji zakonu templariuszy.

Filip zaplanował i wykonał swoje działania w tak doskonałej tajemnicy, że każda służba wywiadowcza na świecie mogłaby być z niego dumna. Po całym kraju rozsłano zapieczętowane rozkazy, które miały otworzyć i wykonać dokładnie w tym samym czasie. O świcie 13 października 1307 roku, w piątek, miało aresztować wszystkich templariuszy, a majątek zakonu przekazać ludziom króla. Jednak pomimo zastosowania wszelkich środków bezpieczeństwa templariusze prawdopodobnie zdążyli dowiedzieć się o królewskich planach. Zaalarmowani, ukryli większość swych bogactw (Filipowi nigdy nie udało



się ich odnaleźć). Wielu rycerzy aresztowano i oskarżono o zbrodnie przeciw religii, wliczając w to herezję i wyznawanie bożków. Ci, którzy nie przyznali się do winy i nie wyrazili skruchy, zostali poddani torturom i zgładzeni.

Choć Filip próbował zjednać swym czynom przychylność innych monarchów europejskich, zamysł ten nie powiódł się. Mimo to przynajmniej we Francji los templariuszy został przypieczętowany – król bezlitośnie likwidował wszystkich ludzi zakonu. W 1312 roku papież, ulegając naciskom króla Francji, wydał akt rozwiązania zgromadzenia, a w 1314 roku spłonął na stosie Jakub de Molay, ostatni oficjalny Wielki Mistrz Zakonu Ubogich Rycerzy Chrystusowych Świątyni Salomona.

Biorąc pod uwagę znaczną liczbę rycerzy, którym udało się uniknąć aresztowania – zarówno we Francji, jak za granicą – zakon nie przestał istnieć, lecz przekształcił się w tajną organizację, której nazwa w następnych wiekach pojawiała się jedynie w legendach i plotkach. Niektórzy twierdzą, że zgromadzenie templariuszy istnieje do tej pory.

ODGRYWANIE RYCERZA ŚWIĄTYNNEGO W WFRP

Jak można realistycznie odegrać taką postać? Czy przeżyje ona więcej niż 10 minut?

Gracz musi uzasadnić swój wybór – czy jest to pokuta za jakąś zbrodnię, czy też może „boskie powołanie”? Bohater musi znać zasady wiary – MG może nawet nalegać, by odsłużył on wcześniej pewien czas w zakonie jako nowicjusz. Przyjęcie do zgromadzenia wiąże się ze złożeniem przysięgi służby wybranemu bogu przez określony czas (zazwyczaj do śmierci). Od tej pory bohater powinien być lojalny przede wszystkim w stosunku do zakonu, swych nowych braci i wiary. Od nowo wstępujących członków oczekuje się, że przekażą cały majątek na rzecz organizacji, będą wykonywać polecenia przełożonych; czasem powinni również podjąć się próby lub zadania wyznaczonego im przez Wielkiego Mistrza lub kapłanów.

Jeśli bohater-rycerz zakonny nadal chce brać udział w przygodach drużyny, MG musi przygotować wiele rozwiązań fabularnych, które usprawiedliwią tego rodzaju działania. Najbardziej odpowiednio wydają się tu być przygody związane z wypełnianiem zobowiązań rycerza świątynnego, np. uczestnictwo w ceremoniach religijnych, służba w straży honorowej czy udział w kampaniach wojennych. Ponieważ oddziały rycerzy świątynnych są wysoko cenione (ze względu na ich profesjonalizm), każdy zważony baron czy książę stara się pozyskać sobie ich pomoc, przekazując hojne dotacje do zakonnych kufrów.

Rywalizacja pomiędzy poszczególnymi zgromadzeniami – a zwłaszcza pomiędzy Sigmartami a Ulrykanami – jest niejednokrotnie bardzo ostra i zacięta. Choć obie organizacje nie są w stosunku do siebie otwarcie wrogie, w ciągu ostatniego tysiąca lat stoczyły wiele bratobójczych wojen.

Na szczęście zagrożenie dla Imperium zawsze jednoczy oba zakony przeciwko wspólnemu wrogowi.

Niewiele widowisk, jakie dostrzec można na polu bitwy, wzbudza większy podziw niż szarża konnicy templariuszy. Choć prawdopodobieństwo osobistego udziału bohaterów jest tu niewielkie, opis ataku z powodzeniem można wpleść w narrację, dodając napięcia dramatycznej walce...

Podstawową formacją, w jakiej walczą rycerze zakonni, jest ciężka konnica. Oddziały ustawiają się w cisy naprzeciw najlepszych jednostek wroga; słychać jedynie komendy oficerów i modlitwy kapłanów. Później, po wydaniu rozkazu, oddział rozpoczyna szarżę; z początku konie idą powoli, rozpędzając się na dłuższym dystansie. Później, pędząc w pełnym galopie, rycerze wpadają na wroga rozpędzoną, najezoną kopiami, pancerną masą. Na sam ten widok większość przeciwników rzuca się do ucieczki. Gdy dojdzie do starcia, templariusze wycofują się z walki tylko na wyraźny rozkaz przełożonych. Mówi się, że żaden oddział nie jest w stanie oprzeć się dobrze poprowadzonej szarży rycerstwa zakonnego, a udany atak konnicy może przeważać losy bitwy.

ZAKONY RYCERZY ŚWIĄTYNNYCH W STARYM ŚWIECIE

Wyznawcy wielu religii są zdecydowani na ich obronę, jednak jedynie nieliczne kulty posiadają wystarczającą liczbę odpowiednio zdeterminowanych wiernych, by możliwe było utworzenie jakiegokolwiek zbrojnego zakonu. Jedynie kulty związane z wojną mogą pozwolić sobie na zaciągnięcie wystarczającej liczby wojowników i kapłanów – w Starym Świecie są to Sigmar, bóg opiekuńczy Imperium, Ulryk, bóg bitwy, wojny i zimy, oraz Myrmidia, bogini wojny. Największym, najstarszym i najlepiej zorganizowanym zgromadzeniem tego rodzaju jest Zakon Rycerzy Sigmara. Opiszemy go tutaj jako pierwszy; w drugiej części artykułu znajdziesz charakterystykę wyznawców Ulryka, a w trzeciej – Myrmidii.

ZAKON ŚWIĘTYCH RYCERZY SIGMARA

Wizja Helrika

W 666 roku KI (kalendarza Imperium) Cesarz Otto von Dassbutt II podpisał Królewski Akt i proklamację (patrz obok), w której powołał do życia zakon rycerzy Sigmara. W tym czasie kult Sigmara był jeszcze stosunkowo młody – jego struktura nie została do końca ustalona, a o pozycję Wielkiego Teogonisty starało się wielu świętych mężów. Kapłańskie zakony Srebrnego Młota, Pochodni i Kowadła dopiero powstały (patrz **Wewnętrzny Wróg**, strona 19).

Pomimo braku jednolitej organizacji, nowa religia zdobywała sobie wielu wyznawców. Była szczególnie popularna zwłaszcza wśród żołnierzy i wojowników. Manuskrypty Kościoła mówią, że w roku

656 KI o audiencję u Wielkiego Teogonisty poprosił Helric Frick – młody wojownik z gwardii cesarskiej. Człowiek ów twierdził, że sam Sigmar zesłał mu wizję. Z początku Wielki Teogonista nie chciał przyjąć żołnierza na prywatnej rozmowie (był przecież wielce zajęty człowiekiem – musiał przewodzić całemu kultowi i nie miał czasu na widzenia z każdym, kto miał ochotę się z nim spotkać). Helric był jednak uparty, a jego przekonania dodawały mu odwagi. W dodatku, dzięki wspaniałej służbie i wysokim umiejętnościom żołnierskim, zwrócił na siebie uwagę cesarza. W końcu, po długich staraniach Helrica, Wielki Teogonista zgodził się udzielić mu audiencji.

Frick opowiedział o swej wizji, o tym, że Sigmar powiedział mu: „Zbierz wokół siebie ludzi o podobnych przekonaniach i przekształć ich w siłę, która będzie chronić me imperium. Stań się mym młotem, zmiażdż wszystkich moich wrogów ciosami, po których już się nie podniosą. Wybierz ludzi o żelaznej woli, czystym i stałym sercu, przekonanych o wartości słusznej sprawy. Zrób, jak nakazałem.”

Wielki Teogonista dokładnie wypytał Helrica o szczegóły wizji, próbując przyłapać go na jakichś nieścisłościach. Dlaczego Sigmar miałby obdarzyć taką wizją zwykłego żołnierza? Dlaczego nie wybrał samego Wielkiego Teogonisty? Choć Teogonista miał wiele wątpliwości, przeffil wykorzystał dobry pomysł. Rozumiał, że wizja Helrica jest wspaniałym pretekstem, dzięki któremu zdoła zorganizować oficjalną straż – zadaniem nowej formacji będzie ochrona jego pozycji w tych niespokojnych i niepewnych politycznie czasach.

Powstanie zakonu rycerzy świątynnych Sigmara

Wielki Teogonista ogłosił, iż Helric rzeczywiście został pobłogosławiony wizją zesłaną przez samego Sigmara, i że rozpoczyna się tworzenie nowego zakonu rycerskiego o charakterze religijnym.

Nowo powstający zbór początkowo nie był wiele lepszy od grupy zwykłych najemników, gdyż brakowało mu odpowiedniej kadry dowódczej. Wielki Teogonista najważniejsze stanowiska obsadził swymi zaufanymi ludźmi, ignorując Helrica. Pierwszym dowódcą nowej organizacji został niejaki Anton von Karoll – niczym nie wyróżniający się oficer, służący wcześniej w cesarskiej kawalerii. Ów awans był możliwy dzięki temu, że von Karoll był kuzynem Teogonisty. Po zakończeniu służby wojskowej przystąpił do kultu Sigmara, w krótkim czasie awansując na wyższą pozycję (stało się możliwe to przede wszystkim dzięki jego koligacjom rodzinnym). Przyznając Antonowi dowodzenie nad rycerzami zakonnymi, Wielki Teogonista zapewnił sobie pełną kontrolę nad ich poczynaniami. Przez następne dziesięć lat zakon działał teoretycznie w imię Sigmara, jednak w praktyce wymuszał wolę Wielkiego Teogonisty, odbierając ziemię innym kultom i tępiąc heretyków (tzn. przeciwników głowy kościoła).

Przez cały ten czas Helric pozostał lojalny w stosunku do zakonu, zajmując w jego hierarchii mało znaczącą pozycję. Rozpaczal nad tym, w jaki sposób zniekształcono jego wizję, przekonany, że zawiódł swego boga. Jednak on (i jego kilku podobnie myślących towarzyszy) wypełniło już swe zadanie, prowadząc klasztorny tryb życia, poświęcając czas na ćwiczenia wojskowe i modły do Sigmara – po prostu nie zdawali sobie sprawy, że ich czas jeszcze nie nadszedł.

Najazd Chaosu

Wiosną 666 roku KI siły Chaosu rozpoczęły jeden ze swoich regularnych najazdów na północne ziemie Imperium, przedostając się przez kislevskie pustkowia. Większa część sił Imperium znajdowała się wówczas na południowym wschodzie kraju, gdzie walczyła z wielką armią goblinów i orków, jak zwykle próbujących przekroczyć Przełęcz Czarnego Ognia. Z braku wystarczającej liczby żołnierzy oddziały Middenheim, Nordlandu i Ostlandu nie mogły wystać posiłków, które wzmocniłyby wojska Kisleva.

Po dłuższej rozmowie z doradcami cesarz zdecydował, że wyśle na północ armię złożoną z członków milicji i ostatnich rezerw. Dodatkowo, w ramach wzmocnienia, do sił interwencyjnych miały dołączyć oddziały zakonu Świątyni Sigmara, choć, jak dotąd, nigdy nie uczestniczyły one w boju – w trakcie tej kampanii miały przejść swój chrzest bojowy. Początkowo Wielki Teogonista sprzeciwiał się pomysłowi ryzykowania życiem swych prywatnych żołnierzy, ale cesarz był nieugięty i dostojnik musiał w końcu przystać na jego wolę.

Wielki Teogonista uczynił z wyjścia oddziałów zakonnych wspaniałe widowisko – nalegał, by jego żołnierze maszerowali na czele kolumny wysyłanych na północ posiłków. Zadbał też o to, by oddziały zatrzymały się przed wielką Świątynią Sigmara, gdzie publicznie pobłogosławił zgromadzonych żołnierzy. Teogonista w tajemnicy nakazał von Karrollowi unikanie jakichkolwiek walk, co miało zagwarantować bezpieczny powrót wojska. Rozkazał mu także respektowanie jedynie tych poleceń, które miały „przynosić korzyści sprawie Sigmara”.

Znane są tylko nieliczne szczegóły z przebiegu tej kampanii, ale nie mają one specjalnego znaczenia dla historii templariuszy Sigmara. Wystarczy stwierdzić, że w trakcie początkowych potyczek i walk Anton von Karroll ściśle wykonywał otrzymane rozkazy, odmawiając wysyłania żołnierzy nawet do mało ryzykownych zadań. Choć nie można przypisać mu całej winy za niepowodzenie kampanii, zdemoralizowani i rozczarowani żołnierze wkrótce zaczęli go o oskarżać.

17 Nachexena 666 KI siły Imperium dotarły na pole bitwy. Misja powstrzymania niewielkiego najazdu groziła totalnym niepowodzeniem. Nieliczne oddziały stojące naprzeciw sił Chaosu były wszystkim, co dzieliło najeźdźców od Imperium.

Bitwa na wzgórzach Ochen

*Widzę serce Sigmara
Widzę ogniste serce Sigmara, płonące
radością bitwy.*

*Lśni pośrodku morza ciemności.
Dotrę do niego lub umrę próbując.
Przysięgam.*

Helrick Frick w czasie bitwy na wzgórzach Ochen

Bitwa na wzgórzach Ochen uczyniła z Helrica Fricka bohatera. Wtedy to narodził się Zakon Płonącego Serca Templariuszy Sigmara, rozpoczynając swą długą i chwalebą historię.

Teren wzgórz Ochen nie sprzyjał szarżom kawaleryjskim: grunt był mokry i miękki, a pole bitwy, o szerokości mili, rozciągało się pomiędzy dwoma wzgórzami, wznoszącymi się w widłach rzeki. Dowódcy wojsk cesarskich wybrali takie



miejsce, gdyż ukształtowanie terenu zmniejszało niebezpieczeństwo ucieczki ich zdemoralizowanych żołnierzy. To była bitwa, w której *musieli* zwyciężyć. Było pewne, że horda Chaosu zaatakuje ich niezależnie od miejsca boju.

Oddziały wojowników Sigmara, w skład których wchodziłi konni i piesi, były (wskutek nacisków ich dowódcy, a ku furii pozostałych komendantów) trzymane w rezerwie. Von Karroll wyja-

śnił, że w ten sposób będzie mógł zatkać dziury w szeregach wojsk Imperium i odstraszać potencjalnych dezertorów.

Siły Chaosu zaatakowały zgodnie ze swą ulubioną taktyką: szarżą w całej jej groteskowej chwale. Wrogowie rzucili się na żołnierzy Cesarstwa z furją, która mogła przełamać linie obrońców. Już po chwili wyglądało na to, że armia Imperium zostanie zmieciona przez czarną, wyjąca tuszczę. Pierwsze szeregi obrońców za-

częły pękać i wycofywać się pod impetem ataku wroga. Oddziały cesarskie wpadły w panikę, lecz mimo to von Karroll odmówił postania swych żołnierzy do walki. Inni dowódcy błagali go o interwencję, lecz mimo to dowódca wojsk zakonu uparcie trwał przy swoim. Anton uważał, że wszystko jest już stracone i obchodziło go jedynie ocalenie własnego życia i uniknięcie gniewu Wielkiego Teogonisty.

W tym momencie załamały się szeregi wojsk imperialnych. W szale Helric Frick zadał von Karrollowi cios, który omal nie pozbawił go życia. Następnie, wzburzony, zwrócił się do wojowników Sigmara, przemawiając w te słowa: „Raczej zginę walcząc z wrogami Imperium, niż w hańbie będę kroczył ulicami i zaułkami miast świata. Jestem żołnierzem Imperium, wiernym cesarzowi, wiernym memu słowu i nade wszystko wiernym Sigmaraowi. A co więcej, umrę właśnie taki!”

Następnie odwrócił się w kierunku hordy Chaosu i powiedział: „Widzę serce Sigmara, widzę ogniste serce Sigmara, płonące radością bitwy. Lśni pośrodku morza ciemności. Dotrę do niego lub umrę próbując. Przysięgam!” Zaraz potem inni członkowie zakonu zaczęli nieśmiało mówić, że i oni coś widzą. Niczym we śnie, dosiedli koni i uformowali szereg. Piesi usiedli za plecami towarzyszy, po czym, ku olbrzymiemu zdziwieniu pozostałych żołnierzy Cesarstwa (którzy przysięgali, że nic nie widzą), żołnierze Sigmara ruszyli ku centrum sił wroga. Szarża rozbiła szeregi Chaosu, a zakonnicy wbili się głęboko w środek wojsk wroga, niszcząc i zabijając wszystkich, którzy stanęli im na drodze. W końcu, skrwawieni, dotarli do centrum armii przeciwnika.

Zdając sobie sprawę, że oto pojawia się szansa na zwycięstwo, dowódcy zebrali swe na wpół rozbite oddziały i przystąpili do walki. Wojownicy Sigmara rozstrzygnęli już jednak losy bitwy, a armia Chaosu znalazła się w rozsypce.

Po walce, gdy siły Imperium święciły swe zadziwiające i niespodziewane zwycięstwo, obdzierając poległych i umierających ze wszystkiego, co miało jakąkolwiek wartość, wojownicy Sigmara w ciszy zebrali swych poległych. Niemal jednocześnie padli na kolana i z Helricem Frickem na czele, głośno prowadzącym modlitwę (przeżył bitwę, pomimo poważnych ran), podziękowali swemu bogu za zwycięstwo w boju.

Ekskomunika Helrica

Po tryumfalnym powrocie zwycięskiej armii do Altdorfu, cesarz wezwał przed swe oblicze wszystkich dowódców, by wyjaśnili, w jaki sposób omal nie doszło do klęski. Wszyscy zgodnie oskarżyli wojowników Sigmara, dowodzonych przez von Karrolla, o brak zaangażowania i chęci do walki. Lecz gdy opowiadali o tym, jak ci sami żołnierze walczyli pod komendą Helrica, nie mogli powstrzymać słów podziwu. Cesarzowi to nie wystarczyło – wezwał Fricka, rannego von Karrolla i samego Wielkiego Teogonistę, by wyjaśnili zaistniałą sytuację.



W czasie spotkania Teogonista stwierdził, że Helric jest heretykiem – zadał cios von Karrollowi i nie wykonał jego poleceń, co w konsekwencji oznacza nieposłuszeństwo wobec niego i, co gorsza, wobec Sigmara. Helric zaprotestował, mówiąc, że to sam Sigmara nakazał mu zignorowanie rozkazu i rozpoczęcie ataku. Stwierdził przy tym, że bóg wyjawiał mu, iż sprawy religii powinny być pozostawione kapłanom i mnichom, a sprawy wojny należą do wojowników i żołnierzy. Co więcej, od tej pory on, Frick (i wszyscy, którzy się do niego przyłączą), będzie działał poza jurysdykcją kultu Sigmara.

Rozwścieczony Wielki Teogonista ekskomunikował go na miejscu, będąc przekonanym, że nikt nie poprze „heretyka”. Jednak większość wojowników zakonnych zdecydowała się opuścić szeregi kultu wraz z Frickiem, gdy tylko dowiedzieli się o jego ekskomunicie. Pośród „buntowników” znalazł się również Anton von Karroll, który przyznał, że choć przestrzegal rozkazów Teogonisty, zrozumiał teraz swe błędy i chce odkupić swoje tchórzostwo.

Pozostali hierarchowie kultu (wśród nich dwaj Arcylektorzy i większość Lektorów), stojąc w obliczu groźnego rozłamu religii, spotkali się, by znaleźć jakiś kompromis; osiągnięcia jakiegokolwiek porozumienia było jednak bardzo trudne. Impas przetrwała dopiero śmierć Wielkiego Teogonisty, który został zamordowany przez Antona von Karrolla podczas jednej z ceremonii religijnych. W czasie procesu Karroll stwierdził jedynie, że jego uczynek przyniesie pożytek całej ludzkości i był tylko realizacją woli Sigmara.

Powstanie prawdziwego zakonu

Po śmierci Teogonisty Arcylektorzy i Lektorzy kultu wybrali na to stanowisko człowieka o wiele bardziej roztropnego. Rozpoczęto rozmowy, których celem było nakłonienie templariuszy Sigmara do powrotu na łono Kościoła, ale Helric postawił pewne warunki. Najważniejszy postulat mówił, że rycerze zakonnicy mieli stanowić niezależną organizację, która – choć blisko powiązana z kultem Sigmara – rządziła się sama i odpowiadała za swe czyny jedynie przed cesarzem. Warunki te potwierdzono w cesarskiej proklamacji, wydanej 18 Sigmazeita 666 KI. Tak powstał Zakon Templariuszy Sigmara.

Wojna domowa

W czasie następnego stulecia zakon rósł w siłę, jednak najwięcej jego zasobów i energii pochłaniały ciągłe walki na wschodzie. Do prawdziwego znaczenia doszedł dopiero w czasie wojny domowej w Imperium, w której zwalczał kult Ulryka (po uznaniu przez Talabecland kultu Sigmara za nielegalny).

ZAKON OBECNIE I JEGO WPLYW NA BOHATERÓW GRACZY

Obecnie zakon jest równie potężny jak stulecia temu, a oddanie i umiejętności jego członków nie podlegają najmniejszej wątpliwości. Zakon Templariuszy Sigmara to największe zgromadzenie rycerzy świątynnych w Starym Świecie (patronat rodziny cesarskiej z pewnością ma na to duży wpływ). Siły zakonne szybko przekształciły się głównie w oddziały konne, gdyż te mogą o wiele szybciej i skuteczniej (niż formacje piesze) reagować na zagrożenia dla bezpieczeństwa Imperium i kultu Sigmara.

Jednak członkowie zakonu nie tylko walczą zbrojnie – wiele relikwii lub świętych przedmiotów ocalało wyłącznie dzięki poświęceniu i odwadze rycerzy. Znani są oni również z przestrzegania litery prawa, dzięki czemu znacznie zmniejszyła się

wcześniej mający do czynienia z wojaczką. Wstępując do zakonu wybierają służbę dożywotnią lub trwającą przez określony czas. Awans w szeregach organizacji jest uzależniony raczej od zdolności i talentu niż od urodzenia lub majątku. Zgromadzenie podzielone jest na dwie główne grupy: Zakon Płonącego Serca (nazwany tak przez jego założyciela Helrica) i Zakon Pięści (patrz dalej). Wszyscy rekruci wstępują do Zakonu Płonącego Serca. Członkowie organizacji często twierdzą, że przed bitwą widzą w ciżbie wroga płonące serce Sigmara i rzucają się w wir bitwy, by dotrzeć doń jak najbliżej.

Zakon jest wrogi wszystkim stworzeniom Chaosu, czuwa też nad bezpieczeństwem Imperium i cesarza. Rycerze Świątyni Sigmara czują wielką niechęć w stosunku do wszystkich wyznawców Ulryka, a zwłaszcza templariuszy Wielkiego Wilka. Przyczyną tej wrogości są prześladowania, jakie wyznawcy Sigmara cierpieli z ich rąk w czasie Wieku Trzech Cesarzy. Jedynym powodem, dla którego oba zakony nie angażują się w otwartą, bratobójczą wojnę jest kruchy pakt, zawarty w roku 2301 KI. Wtedy to Magnus Pobożny i jego brat Gunthar zjednoczyli Imperium, stojące w obliczu najeźdy potężnej armii Chaosu.

Zakon Pięści

Jest to tajna organizacja (działająca w ramach Zakonu Płonącego Serca), zraszająca najbardziej religijnych i fanatycznych templariuszy. Celem Zakonu Pięści jest szerzenie wiary w Sigmara. Choć członkowie tego zgromadzenia tolerują inne religie, ich wyznawców często oskarżają o herezję (jeśli tylko odpowiada to dalekosiężnym celom Pięści). Większość członków stowarzyszenia oprócz żołnierki parała się wcześniej różnymi innymi zawodami – związanymi zazwyczaj z szeroko pojętą nauką.

Do tej tajnej organizacji należy intelektualna elita zakonu. Podczas gdy normalni templariusze doskonali swe umiejętności na placu defilad i polu ćwiczeń, członek Zakonu Pięści garbi się nad starożytnymi zwojami zawierającymi treści zakłęt lub opisy rytuałów religijnych. Templariusze należący do Zakonu Pięści często podróżują po świecie, infiltrując organizacje innych kultów, szukając dowodów herezji lub kradnąc antyczne artefakty i księgi z dawno zapomnianą wiedzą. Członkostwo w tym zakonie jest dożywotnie, a należące do niego osoby odpowiadają jedynie przed Wielkim Mistrzem. On sam jest zawsze członkiem Zakonu Pięści, choć czasami staje się nim dopiero po wyborze na wyższe stanowisko.

Od dziś dnia, aż do końca czasu, zwalniam Święty Zakon Rycerzy Sigmara i wszystkie inne, mieszczące się w nim zakony, z wszelakich należności, czy to służby, czy też lojalności, czy też odpowiedzialności przed każdym, za wyjątkiem samego Cesarza. Na silnych barkach rycerstwa owego spoczywa bowiem odpowiedzialność za duchowe bogactwo wszystkich prawych obywateli Imperium. Tam, gdzie zawodzą słowa i rozum, musi przemówić siła i miecz. Gdzie wątpią w prawa Sigmara, ostrze ma ich przekonać. Tak oto spełni się wola Sigmara, a wszyscy nieprzyjaciele naszego wielkiego i wspaniałego kraju drżeć będą w ich obecności i poznają zaniżony Jego. Jako rzekłem, niech będzie.

Cesarz Otto von Dassbutt II
Bakertag 18 Sigmazeit 666 KI

przestępczość – zaden złoczyńca nie chce wpaść w ręce surowych zakonników.

Pomimo niezbyt chwalebnych początków, obecnie stosunki pomiędzy zakonem a kultem Sigmara są doprawdy znakomite: templariusze stacjonują we wszystkich dużych świątyniach większych miast, a ich wielka loża mieści się na terenie głównej katedry w Altdorfie. Wielki Mistrz zakonu jest wybierany spośród hierarchii zakonnej w niemal ten sam sposób, co Wielki Teogonista. Choć Wielki Mistrz nie ma prawa głosu podczas elekcji cesarza, Wielki Teogonista niemal zawsze pyta go o radę w tej sprawie.

Szeregowi członkowie zakonu pochodzą z niemal wszystkich grup społecznych, choć większość z nich to ludzie już

Początki Zakonu Pięści giną w pomroce dziejów. Wiadomo jedynie, że zgromadzenie powstało z potrzeby chwili w czasie Wieku Trzech Cesarzy. Kiedy Wielka Księżna Ottilla ogłosiła niepodległość Tablabheim i rozpoczęła prześladowania kultu Sigmara (przy wydatnej pomocy Templariuszy Białego Wilka – patrz druga część artykułu), członkowie Zakonu Pięści działali na terytorium wroga, zbierając informacje i podtrzymując płomień wiary w Sigmara. Była to niebezpieczna praca, a wyznawcy Ulryka ścigali ich z zawziętością i fanatyzmem, których mógłby im pozazdrościć niejeden łowca czarownic. Do owych niebezpiecznych zadań wyznaczano jedynie najlepszych – tradycja ta przetrwała do dziś dnia.

Kiedy rozlegnie się głos bojowego rogu, członkowie Zakonu Pięści pierwsi stają do boju. Tylko zakonnicy Płonącego Serca badają i wykorzystują magię – inni korzystają jedynie z pomocy przydzielonych kapłanów.

Templariusze Sigmara to najliczniejsza (na terenach Imperium) grupa religijnych wojowników – bohaterowie graczy mogą dość często się na nich natknąć. Spotkanie może mieć miejsce w dowolnej świątyni lub kaplicy Sigmara, jakich wiele rozsianych jest po całym Starym Świecie. Prawdopodobne jest także napotkanie templariuszy pomagających żołnierzom Imperium lub wspierających swych krasnoludzkich sojuszników w ich niekończącej się wojnie z goblinami.

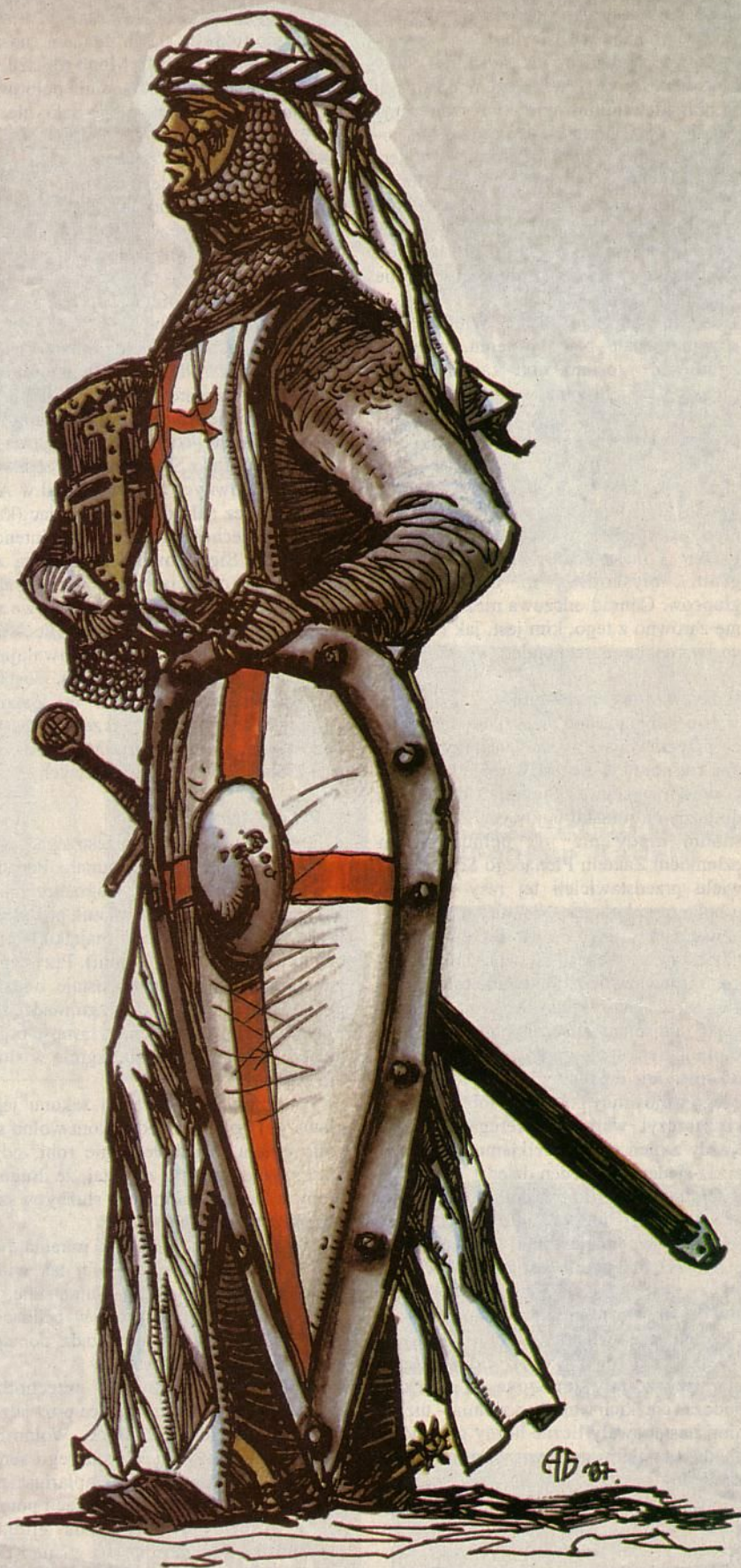
Możliwe jest również, że bohaterowie graczy odkryją tożsamość któregoś z członków Zakonu Pięści. Jeśli osoba ta zorientuje się w sytuacji, uczyni wszystko, co w jej mocy, by zapewnić bezpieczeństwo sobie i aktualnie realizowanej misji – zazwyczaj oznacza to „uciszenie” bohaterów. Ostrzeż ich więc w jakiś sposób, że jeśli nie pozostawią niektórych spraw w spokoju, to mogą znaleźć się w niebezpieczeństwie.

Wielki Mistrz

Obecnie Wielkim Mistrzem Templariuszy Sigmara jest Conrad Thornkov. Przyszły templariusz urodził się w szlacheckiej rodzinie kupców w Kislevie, a jego pierwszą miłością były konie (a wraz z nimi szlachecka idea „czystego rycerza“). Gdy tylko dorósł, ku rozpaczy rodziny uciekł z domu, by wstąpić w szeregi cesarskiej konnicy w Altdorfie. Pragnął zostać członkiem Rycerzy Panter.

W czasie służby w cytadeli Czarnego Ognia po raz pierwszy widział w akcji Templariuszy Sigmara. Widział, jak jedna szarża konnego rycerstwa, wspieranego przez krasnoludzką piechotę, rozbija potężny szurm orków. Była to akcja, którą jego własny dowódca nazwał „głupią braurą”, odmawiając zaknikom jakiegokolwiek wsparcia.

Zainspirowany tą wspaniałą walką, Conrad uczynił wszystko, co było w jego mocy, by dowiedzieć się czegoś więcej o Templariuszach Sigmara. Po powrocie do Altdorfu zaczął wyznawać Sigmara jako swego boga. Przy pierwszej sposobności wystąpił



z kawalerii cesarskiej i spróbował przyłączyć się do templariuszy. Przez dwa kolejne lata odmawiano mu i w końcu wylądował na ulicy jako żebrak. Nie przyjął do wiadomości porażki i nie chciał powrócić do swej rodziny w Kislevie.

Gdy spróbował po raz trzeci, był chory i wycieńczony, ale przełożeni dostrzegli w nim zdeterminowanie – wreszcie przyjęło go do zakonu! Wkrótce dał się poznać jako doskonały żołnierz i jeździec. Awansował w błyskawicznym tempie. Wielokrotnie udowodnił, że jest doskonałym dowódcą, posiadającym zarówno aurytet, jak i zapał; nigdy też nie żądał od swych podwładnych niczego, czego nie wykonałby sam.

Conrad Thornkov został Wielkim Mistrzem niecałe pięć lat temu, wybrany zgodnymi głosami obu zakonów. Na pierwszy rzut oka nie wygląda na swoje 68 lat, wigorem i żywotnością przywodząc na myśl o wiele młodszego człowieka. Wielki Mistrz jest średniej budowy ciała (z tego powodu większość ludzi nie uważa go za wielkiego wojownika, stereotypowo kojarząc waleczność z ogromną posturą i masą ciała), niezwykle inteligentny, błyskotliwy i... nie cierpiący głupców. Conrad odczuwa niezwykłą dumę zarówno z tego, kim jest, jak i z tego, co swą osobą reprezentuje.

Krasnoludy w zakonie

Nie istnieją żadne przeszkody techniczne przemawiające przeciwko przyjmowaniu krasnoludów do zakonu, ale kandydaci muszą wyznawać Sigmara i być zdolni do jazdy na rumaku bojowym. Żaden krasnolud nigdy nie był pełnoprawnym członkiem Zakonu Płonącego Serca, choć wielu przedstawicieli tej rasy walczyło u boku templariuszy. Niektórym zaproponowano przystąpienie do Zakonu Pięści, gdzie zawsze cieszyli się wielkim szacunkiem i poważaniem. W dwudziestoosobowej straży Wielkiego Mistrza Zakonu sześć miejsc przeznaczonych jest dla krasnoludzkich wojowników. Kandydatów rekomenduje do służby krasnoludzki król, a jego wojownicy poczytują sobie za wielki zaszczyt walkę w szeregach straży. Każdy z nich służy Wielkiemu Mistrzowi przez siedem lat i jeden dzień.

W rzeczywistości krasnoludy dysponują siedmioma miejscami (dla nich przewidziane jest bowiem miejsce dwudzieste pierwsze), to ostatnie jest jednak pozostawiane puste. Tradycja ta datuje się od chwili, gdy Dost Snubnose uratował życie siedemnastego Mistrza Zakonu i licznych rycerzy świątynnych. Otóż oddziały templariuszy zostały zmuszone od odwrotu podczas ciężkich walk pod ziemią – tuż za nimi następowały liczne hordy goblinów. Kiedy templariusze przeszli przez stary kamienny most, Snubnose zatrzymał się i potężnymi ciosami młota zaczął rozbijać jego podpory. Niebawem dopadły go przednie straże zielonoskórych, ale krasnolud dzielnie bronił swej pozycji, dopóki most nie runął w przepaść, zabiera-

jąc ze sobą dziesiątki goblinów. Świadkowie przysięgali, że widzieli Snubnose'a spadającego w mroczną otchłań, a mimo to wciąż bijącego we wrogów swym młotem. Ciało Dosta nigdy nie odnaleziono (określa się go mianem „naszego zaginionego brata”). Mimo to każdego dnia jego pancerz jest starannie polerowany, a na stole czeka na niego nakrycie.

Przystąpienie do zakonu

Powiedz wyraźnie graczom, że jeśli któryś z bohaterów chce przystąpić do zakonu, to tym samym rezygnuje z wolności i za wszystkie swoje czyny odpowiada przed dowództwem. Jest to – mimo wszystko – zaciągnięcie się do armii! Choć bohaterowie graczy mogą świadomie (bądź nie...) pracować na rzecz Zakonu Pięści, Mistrz Gry nie powinien pozwolić im na pełnoprawne członkostwo w szeregach tej organizacji.

Bohaterowie graczy mogą wstąpić do zakonu tylko w jeden sposób – zjawiając się osiemnastego Sigmarzeita przed wejściem do głównych koszar zakonu w Altdorfie i przez cały dzień ogłaszając (każdemu, kto zechce słuchać), że ich intencją jest służba Sigmarowi. Jeśli zostaną zaproszeni do odbycia próby, ich odwaga, lojalność, wiara i umiejętności bojowe zostaną surowo (ale sprawiedliwie!) ocenione. Jeżeli bohaterowie zadowolająco przejdą przez wszystkie próby, zostaną poproszeni o przystąpienie do Zakonu Templariuszy Sigmara. Szczegóły testów pozostawiamy do uznania Mistrzów Gry (nie zróbcie ich tylko zbyt łatwych).

Zasady templariuszy

Templariusze muszą przestrzegać tych samych zasad co kapłani Sigmara. Ponadto obowiązują ich następujące ograniczenia:

- 1) Osoby wstępujące do zakonu pozbywają się swego prywatnego majątku (dotyczy to także pancerzy i broni). Przystępującym czasowo majątek zostaje oddany po opuszczeniu szeregów zgromadzenia. Majętności przechodzą na własność organizacji, jeśli ich właściciel zginie w służbie Sigmara.
- 2) Po przyjęciu rekruta do zakonu jego głowa jest golona. Zakonnikom wolno się golić (wielu jednak tego nie robi, gdyż utarł się nieformalny zwyczaj, że długość brody wskazuje na długość służby w szeregach zgromadzenia).
- 3) Przyjęcie krasnoludzkiego imienia. Nie jest to obowiązkowe, ale robi tak wiele osób wstępujących do zakonu na stałe.
- 4) Templariusze muszą żyć w celibacie, gdyż oddalenie cielesnych żądź pomaga zachować czystość umysłu.

Osoby nowo przyjęte przechodzą w Altdorfie szkolenie w sztuce prowadzenia wojny i trening jeździecki. Wolno im nosić na tarczy rysunek płonącego serca i odtąd mogą nazywać się templariuszami Sigmara. Są członkami organizacji potężnej i wpływowej (jak każda gildia), a w dodatku stoi za nimi siła znana i poważana nawet poza granicami Starego Świata.

Po ceremonii pasowania na rycerza templariusze otrzymują rozkazy. Mogą prosić o pozwolenie na kontynuowanie poszukiwania przygód i zazwyczaj otrzymują je, jeśli tylko zdołają w tym czasie dochować wierności ideałom Sigmara. Jeżeli tylko będą mogli, co dwa lata mają zdawać w Altdorfie sprawozdanie ze swej działalności. Wtedy otrzymają też nowe rozkazy (choć mogą być one identyczne z poprzednimi).

Zbroja templariusza

Najważniejszą rzeczą dla templariusza – zaraz po broni i koniu – jest jego zbroja. Po przystąpieniu do zakonu otrzymuje on kompletny pancerz ze zbrojowni. Po pasowaniu na rycerza dostaje zbroję należąca wcześniej do innego zakonnika, dzięki wojownicy Sigmara odczuwają silną więź z przeszłością zakonu. Utrata zbroi jest traktowana jako wielki grzech i skaza na honorze – tak rycerza, jak i całej organizacji.

Biorąc pod uwagę uszkodzenia pancerza w bitwie i postęp w metodach produkcji, większość zbroi jest stosunkowo nowa, choć w skład pancerza prawdopodobnie wchodzi części pochodzące ze starszych egzemplarzy. Świątynia zatrudnia własnych płatnerzy, których zadaniem jest troska o to, by pancerze były w jak najlepszym stanie.

Dezercja

Jak można się spodziewać, zakon nie przepada za templariuszami, którzy porzucają służbę. Nieliczni, którzy to robią, są ściżani i sprowadzani do Altdorfu żywi lub martwi. Czeką ich Sąd Polowy, któremu przewodniczy Wielki Mistrz (większość martwych dezercerów przegrywa sprawę, gdyż nie może świadczyć w swojej obronie). Dezercerzy z pola bitwy mają niewielką szansę na przeżycie. Będą łagodnie ukarani (wygnaniem z szeregów zgromadzenia) tylko wówczas, jeśli na swoją obronę mogą przytoczyć jakieś specjalne, nadzwyczajne okoliczności (np. groza wzbudzana przez nadnaturalne stwory lub działanie magii). Jeśli ktoś nie potrafi wiarygodnie przedstawić swych racji i przekonać sędziów, ginie w cichej egzekucji – zakon nie ma zwyczaju publicznego prania swych brudów...

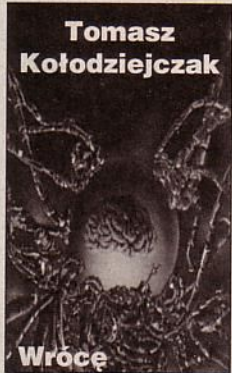
W CZĘŚCI DRUGIEJ

Wkrótce po powstaniu zakonu templariusze Sigmara popadli w konflikt z Zakonem Białego Wilka – świętymi wojownikami Ulryka. Opis tego zgromadzenia znajdzie się w drugiej części artykułu. Również tam znajdzie się schemat organizacji obu zakonów i charakterystyki zakonników.



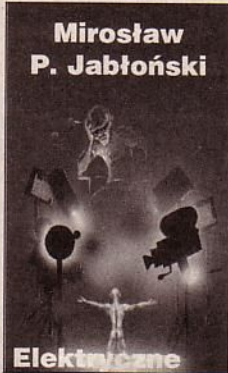
FANTASTYKA POLSKA

H. P. LOVECRAFT



**Tomasz
Kołodziejczak**

**Wróć
do ciebie kacie**



**Mirosław
P. Jabłoński**

**Elektryczne
banany**



**Eugeniusz
Dębski**

*Dalsze
przygody
bohaterów
Królewskiej
roszady*

**Z powodu picia
podłego piwa**



**Eugeniusz
Dębski**

**Piektó
dobrej magii**



Dagon

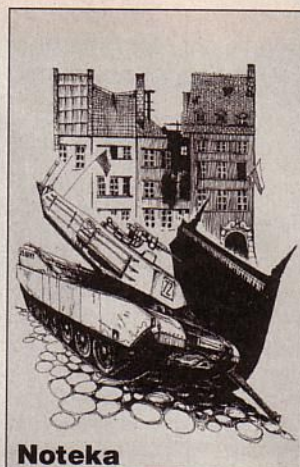


Reanimator

Konrad T. Lewandowski



**Most
nad otchłanią**



**Noteka
2015**



**Trylogia:
Ksin
Różanooka
Ksin Drapiezca**

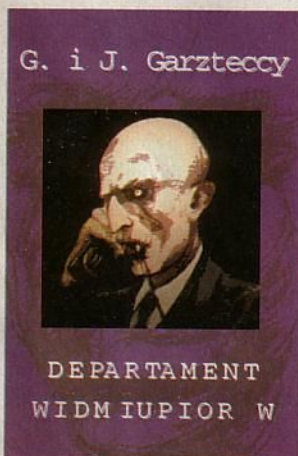
**Trop
kotołaka**



**W poszukiwaniu
nieznanego Kadath**



**Kolor
z przestworzy**



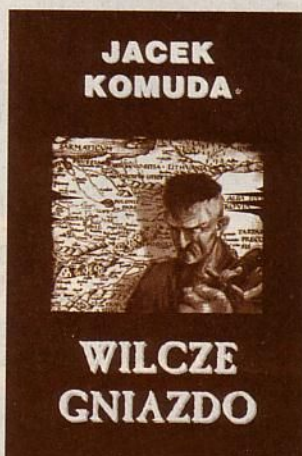
G. i J. Garzteccy



DEPARTAMENT
WIDMIU IUPIOR W

**Satyryczna
powieść grozy**

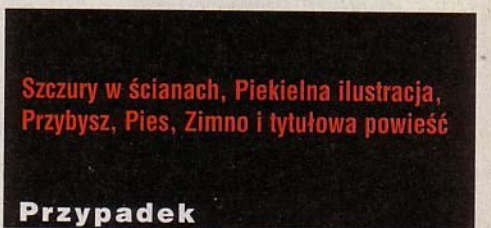
**Powieść osadzona
w realiach gry
„Dzikie Pola”**



**JACEK
KOMUDA**

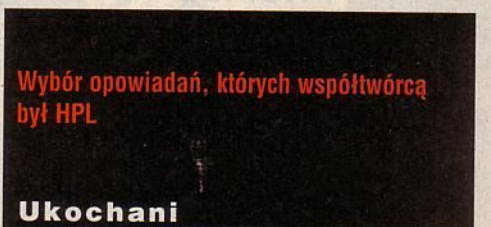


**WILCZE
GNIAZDO**



*Szczury w ścianach, Piekielna ilustracja,
Przybysz, Pies, Zimno i tytułowa powieść*

**Przypadek
Charlesa Dextera Warda**



*Wybór opowiadań, których współtwórcą
był HPL*

**Ukochani
zmarli**



Samu Sinervä

Hideo Nakai, odważny Hatamoto Mistrzów Miecza, stał na wzgórzu i obserwował pole bitwy. Niedaleko swojego stanowiska widział grupę Wilków nacierających na oddział Samurajów. Nakai ruszył w kierunku wroga, pragnąc pomóc młodym Mistrzom

Miecza; miał nadzieję, że – gdyby przybył za późno – żaden z komandosów nie ujdzie z życiem. Pamiętając walki z innymi Wilkami Hideo wiedział, że są oni zawziętymi wojownikami.

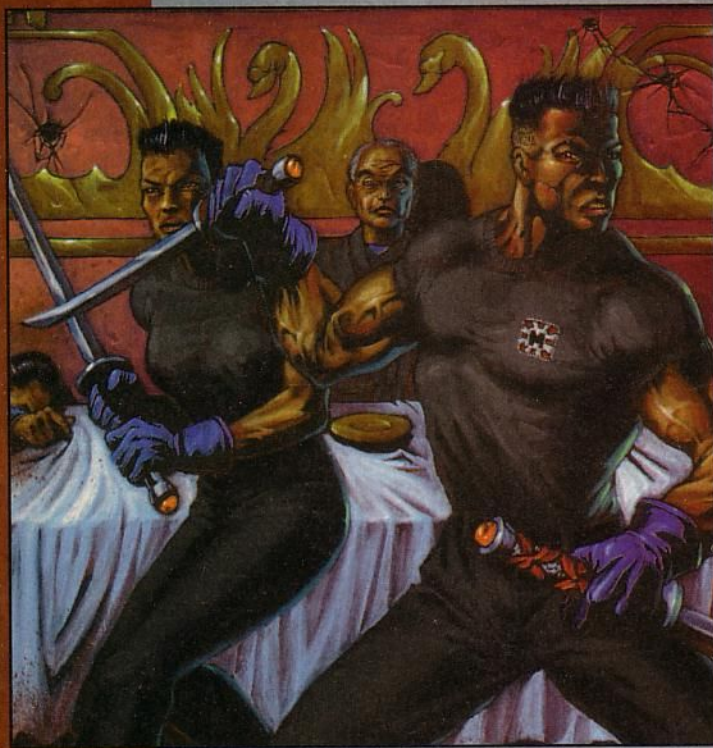
Gdy żołnierze Imperialu zbliżyli się do młodych Samurajów, wojownicy Mishimy przypuścili na nich kontrszarżę, krzyząc „Śmierć zamiast hańby!”. Nakai dobył broni i runął na Wilki, atakując ich z boku. Jego dwa miecze Musashi błysnęły świetlistym kręgiem, tnąc wszystko na swej drodze w legendarnym Ataku Yoramy. Krew trysnęła z gardel dwóch Komandosów; trzeci wróg stracił tylko rękę. Rycząc swój bojowy okrzyk, ostatni Wilk uderzył Hideo toporem o zdwojonym ostrzu, trafiając go w ramię.

Mimo iż topór przeciął pancerz, a z rany obficie trysnęła krew, samuraj zachował pełną sprawność ciała. Bez najmniejszego wahania odwrócił się i przebił gardło przeciwnika; miecz przeciął ciało i kość jak masło. Sekundę później odcięta głowa Wilka odpadła od tułowia. Nie mając żadnych wrogów w pobliżu, Nakai pozwolił sobie na kilka sekund koncentracji, lecząc zranione ramię mocą siły ki. Kiedy ponownie otworzył oczy, zobaczył zbliżających się dwóch Wilków–Łowców Główn; na szczęście jego rana zdążyła się zasklepić, nie pozostawiając po sobie nawet blizny.

Łowcy Główn zaatakowali równocześnie. Jeden z nich machnął Claymorem w kierunku piersi Hideo, ale Mistrz Miecza sparował cios z niemalże lekceważącym spokojem. Drugi przeciwnik ciął runicznym mieczem w głowę samuraja, wydając przy tym swój barbarzyński okrzyk bojowy.

Jednym z mieczy Hideo zablokował również i to uderzenie, po czym wykonał szybkie cięcie oboma ostrzami, pozabawiając napastnika głowy.

Pozostały przy życiu Łowca Główn zdołał tymczasem trafić Nakaia, odcinając jego lewą stopę i większą część lewego przedramienia. Obficie brocząc krwią, Nakai metodycznie zagłębiał miecz w piersi wroga, ignorując jego krzyki bólu i furii. Zorientował się, że umiera, zhańbiony przez szczęśliwy cios barbarzyńcy. Odmówiłszy krótką modlitwę do swego mistrza, Nakai wyciągnął wakizashi i przebił nim własne ciało, ciągnąc miecz w górę aż – do serca. Śmierć zamiast hańby...



CHARAKTERYSTYKA

W korporacji Mishima panuje przekonanie, że Mistrzowie Miecza pochodzą ze szkoły samego mistrza Yoramy – Mistrza Bitew, jednego z Siedmiu. Opuściwszy swego nauczyciela, Yurojiego Pierwszego Mistrza, Yorama podróżował po świecie w poszukiwaniu szermierzy godnych jego uwagi. Po pewnym czasie znalazł ich wystarczającą liczbę, by móc otworzyć własną szkołę. Wówczas zebrał ich wszystkich razem i rozpoczął naukę Kenjitsu – sztuki władania mieczem. Jego studenci stali się tak wprawnymi samurajami, że zyskali przydomek Mistrzów Miecza.

Teraz, kiedy tytuł przechodzi z ojca na syna, Mistrzowie Miecza mają w swoim dorobku setki lat tradycji – tradycji ciężkich treningów w doskonaleniu sztuki władania mieczem. W dzisiejszych czasach Mistrzowie Miecza należą do najlepszych Samurajów i Hatamoto, ustępując znaczeniem jedynie Gwardii Najwyższego Władcy. Większość współczesnych Mistrzów Miecza można podzielić na dwie grupy: młodszych, mniej doświadczonych Samurajów, oraz starszych, bardziej wprawnych Hatamoto. W ich gronie znajduje się kilku najznamienitszych szermierzy, którzy dzięki swym ogromnym umiejętnościom być może zostaną kiedyś potężnymi i szanowanymi Mistrzami.

WYGLĄD

Mistrzowie Miecza Yoramy nadal noszą tradycyjne, starożytne uniformy w kolorze ciemnej zieleni. Zakładane przez nich naramienniki, podobnie jak osłony na ręce i nogi, są śnieżnobiałe – w kulturze Mishimy biel jest symbolem śmierci. Na tych wszystkich częściach ubioru znajdują się czerwone, zielone i niebieskie plamy, symbolizujące krew ludzi z Mishimy oraz ich nieludzkich wrogów. Napierśniki Mistrzów są bładoniebieskie – podobnie jak helmy Hatamoto, które ponadto posiadają wzór w postaci łusek.

PROFILE

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Samurai Mistrzów Miecza	15	10	-	14	4	1	1	4	22	37
Hatamoto Mistrzów Miecza	17	11	-	15	4	1	1	4	24	48
Bohater Hatamoto Mistrzów Miecza	17	11	-	16	4	3	2	4	24	65

ORGANIZACJA

Możesz wystawić jeden oddział Mistrzów Miecza na każde pełne 600 punktów w twojej armii.

SPECJALNE ZASADY

- Śmierć zamiast hańby! Samurajowie i Hatamoto Mistrzów Miecza nie podlegają panice oraz nigdy nie uciekają z pola bitwy.
- Mistrzowie Miecza mogą wykonywać szarżę Banzai.
- Mistrzowie Miecza przeszli szkolenie w walce wręcz oraz w Kenjitsu (patrz niżej).
- Mistrzowie Miecza posiadają specjalną umiejętność pod nazwą Atak Yoramy (patrz niżej).
- Bohaterowie Hatamoto Mistrzów Miecza posiadają dwie Siły Ki: Sztuka Walki oraz Leczenie Mocą Ki.

Sztuka Walki: Kiedy Hatamoto Mistrzów Miecza znajduje się w kontakcie z wrogim modelem (dotyka go podstawką), to może – używając Mocy Specjalnej – wykonać dwa ataki wręcz za każdą akcję poświęconą na Walkę Wręcz. Efekt ten nie dotyczy ataku wtórnego.
Leczenie Mocą Ki: Mistrz Miecza może uleczyć jedną ze swych ran, używając Mocy Specjalnej. Aby leczenie było skuteczne, należy wykonać test Dowodzenia z ujemnym modyfikatorem -4.

WYPOSAŻENIE

Wszyscy Mistrzowie Miecza są uzbrojeni w dwa miecze ceremonialne. Hatamoto Mistrzów Miecza posiadają również pistolet maszynowy Windrider. Bohaterowie Hatamoto Mistrzów Miecza wyposażeni są w jeden miecz ceremonialny, jeden miecz Musashi oraz karabin maszynowy Windrider.

STRUKTURA

Samurajów Mistrzów Miecza można kupować jako pozabawione dowódcy drużyny, liczące od 3 do 5 modeli.

Hatamoto Mistrzów Miecza można kupować jako pozabawione dowódcy drużyny, liczące od 3 do 4 żołnierzy – każdy z nich traktowany jest jak model pojedynczy. Możesz wystawić jednego Bohatera Hatamoto Mistrzów Miecza na każdą drużynę Samurajów Mistrzów Miecza.

NOWE MOCE SPECJALNE – TYLKO DLA MISHIMY

ATAK YORAMY – Atak Yoramy jest specjalnym atakiem wręcz, który mogą wykonywać jedynie Mistrzowie Miecza Mishimy. Używając Mocy Specjalnej Mistrz Miecza może zakręcić dookoła siebie oboma mieczami, powodując tym samym obrażenia u wszystkich sąsiednich modeli – położyć specjalny wzornik Ataku Yoramy tak, aby dotykał podstawki modelu Mistrza Miecza, po czym przesunąć figurkę na drugą stronę wzornika.

Każdy model pod wzornikiem (włączając w to własne) może zostać trafiony Atakiem Yoramy – rzut k20 poniżej lub równo z wartością Walki Wręcz Mistrza Miecza oznacza trafienie. Rzuty kością należy wykonać dla każdego modelu, a przy obliczaniu zadanych obrażeń bierze się pod uwagę miecz, który zadaje większe obrażenia. Modele zaatakowane w ten sposób nie mogą parować (chyba że są Ukryte); figurki Czekające nie mogą kontratakować, ale mogą wybierać pomiędzy parowaniem a zaatakowaniem Mistrza Miecza – po przeprowadzeniu przezeń Ataku Yo-



ramy. Jeśli Mistrz Miecza przeprowadza Atak Yoramy, to nie może ani parować, ani wykonywać ataków wtórnych.
KENJITSU – Model posiadający specjalną zdolność Kenjitsu może wykonywać zamaszyste cięcia dowolnym posiadany przez siebie mieczem. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w Kompendium numer 1.

ZBROJOWNIA MISHIMY

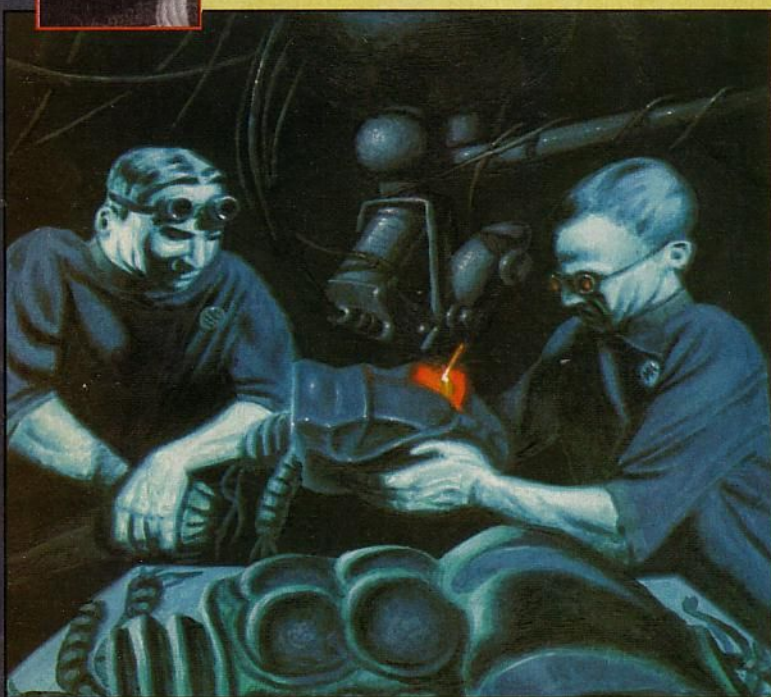
MIECZ MUSASHI	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MIECZ MUSASHI	WW	-	-	15	8

Miecze Musashi są starożytnymi mieczami Mishimy, wykonanymi z tych samych materiałów co Claymore. Noszący miecze Musashi otrzymują modyfikator +2 do wszystkich testów przeciwko zakłębionym Sztuki oraz mocom i darom Mrocznej Harmonii. Duża część tych mieczy jest zawładnięta przez duchy przodków lub posiada swoje specjalne moce. Jeżeli nie jest zaznaczone inaczej, miecze Musashi mogą kupować jedynie Bohaterowie Hatamoto Mistrzów Miecza.

SKONWERTUJ SOBIE DROGĘ DO ZWYCIĘSTWA !



KONWERSJE FIGUREK W WARZONIE



Jako fanatyk gry Warzone oraz wielki zwolennik przerabianych figurek skorzystałem z okazji, gdy Sami zaproponował mi napisanie artykułu o konwersjach broni w Warzone. Zanim jednak zabierzemy się do rzeczy, chciałbym omówić kilka spraw związanych z bezpieczeństwem.



Po pierwsze i najważniejsze – musisz zdać sobie sprawę, że przy robieniu takich rzeczy nietrudno o wypadek. Ostrza noży i niektóre pilniki są niezwykle niebezpieczne.

Szkodliwe są nie tylko kleje i rozpuszczalniki, których będziesz używał (jeżeli dostaną się do oczu lub otwartych zranień skóry), ale również ołów – jeżeli używasz ołowianych figurek – może być przyczyną zatrucia organizmu.

Najłatwiejszym sposobem skaleczenia się jest pośpiech. Staraj się wykonywać wszystkie czynności powoli i cierpliwie. Zarezerwuj sobie sporo czasu, pracuj w jasno oświetlonym i dobrze wietrzonym pomieszczeniu i (jeśli jesteś młodszym fanem) upewnij się, że twoi rodzice wiedzą co robisz, aby w razie wypadku mogli ci pomóc.

Skoro sprawy bezpieczeństwa mamy z głowy, możemy zająć się konkretnymi. Ponieważ jestem wielkim fanem Imperialu, przedsta-



wię konwersję Sierżanta Imperialu #2 (zauważyłem, że figurki sierżanta i kilku bohaterów są najłatwiejsze do konwersji – przeważnie mają jedno lub dwie wyciągniętych ramion, co ułatwia zmianę zarówno broni, jak i ogólnego wyglądu) – zdecydowałem się na opuszczenie jego prawej ręki oraz na zamianę Chainrippera i Aggressor na inne bronie. Być może w przyszłych artykułach opiszemy nieco poważniejsze, bardziej złożone modyfikacje.

Pierwszą rzeczą, której potrzebuję do pracy, jest czyste, prawidłowo oświetlone i dobrze wietrzzone pomieszczenie. Potrzebne narzędzia to nóż modelarski, zestaw pilników, trochę epoksydowej szpachlówki (dwuskładnikowej), zestaw ręcznych wiertel, odpowiedni klej, trochę cienkiego drutu (użyłem spinaczy do papieru), zestaw przecinaków oraz ostrze piłki (nie jest to niezbędny wymóg, ale dzięki temu łatwiej usuwać figurkom ręce i nogi). (rys. 1)

Na początku spiłuj wszystkie linie podziału formy, pozostałe na twojej figurce. Potem zdecyduj jakich zmian będziesz chciał dokonać. Mojemu Krwawemu Beretowi postanowiłem dać strzelbę Mandible do prawej ręki, pistolet Punisher do lewej oraz jeszcze jeden miecz Punisher przewieszony przez plecy. Wszystkie te bronie pochodzą z blisteru z dodatkową bronią. (rys. 2)

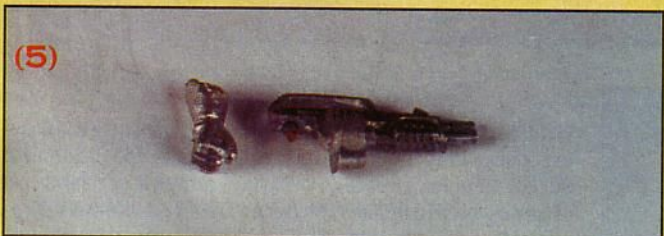
Używając przecinaków odciąłem Chainrippera i Aggressor (jak najbliższej ręki). (rys. 3)

Następnie usunąłem rękojeści starych broni i spiłowałem wszystkie nierówności, chcąc otrzymać gładką powierzchnię.





(4) Po usunięciu broni następnym zadaniem było przesunięcie prawego ramienia. W ostatej chwili zauważyłem jednak, że na prawej ręce figurki pozostała osłona dłoni starego Chainripera. Delikatnie usunąłem i spiłowałem zbędny element, modelując go tak, by wyglądał jak palec – proszę, bądź ostrożny przy wykonywaniu takich rzeczy! Nigdy nie tnij w kierunku swoich palców lub ciała i zawsze myj ręce, aby usunąć z nich metalowy pył – szczególnie jeśli pracujesz przy ołowianej figurce! Gdy tylko uformowałem palec, użyłem ostrza pilki do usunięcia niższego ramienia przy łokciu, po czym opilowałem oba kikuty. (rys. 4)



(5) Aby otrzymać dobre, mocne połączenie pomiędzy ręką a nową bronią, zespoliłem je za pomocą kawałka cienkiego drutu. Wymagało to nawiercenia w broni małego otworu – na tyle dużego, aby przewlec przez niego bolec. Nie używaj kleju, wykorzystaj drut! (rys. 5)

Następnie zanurzyłem wystający kawałek drutu w czerwonej farbie. Potem ostrożnie umieściłem strzelbę w rękę figurki – świeża farba pozostawiła małą, czerwoną plamkę w miejscu połączenia z ręką. Zabieg ten pozwolił mi na dokładne określenie miejsca, w którym powinienem wykonać nawiert w rękę, aby broń była dobrze dopasowana. Po nawierceniu ręki zamiast zaznaczony czerwinią drut na nowy (dłuższy) i sklej wszystko ze sobą. Zdecydowałem, że pistolet Punisher jest na tyle mały, że nie wymaga wzmocnienia bolcem. Gdy tylko strzelba znalazła się na swoim miejscu, ponownie użyłem drutu, aby jeszcze bardziej wzmocnić połączenie. (rys. 6)



Kiedy będziesz wklejał bolec w kikut ręki, powinieneś zostawić małą szczelinę pomiędzy ręką a ciałem figurki. To zrekompensuje niedokładne połączenie spowodowane cięciem i piłowaniem oraz pozwoli ci na dokładne przytwierdzenie ramienia w nowej pozycji (kiedy tylko wkleisz bolec do modelu). Po znalezieniu odpowiadającej ci pozycji wypełnij pozostawioną szczelinę epoksydową szpachlówką, po czym użyj ostrza noża modelarskiego do nadania jej odpowiedniej formy. (rys. 7)



(7) Montaż miecza Punisher był łatwym zadaniem. Po wybraniu odpowiedniego miejsca z tyłu figurki opilowałem je oraz nawierciłem otwór. Miecz postanowiłem dołączyć ostatecznie dopiero po zakończeniu malowania figurki – ze względu na to, że przeszkadzałyby w nanoszeniu szczegółów. Przed rozpoczęciem malowania przyklej model do podstawki i zostaw go na noc – klej i szpachlówka muszą całkowicie wyschnąć. Potem możesz już nanosić farbę! Mój model pomalowałem jako Bohatera Sterlingów, nakładając na pancerz odpowiedni kamuflaż. Na koniec ostrożnie przy mocowałem miecz – figurka jest kompletna! (rys. 8)



(8) Oto droga do zamiany waszych standardowych figurek w indywidualną, unikalną armię! Bądźcie ostrożni i dobrze się bawcie! Cały ten artykuł skłonił mnie do myślenia nad próbą wykonania figurki w bardziej dynamicznej pozie, a mianowicie w biegu (rys. 9), a może nawet skonstruowania wolnego strzelca z kilku kawałków i części pochodzących z różnych jednostek! Tylko gdzie ja położyłem pudełko z elementami figurek...



PO PROSTU - SPACER
PO PARKU!

WARZONE

TM

PO PROSTU -
SPACER PO PARKU!

BITWY SIERŻANTA BUCKA - ODCINEK 2: PO PROSTU SPACER PO PARKU!

Witajcie ponownie – to ja, Sierżant Buck! Kapitan chciał, abym przedstawił wam kolejną historię (tak naprawdę to był rozkaz), tak więc jestem tu po to, by opowiedzieć wam następną sagę o walkach, które widziałem. Jak pamiętacie, ostatnim razem mówiłem o tym, jak zostałem przydzielony do oddziału szukającego odłamków meteorytu. Stało się to po eksplozji komety, która rozpadła się na kawałki porzucane po całej Wenus.

Z jakiegoś niewiadomego (ale zapewne złego!) powodu Legion Ciemności chciał zebrać te odłamki, ale udało się nam pobić jego wojska i odzyskać większość fragmentów.

Kiedy na polu bitwy opadł kurz, nie mieliśmy nawet szansy na złapanie oddechu przed nadejściem kolejnych rozkazów z dowództwa. Dostaliśmy polecenie natychmiastowego pościgu za przeciwnikiem i odzyskania tych kawałków komety, które jeszcze znajdowały się w ich posiadaniu. Po wykonaniu zadania należało całkowicie zniszczyć wroga, nie biorąc żadnych jeńców.

Po powietrznym rzucie łatwo było powstrzymać cuchnących Legionistów przed powrotem do Cytadeli. Pierwsza fala naszych wojsk nękała tyły żołnierzy Ciemności, podczas gdy druga grupa okrążyła nieprzyjaciela od lewej flanki. Kiedy oddział Sierżanta Dewlanda (to mój dobry znajomy) zbliżył się do nas na prawej flance, zamknęliśmy okrążenie – prosta taktyka.

Pomimo że byli otoczeni, spora część Legionistów wyrwała się na zewnątrz kotła. Nie na wiele im się to zdało – bitwa była prosta jak spacer po parku....



*Sergeant Buck
Willard Buck*



#9528



#9858



WSTĘP

Witajcie w drugim scenariuszu należącym do serii bitew przedstawianych przez naszego przyjaciela Sierżanta Bucka. Choć „Spacer Po Parku” odbywa się zaraz po ostatniej bitwie Bucka („Mroczny Dzień Na Wenus”, Kroniki #4), to jej znajomość nie jest konieczna do rozegrania poniższej potyczki. „Spacer Po Parku” jest samodzielnym scenariuszem, tak więc znajomość wcześniejszych przygód Sierżanta Bucka nie jest obowiązkowa (mimo to warto sięgnąć po „Mroczny Dzień Na Wenus”, gdyż zawarte tam informacje dotyczą sił Imperialu/Capitolu biorących udział w obu bitwach).

SPACER PO PARKU

W trakcie niedawnych walk w dżunglach Wenus połączone siły Capitolu/Imperialu pokonały oddział Legionu Ciemności. Zadaniem sił korporacyjnych było zebranie szczątków komety, która eksplodowała nad powierzchnią planety. Pomimo że większość fragmentów została znaleziona i przekazana korporacjom (do obróbki), to jednak ocalałym siłom Legionu Ciemności udało się zatrzymać kilka kawałków dla siebie.

Dowództwo natychmiast rozkazało połączonym siłom korporacyjnym dogonić Legionistów, odzyskać fragmenty komety oraz zniszczyć uciekających wrogów zanim dotrą do Cytadeli. Pierwszy oddział powinien nękać i szarpać przeciwnika, podczas gdy drugi zaatakuje go z jakimiś czasie – gdy wróg będzie już zmęczony i zdemoralizowany.

ZASADY SPECJALNE

UWAGA: Choć wiele z poniższych zasad pojawiło się w „Mrocznym Dniu...”, powtarzamy je celem przypomnienia.

Odłamki komety – kawałek komety wywiera niezwykle wpływ na otoczenie. Jeśli noszący go model pojedynczy może władać Mroczną Harmonią, to za każdy fragment otrzymuje dodatni modyfikator +1 do cechy MOC. Choć

PO PROSTU SPACER
PO PARKU!

WARZONE

TM

PO PROSTU -
SPACER PO PARKU!

kawałki skały ułatwiają władanie Mroczną Harmonią, jednocześnie wzmacniają odporność na jej działanie. Dlatego model pojedynczy, niosący odłamek komety, otrzymuje dodatni modyfikator +1 do testów DW ratujących przed mocami Mrocznej Harmonii. **Podnoszenie i przenoszenie odłamków** – jeśli model nie będący pojazdem dotknie

podstawką fragmentu komety, to automatycznie podnosi go (umieść odłamek na podstawie modelu). Od tej pory figurka porusza się wraz z kawałkiem komety. Model może przekazać fragment innemu modelowi, jeśli podstawki figurek dotykają się. Odłamek można przenieść do odkrytego pojazdu, ale tylko wtedy, gdy jest on nieruchomy. Po zetknięciu się podstawkami modele mogą natychmiast, bez żadnych negatywnych modyfikatorów, przekazywać sobie kawałki skały. **Wykorzystanie odłamków w następnych grach** – odłamki komety znalezione w czasie tej bitwy mogą zostać użyte w następnych rozgrywkach (nie wolno wykorzystywać ich w grach turniejowych). Stosowane są wtedy następujące zasady:

- 1) Każdy odłamek użyty w przyszłych grach kosztuje 5 punktów. Kawałki komety nie mogą być kupione; jedynym sposobem na ich zdobycie jest uczestniczenie w niniejszym scenariuszu.
- 2) Wykorzystywanie odłamków zmniejsza ich moc. Przed użyciem skały i wykonaniem rzutu kostką gracz musi powiedzieć, że model zamierza wykorzystać niesiony przez siebie fragment komety. W takim przypadku stosowany jest wspomniany wyżej modyfikator +1. Po wykorzystaniu odłamka jego moc jest wyczerpana i nie można wykorzystać jej powtórnie. Dopuszczalne jest jednocześnie wykorzystanie kilku fragmentów komety.
- 3) Odłamki mogą przenosić tylko modele pojedyncze (nie więcej niż trzy odłamki/model).

ROZPOCZĘCIE GRY

Ten scenariusz wymaga większej ilości terenu niż „Mroczny Dzień Na Wenus”. Na środku stołu powinno znajdować się duże wzgórze, przynajmniej częściowo dostępne dla jednostek naziemnych. Pod wzgórzem przepływa rzeka, łącząca dłuższe krawędzie stołu. Na rzece znajdują się dwa mosty. Resztę pola bitwy zajmują zalesione, niskie wzgórza – chodzi o to, by jak najlepiej oddać atmosferę wenusjańskiej dżungli i ograniczyć pole ostrzału. Jeśli nie posiadasz dużej ilości terenu, można



#9527

ODPRAWA - SIŁY KORPORACYJNE



Właśnie udało ci się odnieść zwycięstwo nad wrogimi siłami i teraz udajesz się w pogoń za niedobitkami. Jedynie połowa twoich wojsk znajduje się na pozycjach umożliwiających natychmiastowy pościg, reszta oddziałów dołączy po przegrupowaniu sił. Twoi zwierzchnicy rozkazali ci odzyskać wszystkie fragmenty komety, które znajdują się w posiadaniu wroga.



#9650

ODPRAWA - LEGION CIEMNOŚCI

Twoje siły znajdują się w odwrocie po przegranej walce. Obecnym zadaniem jest jak najszybszy powrót na własne terytorium z kilkoma odławkami komety, które udało się ocalić po bitwie. Jedynym powodem do zmartwień jest rzeka (przed tobą) oraz ścigający cię wróg (za tobą).



zmniejszyć rozmiary pola bitwy.

Po rozstawieniu terenu należy rozmieścić odłamki komety. Mogą one być reprezentowane przez czerwone markery używane w grach karcianych, małe kostki, drobne monety, kamyki lub coś w tym rodzaju. Osoba dowodząca Legionem Ciemności otrzymuje ilość fragmentów komety równą połowie liczby oddziałów i modeli pojedynczych w jej armii. Fragmenty te umieszczane są przy każdym modelu przeznaczonym do ich przenoszenia.

ZWYCIĘSTWO

Legion Ciemności – otrzymujesz jeden punkt zwycięstwa za każdy odłamek komety wyniesiony przez twój model poza przeciwną stronę stołu. Dodatkowo otrzymujesz jeden punkt zwycięstwa za każdą z twoich drużyn, której uda się uciec poza przeciwną stronę stołu. Ponadto stosowane są normalne punkty zwycięstwa za zniszczenie wrogich jednostek. Zasady ich przyznawania znajdziesz w głównym podręczniku Warzone.



47

WYNIK RZUTU KOSTKĄ ROZSTAWIENIE SIŁ REZERWOWYCH

1	Jednostka wchodzi na pole gry w dowolnym miejscu z boku stołu lub rozstawiany jest helikopter
2-4	Jednostka wchodzi na pole gry w dowolnym miejscu z boku stołu lub w strefie rozstawienia
6-15	Jednostka wchodzi na pole gry w dowolnym miejscu strefy rozstawienia
16-19	Jednostka jest opóźniona i w tej turze nie może wejść na pole gry. Rzuć jeszcze raz w następnej turze.
20	Jednostka zaginęła i jest usuwana z gry.

Siły Korporacyjne – otrzymujesz jeden punkt zwycięstwa za każdy fragment komety znajdujący się w posiadaniu twoich modeli w momencie zakończenia gry; nie musisz wynieść tych fragmentów poza stół – wystarczy, że będziesz je miał. Dodatkowo otrzymujesz standardowe punkty zwycięstwa za te odziały wroga, które zniszczysz w trakcie gry.

ROZSTAWIENIE I SPECJALNY RUCH

Legion Ciemności – możesz wybrać jedną z dłuższych krawędzi stołu i rozmieścić tam swoje siły. Modele mogą być rozstawione w odległości do 18 cali od wybranej krawędzi.

Siły Korporacyjne – kiedy rozpocznie się bitwa, połowa twoich jednostek jest rozstawiana na stole; reszta oczekuje w rezerwie. Rozmieść pierwszą połowę swoich sił po tej samej stronie stołu co Legion Ciemności, na obszarze ograniczonym do 6 cali lub bliżej od jego krawędzi (symuluje to sytuację, w której twoje wojska gonią uciekające siły Legionu). W drugiej turze gry musisz zaktywizować swoje rezerwy – rzuć k20 i skonsultuj się z podaną niżej tabelką. Twoje jednostki muszą zaczynać grę od krawędzi stołu aż do momentu, gdy uda ci się wystawić helikopter.

SPECJALNY RUCH

Nurt w rzece jest bardzo silny, dlatego też można ją pokonać jedynie korzystając z mostów. Powyższa zasada nie dotyczy modeli bardzo dużych – jednostki te mogą forsować rzekę w dowolnym miejscu.

OGRANICZENIE CZASU GRY

Czas gry jest ograniczony do sześciu tur. Żołnierze i odłamki znajdujące się na stole (nie będące w posiadaniu żadnej ze stron) nie są brane pod uwagę w trakcie obliczania sumy punktów zwycięstwa.

SIŁY

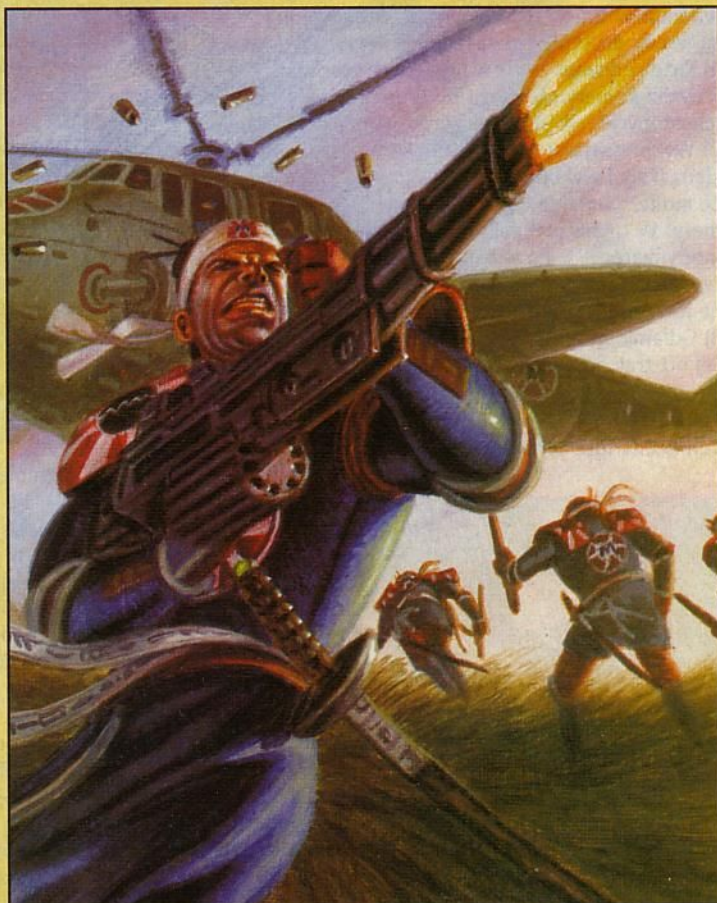
Scenariusz jest przeznaczony do rozegrania bitwy

między dowolną korporacją i Legionem Ciemności. Możliwe warianty: korporacja przeciwko korporacji albo Legion kontra Legion. Legion Ciemności automatycznie uznawany jest za stronę uciekającą i przestrzega zasad dotyczących „Legionu Ciemności” opisanych w scenariuszu. Jeżeli nikt nie gra Legionem, każdy gracz wykonuje rzut kością – wojska osoby z wyższym wynikiem uznawane są za uciekające.

Wielkość armii i ich skład pozostawione są uznaniu graczy, aczkolwiek – w celu zachowania równowagi – strona uciekająca może mieć siły zwiększone o 25% w stosunku do atakującego. Ze względu na preferowane ustawienie terenu zalecane są armie liczące po około 1000–1500 punktów. Jeśli ktoś dysponuje dużą liczbą modeli terenu i figurek, powyższy limit można podnieść do 2500–3000 punktów. Interesujące bitwy zostały przeprowadzone m. in. z wykorzystaniem Świętych Krzyżowców (opisanych w Kronikach #7) przeciwko Legionowi Ciemności i innym siłom.

WARIANTY

1. Zignoruj limit tur i kontynuuj grę aż do momentu, w którym na polu bitwy nie będzie żadnej jednostki strony będącej w odwrocie. Punkty zwycięstwa otrzymuje się normalnie – za zniszczone jednostki wroga.
2. Wykorzystaj jeden z wariantów opisanych w scenariuszu „Mroczny Dzień Na Wenus”.
3. Rozmieść teren tak, aby rzeka płynęła przez dalszą część stołu. Uprość warunki zwycięstwa dla strony uciekającej – zamiast opuszczenia pola bitwy jednostki muszą przekroczyć rzekę i stanąć na pewnym gruncie. W tym wariantcie strona atakująca nie może rozmieszczać swoich sił po drugiej stronie rzeki. Ponieważ strona uciekająca ma łatwiejsze zadanie, więc obie armie powinny mieć tę samą wartość punktową.



Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Sprzedaz wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, tel. 622-20-44 ul. Hoża 5/7, Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Arka Din”, ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Tyrion”, ul. Lwowska 13 (I p.), Chełm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, ul. Hubska 118 (Supermarket BILLA) Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MORION, tel. 0602276219 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 155, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
INTERNO, tel. (058) 560652 80-306 Gdańsk-Oliwa, ul. Paneckiego 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Tomba”, tel. 216422 Gdynia, ul. Śląska 33	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Suplement”, ul. Jana Bytnara Rudego 3c 45-265 Opole, tel. (0-77)57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MIRAGE, tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)4718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZECHEREZADA, tel. 476683 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby”, 42-200 Częstochowa ul. Wały Dzwernickiego 11, Biznes Centrum paw. 37	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby”, DT Kiermasz, I p., ul. Zwycięstwa 52 44-100 Gliwice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep CENTRUM GIER, ul. Igielna 17, 50-117 Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Klub i sklep JAROWIT, tel. 0602260411 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pawilony KOLPORTER Warszawskie stacje metra: KABATY IMIELIN STOKŁOSY URSYNÓW SŁUZEW RACŁAWICKA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Upominek”, tel. 0165-63425 ul. Krupówki 34a, Zakopane	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Uwaga hurtownicy i księgarze!

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

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



BOHATEROWIE DO WYNAJĘCIA

Poniżej przedstawiamy sylwetki dwóch bohaterów niezależnych. Postacie te opisano wystarczająco dokładnie, by bez większych przygotowań mogły być wykorzystane w waszych przygodach. Charakterystyki te są na tyle ogólne, by Mistrz Gry mógł je odpowiednio zmodyfikować, dostosowując do aktualnych potrzeb.

Mamy nadzieję, że do prezentowanych dziś postaci dołączą wkrótce następne, tym razem opisane przez was. Nie stawiamy żadnych ograniczeń – mogą to być dowolni bohaterowie z dowolnej gry – wszystko zależy wyłącznie od ich autorów. Najlepsze prace oczywiście opublikujemy.

RAVENLOFT

Austin Ruthyn

KLIMAT/TEREN: Każdy

WYSTĘPOWANIE: Bardzo rzadki

ORGANIZACJA: Samotnik

AKTYWNOŚĆ: Całodobowa

SPOSÓB ODZYWIANIA: Brak

INTELIGENCJA: Geniusz (17)

SKARB: Brak

CHARAKTER: Neutralny zły

IŁOŚĆ: 1

KLASA PANCERZA: 10

RUCH: 9

KOSTKI: Brak

TRAK0: Specjalne

LICZBA ATAKÓW: Brak

USZKODZENIE/ATAK: Brak

SPECJALNE ATAKI: Patrz niżej

SPECJALNA OBRONA: Patrz niżej

NIEWRAŻLIWOŚĆ MAGICZNA: Patrz niżej

WIELKOŚĆ: Ś (190 cm)

MORALE: Nieustraszony (20)

WARTOŚĆ PD: 0

Są istoty, które narodziły się razem z Krainą Mgieł i będą w niej trwały wiecznie. Jedną z nich jest Austin Ruthyn, Handlarz Marzeń, najbardziej tajemniczy i niebezpieczny sługa Ciemnych Mocy.

Z pozoru Austin nie wydaje się być potworem. Starszy pan o rozbijającym uśmiechu i hipnotycznym spojrzeniu kojarzy się raczej z ukochanym dziadkiem, niż z jedną z krwiożerczych bestii kryjących się w mrokach nocy. Zawsze nieskazitelnie czysty, czarny smoking, który nosi z wielkim upodobaniem, wzbudza zaufanie, a nie odstrasza. Ale pozory mylą. Przekonało się o tym wielu nieszczęśliwców; ich groby znaczą trasę jego wędrowki; puste domy, w których nigdy nie zabrzmiał śmiech dziecka oskarżycielsko wpatrują się w przypadkowych przechodniów. I pomyśleć, że za tyle tragedii odpowiedzialny jest wysoki, chudy jak szczapa staruszek o mądrych, błękitnych oczach. Staruszek, który znał najskrytsze marzenia swych ofiar i spełniał je niemal za darmo. Bo czymże jest mała, niewinna przysługa...

Austin nie uznaje przemocy fizycznej. Jest kusicielem, a nie rzeźnikiem. Działa subtelnie, wyrafinowanie, krok za krokiem budując sieć swoich intryg.

Trzeba mieć silną wolę lub głęboką wiarę, aby go pokonać, gdyż żadna, nawet najpotężniejsza magiczna broń nie uczyni mu krzywdy; żaden, nawet najbardziej śmiertelny czar nie zrobi na nim najmniejszego wrażenia. W walce z Ruthynem nie pomogą nawet woda święcona, srebro ani hostia. Nie obronią mury zamku, stalowe kraty, magiczne zapory. Nigdy zresztą nie są potrzebne – ofiary przychodzą do sklepu Austina z własnej woli i dobrowolnie skazują się na potępienie, gdyż pokusa jest silniejsza niż zdrowy rozsądek.

Austin wie, czego pragną ludzie odwiedzający jego sklep. Zawsze też spełnia ich najskrytsze marzenia – nigdy jednak za darmo. W zamian za swe prezenty przydziela im „zadania do wykonania”. Zadania, których celem jest zasianie

niezgody, doprowadzenie do tego, aby ludzie zaczęli się nawzajem zabijać.

Austin postępuje zawsze według tego samego schematu. Wyszukuje najbardziej podatnych na sugestię, i każe im spłacać drobnego figla komuś, za kim nie przepadają. Później powoli „podgrzewa atmosferę” – wymaga od nich coraz więcej i więcej, co zazwyczaj kończy się tragedią. Po pewnym czasie ludzie zaczynają się mordować, okradać, ogarnia ich szaleństwo. Miasteczko, w którym do tej pory dobrze im się żyło, pogrąża się w chaosie i bezprawiu. Po „robocie”, zanim ktokolwiek zorientuje się o co w tym wszystkim chodzi, Austin wyrusza w dalszą drogę, na poszukiwanie następnych ofiar.

Istnieje tylko jeden sposób na „pokonanie” Austina: trzeba się oprzeć jego pokusom oraz przekonać innych, że to on, a nie ich sąsiedzi, jest odpowiedzialny za wszystkie nieszczęścia. Powinno to być trudne, ale nie niemożliwe do wykonania. Prowadząc przygodę z udziałem Handlarza Marzeń Mistrz Podziemi musi zapomnieć o rzutach kośćmi i tysiącach testów. O powodzeniu mają decydować umiejętności aktorskie graczy, dar przekonywania oraz czyny, których bohaterowie graczy dokonają na sesji, ale nie rzuty kośćmi!

Wprowadzenie Austina do gry nie powinno być trudne. Być może bohaterowie trafią do miasteczka, w którym Handlarz niedawno otworzył swój interes i będą musieli wyjaśnić przyczynę kilku krwawych zająć z udziałem spokojnych mieszkańców, a następnie, kierując się zebranymi informacjami, dojść do tego, że wszystkiemu jest winien „sympatyczny” właściciel sklepu z różnościami. Być może drużyna już się z nim spotkała i teraz podąża jego tropem, starając się ocalić jak najwięcej niewinnych ludzi. Możliwości jest wiele, lecz Mistrz Podziemi musi dobrze przygotować się do tej konfrontacji – być może Austin przygotował dla bohaterów specjalną niespodziankę...

Ku:zymiś

Josef-Maria von Kohlenberg

Kapłan II poziomu, były nowicjusz, były łowca czarownic

Sz	Ww	Us	S	Wyj	Zyt	I	A	Z	Cp	In	Oj	SW	Oj
4	60	45	3	4	7	55	2	15	60	60	60	60	30

Umiejętności: czytanie i pisanie; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; teologia; celne strzelanie; krasomówstwo; cichy chód na wsi; cichy chód w mieście; szósty zmysł; specjalna broń – sieć, łaśso, pistolet strzałkowy, broń rzucana; silny cios; język tajemny – magiczny; rzucanie czarów – kapłańskich 1 i 2 poziomu; medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; wykrywanie magicznych przedmiotów; prawo; wiedza o demonach.

Przedmioty: białe szaty z wyszytym na piersi symbolem Solkana, koń, juki z zapasami, inne przedmioty do uznania Mistrza Gry.

Punkty Magii: 14

Czary:

Magia Prosta: Przekleństwo; Płonące światło.

Magia kapłańska – kapłańskie odpowiedniki zaklęć: Strefa sanktuarium, Odesłanie małego demona, Spętanie demona, Strefa demonicznej ochrony, Strefa likwidacji demonów.

Zasady specjalne: nienawidzi wyznawców Chaosu. Uwaga! Zdarza się, że poczytuje za nich całkowicie niewinnych ludzi. Każdy, kto próbuje mu przeszkodzić, może zostać oskarżony o sprzyjanie mrocznym bogom.

Josef-Maria von Kohlenberg urodził się w ubogiej rodzinie szlacheckiej w Ostlandzie. Dorastał w niewielkiej osadzie Kohlenberg, będącej niegdyś własnością jego rodu. Mając osiemnaście lat pojął za żonę Tamarę von Kalerg, córkę właściciela kilku pobliskich wiosek. Tamara dała mu dwoje dzieci, syna i córkę. W domu młodego von Kohlenberga panowała miłość i szczęście. Wszystko zmieniło się pewnego jesienego dnia, gdy osada stała się celem ataku grupy zwierzoluździ, którym przewodził Wojownik Chaosu. Banda najeźdźców wyrznęła mieszkańców wioski i spaliła ich domy. Kohlenberg był jednym z ostatnich pozostałych przy życiu obrońców. Walczył z wściekłą determinacją – za plecami jego i kilku ostatnich wieśniaków stał dom, w którym zamknęła się jego żona wraz z dziećmi. W geście rozpaczki wyzwał na pojedynek wodza grupy napastników. Wojownik Chaosu, wybraniec Khorne'a, przyjął walkę. Josefowi cudem udało się śmiertelnie ranić wyznawcę Chaosu, jednak ku jego przerażeniu zwierzoluździe nie uszanowali warunków pojedynku. Schwytali go, wdarli się do budynku i na oczach Josefa zamordowali jego żonę i dzieci. Ich okrwawione czaszki powiesił sobie przy pasie minotaur, który został nowym szefem bandy.

Wyznawcy Chaosu odrąbali Josefowi lewą dłoń, zmusili do oglądania kaźni bliskich mu osób i zostawili, by wykrwawił się na śmierć.

I tak pewnie by się stało, gdyby nie tajemniczy starzec w białych szatach, który przypadkowo – lub może wcale nie tak przypadkowo – zjawił się na miejscu pogromu kilkanaście minut po odejściu zwierzoluździ. Zaopekował się nieprzytomnym Josefem, a po jego wyzdrowieniu przyjął na ucznia. Był bowiem kapłanem mało popularnego, jednak szanowanego i groźnego boga – Solkana, Pana Prawej Zemsty. Nauczył młodego, lecz zgorzkniałego Kohlenberga zasad wiary, wzbudził w nim fanatyczny płomień religijnego zaślepienia. Przekonał go, iż Chaos jest jego prawdziwym i jedynym wrogiem, i że można go spotkać wszędzie.

Mentor Josefa wkrótce zmarł na gruźlicę, jednak jego słowa padły na podatny grunt. Kohlenberg porzucił spaloną osadę i został łowcą czarownic. Wkrótce jego nazwisko stało się szeroko znane. Kojarżono go powszechnie z tzw. „Masakrą Dietrichoffen”, w której fanatyczny tłum zabił przejeżdżających przez miasto kupców z Kitaju, poczytując ich skośne oczy za jawną mutację. Innym śladem jego działalności jest wypalony Adlerschloss – siedziba, prawdziwego tym razem, czciciela Tzeentcha.

Po kilku latach życia łowcy czarownic, spędzonych na szlakach Starego Świata, Kohlenberg doszedł do wniosku, że więcej pożytku przyniesie ludziom, gdy zostanie kapłanem Solkana – kiedy przekaze im surowe zasady jego wiary.

Odtąd przemierza Imperium, Bretonię i Tileę szerząc religię Pana Prawej Zemsty, choć oczywiście nie cofa się również przed użyciem siły, gdy natknie się na ślad działalności Chaosu.

Von Kohlenberga można spotkać w wszędzie. W dowolnym mieście, na szlaku, w górskiej gospodzie. Kapłan Solkana jest niespokojnym duchem i nie ustaje w niszczeniu zła. Bohaterowie mogą się na niego natknąć, gdy przemawia do zgromadzonych wieśniaków, nauczając ich moralności, ale równie dobrze może to być spotkanie, podczas którego jedna nieostrożna, rzucona przez członków drużyny uwaga może napytać im biedy – von Kohlenberg uzna ich za czcicieli Chaosu i postara się podburzyć przeciw nim innych. Nawet jeśli mu się to nie uda, sam w sobie jest groźnym przeciwnikiem.

Kapłan Solkana jest cennym sprzymierzeńcem dla grupy, która spodziewa się stawić czoło demonowi – znane mu zaklęcia są skuteczną bronią przeciw tym istotom. Jedyny problem, jaki może zaistnieć po nakłonieniu Josefa do współpracy, to hamowanie jego żądzy pomsty na wyznawcach Chaosu...





SZCZYPTĄ SOLI

Zombie w systemie Zew Cthulhu, opisane przez
Marcusa L. Rowlanda

Ilustracje: Hubert Czajkowski

W naszej kulturze (ogólniej: w kulturze europejskiej) egzystuje wiele mitów traktujących o czarach i bestiach przywoływanych do życia mocą magii. Zazwyczaj nie traktujemy takich historii poważnie, jednak przypadkowy badacz Mitów często przekonuje się, że to, co do tej pory uważał za niegroźną (choć upiorną) ludową baśń, jest jak najbardziej rzeczywiste. Jedną z takich historii są opowieści o *zombie* – ożywionym ludzkim trupie, posłusznym woli czarownika, który go wskrzesił. Istoty takie pojawiają się w mitologiach wielu różnych kultur. Mimo mnogości różnych relacji (a może właśnie z tego powodu?) o ożywieniach istnieje tyle wzajemnie sprzecznych informacji na temat *zombie*, że dotarcie do prawdy staje się bardzo trudne. Całość dodatkowo komplikuje fakt, iż mamy do czynienia z kilkoma całkowicie odmiennymi rodzajami zombiopodobnych istot, z których każda wygląda odrobinę inaczej, posiada różne mocne i słabe punkty. Oprócz tego istnieje również pewien rodzaj szaleństwa sprawiającego, że obłąkany zachowuje się jak *zombie*.

ŚMIERĆ ZA ŻYCIE, CZYLI NATURALNY ZOMBIE

Istnieje wiele opowieści o ludziach, którzy przemienili się *zombie* pod wpływem złego uroku. Stworzone w ten sposób

istoty są zazwyczaj dość powolne i słabe fizycznie; pozbawione jakichkolwiek emocji, wydają się pojmować tylko najprostsze polecenia. *Zombie* są wykorzystywane przez ich pana (zazwyczaj jest nim potężny szaman) do obrabiania pól i innych nieskomplikowanych prac fizycznych, przy których ich przyrodzona powolność i niezdarność nie stanowi problemu. Czasami udaje się takiemu *zombie* uwolnić spod działania uroku i uciec, jednak nieszczęśnik ma małe szanse na pełen powrót do zdrowia i psychicznej równowagi.

Zombie tego rodzaju (tzn. żywi ludzie pozostający pod wpływem uroku) nie są szczególnie niebezpieczne: służą raczej jako pewne ostrzeżenie, swoim istnieniem przypominając okolicznym mieszkańcom, że ich również może spotkać podobny los, jeśli sprzeciwią się władzy złego czarnoksiężnika (szmana, guru, etc.). Niektóre odcięte od świata społeczności mogą być całkowicie zdominowane przez takich władców *zombie*. Mimo to większość poddanych czarownika stanowią normalni ludzie, gdyż przeważnie są dłoń bardziej przydatni niż bezwzględnie posłuszne, ale pozbawione inteligencji *zombie*.

UWAGI DLA STRAŻNIKA Tajemnic

Istnienie tego rodzaju *zombie* jest dość dobrze udokumentowane w źródłach pisanych. Wiadomo, że niektóre naturalne trucizny mogą na dłuższy czas pozbawić ofiarę własnej woli, a przy odpowiednio dużej jej dawce stan ten może być nieodwracalny. W latach 70. i 80. naszego wieku odkryto syntetyczne narkotyki, dające zbliżony efekt. Choć znamy sposoby leczenia zatrutych wywołanych przez niektóre z tych substancji, nadal jednak mechanizmy biochemicznego działania części z nich pozostają dla nas niezrozumiałe.

W kampanii osadzonej w latach dwudziestych zarówno przyczyny, jak i sposób leczenia zombiopodobnych zachowań będą dla Badacza zagadką. Strażnik Tajemnic może oczywiście przyjąć, że sytuacja tego rodzaju jest manifestacją czegoś zupełnie innego – np. wpływu magii lub Mitów Cthulhu.

Mechanizm rekrutowania kolejnych niewolników jest stosunkowo prosty: służy władcy zombich wyszukują odpowiedniego kandydata i dosypują mu do jedzenia lub picia pierwszą dawkę odpowiedniej trucizny. W ten sposób można również zatruc strzałą czy pocisk z dmuchawki; ofiara może także nieświadomie zażyć narkotyków, wdychając zatruty pył. Jeszcze innym sposobem jest wprowadzenie trucizny do ciała za pomocą zwykłej strzykawki. Ta początkowa dawka czyni ofiarę uległą i posłuszną cudzej woli, gotową bez zastrzeżeń podążyć za łapaczami władcy zombich. Kolejna, większa porcja narkotyku zostanie podana nieszczęśnikowi w warunkach i otoczeniu, które ma zwiększyć jego podatność na sugestię. Dzieje się to najczęściej w trakcie religijnej lub quasi-religijnej ceremonii – pod wpływem śpiewu i rytmicznego falowania tłumu ofiara jeszcze silniej uzależnia się od woli czarownika.

„Żywe” *zombie* nie przejawiają własnej inicjatywy i będą kontynuować raz podjęte czynności dopóty, dopóki nie wyda się im innego polecenia. Nie są w stanie interpretować rozkazów, tak więc nie podejmą działań mogących ułatwić im pracę i nie zauważą błędów w wykonywanych czynnościach (zazwyczaj nawet nie potrafią mówić).

MECHANIKA GRY

Każda przemiana w „żywego” *zombie* zachodzi w dwóch etapach. Wszystkie zaczyna się z chwilą przyjęcia przez

ofiary pierwszej porcji narkotyku. Dawka ta ma moc trucizny (porównywaną z Kondycją) równą $2k6+2$ i zaczyna działać po $1k4$ rundach od chwili podania. Jeśli działanie trucizny będzie silniejsze niż Kondycja ofiary, Moc zatrutej osoby jest redukowana do 1, a Zręczność o $1k6$ punktów. Ofiara nie posiada już własnej woli i wykona każde wydane jej polecenie. Jeśli siła działania trucizny jest zbyt mała (po porównaniu jej z Kondycją), Moc ofiary jest redukowana tylko o tyle punktów, ile wynosi połowa mocy trucizny. W takim wypadku ofiara staje się bardziej podatna na sugestie i próbując sprzeciwić się czyjejś woli musi wykonać test $5xMOC$, a ponadto traci $1k6$ punktów Zręczności (efekty będą odczuwalne przez $1k4+1$ godzin). Kiedy trucizna przestanie działać, ofiara odzyskuje jeden punkt Mocy co $2k4$ minut, jednak jeszcze przez jakiś czas (20-KON godzin) będzie odczuwać ogólne otępienie i ociężałość psychofizyczną. Pełną Zręczność odzyskuje się dopiero po kilku godzinach snu.

Natychniastowa próba leczenia trucizny (udana) zmniejsza utratę Mocy i Zręczności o połowę.

Czasami „rekrutacja” zaczyna się od magicznego ataku, który osłabia Moc ofiary, czyniąc ją podatną na sugestie. W takim przypadku należy porównać punkty magii czarownika z punktami przeciwnika. Jeśli mag będzie miał ich więcej niż jego ofiara, stanie się ona zależna od woli czarownika (aż do chwili, gdy zaklęcie zostanie zdjęte). Podtrzymywanie działania czaru kosztuje 1 PM za każdą godzinę jego trwania. Metoda ta jest stosunkowo rzadko stosowana, gdyż jeśli zaklęcie się nie powiedzie, czarownik jest narażony na bezpośredni kontakt z ofiarą.

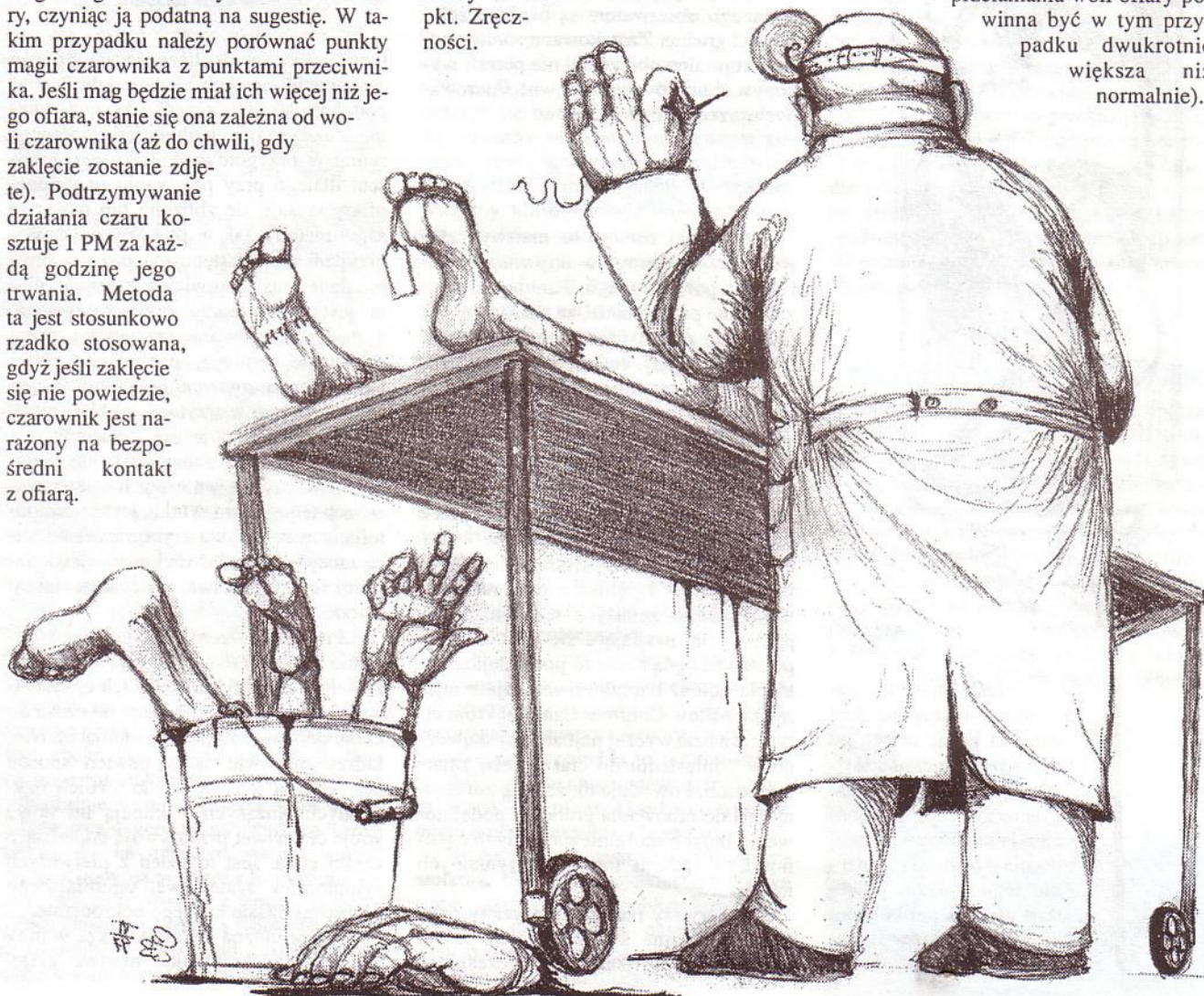
Jeżeli proces przemiany w *zombie* jest uzależniony od substancji chemicznych, w trakcie późniejszego rytuału konieczne jest podawanie co $5+1k6$ minut drugiego, silniejszego specyfiku. Siła działania tego narkotyku wynosi 10, każda kolejna dawka redukuje Moc i Zręczność ofiary o $1k4$ punkty (lub o połowę tej wartości, jeśli organizm odeprze działanie trucizny). Dobrze zaznajomiony z działaniem narkotyku władca zombich będzie kontynuował rytuał aż do momentu całkowitego złamania woli ofiary (tzn. do chwili, gdy jej MOC spadnie do 1). Ubocznym skutkiem zaniku Mocy bohatera jest utrata wszystkich punktów magii.

Jeśli czarownik odprawia rytuał magiczny, musi użyć własnych punktów magii do przełamania woli ofiary. Gdy już mu się to uda, w następnych etapach będzie mógł wykorzystywać także punkty magii swoich pomocników. Podczas przerw między kolejnymi fazami zaklęcia każdy z wspomagających maga akolitów może do punktów magii czarownika dodać trzy lub mniej własnych PM. Za każdym razem, gdy zgromadzą oni więcej punktów magii niż ma ich ofiara, delikwent traci $1k4$ pkt.

Mocy i $1k2$ pkt. Zręczności.

Procedura ta jest powtarzana co $3k6$ minut – aż do momentu, gdy Moc ofiary spadnie do 1 (traci wszystkie punkty magii). Rzucenie zaklęcia „kosztuje” czarownika $1k4PP$.

Gdy rytuał (obojętne – magiczny czy chemiczny) zostanie ukończony, jego ofiara przez $2k10+10$ dni nie będzie mogła podejmować prób odzyskania swej Mocy. Później istnieje 1% szans (rosną one z każdym kolejnym dniem o 1 – aż do poziomu 20%) na odzyskanie 1 punktu Mocy. Bardzo rzadko zdarza się, aby jakiś Bohater Niezależny uwolnił się w ten sposób od psychicznego zniewolenia. Gdy Moc zaczyna już powracać, ofiara może podjąć próbę ucieczki lub przeciwstawienia się rozkazom swego władcy. Każdego dnia można podjąć tylko jedną taką próbę, a jej powodzenie wymaga udanego testu $5xMOC$. Oczywiście władcy zombich są wyczuleni na wszelkie oznaki buntu i samodzielności u swoich podopiecznych. Mogą powtarzać procedurę zniewalającą ofiary tak często, jak tylko będą uważali to za niezbędne. Ci z nich, którzy używają magii, mogą nawet w tym celu rzucić zaklęcie o dalekim zasięgu działania (liczba punktów magii niezbędnych do przełamania woli ofiary powinna być w tym przypadku dwukrotnie większa niż normalnie).





proces psychicznej degradacji ofiary – tzn. nastąpi utrata pierwszego punktu Mocy – Strażnik powinien wykonywać odpowiedni test raz na tydzień czasu gry (nie zwiększając już jednak prawdopodobieństwa wystąpienia uszkodzeń). Procedurę należy kontynuować aż do chwili, gdy Moc i Inteligencja ofiary spadną do poziomu 1.

Jeśli „żywy” *zombie* zostanie uwolniony spod działania uroku, można próbować wyleczyć go sposobami medycznymi lub przy użyciu psychoterapii – Strażnik ma prawo zastosować standardowe reguły dotyczące psychoterapii i leczenia chorób społecznych. Ofiary przemiany (niezależnie od chemicznego lub magicznego charakteru ceremonii) tracą podczas rytuału 2k6 PP/1k3 PP. Niespodziewane spotkanie z *zombie* może spowodować utratę 1k2 PP/1 PP. Widok bliskiej osoby przemienionej w *zombie* powoduje utratę 1k6 PP/1 PP. Współczynniki takiej istoty są niemal identyczne jak u normalnego człowieka – z tą różnicą, że jej Moc wynosi tylko 1. Ponadto nie może ona używać swojej Inteligencji, a Wykształcenie i Zręczność są mocno ograniczone. Takie *zombie* nie potrafią walczyć i dla postronnego obserwatora są bardziej żałosne niż groźne. Zaatakowane *zombie* odnosi normalne obrażenia, nie potrafi wykonywać uników ani parować skierowanych przeciw niemu ciosów.

ŻYCIE PO ŚMIERCI, CZYLI KLASYCZNY ZOMBIE

Ten rodzaj *zombie* to martwy człowiek, przywrócony do aktywnego działania za pomocą magii. Panuje dość powszechne przekonanie, że czarodziej parający się magią nekromantyczną musi być z natury zły. Jednak niektórzy neutralni lub nawet dobrzy charakterem czarownicy również mogą specjalizować się w tego rodzaju czarach. Trzeba zwrócić uwagę, że jest mało prawdopodobne, aby studia nekromantyczne mogły być kontynuowane z powodzeniem przez dłuższy czas bez jakiegokolwiek utraty Poczytalności przez czarodzieja. Magowie próbujący zgłębiać wiedzę na temat wskrzeszania zmarłych narażeni są na pokusy zła, nasilające się w miarę, jak poznawać będą coraz to potężniejsze zaklęcia i coraz bardziej przerażające tajemnice Mitów Chtulhu. Czary nekromantyczne są zazwyczaj najbardziej skuteczne w odniesieniu do ciał świeżo zmarłych osób. Powoduje to, że mag zmuszony jest do rabowania grobów i podejmowania innych moralnie nagannych czynności, a czasem nawet do rytualnych morderstw.

Na pierwszy rzut oka klasyczny *zombie* przypomina swych żywych pobratymców (opisaliśmy ich wcześniej),

dlatego łatwo ich ze sobą pomylić. Jeśli zaklęcie, które powołało go do życia, zostanie zdjęte, *zombie* natychmiast „umrze” i nie będzie już można wskrzesić go ponownie. Jeżeli zaklęcie animujące ma odpowiednią moc, to taki wskrzeszony sługa zachowywać się będzie w miarę normalnie, a przypadkowy, mniej doświadczony obserwator raczej nie zorientuje się z kim naprawdę ma do czynienia.

Chociaż do stworzenia *zombie* zazwyczaj używa się trupa, możliwe jest wykorzystanie w tym celu żywego człowieka – zostaje on zabity i przemieniony w ożywionca dopiero podczas odpowiedniego rytuału. Ceremonia wzmacnia działanie magii, dlatego magowie kontrolujący dużą ilość *zombie* prawie na pewno będą używać tego sposobu rekrutacji.

Wiele legend podaje różne sposoby unicestwiania *zombie*. Najbardziej powszechne sugerują użycie soli, metoda ta jest jednak słabo potwierdzona doświadczalnie. Badacze będą musieli radzić sobie z tego typu stworami polegając na własnym doświadczeniu i sprycie, eksperymentując w celu odkrycia najlepszego sposobu.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Na prawdziwe *zombie* można się natknąć w różnych okolicznościach. Sposób „rekrutacji” nowych niewolników jest tu podobny, jak w przypadku żywych *zombie*. Zazwyczaj wygodniej jest odprawiać rytuał w przygotowanym do tego miejscu, dlatego przy porwywaniu upatrzonej ofiary stosuje się zbliżone lub nawet te same metody, jak w powyżej opisanych przypadkach. Następująca później ceremonia jest już całkowicie odmienna: ofiara jest odpowiednio przygotowywana, a następnie zabijana (zazwyczaj przez przecięcie tętnicy), pozbawiana krwi i przemieniana w *zombie* (zanim nastąpi zgon). Aby powstrzymać rozkład ciała, zazwyczaj dokonuje się balsamowania lub jakichś innych zabiegów konserwujących. W prymitywniejszych społeczeństwach ten element rytuału jest często pomijany, w związku z czym *zombie* wkrótce zaczyna rozpadać się i gnić – jego ciało roi się od robactwa, roztaczając duszący odór śmierci.

„Prawdziwe” *zombie* są już nieodwracalnie martwe i nie wymagają zbyt wielu zabiegów podtrzymujących ich egzystencję (czarnoksiężnik może np. od czasu do czasu odnawiać zaklęcie animujące). Niektórzy magowie są w pewien sposób przywiązani uczuciowo do swoich ożywionych służących – kupują im nowe stroje czy nawet przyszywają odpadające części ciała. Jest to jeden z pierwszych symptomów szaleństwa, ogarniającego po jakimś czasie każdego nekromantę.

Zombie można stworzyć także w inny sposób – wskrzeszając martwe ciało.

ZASADA OPCJONALNA

Jeśli ofiara nie zostanie uratowana (ani nie uda jej się uciec), po pierwszym miesiącu służby pojawia się możliwość (rosnąca o 1%/tydzień) nieodwracalnego uszkodzenia mózgu. Uszkodzenie tego rodzaju powoduje utratę 1 punktu Mocy i 1k2 punktów Inteligencji. Gdy zaczniesz się

Metoda ta jest jednak trudniejsza do realizacji niż opisane powyżej sposoby i rzadko daje naprawdę satysfakcjonujące efekty. Zazwyczaj korzystają z niej adepci „białej” magii i ci, którzy nie są w stanie dopełnić morderstwa.

MECHANIKA GRY

Najbardziej powszechna forma „klasycznego” *zombie* jest opisana w *Call of Cthulhu Sourcebook for the 1920s* (s. 30 w pierwszej i drugiej edycji, s. 121 w edycji z twardą oprawą). Charakterystyczną cechą tych stworzeń jest ich nadludzka siła i zwiększona odporność na rany.

Pierwszy etap rekrutacji *zombie* wygląda podobnie jak opisałem poprzednio – porwijąc ofiarę przełamuje się jej Moc i pozbawia własnej woli. Następująca potem ceremonia przemiany człowieka w *zombie* składa się z trzech etapów.

Pierwszy z nich polega na zebraniu odpowiedniej mocy (patrz wcześniejszy opis). Gdy czarnoksiężnik dysponuje już odpowiednią pulą punktów magii, może przystąpić do rytualnego mord. On sam lub któryś z jego akolitów przecina tętnicę ofiary – nieszczęśnik zaczyna wykrwawiać się na śmierć, tracąc co 1k3 minuty jeden punkt Wytrzymałości. Gdy krew wycieka, czarnoksiężnik stara się przełamać wolę ofiary (za pomocą posiadanej Mocy) – każda tego rodzaju próba może być podejmowana co 1k6 minut. Jeśli żadna z nich nie zakończy się powodzeniem, ofiara ceremonii umiera nie przemieniona w *zombie*. Jeśli jednak rytuał został spełniony zgodnie z wszystkimi wymogami, w ciele ofiary pozostaje 1 punkt Mocy.

Teraz czarnoksiężnik przechodzi do następnego etapu, który ma na celu przejęcie kontroli nad ofiarą. Zmarły nadal posiada własną Inteligencję, choć resztki świadomości wygasną po INT x 1k6 minutach. Czarnoksiężnik musi „przekonać” *zombiego*, że jest jego panem. Dokonuje tego przeciwstawiając swoje punkty magii jednemu punktowi Mocy ofiary. Jest to dość łatwa procedura, lecz może się zdarzyć, że i ona – nim zakończy się sukcesem – wymagać będzie kilku prób (następujących po sobie co 2k3 minuty). Ofiary, które zostaną wyzwolone na tym etapie ceremonii będą wierzyć, że nadal są żywe – mogą nawet przyłączyć się do walki przeciwko czarnoksiężnikowi! Jeśli czarownik zostanie zabity lub przepędzony zanim uzyska kontrolę nad ofiarą, *zombie* może wpaść w amok.

Gdy już kontrola zostanie narzucona, *zombie* powinien zostać zabezpieczony przed rozkładem. Zazwyczaj wymaga to kąpeli w odpowiednim roztworze chemicznym lub zastosowania jakiegoś zaklęcia, dzięki któremu ciało będzie utrzymane w odpowiednim stanie. Jeśli czarnoksiężnik chce, aby *zombie* lepiej udawał normalnego człowieka, musi poświęcić

na to dodatkowe punkty Magii. Przykładowo: 5 punktów może sprawić, iż mimika ożywieńca będzie nieco przypominała ludzką, za 3 punkty można „kupić” naturalny kolor skóry itp. (szczegóły zależą od decyzji Strażnika).

Innym, mniej gwałtownym sposobem tworzenia *zombiego* jest wykorzystanie odpowiedniej odmiany czaru „Wskrzeszenie”. Ciało, potrzebne do udanego odprawienia tego zaklęcia, nie musi zostać zabite, jednakże nawet po wskrzeszeniu nie będzie niczym więcej jak bezmyślnym *zombie*. Rzucenie czaru „kosztuje” maga 1k10 PP (za pierwszym razem) lub 1k3 PP (za każdym następnym) i 1k6 punktów magii (plus kolejny punkt za każdą dobę, jaka upłynęła od chwili śmierci delikwenta).

Chociaż w podręczniku podstawowym nie wspomina się nic na ten temat, spotkanie z *zombie* powinno wpływać na poziom Poczytalności bohaterów. Przy pierwszym spotkaniu z ożywieńcem powinni utracić 1k2 PP/1 PP, a ponadto 1k2 PP/1 PP jeśli osoba brana dotąd za człowieka okaże się *zombie*.

Widok przyjaciela lub ukochanej osoby zamienionej w *zombie* powinien pozbawić delikwenta 1k6 PP/1 PP.

REANIMACJA

Korzystając z sekretów chemicznych i elektrycznych reakcji, niektórzy uczeni próbują przywrócić trupa do stanu quasi-aktywności. Czasami łączą ze sobą fragmenty martwych ciał w jedną istotę, która zostanie potem reanimowana. Tego rodzaju monstrum w bardzo niewielkim stopniu przypomina opisanego wcześniej „klasycznego” *zombiego*, dlatego niejeden uczoney, któremu udało się dokonać tego rodzaju kreacji, sądzi, że udało mu się stworzyć

żywą istotę lub przywrócić życie zmarłemu. Zazwyczaj badacz nieświadomie używa do stworzenia *zombie* jakiejś formy magii: po prostu wiele naukowych urządzeń używanych w trakcie eksperymentu (wielkie, błyskające światłokami maszynerie, wyszukane kąpiele chemiczne, potężne ogniwa elektryczne etc.) w rzeczywistości ułatwia zogniskowanie woli naukowca i gromadzenie punktów Magii. Próby reanimacji są zazwyczaj poprzedzone długotrwałymi badaniami teoretycznymi, a następnie różnego rodzaju częściowymi doświadczeniami praktycznymi. Gorączkowa praca w laboratorium często wprowadza uczonego w trans, po którym następuje krańcowe wyczerpanie psychofizyczne (być może jest to uboczny efekt wysiłku związanego z nieświadomym koncentrowaniem energii magicznej).

Reanimatorzy, chcąc zapewnić sobie stały dopływ świeżych ciał, często wchodzi w układy z rabusiami cementarnymi lub nawet popełniają morderstwa. Ich naukowe poszukiwania mogą prowadzić





do bardziej bezpośredniego i niszczonego psychikę kontaktu z Mitami Cthulhu. Wygląda to tak, jakby jakaś zła inteligencja (być może Nyarlathotep) znajdowała przyjemność w podsuwaniu reanimatorom wiedzy, która zapewnia uczonemu tylko częściowy sukces, pozwalając dotknąć rąbka Mitów. Istoty będące dziełem reanimatora bardzo często obracają się przeciw swemu stwórcy, stając się przyczyną jego zagłady.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Procedura reanimowania jest bardzo skomplikowana, wymaga lat studiów i poszukiwań naukowych. Uczony chcący zgłębiać to zagadnienie powinien mieć w sumie przynajmniej 200% w trzech lub więcej umiejętnościach naukowych przydatnych w tego rodzaju studiach (przykładowo: chemii, farmacji i zoologii). Osoba posiadająca takie kwalifikacje początkowe musi przynajmniej połowę

swego czasu poświęcać na studia teoretyczne i pracę laboratoryjną. Po każdym sześciu miesiącach badań uczony wykonuje Test Korzystania z Bibliotek: jeśli będzie on udany, delikwent uzyskuje 1k6 % w nowej umiejętności pod nazwą *reanimacja*. Dodatkowo, jeśli nie powiedzie mu się test poczytalności, traci 1k2 PP. Odpowiednie książki (rzadko spotykane) mogą pomóc w rozwijaniu tej zdolności, tak samo jak książki Mitów Cthulhu przyczyniając się do pogłębiania wiedzy bohaterów na temat Mitów. Przykładowo: notatki Herberta Westa mogą podnieść o 15% wiedzę bohatera na temat *reanimacji*, jednak czytelnik ryzykuje utratę 2k6 PP/1k6 PP. Bardzo często książki traktujące o *reanimacji* związane są w różny sposób z problematyką Mitów Cthulhu, co pociąga za sobą dodatkową utratę PP (szczegóły zależą wyłącznie od Strażnika Tajemnic).

Badania związane z *reanimacją* są zazwyczaj bardzo kosztowne. W miarę jak uczony poszerza swą wiedzę, będzie starał się skompletować coraz bardziej wyszukany sprzęt, porzucając starsze i mniej efektywne metody, narzędzia i aparaty. Uczniowie zgłębiający sztukę *reanimacji* powinni być przygotowani na wydatki (przeznaczane na wyposażenie laboratorium) rzędu 500\$ (lub 100€ według kursu z lat 20. naszego wieku) za każdy 1% wiedzy z dziedziny *reanimacji*. Ponadto co roku muszą wydać określoną kwotę (50\$ x poziom umiejętności *reanimacji*) na surowce chemiczne, utrzymanie sprzętu i inne tego rodzaju wydatki. Na przykład: profesor ze znajomością *reanimacji* na poziomie 50% powinien wydać około 25.000\$ (5.000€) na wyposażenie swej pracowni, a ponadto poświęcać co roku na bieżące wydatki około 2.500\$ (500€). Biorąc pod uwagę wysokość przeciętnej profesorskiej pensji, może to być prawdziwym problemem. Stworzenie wiarygodnej przykrywki dla kosztownych badań lub próby zdobycia odpowiedniej gotówki to temat na wiele różnorodnych przygód!

Eksperymenty z *reanimacją* mogą być podejmowane przez uczonego na każdym etapie jego badań: szansa powodzenia tego rodzaju prób jest równa aktualnemu poziomowi umiejętności *reanimacji*. Próbę *reanimacji* podjąć można raz na sześć miesięcy, a resztę czasu trzeba poświęcić na eksperymenty cząstkowe, badania na zwierzętach oraz zbieranie niezbędnych komponentów (np. świeżych ludzkich ciał). Zakończone powodzeniem eksperymenty z *reanimacją* nie muszą koniecznie od razu prowadzić do stworzenia prawdziwego *zombie*. We wcześniejszych stadiach studiów są one częściej dodatkowym źródłem wiedzy na temat samego zjawiska *reanimacji*. Eksperyment tego rodzaju dodaje 1k4% do umiejętności *reanimacji*, ułatwiając

9/11

przyszłe badania. Wiedza uzyskana w wyniku takiego eksperymentu „kosztuje” 1k6 punktów magii i 1k3 PP/1 PP.

ZAWŁADNIĘCIE

Czasami martwe ciało może być animowane przez ducha jakiejś innej istoty. To, jak dobrze opanowane ciało będzie przypominało zwykłego człowieka, zależy od inteligencji i mocy intruza. Czasami istota powstała z takiego związku jest niczym więcej jak bezmyślnym *zombie*, jednak nierzadko nowa osobowość jest tak silna, że trudno odróżnić ją od psyche normalnego człowieka. Potężni czarnoksiężnicy (i być może również naukowcy-reanimatorzy) mogą posiadać wiedzę lub moc pozwalającą im na schwytanie takiej formy życia i wykorzystanie jej do animowania swoich *zombie*; istoty tego rodzaju będą zazwyczaj zaprogramowane do wypełniania woli swego stwórcy.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Zawładnięcie ciałem następuje wtedy, gdy opanowywany człowiek zostanie zabity w odpowiednich (tzn. sprzyjających zawładnięciu) okolicznościach. Przykładowo: człowiek zabity w świątyni Cthugha zostanie najpewniej opanowany przez ognistego wampira. Ogólnie rzecz biorąc, zawładnięcie jest możliwe tylko wtedy, gdy umysł dokonujący inwazji nie jest silnie związany ze swoim fizycznym ciałem (ognisty wampir ma formę bezkształtnej, gazowej chmury, a umysł kontrolujący ciało jest tylko jego niewielką częścią). Przedstawiciele wielkiej rasy z Yith mogą sporadycznie wykorzystywać czyjeś ciało, jeśli podczas mentalnej podróży przez czas jeden z nich „dostroi się” przypadkowo do umierającego człowieka. Zdarza się to jednak bardzo rzadko – zapewne dlatego, że wielka rasa korzysta z usług stworzeń badających linie życia istot, które mają zostać opanowane, niewiele pozostawiając na łasce przypadku.

Zawładnięcie na rozkaz (czyli przyzwanie stworzenia z głębi Mitów i rozkazanie mu, aby opanowało ciało) wymaga znajomości odpowiednich zaklęć z rodzaju Przywołanie/Spętanie i rytuału przypominającego ceremoniał przemiany w „klasycznego” *zombie*. W tym przypadku nie ma jednak potrzeby upuszczenia ofierze krwi ani przełamania jej Mocy: jest ona po prostu zabijana, gdy tylko powiedzie się przyzwanie, a przywołany duch przejmie kontrolę nad zmarłym. Ciało przeznaczone do rytuału powinno być możliwe świeże i nieuszkodzone, nic więc dziwnego, że czarnoksiężnicy specjalizujący się w tej technice są specjalistami w szybkim i bezbolesnym zadawaniu śmierci

(dzięki temu uszkodzenia zdobytego ciała są niewielkie i łatwe do naprawienia).

Chociaż przyzwana istota jest teraz związana z goszczącym je ciałem, nie oznacza to wcale, że jest posłuszna woli czarownika lub uczonego, który ją wezwał. Aby zdobyć kontrolę nad przyzwanym, może być konieczne odprawienie kolejnego rytuału.

Zombie stworzony tą metodą będzie posiadał Inteligencję, Zręczność i Moc kontrolującej ciało istoty, zaś Siłę, Kondycję i Budowę Ciała opanowanego człowieka. Powstały w ten sposób stwór zna wszystkie czary i posiada wszystkie moce obu istot. Przykładowo: ludzkie ciało opanowane przez ognistego wampira może dokonywać pirokinezy, czyli rozniecać ogień na odległość (bez konieczności fizycznego kontaktu z zapalnym obiektem).

Zombie powstały w wyniku opętania człowieka przez obcą istotę bardzo rzadko pozostają lojalne względem swego stwórcy (tym bardziej, że często tak naprawdę to czarnoksiężnik działa pod wpływem przywołanej istoty, realizującej w ten sposób jakieś własne, tajemnicze zamiary).

Inną formą zawładnięcia jest wymiana umysłów, praktykowana przez wielką rasę z Yith i jeszcze niektóre inne stworzenia. Metoda ta polega na wzajemnej wymianie osobowości między dwoma ciałami. Zazwyczaj jest to wymiana na stałe, choć zdarzają się przypadki jej odwrócenia. Niektórzy czarnoksiężnicy mogą używać tego sposobu transferując swą osobowość do innego, znacznie młodszego ciała, dzięki czemu uzyskują swego rodzaju nieśmiertelność. W tym przypadku może być niezbędny jakiś narkotyk lub rytuał umożliwiający przełamanie Mocy ofiary, jednak dokładny opis całego procesu wykracza poza ramy niniejszego artykułu.

PASOŻYTNICTWO

Czasami trup może być ożywiony przez pasożyta, zdolnego przywrócić ciało do życia. Takie istoty są zazwyczaj „zaprogramowane” do pewnych prostych działań, umożliwiających rozszerzenie się zakażenia, np. do zabijania zdrowych ludzi. Epidemia może być również wywołana sztucznie przez odpowiednio potężnego maga lub szalonego naukowca. Zarażone istoty natychmiast przekształcają się w *zombie* i roznoszą epidemię na coraz to większym obszarze.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Zaraza roznoszona przez *zombie* jest najniebezpieczniejsza na terenach odciętych od świata. Tam, gdzie środki komunikacji są stosunkowo słabo rozwinięte, choroba może zainfekować większość

populacji zanim jeszcze ktokolwiek zorientuje się w zagrożeniu. Choroba jest możliwa do zwalczania za pomocą jakiegось syntetycznego lub naturalnego leku, np. antybiotyku. Nie oznacza to wcale, że takie lekarstwo jest łatwe do znalezienia. Jeśli zakażenie zostanie stłumione, pacjent natychmiast umiera, gdyż epidemia roznoszona przez *zombie* dotyka tylko już martwych ludzi. Infekcja może uczynić zarażone osoby – podobnie jak to było w przypadku „klasycznych” *zombie* – nadnaturalnie silnymi.

AUTOMATYZM

Ostatnią przyczyną zombiopodobnych zachowań może być automatyzm – forma obłądzenia przejawiająca się jak gdyby wyłączeniem mózgu, w wyniku czego ciało wykonuje tylko najprostsze czynności. Działania te są zazwyczaj bezpośrednio związane z wydarzeniem, które tenże obłąd spowodowało. Mogą to być ruchy udające dobywanie broni i strzał z pistoletu czy też walkę z wymagowanym napastnikiem. Czasami można takim żywym automatom narzucić wykonywanie całkiem innych czynności, np. zamiatanie podłogi lub wycieranie stołu. Gdy taka czynność zostanie już raz „zaprogramowana”, będzie wykonywana nawet wtedy, gdy okoliczności ulegną zmianie np. zamiatanie podłogi będzie kontynuowane wtedy, gdy nieszczęślikowi zabierze się miotłą. Czasami automatyzm związany jest z jakąś inną formą obłądzenia lub fobią.

UWAGI DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Ludzi dotkniętych automatyzmem można przyuczyć do wykonywania pewnych prostych czynności: w tym celu należy poruszać kończynami nieszczęślika, symulując odpowiednie ruchy. Po kilku powtórzeniach czynność będzie kontynuowana automatycznie. Ofiary automatyzmu mogą być czasami leczone przy użyciu psychoterapii (skorzystaj ze zwykłych reguł dotyczących prowadzenia kuracji i chorób społecznych).

Automatyzm to bardzo rzadka forma obłądzenia. Jest raczej mało prawdopodobne, aby ktoś rekrutował siłę roboczą z tego typu *zombie*, uprzednio doprowadzając wybranych ludzi do szaleństwa. Automatyzm może być jednak wywołany celowo przez pewne istoty z Mitów. Możliwa jest także sytuacja, gdy prawdziwe *zombie* są ukrywane jako umysłowo chorzy (np. jako mieszkańcy zakładu zamkniętego, prowadzonego przez kultystów). Automatyzm często dotyka osób, które straciły zdrowie zmysły z powodu kontaktu z prawdziwymi *zombie* lub pod wpływem jednego z opisanych wcześniej rytuałów.



CZY CTHULHU MARZY O ELEKTRYCZNYM BUDZIKU?

Łukasz M. Pogoda
Ilustracje: Andrzej Grzechnik

„...łupież najlepiej zwalcza szampon...”
SNAP!

„Proszę Państwa! Nasz wspaniały za-
wodnik biegnie z piłką w kierunku...”

SNAP!

– Mówi David Devil z Chicago! Znajduję się w dzielnicy willowej Norridge, w miejscu, gdzie popełniono niezwykłą i brutalną zbrodnię. Dzisiaj rano policja znalazła w jednym z domów siedem ciał znanych naukowców. Wszystkie były pozbawione głów i znajdowały się w dużej zamrażarce. W budynku znaleziono nie tylko należące do ofiar dokumenty, ale nawet ich karty kredytowe i kosztowności. Mózgi denatów, wyjęte z czaszek, zostały umieszczone w tajemniczych metalowych puszkach. Podobno policja znalazła jeszcze coś – z niejasnych wypowiedzi funkcjonariuszy obecnych na miejscu zbrodni można wywnioskować, że chodzi tu o coś w rodzaju ołtarza i okultystycznych wzorów, pokrywających ściany jednego z pomieszczeń. Jednak trudno to sprawdzić, bowiem przed chwilą przybyły tu ekipy Federalnego Biura Śledczego i odsunęły policję od śledztwa. Obecnie willę otoczono szczelnym kordonem i zaprzestano udzielania dziennikarzom jakichkolwiek wyjaśnień. Będziemy tu jednak tak długo, jak FBI, starając się zdobyć dla was dalsze informacje! Tymczasem parę szczegółów dla tych, którzy dopiero teraz włączyli odbiorniki. Jeszcze niedawno budynek, który widzicie Państwo za mną, zamieszkiwał niejaki Mark Morrison. Wyprowadził się trzy miesiące temu i od tego dnia dom stał opuszczony. Parę dni temu, jak opo-

wiedzieli nam sąsiedzi, ktoś znowu zajął ten budynek. Jednak w ciągu dnia posesja wyglądała na wymarłą, a tylko po zmroku krążyły w pobliżu rozmaite samochody. Wczoraj w nocy widziano, jak ktoś wybiegł z domu, i – uciekając – głośno wzywał pomocy. Jednak błyskawicznie dopadło go dwóch osobników w płaszczach i zawlekło z powrotem do budynku. W tej sytuacji okoliczni mieszkańcy zdecydowali się wezwać policję. To zadziwiające, że jakaś sekta, odprawiająca tajemnicze rytuały, postanowiła wybrać sobie na kryjówkę dom położony w takim miejscu! Być może coś jeszcze było dla nich istotne?”

SNAP!

Gasisz telewizor. To było nawet ciekawe, ale już ci się znudziło. Trochę kojarzy się z grą Zew Cthulhu. O właśnie, już powinien się ukazać nowy numer sieciowego magazynu o grach fabularnych. Włączasz zatem komputer i uruchamiasz przeglądarkę. Czekasz parę sekund na nawiązanie połączenia, po czym kierujesz się na swoją ulubioną stronę. Przecucie cię nie omyliło. Jest też coś o twoim ukochanym systemie.

Zmagania z Wielkimi Przedwiecznymi w latach międzywojennych miały (i wciąż mają!) swój specyficzny smaczek. Faktem jest, że najlepsze klasyczne opowieści grozy powstały właśnie w tych czasach. Społeczność lat dwudziestych naszego wieku nie była tak znieczulona na przemoc, jak widzowie dzienników telewizyjnych z teraźniejszości, co dzień otrzymujący dużą dawkę przemocy i krwi. W tamtych czasach zdecydowanie większa liczba ludzi wierzyła w duchy i inne istoty nadprzyrodzone – bano się ich, bo były czymś naprawdę niezwykłym (dziś masowa publiczność ze znużeniem ogląda taśmowo tłuczone horrory z serii „Ostry nóż we krwi VIII”). Papka oper mydlanych jeszcze nie istniała, tak samo jak i telewizja, która mogła by przytępić ludzką wrażliwość i uczuciowość.

Wielu ludzi z teraźniejszości patrząc w przeszłość powie, że było to nieomal średniowiecze, pełne pruderii i zacofania. Od tamtych czasów ludzkość poszła już daleko do przodu – teraz jesteśmy bogatsi o nowe doświadczenia, wolni od przesądów i ciemnoty. Wysoko rozwinięta nauka sprawia, że żyje się nam dostatniej i wygodniej. Czy oznacza to, że teraz jesteśmy lepsi od naszych przodków?

Czy aby na pewno?

Wszystkie nasze obecne osiągnięcia opierają się na tym, co odkryli lub do czego doszli nasi pradziadowie. Dlatego nie wolno ich lekceważyć. Nie znali oni telewizji ani sieci komputerowych, natychmiastowej łączności z dowolnym punktem globu, energii atomowej, klonowania i modyfikowanej genetycznie soi, ale ich świat wcale nie był aż tak zacofany. Nie znali tego, co my mamy lub używamy dziś, ale czy przez to byli od nas gorsi? Ich świat był po prostu inny. Być może nawet lepszy niż nasz.

Jednak przez te osiemdziesiąt lub sto lat nie tylko zmieniło się nasze społeczeństwo, ale i otoczenie. Skończył się wiek pary, a zaczęły czasy plastiku i elektroniki. Nadszedł w końcu ten dzień, gdy Bóg ostatecznie umarł w naszych sercach, a bóstwem stała się technika. Kult nauki i wiara w jej potęgę, w potęgę racjonalizmu, zmieniły świat. Zabrały nam resztki człowieczeństwa. Komercja, sensacja i telewizyjna papka uczyniły nas bezdušnymi istotami, nieczułymi na otoczenie. Przypadek lub nieszczęśliwy zbieg okoliczności sprawił, że właśnie teraz gwiazdy zaczęły zbliżać ku właściwym miejscom. Kiedy dotrą tam, gdzie powinny być? Może jutro, a może dopiero za kilkanaście lat... Mity, w przeciwieństwie do ludzkości, są ponadczasowe. Wielcy Przedwieczni są cierpliwi, bowiem ludzkość jest tylko epizodem w historii wszechświata, o czym dobrze wie każdy miłośnik Lovcrafta i jego naśladowców. Ale Ten, który – choć pogrzebany – śni swe mroczne sny, już drży, czując, że zbliża

się jego wielki dzień. Dzień, w którym znów obejmie w posiadanie to jakże teraz wspaniałe miejsce – świat, który właśnie nieprzeznaczony przygotowaliśmy na jego przyjęcie. Najzabawniejszy jest fakt, że wszystko co nas otacza, całe zło i upadek, to dzieło naszych rąk. Wielcy Przedwieczni jeszcze nie zdążyli powstać, a już wszystko jest gotowe na ich przyjęcie.

Czeka na nich świat zamieszany przez ludzi zagubionych w betonowych dzunglach. Ludzi, którzy alienują się od społeczeństwa i pogrążają się w szaleństwie tak ukochanym przez Wielkich Przedwiecznych. Ludzi, którzy szukają sensu życia i – nie mogąc go odnaleźć – kończą swoje metafizyczne poszukiwania na garści pigulek lub na jednym, prostym ruchu tłoczka strzykawki. Tylko niektórym zostało tyle determinacji i cierpliwości, aby poszukiwać dalej, lecz jakże często te nadzieje grzęzną w mrokach okultyzmu lub wiedzy związanej z Mitami. To nie jest ponura wizja jutra. To dzieje się na naszych oczach – trzeba z nich tylko zerwać zastonę, aby ujrzeć prawdę.

I w takich właśnie warunkach mogą znaleźć się nasi Badacze, jeśli znużyło się nam granie w latach dwudziestych naszego wieku.

Pamiętajmy jednak, że zmianie uległa nie tylko ludzka umysłowość, ale i twory człowieczych rąk. Telefon powstał co prawda w 1876 roku, ale na próżno szukać w latach dwudziestych budki telefonicznej, nie mówiąc o aparacie w każdym domu i łączach międzykontynentalnych (choć pierwsze połączenie przez Atlantyk nawiązano pod koniec lat dwudziestych). Pierwszy elektroniczny komputer, czyli ENIAC, powstał dopiero w 1946 roku i zajmował powierzchnię małego mieszkania. Telefonia komórkowa i Internet to nowożytny wynalazki, które upowszechniły się stosunkowo niedawno. Dziś nadeszła era bezpośredniej i szybkiej komunikacji. Jeszcze nigdy informacja nie była tak poszukiwanym towarem i jeszcze nigdy nie było tak łatwego dostępu do danych. Znikły problemy z telegrafem, który przed II wojną światową był najpewniejszą z szybkich metod przekazywania informacji na duże odległości, a dziś jest już zupełnym przeżytkiem.

Wiedza zawsze była podstawowym orężem w walce z Mitami – niezależnie od tego czy stajemy z nimi twarzą w twarz w 1920 roku, czy też sto lat później. Ale dopiero teraz wszelka informacja stała się głównym motorem naszej cywilizacji. Od właściwego przepływu danych pomiędzy naukowcami zależy prędkość postępu technicznego. Liczba radarów i satelitów szpiegowskich determinuje zwycięstwo we współczesnej wojnie. Od szybkości przepływu danych na temat cen giełdowych zależy wielkość naszej fortuny. Już dziś większość tych informacji wędruje sieciami komputerowymi, które stały się przeogromną kopalnią wiedzy. Także na temat Mitów.

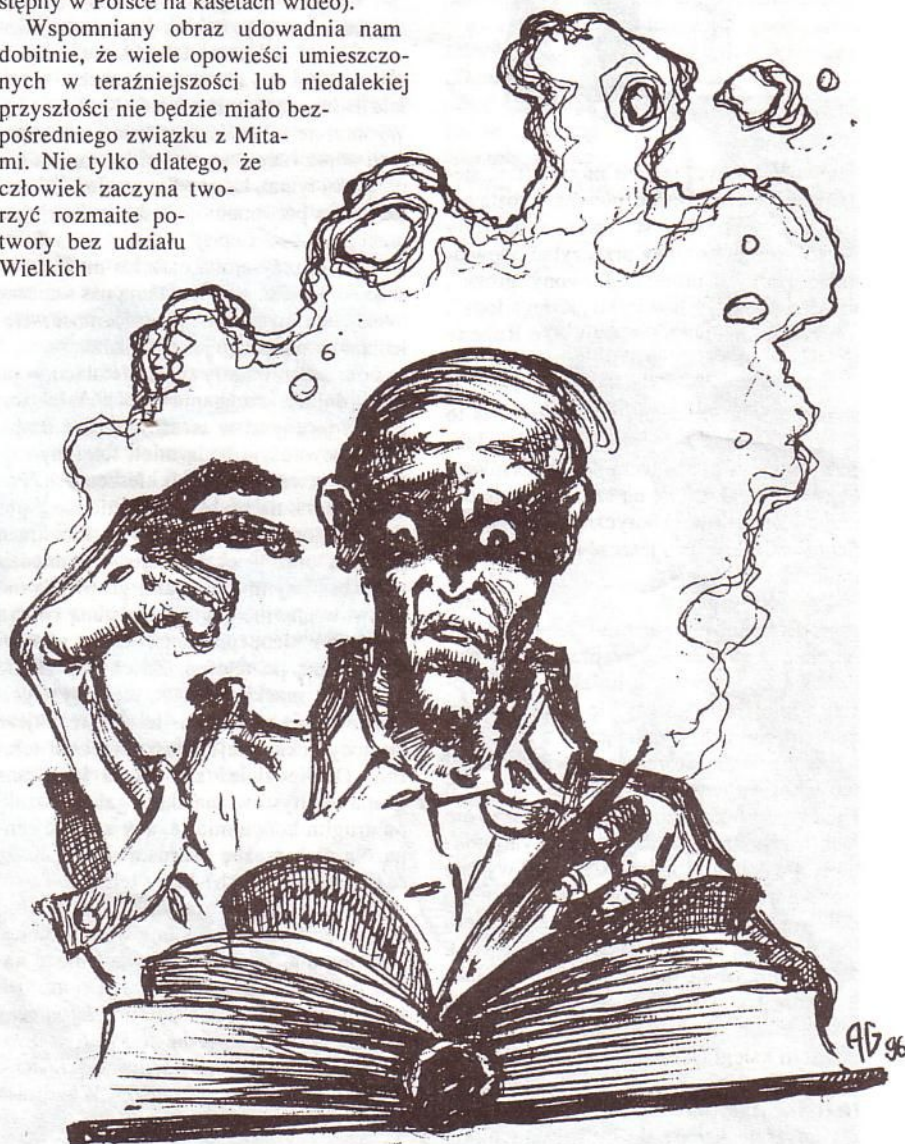
Mroczna wiedza interesuje nie tylko samotnych i szalonych kultystów, ale także

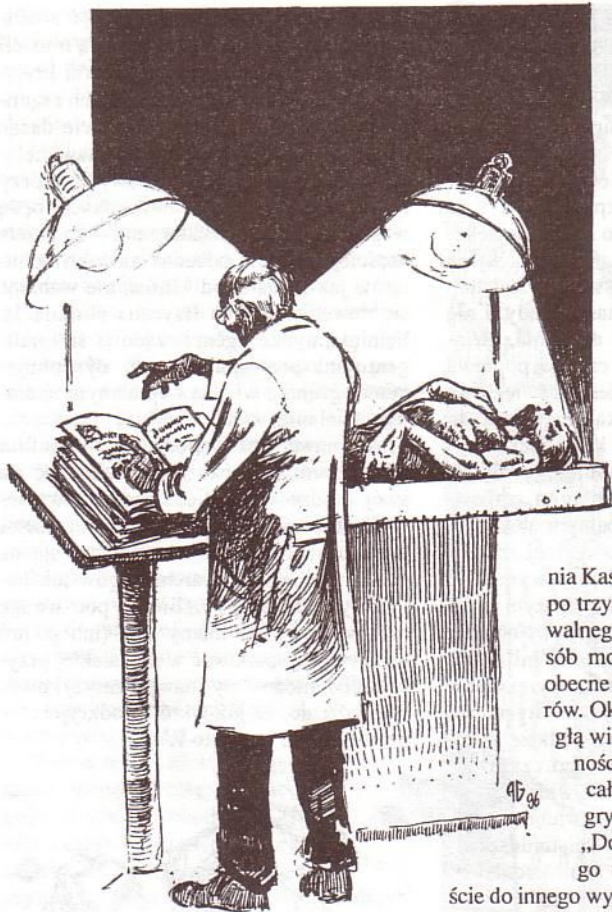
rząd i różne instytucje z nim związane. Wielu z nas ogląda aktualnie nadawany przez telewizję serial pod tytułem „X-Files”, czyli „Z archiwum X”. Fabuła kolejnych odcinków polega – upraszczając – na śledzeniu różnych zjawisk paranormalnych przez dwójkę dzielnych agentów FBI, szlachetnych do szpiku kości i za wszelką cenę dążących do nader nieciekawej i ponurej prawdy. Prawdy, która mówi, że w takim samym stopniu światem manipulują kosmici, co nasze rządy. I nie są to bynajmniej legalne działania, związane z budową żłobków czy też poprawą oświaty seksualnej. Gdzieś na świecie są ludzie, którzy za wszelką cenę dążą do ulepszenia naszej rasy, którzy eksperymentują na ludzkim gatunku, próbując stworzyć supermenów lub broń, zapewniającą w konflikcie globalnym absolutne i pewne zwycięstwo tylko jednej stronie. Ale czasem te eksperymenty wymykają się z naszych rąk, czego najlepszym przykładem może być „glut” – główny bohater filmu „The Blob” (nie chodzi mi o koszmarnie głupi i nieudolnie wyreżyserowany oryginał z lat pięćdziesiątych, ale o jego *remake*, nakręcony bodajże w latach osiemdziesiątych i swego czasu dostępny w Polsce na kasetach wideo).

Wspomniany obraz udowadnia nam dobitnie, że wiele opowieści umieszczonych w teraźniejszości lub niedalekiej przyszłości nie będzie miało bezpośredniego związku z Mitami. Nie tylko dlatego, że człowiek zaczyna tworzyć rozmaite potwory bez udziału Wielkich

Przedwiecznych. Zamiast walczyć z oślizgłymi monstrami, Badacze będą musieli walczyć z biurokracją i przepisami kryjącymi cenne informacje w mrokach rządowych archiwów. Nasi bohaterowie dążąc do prawdy mierzą się z przedstawicielami rozmaitych agencji rządowych, którzy tylko w wyjątkowych wypadkach będą współpracowali z Badaczami – o wiele częściej spróbują odsunąć naszych bohaterów jak najdalej od Mitów, nie wahając się nawet przed ich fizyczną eliminacją. Pamiętajmy, że agenci rządowi są inteligentnymi profesjonalistami, dysponującymi ogromną wiedzą i sprawnym aparatem działania.

Ale nawet bez wchodzenia w konflikt z władzami Badacze mogą napotkać na swej drodze wiele niebezpieczeństw, dotychczas ukrytych pod powierzchnią ziemi lub wody, które czasem wydobywają na powierzchnię łopaty archeologów lub batyskafy oceanologów. Biorąc pod uwagę możliwości, jakie mamy dziś (lub jakimi będziemy dysponować w niedalekiej przyszłości), można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że już wkrótce odkryjemy – przed czasem – miasto R'lyeh.





Aby zobaczyć, jak ten motyw (tzn. sięgania po rzeczy, które powinno zostawić się w spokoju) jest wykorzystywany w praktyce, wystarczy przeczytać opowiadanie Henry Kuttnera „Dzwony grozy”, wchodzące w skład zbioru „Księga Ioda”, lub przypomnieć sobie historyjkę Roberta E. Howarda „Potwór na dachu”. I choć oba wymienione opowiadania umieszczone są w realiach lat dwudziestych, niech nas to nie zmyli – dziś dysponujemy o wiele bardziej wymyślnymi technikami eksploracyjnymi, a zakrojone na szeroką skalę badania materiałów historycznych mogą nas naprowadzić na trop jeszcze niejednej tajemnicy.

Zostawmy jednak pomysły z tej kategorii na boku, jako że nie trzeba przecieć od razu wybierać się w przyszłość, aby ponosić konsekwencje ludzkiej ciekawości. Lepiej zastanówmy się nad rolą sieci komputerowych, oplatających nasz cywilizowany świat, które umożliwiają niemal natychmiastowe przesyłanie danych z jednego końca świata na drugi. Czyż nie jest to wymarzone miejsce dla Nyarlathotepe, Posłańca Bogów? Czy nie wydaje się wam prawdopodobne, że pewnego dnia na twardego dysku naszego komputera może trafić jakiś program (np. wirus), który zamiast poszukiwanych przez nas informacji wyświetlałby w oknie edytora tekstu mało znany, otoczony tajemnicą XII tom książki „The Revelations of Glaaki” (Objawienia z Glaaki)? Z pewnością trafi się jakiś kultysta, który pracowicie przepisze tę książkę do cyfrowego pliku,

nie bacząc na niebezpieczeństwo wiążące się z nadejściem Y'gonolaca (przywoływane automatycznie w trakcie czytania rzeczzonego tomu). Ba, ów kultysta z radością odda swoje życie za możliwość rozpowszechnienia na całym świecie dokumentu, dzięki któremu jego bóstwo otrzyma jeszcze większą liczbę niewinnych duszyczek. Pomyślny, co się stanie, gdy postanowimy odsłuchać plik dźwiękowy zawierający w teorii „Miłosne westchnienia Kasi”, a w rzeczywistości głos po trzykroć wzywający Nieopisywalnego. Ale nie tylko w taki sposób może nam zaszkodzić nasze obecne przywiązanie do komputerów. Okultysta dysponujący rozległą wiedzą informatyczną z pewnością jest w stanie stworzyć całą grę lub poziom do jakiejś gry (takiej, jak na przykład „Doom” lub „Quake”), którego ukończenie otwiera przejście do innego wymiaru lub do Krainy Snów.

Wyobraźcie sobie, że w trakcie zabawy powoli odprowadzamy w pamięci komputera odpowiedni rytuał, który tylko wygląda jak pojedynk z potworami i wciskanie kolejnych przełączników. Lepiej już nie mówić, że w dalekiej przyszłości nasz los może zawisnąć na włosku, jeśli zaatakują nas sztuczne inteligencje opanowane przez rozmaite wcielenia wspomnianego już Nyarlathotepe.

Nie zapominajmy też o detalach – po paru dniach zmagania się z Wielkimi Przedwiecznymi w teraźniejszości Badacze z pewnością będą mieli telefony komórkowe we wszystkich kieszeniach. Pozwalają one na szybkie łączenie się z policją, pogotowiem ratunkowym lub strażą pożarną oraz – oczywiście – pomiędzy poszczególnymi członkami grupy. To nie żart – w chwili, gdy gracie staną twarzą w twarz z niebezpieczeństwem, z pewnością sięgną po telefon. Za chwilę długie i oślizgłe macki dosięgną cię, aby wycisnąć z ciebie ostatni posiłek. Potrzebujesz pomocy lekarskiej? Masz przecieć telefon! Dowiedziałeś się, że za kwadrans grupa okultystów zaatakuję galerię sztuki na drugim końcu miasta, aby zdobyć ceną dla nich rzeźbę przedstawiającą Kozę o Tysiącu Młodych? Masz telefon! Zapomniałeś ważnej informacji? Masz telefon z pamięcią dziesięciu lub więcej numerów, automatyczną sekretarką i może nawet cyfrowym dyktafonem... (Co nasuwa mi na myśl najstławniejszy telefoniczny dialog pary bohaterów X-Files, powtarzający się w niemal każdym odcinku: – Scully? It's me. – Moulder? Where are you? – wtręt rednacza).

Oczywiście Strażnicy powinni pamiętać, że technika nie jest niezawodna. Można nawet założyć, że obecność istot rodem z Mitów wywołuje zakłócenia w pracy delikatnych urządzeń elektronicznych lub nawet je wyłącza, choć to już wydaje się być nieco zbyt radykalnym rozwiązaniem.

Warto jeszcze zastanowić się, co może skłaniać naszych Badaczy do poszukiwania kontaktów z Mitami, jako że od końca lat dwudziestych obecny świat uległ pewnym przemianom, o których już wspominaliśmy. Co może powodować, że Badacze są skłonni uwierzyć w istnienie miasta R'lyeh, czy też w ogóle w obecność istot rodem z Mitów na naszym świecie? Przecież ludzie rzadko są skłonni wierzyć w rzeczy nadprzyrodzone, szczególnie dziś, gdy potęga rozumu zdaje się nie mieć żadnej poważniejszej konkurencji. Współczesny człowiek na widok prastarych istot prędzej się uśmiechnie i zwoła: „Hej, skąd masz taki fajny gumowy kostium?”, niż wrzaśnie z przerażenia. A co będzie jutro?

Pamiętajmy, że nauce nie towarzyszą żadne wartości duchowe. Jest ona logiczna i wyrachowana. Wielu ludzi, zwątpiwszy we wszystko, poszukuje czegoś, w co mogliby wierzyć. Być może wiara w Mity jest lepsza niż żadna? Chyba jest to jednak nieco przesadzone stwierdzenie, bowiem bohaterowie graczy rzadko kiedy stają się okultystami. Ale wspominaliśmy już o tym, że mroczne kultury związane z Mitami – tak jak wszelkie herezje – znajdują dziś żyzny grunt. Codziennosc stawia przed nami coraz więcej problemów. Ogarnia nas strach i depresja, od których poszukujemy ucieczki, a to właśnie obiecują nam przywódcy niektórych sekt.

W każdym razie Badacze muszą mieć jakieś ważne powody, jakieś skłonności do istot nadprzyrodzonych lub muszą być szaleni, skoro nie unikają Mitów, a wręcz przeciwnie – wciąż mają z nimi do czynienia. Przeciętny człowiek, który przeżył kontakt z kosmicznym złem albo już dawno poszedłby do psychiatry, przeprowadził się do innego miasta i o wszystkim zapomniał, albo zapał się na śmierć. Ale nie Badacze. Oczywiście bez tej odchyłki bohaterów niektórym Strażnikom trudno byłoby zainicjować określone przygody, ale zawsze powinno się dbać o logikę wydarzeń, umiejętnie wplątując Badaczy w kłopoty.

Być może są oni osobiście związani z jakimiś smutnymi wydarzeniami, o których mówi dana przygoda lub cała kampania. Przypomnijmy sobie jeszcze na chwilę serial „Z archiwum X”. Zdarza się, że jego główni bohaterowie stają wobec istot pozaziemskich, które są niejako głównym *spiritus movens* całej serii. Ale czy Mi-Go nie są przybyszami z kosmosu, podobnie jak zielone ludziki? W takim razie może kosmici są jakąś nieznaną nam rasą służebną? Być może są sługami, albo nawet twórcami jednego z Wielkich Przedwiecznych? Wychodząc z tego założenia nasi bohaterowie mogą stworzyć grupę Badaczy złożoną w większości z agentów jakiejś rządowej instytucji.

Jednym z zadań tej drużyny może być poszukiwanie związków pomiędzy Wielkimi Przedwiecznymi a niezidentyfikowanymi obiektami latającymi. Zakrawa to na herezję, ale jest to jedynie jedna z możliwych interpretacji Mitów. Fakt, że Mity można odbierać na różne sposoby udowadnia nam zbiorek opowiadań zatytułowany „Dziedzictwo Lovecrafta”, o którym już kiedyś wspominałem.

Oczywiście nie należy zbyt pochopnie wrzucać UFO i Wielkich Przedwiecznych do jednego wora, ale nawet sugestie, że takie związki istnieją, pozwoli rozszerzyć tematykę naszych przygód i da nam wiele nowych możliwości. Tego rodzaju opowieści nie muszą przecież wyjaśniać istoty lub pochodzenia przybyszów z kosmosu – wystarczy, że będą miały niepowtarzalne tło fabularne. Poza tym w finale niektórych przygód może się okazać, że gracze wcale nie śledzą istot z kosmosu, a mniej lub bardziej udane plody rozmaitych eksperymentów rządowych, które coraz bardziej zaczynają przypominać pomioty Wielkich Przedwiecznych. Pamiętajmy też, że wykorzystanie pomysłu z agencjami rządowymi pozwoli nam łatwo umotywić różne misje Badaczy, bowiem będą zmuszeni do zajęcia się Mitami przez swoich zwierzchników, wykonując zleczone z góry działania!

Nawiasem mówiąc, najlepszym rozwiązaniem problemów związanych z tworzeniem drużyny i motywowaniem Badaczy jest przygotowywanie dla uczestników zabawy gotowych, podporządkowanych historii postaci. Ponieważ jednak nie każda grupa zgodzi się na to, możemy sięgnąć po jeszcze jeden pomysł (niestety, sprawdza się on tylko wtedy, gdy umieszczamy nasze przygody w teraźniejszości). Otóż warto pamiętać, że w opowieściach Lovecrafta ofiarami różnego rodzaju dziwnych wydarzeń (nie tylko istot rodem z Mitów) bardzo często byli zwyčajni, szarzy ludzie. Wychodząc z tego założenia możemy spróbować zachęcić uczestników zabawy, aby zagrali samych siebie (pomijamy tu szczegóły techniczne związane z procesem tworzenia postaci). Kilka przygód rozegranych w tym stylu może dać graczom niepowtarzalną okazję do zmierzenia się z horrorem w cztery oczy. Nie polecam jednak stosowania takiego stylu gry na dłuższą metę. Dlaczego? Z dwóch powodów: po pierwsze, nasi gracze zaczęli się zbytnio utożsamiać ze swoimi postaciami, a w mrocznej rzeczywistości gry, w której śmierć czai się w każdym cieniu, jest to nader niebezpieczne dla ich osobowości. Po drugie, polskie realia mogą tworzyć nadto wiele humorystycznych sytuacji. Choć być może jest to obawa nieco na wyrost, nie umiem sobie wyobrazić rywalizacji polskich służb specjalnych na tle związanym z Mitami. Pomimo tych przeciwwskazań kreatywny Strażnik Tajemnic powinien spróbować powyższego eksperymentu (chociażby w ramach ciągłego zaskakiwania graczy nowymi pomysłami)

Jak niektórzy pamiętają, minęło półtora roku od chwili publikacji w „Magii i Mieczu” zasad umożliwiających połączenie gier Zew Cthulhu i Cyberpunk 2020. Tego rodzaju przejście pomiędzy dwoma światami, a dokładniej rzecz biorąc spotkanie dwóch bohaterów zazwyczaj występujących niezależnie, nazywamy w komiksach *crossoverem*. Tu naszymi odrębnymi bohaterami były dwa odmienne, choć wywodzące się z jednego źródła, światy. Być może niepotrzebnie przypominałem to połączenie – w owym pamiętnym numerze niniejszego magazynu powiedziano sporo i na temat Mitów, i Cyberpunka, więc kto był zainteresowany, ten skorzystał. Jednak postanowiłem wrócić do tej tematyki, ponieważ nie każdy miał okazję zapoznać się z rzeczonym artykułem, a poza tym, jak wiadać, nie nawiązywaliśmy bezpośrednio do gry Cyberpunk 2020.

Ale nowe tysiąclecie zbliża się wielkimi krokami, a lata dwudzieste nie mogą trwać wiecznie. Ktoś zaprotestuje, twierdząc, że to kwestia umowy – skoro różni komiksowi superherosi mogą być wiecznie młodzi, a Lenin wiecznie żywy, to czemu nie można bez końca zmagać się z Wielkimi Przedwiecznymi w latach dwudziestych? Oczywiście, że można, ale pamiętajmy, że to już przeszłość.

Aby podsumować powyższe rozważania, powiem jeszcze tylko tyle, że niezależnie od roku, miesiąca i dnia szczyry nadal tkwią w murach, cienie są poza czasem, Ogary nieustannie polują, a Duże R, oczywiście, wciąż śle swój zew. Nawiasem mówiąc, zdanie to niepełnie jest mojego autorstwa, bowiem takie podsumowanie rozważań na temat przygód umieszczonych w przyszłości przeczytałem kiedyś na jednej z istniejących w Internecie list dyskusyjnych, poświęconej, a jakże, Lovecraftowi i grze Zew Cthulhu. Fragment ten jednak tak utrwalił się w mojej głowie, że nie mogłem oprzeć się pokusie zacytowania go w niniejszym artykule, co też czynię, tą optymistyczną myślą się z Wami żegnając.



Skończyłeś czytać i zdrzałeś. Emocje? Nie, raczej się ochłodziło. Próbujesz połączyć się z serwerem podającym aktualną prognozę pogody, ale stwierdzasz, że komputer znowu się zawiesił. Cholerni programiści z Redmont! Chyba trzeba było kupić Macintosha... Nagle gaśnie światło. Jeszcze przez chwilę widzisz, jak powoli ciemnieją ekrany telewizora i komputera, a potem zapada zupełna ciemność. Nie działają nawet lampy na ulicy. Potykając się o stojące w przejściu buty, kierujesz się w stronę przedpokoj. Gdzieś tu była latarka...

Coś szeleści za drzwiami. Słyszysz niepokojące szmer i czujesz jakiś dziwny, intensywny zapach, a raczej... smród? Macasz rękę po szafce w poszukiwaniu latarki. Czy ten odór, dobywający się z klatki schodowej, nie przypomina zapachu spalenizny? Może lepiej od razu zadzwonić po straż pożarną?

Wreszcie jest! Z ulgą naciskasz wyłącznik, ale światło latarki rozbłyśnie tylko na moment, po czym powoli przygasa. Zużyte baterie?

Spoconą dłońią łapiesz za klamkę – chyba ktoś cicho rozmawia za drzwiami. A może to tylko woda szumi w rurach? Gałka w drzwiach jest bardzo zimna. No, dalej, obróć ją. Dlaczego nie otwierasz drzwi? Czemu boisz się sprawdzić, kto szepcze w ciemnościach?



Artykuł ten jest chroniony
Znakiem Starszych Bogów.



SKRÓT DO R'LYEH

Miłosz

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Cześć!

Mam nadzieję, że odpoczywacie dobrze w jakimś spokojnym miejscu i nawet przez moment nie pomyślicie o końcu wakacji i ...(tego słowa nie wymienię!).

Wakacje są jednak odpowiednim czasem do nadrobienia zaległości w RPG. Z dziką rozkoszą można się wreszcie wyszaleć i grać, grać, grać – aż do drastycznych oznak osłabienia spowodowanego przez niewyspanie i głód.

Ponieważ przygotowałem sporo materiału, więc przejdę od razu do rzeczy. O czym będzie? Dzisiaj ogólnie pomarudzę o tym, jak gracze powinni przygotować się do sesji. Co mogą zrobić jeszcze przed sesją, żeby ich postać była pełniejsza, ciekawsza i... nie zginęła w czasie gry. Jest na to kilka mniej lub bardziej skutecznych metod.

Oprócz tego opowiem o dwóch nowych dodatkach do Zewu Cthulhu, wyprodukowanych przez Chaosium, i podzielę się z Wami swoim pomysłem dotyczącym nowej rubryki w „MiM”.

Do roboty zatem.

PISKI Z ZAGRANICY...

Jak pewnie pamiętacie, w poprzednim „Skrócie...” napisałem, że Chaosium wypuściło dwa interesujące suplementy do ZC. Dziś mam je na biurku i z przyjemnością opowiem Wam, co w nich znalazłem.

Pierwszy z nich to „Call of Cthulhu – the Complete Dreamlands, fourth edition, expanded & revised”, czyli dodatek do Krainy Snów.

Całość wydana jest w standardowym formacie dodatków do ZC i ma około 180 stron, a więc dość sporo. Wszystkie ilustracje są czarno-białe, z wyjątkiem osobnej mapy (która jest niebiesko-biała, hi, hi). Tekst zawiera wszystkie szczegóły dotyczące Krainy Snów: opisy miast, krain, szczegóły geografii, a także rozdział opisujący (z suchą precyzją) wyprawę Randolpha Cartera do Kadath, gdzie żadna nazwa własna nie zostaje pominięta. Nie mogło obyć się bez opisów postaci, które można spotkać po przekroczeniu Bramy, czy wreszcie bestiariusza. Oczywiście część monstrów dubluje się z bestiami z podstawki – ale to chyba logiczne.

Na koniec autorzy (głównie Chris Williams i Sandy Petersen) raczą nas jeszcze dwiema przygodami oraz dość krótkim opisem tworzenia i prowadzenia postaci w Krainie Snów.

Ufff... starałem się jak mogłem, żeby powyższa relacja była jak najbardziej obiektywna. Ale teraz sobie popuszczę i powiem Wam, co jako Strażnik sądzę o tym dodatku.

Na podstawie lektury tejże książeczki wychodzi na jaw prawda, która zaświtała mi w głowie kiedyś, gdy po raz pierwszy sięgnąłem po „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath”. Kraina Snów jest najwzrokliwszym fantazy. Fantazy w rozplywającej się konwencji snu, magią owego snu, krainami, walczącymi królestwami, itd., itp. Czy to dobrze? Moim zdaniem bardzo dobrze. Strażnik, który czasem ma dość naszej rzeczywistości i świata typowego dla ZC, nie musi wcale zmieniać systemu. Wystarczy, że umieści swoich Badaczy w Krainie Snów. Proste, łatwe i... przyjemne, bo Kraina Snów jest naprawdę dopracowanym światem.

Wróćmy jednak do samego dodatku. Stanowi on niejako podstawkę do Krainy

Snów (gdyż taki był zamysł autorów). Opisano w nim wszystko, co jest niezbędne do zrozumienia i ogarnięcia tego świata. Bestiariusz jest równie wspaniały, o ile nie lepszy niż w podstawie (znów ilustracje Geiera). Zasady logiczne (na ile pozwala sen) nie są przesadnie komplikowane. Słowem, jest to dobry podręcznik i nie zawiodłem się na nim. Niewiele tu zbędnych informacji – można nawet odnieść wrażenie, że zawarto w nim wszystko to, co być musi (plus parę mniej istotnych szczegółów). Dla Strażników i ich Badaczy to smaczniutkie ciasteczko z kremem. Piętą achillesową suplementu są jednak przykładowe przygody: rzecz można naiwne, a nawet bez sensu. Niestety, rzeczono scenariusze wyglądają jak pisane „na odwal” przez i dla przedszkolaków.

Drugi dodatek to od dawna oczekiwane „Cthulhu LIVE – Live Action Horror Game Set in the Worlds of H.P. Lovecraft”. Jest to książeczka dziwna, o formacie zdecydowanie mniejszym niż większość dodatków do ZC. Liczy sobie około 150 stron i oprócz ilustracji zawiera też czarno-białe zdjęcia.

Co to takiego? Ano jest to podręcznik zasad i metod gry do tzw. Gier na Żywo, kiedy to gracze przebijają się za Badaczy, których odgrywają, przynoszą rekwizyty i biegają po domu (w którym toczy się akcja), czy też innym wyznaczonym do tego terenie. Oczywiście należy zaprosić o wiele więcej osób niż na zwykłą „pogrywę” – część gości zostanie BNami (żywymi lub nie... he, he) a część będzie Badaczami.

Podręcznik „LIVE” zawiera dokładne informacje, jak przygotować i poprowadzić sesję tego typu. Zmieniono oczywiście karty graczy – są znacznie uproszczone. Zasady wykonywania testów także są inne, gdyż nie ma tu w ogóle kostek. W bestiariuszu, oprócz standardowego (choć i tu okrojonego) opisu potworów, znaleźć można metodę przygotowania kostiumu, w który potem wpakuje się jedna osoba (albo nawet kilka!). Podano także kilka metod zrobienia sztucznej macki,

sztucznej krwi, dymu, metod charakteryzacji. Są oprócz tego przykłady dwóch przygód, bo i te konstruuje się inaczej, niż nakazuje standard (najlepiej jedność miejsca, niewielu BNów, itp.).

Czy to dobry podręcznik? Cóż, zmienione zasady są o wiele bardziej skomplikowane niż w podstawce do „zwykłego” RPG. I trzeba by najpierw uświadomić graczy krótkim wykładem, jak mają się do tego zabrać (i kazać im wkuć nowe zasady).

Niektóre kostiumy potworów wykonano ściśle według opisów i rysunków po prostu śmieszają zamiast straszyć (Mroczne Młode wygląda jak ogromna cebula ze szczypiorem, paradyżująca na kaczych nóżkach), niemniej jednak uważam, że dla graczy RPG wyobraźnia nie stanowi granicy dobrej zabawy i także z tym problemem poradziłoby sobie bez problemu. Zdjęcia pokazują, że można... a zdjęcia są bez wątpienia najsilniej oddziałującą stroną tego dodatku. Kolesie przebrani w stroje z lat 20., rekwizyty... fotografie z sesji... na kutrach...na pustyni... Jak zacząłem sobie wyobrażać jak wspaniała musiała być to zabawa, to aż mnie ciarki przeszły!. No bo wyobraźcie sobie sesję w jednym z parków Colorado: wokół piasek, gracje brnący przed siebie... tylko ich ślady... a przygoda ma toczyć się w Egipcie. Albo gość siedzący z jakimiś starymi notatkami na oznaczonym terenie wykopalisk archeologicznych (wiecie, takie koleczki i sznurki), obok namioty obozu reszty grupy. To jest super! Słuchajcie, a może zrobimy taki Con u nas? Znajdzie się parę sprytnych osób, którzy mają chęci i smykalkę do majsterkowania. Byłoby świetnie! Nie uważacie?

Przyznam, że fenomen pomysłu, jaki przedstawiono w tym podręczniku, przysłonił mi zupełnie jego jakość. Ale skoro tak się stało, to chyba powinienem powiedzieć, że jest to podręcznik niesamowity. Poważnie zaś: jest treściwy, dobrze przygotowany, a zarazem wiele pozostawia wyobraźni, stawiając głównie na pomysłowość graczy. Czy trzeba go mieć? Z czystym sumieniem możecie złożyć się w kilka osób. To po prostu wspaniała zabawa.

CZAS GRACZA!

A dziś niespodzianka. Zarówno Mistrzowie Gry, jak i sami gracze proszą mnie w listach o jakiś poradnik dla graczy. Co zrobić, żeby zmniejszyć śmiertelność swoich postaci, żeby co sesję nie losować nowej? Co zrobić, by lepiej czuć i odgrywać swego bohatera?

Sztuka klócenia się z MG jest podstawową umiejętnością każdego gracza. Można jednak tak to wszystko zorganizować, że Mistrz Gry po prostu nie będzie chciał zabić twojego bohatera...

Podstawową i jedyną receptą jest zaangażowanie się w przygodę. Jeśli w domu, przed sesją, włożycie trochę samozaparcia i czasu w przygotowanie tła dla prowadzonej postaci, a potem zbrojni w ów niesamowity arsenał pojawicie się na sesji... gwarantuję, że MG da się na to złapać.

Co zatem zrobić?

Po pierwsze, o czym pisałem już w poprzednim „Skrócie...”, ważny jest strój graczy. Nietrudno wykombinować z szafy jakiś stary płaszcz po ojcu, kapelusz lub zwykły beret, ewentualnie mamine gustowne laczki i woalkę. Temat oczywisty i już poruszany, więc szkoda miejsca.

Po wtóre. Rzecz bardzo istotna, a mianowicie historia postaci.

Co to takiego? Jest to kawałek tekstu, w którym dzielny gracz opisuje wszystko to, co działo się z bohaterem od jego urodzenia aż do czasu, gdy... Tu pozostawia się wolną rękę MG. Historię bohatera pisze oczywiście gracz, ale zawsze wypada zapytać swojego MG, do którego momentu można wymyślać ją samodzielnie, albo czy nie uwzględnić jakichś elementów, które pomogłyby Mistrzowi w rozpoczęciu i poprowadzeniu sesji. MG może np. poradzić, żebyś napisał, iż twój bohater już w przedszkolu był nieśmiały i miał kumpla, Marcina, który zawsze bronił go przed kolegami-bandziorami. A przygoda zacznie się w ten sposób, że ów Marcin po latach poprosi naszego bohatera o przysługę... Nie sposób odmówić, prawda?

Co może być zawarte w owej historii? Myślę, że powinny znaleźć się w niej wszystkie ważniejsze wydarzenia, które wpłynęły na psychikę i fizykę odgrywanej postaci. A więc edukacja, podróże, ważne znajomości, straty rodzinne, przykre wypadki itp. Z dziką rozkoszą można potem podczas sesji odwołać się do czegoś, co było zawarte w historii postaci, a karta bohatera o tym nie wspomina. Np. napisaliście w historii, że lubiliście wyjeżdżać w młodości do babci na wieś i pomagać przy robocie, a w trakcie przygody drużyna umiera z głodu, stojąc na polu obok dojrzałej krasuli. Mimo, że w karcie nie ma takiej umiejętności jak „dojenie krów”, to potraficie to robić, nieprawdaż? Wszak Mistrz Gry zatwierdził Waszą historię postaci. Stąd też dobrze jest, gdy historie bohaterów zawierają dużą liczbę szczegółów.

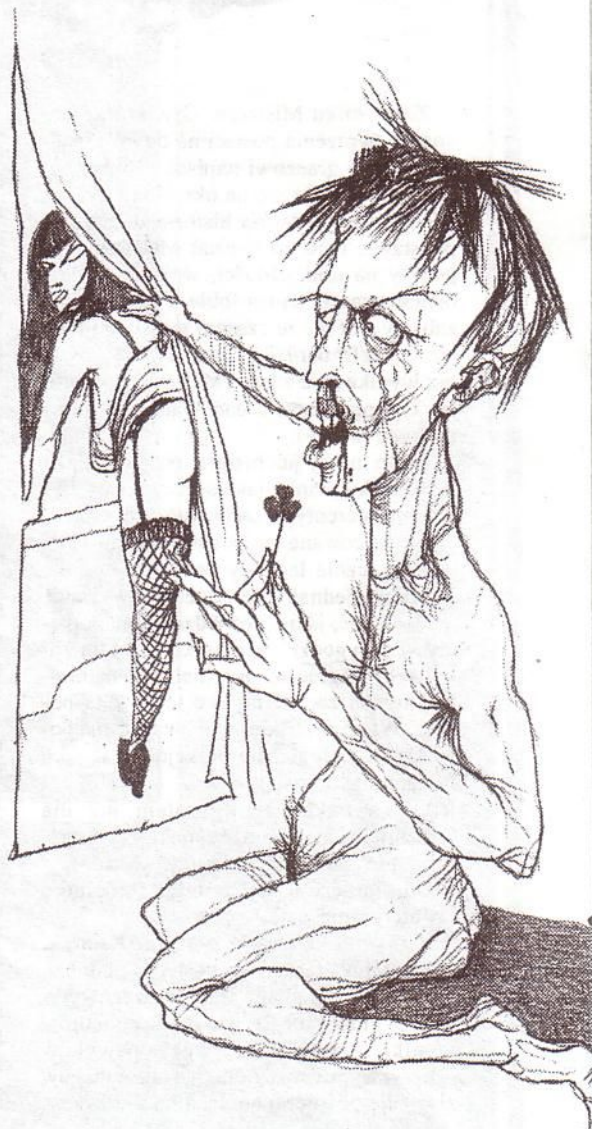
Dalej. Historię dostarcza się Mistrzowi jakiś czas wcześniej (co najmniej kilka dni przed sesją), żeby mógł poznać Twoją postać. Dzięki temu będzie mógł potem dobrze odwzorować jej uczucia i przewidzieć posunięcia w czasie sesji (ew. któryś z opisanych przez Ciebie wypadków podsunie mu pomysł na scenariusz).

Jaki jest plus z robienia takiej historii (poza tym, że lepiej odegrasz swego bohatera)? Otóż istnieje spora szansa, że MG zrobi przygodę „pod” Twojego bohatera! Oś scenariusza związana będzie z wydarzeniami z jego przeszłości i Twoja postać okaże się niezbędną do szczęśliwego ukończenia modułu... I jak tu Cię zabić? Po prostu nie ma siły (he, he...).

„No, dobra... – powiecie – ale to pomysł na pierwszą przygodę z tą postacią. A co potem? Na każdą przygodę pisać nową historię?” Racja. To byłoby

głupie. Ale istnieje rozwiązanie (przynajmniej częściowe) tego problemu. Można prowadzić dziennik postaci i notować wydarzenia, które miały miejsce (wszystkie lub tylko te ważniejsze), albo w ogóle robić specyficzne notatki. Oglądaliście Indianę Jonesa i Świętego Graala, prawda? Tam ojciec Indy’ego przez wiele lat poszukiwań Graala gromadził notatki w małym notesie. Była to mała zniszczona książeczka z cytatami dotyczącymi Graala, rysunkami symboli, tajemniczymi wierszowanymi wskazówkami – pozalewany, wygnieciony, wysłuszony notes. O coś takiego właśnie chodzi.

Prowadziłem przygody, w których brała udział taka właśnie postać: bohater po każdej przygodzie rysował w notesie spostrzeżone przezeń symbole i od myślników wypisywał symptomy zjawisk towarzyszących napotkanym potworom. A potem, w następnych przygodach, korzystał z nich, będąc jako gracz w 100% świadomy, że na nic mu się to nie przyda (jako Strażnik nie mam bowiem w zwyczaju używać tych samych potworów – no... poza moimi ulubionymi Insektami, ale i to tylko dwa razy). Znów: i miło się gra taką postacią, i miło mieć taką w swojej drużynie.





Znam kilku Mistrzów Gry, którzy dokonują tworzenia postaci na odwrót. Najpierw każą graczowi napisać historię postaci i umawiają się na określony termin. Kiedy gracz dostarczy historię, dopiero na podstawie tego co napisał MG rozdziela punkty na umiejętności, wpisuje uzależnienia, czasem nawet fobie. Plusem takiej zabawy jest to, że czasem ma się na starcie o wiele bardziej dopakowaną postać niż wynika to z zasad (MG może po prostu coś przeoczyć i dać Wam zbyt dużo dobrych rzeczy).

No to mamy już historię postaci. Rodzi się jednak pytanie: jak zagrać taką osobę? Pewnie, stereotypy zachowań mamy przecież opracowane na podstawie napisanej własnoręcznie legendy postaci. Słusznie. Niemniej jednak nie jesteśmy w stanie przewidzieć, jakie niespodzianki napotkamy w przygodzie. Jest tylko jedna metoda, żeby zagrać to oryginalnie i naturalnie: trzeba zacząć myśleć tak jak ta postać. Włożyć do kieszeni własną osobowość, a fizjologicznie funkcjonować jako Badacz. Jak to osiągnąć?

O wszystkim tym pisałem już dla Strażników, ale wiem, że niektórzy Strażnicy nie pozwalają czytać „Skrótu...” swoim graczom, więc teraz króciutko i syntetycznie:

1) Czytanie książek o profesji. Książek, których bohaterami są postacie podobne do Waszej, oglądanie filmów, wychwytywanie charakterystycznych elementów mimiki twarzy, odzywek, nawyków i przyzwyczajzeń. Z takich drobiazgów złoży się później fenomenalną postać.

2) Czytanie o funkcjonowaniu i pozycji społecznej danej profesji w interesującej Was epoce. Czasem fajnie podczas sesji cisnąć jakimś specjalistycznym terminem, a potem udawać zdziwienie, że nikt z Badaczy nie zrozumiał i dodać pod wąsem: „ach, ci laicy...”. Dla miłośników profesji policyjno-pochodnych (np. detektyw i cała reszta), a także profesji medycznych, polecam książki Jürgena Thorwalda (wszystkie jakie wyszły, ale dla policmajstrów „Stulecie Detektywów” i „Godzina Detektywów” – a tak w ogóle, to wszystkim polecam, bo książki są świetne!)

3) No cóż... trzeba znów poćwiczyć. Pomyślcie o jakimś obcym akcencie, tik, odruchu, tonie głosu i starajcie się mówić tak przez jakiś czas w domu, aż wyewoluuje on w coś zupełnie oryginalnego. Popróbujcie naśladowania tego, co widzieliście i o czym czytaliście.

Jaki zaś tego wszystkiego ogólny efekt? Ano taki, że:

a) Gracie świetnie, bo żal Wam wysłać tak dopracowaną postać na śmierć, więc sesje stają się ciekawsze i więcej pojawia się tekstów w stylu: „To co, że mam kałasza... jak jesteś taki mądry, to sam tam wejdź. Tam jest ciemno... i kto wie, co to, cholera, tak śmierdzi!” Stajecie się bardziej ostrożni, a to właśnie niepewność buduje wspaniałą nastrój grozy.

b) Mistrzowi Gry szkoda zabijać tak pełną i wspaniałą postać. Postać, która trzyma w ryzach całą drużynę, bo reszta graczy przyszła tu po to, żeby bawić się jak najlepiej, a Ty pokazujesz im metodę. Kiedy tylko zmęczą się odgrywaniem bohaterów, widzą i słyszą Ciebie: wyrachowanego profesora w gustownym przebraniu, akcentującego każdą wypowiedzaną sylabę i zaraz próbując (nawet podświadomie) dorównać do ogólnej atmosfery. Do dziś mam zdjęcie swojej drużyny z Orient Expressu (przygody tej, nie ukrywam, nie udało się nam doprowadzić do końca). I pamiętam sesję, kiedy po podłodze walała się stara lekarska torba z bańkami i stetoskopem, fałszywy paszport jednego z oszustów i inne zabawne rekwizyty. To naprawdę jest fajne. I drużyna gra Badaczy, nie graczy – od początku do końca.

c) Punkty. Za odgrywanie postaci dostaje się punkty. Czy muszę komentować?

Popracujcie nad tym. Pamiętajcie, że nie tylko MG robi przygodę. On ma za ledwie schemat, rusztowanie, a dalej to już tylko zabawa postaciami i teatr, jaki Wy przygotowujecie.

KUBEŁEK

Mam oto pomysł na zupełnie nową rubrykę. Dostaję od Was listy typu: „mam fajny pomysł, ale to za mało na artykuł, możesz napisać o tym u siebie”. Albo: „a ja grałem ostatnio i znaleźliśmy przedmiot, który... i było extra, bośmy się zdzisiłi, że taki przedmiot w takim miejscu...”

Hmm... Nie będę używał Waszych pomysłów, bo to nieuczciwe w stosunku do Was. Ale jest na to metoda. Założmy taki kubełek na drobiazgi. Będziecie przysyłać fajne, małe pomysły. Takie na około 500 znaków. W kilku zdaniach. Pomysły na dziwne przygody, ciekawe przedmioty, zdarzenia w przygodach itp., itd. Wypiszemy po kilka, kilkanaście w każdym z wydań rubryki. Będzie się to szybko czytało, najciekawsze pomysły zostaną w głowach czytelników, zmutują i będącie git. Sami doskonale wiecie, że inspiracje do przygód czerpie się z małych elementów – myślę, że taka rubryka jest doskonała, zamiast wodolejstwa na jeden temat. Co Wy na to?

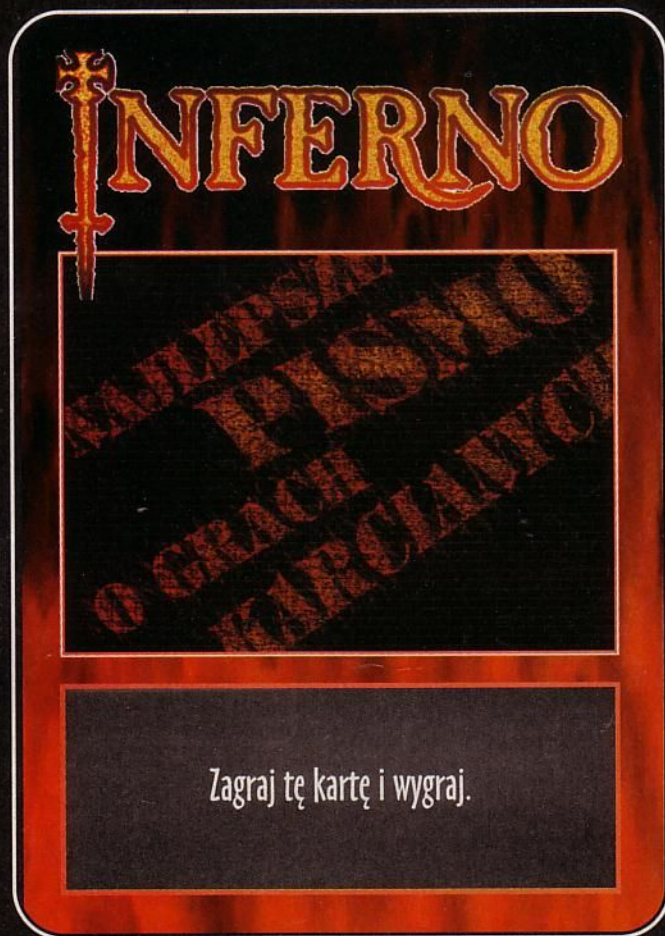
Czekamy na Wasze propozycje (piszcie wyraźnie!) i jak zbierze się odpowiednia ilość, ruszymy z pierwszym numerem „kubelka”.

Tyle na dziś. Za listy serdecznie dziękuję. Z przyjemnością pozdrawiam cały kanał IRC #rpg-pl i Usenet, a także Jurka Rzymowskiego, który pomógł mi nieco w przygotowaniu niniejszego tekstu; życzę udanych wakacji i straszliwych sesji w Zew Cthulhu (a i udanych pogryw w całą resztę). Czekam na listy i propozycje do „kubła”.

Niech Gwiazdy będą w Porządku!



TWÓJ ATUT:



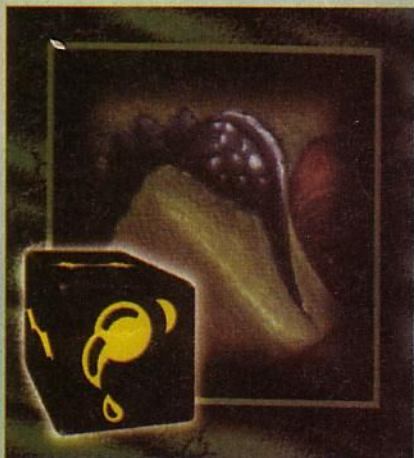
**PIEKIELNIE DOBRA GAZETA. OD WRZEŚNIA W KIOSKACH
PISMO DOSTĘPNE TAKŻE W PRENUMERACIE. KUPON NA STRONIE 79.**



CHAOS PROGENITUS

Maciej Kocuj

Pamiętam jak jeszcze z osiem lat temu w tak zwanym środowisku RPG mówiło się o tym, że gry fabularne zabiją tradycyjne gry planszowe. Oczywiście nic takiego nie nastąpiło – na Zachodzie gry w rodzaju *Monopoly*, *Scrabble*, planszowego *Battletech* czy *Settlers of Catan* wciąż cieszą się ogromną popularnością. Później pojawiły się głosy, że gry fabular-



ne zostaną zniszczone przez karcianki. Było to już bliższe prawdy. Przecież nawet „fundament” całego RPG, firma TSR, zbankrutowała i została wykupiona przez *Wizards of The Coast* – największego wydawcę gier karcianych. Jednak mimo to

gry fabularne mają się dobrze. Co miesiąc na całym świecie ukazują się nowe systemy i publikowane są liczne dodatki do już istniejących gier. Swego czasu wieszczono, że wszystkie wymienione powyżej rozrywki zostaną pożarte przez gry komputerowe. No cóż, pesymistów nie brakuje, ale, na szczęście, nie zawsze miewają rację. A swoją drogą ciekawe, co też zdaniem naszych „czarnowidzów” zniszczy nowa generacja gier – GRY KOŚCIANE.

Chaos Progenitus stanowi nową jakość na naszym rynku. To coś, czego jeszcze nie było – pierwsza wydana w Polsce gra kościana! O tym rodzaju gier dotąd nie mówiło się u nas zbyt wiele. Co więcej, przeciętny gracz nie wie o nich prawie nic! Chyba już najwyższa pora to zmienić...

Gry kościane wzięły swą nazwę od tego, że gra się w nie tylko przy pomocy kostek. Nie są to jednak zwykłe kości, używane w „chińczyku” czy *Warhammerze*: ich ścianki są różnokolorowe i widnieją na nich dziwne symbole. Cała reszta wygląda tak samo jak w przypadku gier karcianych: kości kupuje się w losowo dobranych zestawach, konstruuje się z nich potwora (czytaj: układa talię) i zasiada do gry przeciw innym graczom.

W *Chaos Progenitus* wyróżniamy dwie podstawowe kategorie kości: przedmioty i części ciała. Podczas tworzenia własnej bestii trzeba pamiętać, że przynajmniej jedna z wybranych kostek musi reprezentować „część ciała”. Potwór nie może przecież składać się z samych przedmiotów! Warto jest zresztą mieć dużo różnych „części ciała”, gdyż tylko one mogą zostać podczas walki „zranione” lub „ogłuszone”, a w chwili gdy potwór nie posiada żadnej zdrowej nogi czy macki, to po prostu przegrywa walkę. Jeżeli więc nasza bestia będzie jedną ogromną macką „nafaszerowaną” ekwipunkiem, to przegra walkę w momencie, gdy przeciwnikowi uda się wykonać pierwsze celne trafienie.

Wszystkie kości używane w tej grze są sześciennie. Na dwóch z sześciu ścianek



widnieje symbol podstawowy, określający rodzaj kości (na przykład miecz, paszcza lub tarcza). Na pozostałych bokach kostki znajdują się symbole dodatkowe. Mogą to być plusy, minusy, strzałki (oznaczające ruch) oraz gwiazdki (symbolizujące uderzenia i bloki).

Każdy potwór biorący udział w grze musi składać się z **trzynastu** kości. Dobór poszczególnych kostek zależy tylko od wyobraźni i możliwości gracza. Może być to zarówno siedem łap z sześcioma toporami, jak i trzynaście (!) żądeł. Lepiej jednak, jeśli bestia jest bardziej „różnorodna” – po pierwsze uatrakcyjnia to grę, a po drugie zwiększa się nasza szansa na zwycięstwo. W trakcie walki gracze rzucają (na przemian) wszystkimi swoimi kośćmi, zadając przeciwnikowi ciosy i parując uderzenia. Dokładne zasady walki opisane są w czterostronicowej instrukcji, dołączonej do każdego zestawu podstawowego.

Równoległe z zestawem podstawowym (zawierają po trzynaście kości) ukazało się pierwsze rozszerzenie do gry – *Bestie Moru* (*Plague Beasts*). W tym niewielkim, zgrabnie opakowanym pudełku znajdziemy osiem dodatkowych kostek.

Najwytrwalsi gracze mogą skompletować kolekcję składającą się z dwudziestu sześciu podstawowych wzorów kości. Po-

PODSTAWOWE RODZAJE KOŚCI



nieważ każda z nich występuje w ośmiu wariantach kolorystycznych, daje nam to w sumie 208 różnych rodzajów kostek! W grze według zasad podstawowych kolory nie mają żadnego znaczenia, jednak prowadząc rozgrywkę zgodnie z pełnymi zasadami możemy tworzyć potwory „półkrwi” (dwa różne rodzaje kości) i bestie „czystej krwi” (wszystkie kości jednego koloru). Takie stwory posiadają różne specjalne zdolności, dzięki którym mogą skuteczniej atakować lub bronić się przed przeciwnikiem.

Na zakończenie kilka wskazówek dotyczących rozgrywki. Bardzo ważną rolę w całej zabawie odgrywają „minusy”: ograniczają one liczbę kości, którymi w danej turze rzuca przeciwnik i ułatwiają wygraną inicjatywy. Kości posiadające na swych ściankach ikony „minusów” to głównie żądła, paszcze i macki. Wbrew pozorom dość marnym „wyposażeniem” potwora jest mózg. Jeszcze nie widziałem, aby stwór posiadający mózg wygrał jakąkolwiek walkę – dużo bardziej przydają się ostre miecze i potężne pazury. Pamiętajcie też, aby przed walką każdy z graczy opisał dokładnie stworzoną przez siebie bestię (jest to jedna z zasad gry!). Ten opis może brzmieć np. tak: „Mój potwór to ogromna, chodząca na trzech nogach macka z wielką paszczą, ogonem, pięcioma oczyma i zamontowanymi po bokach kosami”. Najzabawniejsze jest to, że stwory składające się z tych samych kości można opisać na dziesiątki różnych sposobów.



Części ciała



KOLCE



MACKA



MÓZG



NOGA



OGON



OKO



PASZCZA



PŁUCA



RAMIĘ



SKORUPA



SKRZYDŁA



SZCZYPCE



ŻĄDŁO

Przedmioty



BICZ



DMUCHAWKA



KOSA



MACZUGA



MIECZ



MIKSTURA



PAŁA



PUKLERZ



RÓZDŻKA



STRZAŁKA



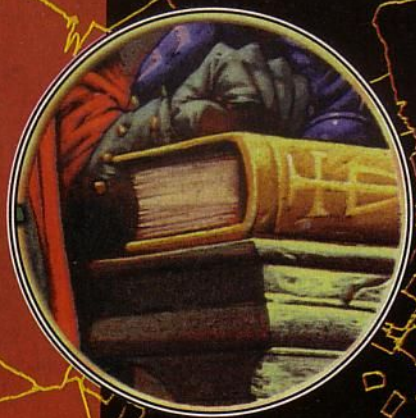
TARCZA



TOPÓR



TRÓJZĄB



RAJ ODZYSKANY!

Maciej Kocuj

– Bracia, obawiam się, że odkryłem nowe zagrożenie. Ziemianie, pozostawieni przez nas tysiące lat temu, odbudowali swą cywilizację. Ziemia stała się kolebką chorób i zepsucia, a co gorsza, krzewi się wśród nich Mroczna Harmonia – wielu ulega jej zgubnym wpływom.

Musimy wrócić na Mroczny Raj, aby oczyścić go z plugastwa. Nie możemy ufać nikomu, nawet naszym sprzymierzeńcom z korporacji! Na całej planecie panuje obłuda, chciwość i... nadzieja. Tak, jest tam jeszcze nadzieja! Ale póki co, zanieśmy im Oczyszczający Płomień Kardynała. Odzyskajmy nasz Utracony Raj!

fragmenty mowy Wielkiego Wieszca Kastora

Nareszcie! Nareszcie! Nareszcie! Po pół roku oczekiwania miłośnicy DOOMTROOPER'A doczekali się nowego dodatku do swej ulubionej gry. Zwie się on PARADISE LOST (czyli RAJ UTRACONY) i sprzedawany jest w zestawach piętnasto... o, przepraszam – szesnastokartowych. Tak, tak, w każdym boosterze znajdziecie dziesięć kart powszechnych, pięć kart rzadkich i jedną kartę opisującą fragment nowo wprowadzonych zasad.

Akcja tego dodatku toczy się w tym samym świecie, co gry karcianej DARK EDEN: występują te same plemiona, pojawiają się ci sami bohaterowie, zwierzęta i pojazdy. Na większości kart widnieją nawet podobne ilustracje! Niestety, karty z PARADISE LOST można wykorzystać tylko w „Żołnierzu Zagłady” i mogą być używane w trakcie rozgrywki w DARK EDEN.

W „Raju Utraconym” nie ma prawie wcale kart przynależnych do wielkich korporacji, lecz za to znajdziemy tu dużo atutów z symbolami Bractwa, Legionu Ciemności i nowych Plemion. Wprowadzono nowy rodzaj kart – WIRUSY. W praktyce jest to nowa, bardzo niebezpieczna i śmiercionośna broń. Wirusy w bardzo szybkim tempie rozprzestrzeniają się wśród wszystkich wojowników przeciwnika (niektóre z nich nawet w ciągu jednej rundy). Silniejsze z nich zabijają wroga, a słabsze czynią żołnierzy niezdolnymi do walki. Jeśli uda ci się porazić szwadron przeciwnika CZERWONYM MOREM, ŚMIERTELNYM UWIADEM lub V-3, to zwycięstwo masz prawie w kieszeni. Odpor-

ni na Wirusy są tylko wojownicy Plemienni, ale i na nich przyjdzie pora, gdy tylko pojawi się ZMUTOWANY WIRUS.

W „Paradise Lost” znajdziesz również KODOWE CZASZKI (podobnie jak w „Dark Edenie”). Wprawdzie zgromadzenie wszystkich czterech czaszek nie oznacza automatycznego zwycięstwa, ale w praktyce zapewnia szybką wygraną. Wojownik posiadający cztery KODOWE CZASZKI może zabić wszystkich wojowników przeciwnika poświęcając na to trzy Akcje!

NOWE ZASADY UTRACONEGO RAJU

PLACÓWKĄ

Wojownicy Mrocznego Raju nie mogą opuszczać swojej planety, więc wszelkie spotkania z tymi nowymi siłami muszą odbywać się na Ziemi. Z tego właśnie powodu stworzyliśmy nowy obszar, w którym można wyklądać wojowników. Zwie się on PLACÓWKĄ i jest umieszczony pomiędzy twoim Szwadronem a Kohortą. W swojej Placówce umieszczasz wszystkich wojowników zamieszkujących Ziemię – tubylców i żołnierzy przeniesionych z innych światów (zauważ, że Szwadron i Kohorta nadal reprezentują pozostałe planety). Zarówno twój Szwadron, jak i Kohorta oraz Placówka są Obszarami. Jeśli karta działa na Obszar, to fakt ten oznacza, że działa na Szwadron, Kohortę lub Placówkę.

NOWE PRZYNALĘŻNOŚCI

W PARADISE LOST pojawiają się cztery nowe ikony przynależności – tyle, ile jest ziemskich plemion. Noszą one wspólną nazwę Organizacji Plemiennych. Kiedy zapis na karcie wspomina o wojowniku Plemiennym, informacja dotyczy wojownika zaliczanego do jednej z tych przynależności. Powyższa zmiana oznacza, że w chwili obecnej istnieją trzy organizacje: Żołnierze Zagłady, Legioniści Ciemności oraz wojownicy Plemienni. A oto te plemiona:

○ OSYNOWIE RASPUTINA – Lud pełen dumy, kontrolujący wschodnią część Europy. Od gigantycznych maszyn wojennych Synów Rasputina większe są tylko ich zadymione miasta.

○ TEMPLARIUSZE – Ci zmutowani ludzie używają fizycznej siły do pokonywania wrogów. Uważają, że ich mutacja jest

znakiem od natury, że to właśnie oni powinni panować nad Mrocznym Rajem.

○ HORDY PÓŁKSIĘŻYCA – Hordy Półksiężycy, będące skupiskami nomadów, przemieszczają się z miejsca na miejsca, przenosząc swe domy na grzbietach wielkich zwierząt. Są bezgranicznie lojalni wobec przewodzących im Chanów i bezgranicznie wierzą słowom Proroków.

○ LUTERAŃSKA TRIADA – Jest to bezsprzecznie najsłabsze z europejskich plemion, ale również najbardziej zdeterminowane. Gniew na innych mieszkańców planety czyni z nich zajadłych wojowników, a ich religijna natura utrzymuje ich silnymi.

○ NOWY RODZAJ KART – STWORY

✦ Stwory to ogromne zwierzęta, zamieszkujące Mroczny Eden; w trakcie walki można się na nich przemieszczać (tak jak w POJAZDACH).

✦ Poświęcając jedną akcję możesz dać Stwora wojownikowi, który może go użyć.

✦ Stwora mogą posiadać tylko wojownicy przebywający na twojej Placówce.

✦ Wojownik może mieć albo jednego Stwora albo jeden POJAZD. Nie może mieć więcej niż jednego Stwora czy POJAZD, i nie może mieć zarówno Stwora, jak i POJAZDU. Może normalnie korzystać z innych kart Ekwipunku i Reliktów.

✦ Jeśli wojownik posiada Stwora, ZAWSZE musi go używać (w wypadku POJAZDÓW jest inaczej).

✦ Na kartach Stworów podane są modyfikatory do WW, S, P i W, dodawane do współczynników wojownika posiadającego bestii. Te modyfikatory zmieniają bazowe cechy wojownika i są stosowane przed wszystkimi innymi.

✦ Dopóki do wojownika dołączony jest Stwór, nie może on z własnej woli opuścić Placówki. Jeśli wojownik zostanie „zmuszony” do opuszczenia Placówki na skutek działania kart Specjalnych, Stwór jest odrzucany (chyba że wojownik jest przenoszony na inną Placówkę).

✦ Wojownik posiadający Stwora może korzystać z Umocnień i ukrywać się.

✦ Wojownicy uważani za Stwory nie mogą używać ani Stworów, ani Pojazdów, ponadto nie mogą być Przenoszeni; musisz ich odrzucić, jeśli zostaną przemieszczeni z Placówki. Mogą korzystać z Umocnień i ukrywać się.

AKCJE

Akcje zapewniane przez wojowników ze Szwadronu i Kohorty mogą być wykorzystywane przez wojowników na Placówce i na odwrót (chyba że na karcie jest napisane, iż akcja może być wykorzystana przez wojownika, do którego ta karta jest dołączona).

WYSTAWIENIE WOJOWNIKA

- ✦ Żołnierze Zagłady mogą być wystawiani tylko w Szwadronie.
- ✦ Legioniści Ciemności mogą być wystawiani tylko w Kohorcie.
- ✦ Wojownicy Plemienni mogą być wystawiani tylko na Placówce.
- ✦ Ziemskie Plemiona nienawidzą się nawzajem i nie mogą ze sobą współpracować. Nie możesz wystawić do Placówki wojownika należącego do jednego z Plemion, jeśli jest tam już żołnierz należący do innego.

WYPOSAŻANIE

Wojownicy Plemienni mogą wykorzystywać każdy rodzaj ekwipunku używanego przez „normalnych” wojowników.

STREFY WPŁYWU

Ponieważ Placówka jest pierwszym realnym odzwierciedleniem jakiegoś określonego miejsca w grze, łatwo można dojść do wniosku, że pewne zdolności Kohorty czy Szwadronu nie mają tu zastosowania. Nie jest to prawdą. Pamiętaj, że w grze DOOMTROOPER Szwadron i Kohorta symbolizują twoje „dobre” i „złe” siły, rozsiane po całym Układzie Słonecznym. Dlatego też w abstrakcyjnym świecie gry twoi wojownicy wpływają na obszar od Merkurego aż po Pas Asteroidów. Ziemia jest po prostu jedną z planet i dlatego znajduje się w strefie wpływów powyższych Obszarów.

Karty działające na wojowników w twoim Szwadronie i Kohorcie wpływają także na Placówkę, jeśli tylko znajdują się w niej wojownicy, na których atuty te mają wpływ w normalnych warunkach (i na odwrót). W tego rodzaju sytuacjach możesz traktować Placówkę jako przedłużenie Szwadronu (jeśli na Ziemi przebywają Żołnierze Zagłady) oraz jako o przedłużeniu Kohorty (jeżeli są tam Legioniści Ciemności). Na przykład na karcie WENUSJAŃSKI SZERYF jest napisane: „Za każdego Wenusjańskiego Szeryfa przebywającego w twoim Szwadronie WW, S i P wszystkich twoich wojowników Bauhausu nie będących bohaterami (z wyjątkiem Wenusjańskich Szeryfów) zwiększa się o +2”. Jeśli masz w swoim Szwadronie Wenusjańskiego Szeryfa, to nawet wojownicy Bauhausu przebywający na Placówce zwiększają swoje cechy. Tak samo Wenusjański Szeryf z twojej Placówki modyfikuje współczynniki wojowników Bauhausu, zarówno w twojej Placówce, jak i w Szwadronie.

UMOCNIENIA

- ✦ Wyłożenie Umocnienia kosztuje jedną akcję (chyba że na karcie Umocnienia jest napisane inaczej).
- ✦ Umocnienia mogą być budowane w twojej Placówce tylko wtedy, gdy na karcie jest napisane, że jest to możliwe. Większość Umocnień jest konstruowana w twoim Szwadronie lub Kohorcie i nie można ich budować w Placówce. Karty

wystawiane poza twoim Szwadronem i Kohortą (takie jak KLUB ARKADIN) również nie mogą być budowane na Placówce.

STREFY WALKI

Karty działające na Strefy Walki (jak wojownik z TELEPORTACJA MOCA KI) nie tracą swoich zdolności, jeśli znajdują się w twojej Placówce; wpływają one również na Strefy Walki specyficzne dla Placówki.

PRZENOSZENIE

Możesz użyć nowej akcji PRZENOSZENIA, aby przemieszczać swoich Żołnierzy Zagłady i Legionistów Ciemności do i z Placówki.

- ✦ Przenoszenie kosztuje jedną akcję (chyba że Przenoszony wojownik posiada POJAZD lub jest uważany za takowy – w takim przypadku Przeniesienie kosztuje DWIE akcje).
- ✦ Możesz Przenieść swoich Żołnierzy Zagłady ze Szwadronu do Placówki i z powrotem.
- ✦ Możesz Przenieść swoich Legionistów Ciemności z Kohorty do Placówki i z powrotem.
- ✦ Nie wolno ci Przenosić wojowników Plemiennych. Muszą oni pozostawać na obszarze Placówki.

✦ Wojownik może z własnej woli zostać Przeniesiony tylko raz na turę (w tym wypadku tura zdefiniowana jest jako okres od początku twojego kroku dobierania do początku następnego). Jeśli zostanie zmuszony do Przeniesienia działaniem kart, może to nastąpić więcej niż raz.

✦ NIE MOŻESZ mieć jednocześnie w Placówce Żołnierzy Zagłady i Legionistów Ciemności (zabronione jest np. Przeniesienie do Placówki Legionisty Ciemności, jeśli przebywa tam już jakiś Żołnierz Zagłady).

✦ Jeśli Żołnierz Zagłady stanie się Heretykiem, który nadal jest uważany za Żołnierza Zagłady (np. dzięki karcie SPLUGAWIONY), to może przebywać na Placówce wraz z innymi Żołnierzami Zagłady (może też przebywać tam z Legionistami Ciemności). Jeżeli jednak Żołnierz Zagłady w pełni przekształci się w sługę Ciemności (np. dzięki karcie ODWIEDZINY CIEMNOŚCI), a na Placówce przebywają inni Żołnierze Zagłady, to pierwszą twoją akcją MUSI być przeniesienie go do własnej Kohorty.

✦ Powyższe ograniczenia nie dotyczą wojowników Plemiennych – mogą współpracować zarówno z Żołnierzami Zagłady, jak i z Legionistami Ciemności.

✦ Wojownik nie mogący przebywać ani w twoim Szwadronie, ani w Kohorcie, może być przeniesiony do twojej Placówki i może tam współdziałać zarówno z Żołnierzami Zagłady, jak i z Legionistami Ciemności. Jeżeli zostanie Przeniesiony z Placówki, powraca do obszaru bez przynależności.

✦ Jeśli twoi szpiegdy wykryją ruch przeciwnika na Ziemi, musisz to zbadać. W związku z tym, jeżeli przeciwnik ma na swojej Placówce jakiegokolwiek wojownika (niezależnie od jego przynależności), MUSISZ Przenieść do Placówki co najmniej jednego ze swoich wojowników w pierwszej do-

stępnej akcji twojej tury. Dopóki na Placówce są jacyś wojownicy, wszyscy gracze muszą mieć wojowników na obszarze swoich Placówek.

ATAKOWANIE

Wojownicy przebywający na Placówce nigdy nie mogą zaatakować wojowników w Szwadronie lub w Kohorcie (i na odwrót) – nie wpływają na to nawet te karty, które pozwalają ci zmienić Obrońcę i Agresora w trakcie walki!

Wojownicy z różnych Plemion mogą atakować i być atakowani przez wszystkich żołnierzy, niezależnie od ich przynależności; co więcej, mogą nawet atakować wojowników z tego samego plemienia (np. wojownik Templariuszy może zaatakować innego Templariusza).

ATAKOWANIE GRACZA

Gracz może być atakowany wtedy (i tylko wtedy!), gdy nie ma w grze żadnego wojownika zdolnego do udziału w walce. Wojownicy Plemienni także mogą atakować gracza. Jeśli więc przeciwnik ma nie obsadzony Szwadron i Kohortę – ale ma wojownika na Placówce, – to twój wojownik (znajdujący się w Szwadronie) nie może go zaatakować, ponieważ ma on wojownika w grze.

RZUCANIE ZAKŁĘC SZTUKI

Każdy wojownik zdolny do rzucania zaklęć Sztuki może to robić na wszystkie wojowników Plemiennych.

DOZWOLONE CELE ZAGRYWANIA

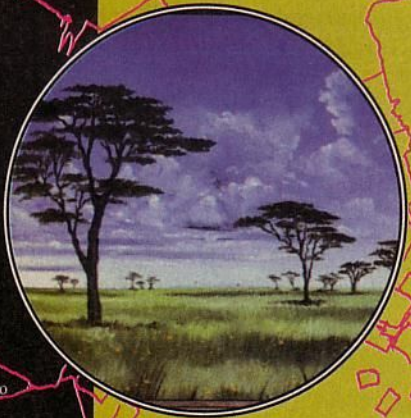
KART Z REKI

Na wielu kartach napisane jest, że mogą być użyte na wojownika przebywającego w Szwadronie lub w Kohorcie, bądź też zarówno w Szwadronie, jak i w Kohorcie. Pomimo wprowadzenia Placówki te wyszczególnienia nadal są ważne. Jeśli karta może być zagrana „na Żołnierza Zagłady przebywającego w Szwadronie”, to nie może być użyta na Żołnierza Zagłady przebywającego na twojej Placówce. Jednak jeśli byłoby na niej napisane „zagraj na Żołnierza Zagłady”, to może być zagrana na Żołnierza Zagłady przebywającego na dowolnym obszarze.

Karty, które działają na inne karty „znajdujące się w grze” nadal mogą działać na te atuty – nawet jeśli znajdują się one w Placówce (np. WIELKI WYGARNIACZ BAUHAUSU znajdujący się w Szwadronie może zniszczyć Umocnienie wybudowane na obszarze Placówki).



NOWOŚCI ZE ŚWIATA GIER KARCJANYCH



Firma Wizards of the Coast wydała kolejne dodatki do swych najlepiej sprzedających się gier. *Magic: The Gathering* wzbogacił się o *Weatherlight*. Co tu mamy? Mnóstwo dobrej grafiki, sporo silnych istot (zwłaszcza w kolorze zielonym i czarnym), nowe „counterspelle” i kilka fajnych artefaktów. Autorzy (jak sami twierdzą) postawili na atuty wykorzystujące w grze stos kart odrzuconych. Dodatek liczy sobie 167 wzorów kart i sprzedawany jest w piętnastokartowych busterach.

Do karcianego *BattleTech* wydano został *Counterstrike*: mnóstwo nowych mechów, pilotów i ciężkiego sprzętu. Niestety, w dodatku jest tylko 99 nowych wzorów kart, widoczny jest też brak specjalnych innowacji.



Firma Decipher wciąż lansuje swój wielki przebój *Star Wars CCG*. Na wiosnę ukazał się *Dagobah* (z Yodą, nową wersją Luke'a Skywalkera, łowcami nagród i największym niszczycielem Imperium – Egzekutorem) oraz *Star Wars: First Anthology* – wielkie pudło zawierające trochę wcześniejszych dodatków, książeczkę z pełnymi zasadami i kilka nowych kart (między innymi Boba Fett, nowa wersja Wedge'a Antillesa i Death Star Assault Squadron). Tymczasem już łąda tydzień pojawi się na rynku *Cloud City* czyli Miasto W Chmurach. Kolejna porcja świetnych kart: Lando Carlisian, Lobot – najnowocześniejszy cyborg, Velkery – potężne drapieżniki zamieszkujące Bespin i wiele, wiele innych.



Już za parę dni powinien być dostępny w sklepach dodatek do karcianego *KULTU*. Nosi on nazwę *Inferno* i zawiera 125 nowych wzorów kart. Są to głównie wpływy i istoty ale nie brak też czarów, miejsc i kart poleceń. Główną atrakcją stanowią dwa Wielkie Arkana: Marcus Abernathy i Damon Blackraven. Ich specjalne zdolności mogą zrewolucjonizować grę w *Kult*. Generalnie dodatek nastawiony jest na zwiększenie roli pionków i ograniczanie specjalnych zdolności Archontów i Aniołów Śmierci.



W dalszym ciągu rośnie na świecie popularność gry *Legend of the Five Rings*. Akcja tej karcianki toczy się w świecie przypominającym średniowieczną Japonię. Każdy z graczy kieruje którymś z wielkich klanów i próbuje przejąć sukcesję po zmarłym Cesarzu. Gracze mają do dyspozycji nie tylko samurajów i wojowników ninja, ale też smoki, magię i istoty z Mrocznych Krań (takie jak ogry, gobliny czy demony). W grze bardzo ważną rolę odgrywa honor i złoto. Trzeba ochraniać zarządzane przez siebie prowincje i atakować terytoria należące do przeciwników. Wygraną można osiągnąć na kilka różnych sposobów. Do *Legendy Pięciu Pierścieni* ukazały się już trzy dodatki (każdy w postaci nowych talii i boosterów): *Shadowlands*, *Anvil of Despair* i *Crimson and Jade*. Dla potrzeb gry w wydano już łącznie ponad 900 wzorów kart.



Już wkrótce szykują się dwie niezwykle interesujące premiery na rynku karcianym. Pierwszą z nich jest *Aliens Predator CCG* – gra oparta na dwóch częściach filmu „Predator” i, uwaga, na **czterech** częściach „Obcego”! Będzie można grać ludźmi, predatorami lub obcymi, a każda z ras będzie musiała spełnić inne warunki zwycięstwa. Świetnie zaprojektowane karty zawierają najlepsze kadry z filmów.

Drugą interesującą nowością będzie *Imajica* – gra karciana oparta na twórczości mistrza horroru, Clive’a Barkera. Zabawa toczy się z wykorzystaniem 330 kart ilustrowanych przez ponad 50 artystów (w tym samego Gigerę, twórcę scenografii do filmu *Alien*).



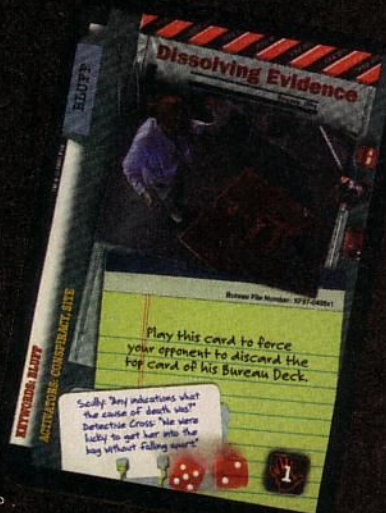
Firma The United States Playing Card Company wydała drugą edycję gry karcianej *Z Archiwum X*. Niektóre karty bezpowrotnie zniknęły (na przykład stary, dobry DEEP THROAT), a na ich miejsce pojawiło się około 30 nowych (w tym 10 ultrazadkich). W każdej talii podstawowej będzie teraz można znaleźć Muldera lub Scully. Już wkrótce wygórowane ceny tych atutów powinny ulec znaczącej obniżce.

Pojawił się również pierwszy dodatek do tej gry, zatytułowany *101361*. Ta dziwna cyfra to data urodzin agenta Muldera. Jak widać, nasz bohater urodził się dziesiątego dnia trzynastego miesiąca, więc pewnie dlatego jest taki niesamowity.



Szykuje się pierwszy dodatek do gry *DARK EDEN – Mroczny Raj*. Będzie on nosił tytuł *GENESIS* i przyniesie z sobą dużo nowych kart i nowych zasad. Autorzy gry skupili się w nim głównie na morzach i oceanach: znajdzie się tu sporo wodnych i nadmorskich miejsc, łodzie podwodne i statki. Pojawią się też placówki Cybertroniku, Capitolu, Bauhausu i Imperialu, a także przedstawicielstwo Bractwa. *Genesis* ukaże się jednocześnie w Europie Zachodniej i w Polsce.

Wśród wielu różnych nowości przewidzianych na ten rok zapowiedziano również wydanie karcianej wersji *Diuny*. Na razie nie wiemy jeszcze, czy gra oparta będzie w większej mierze na cyklu Franka Herberta, czy na słynnym filmie wyreżyserowanym przez Lynchę. Być może jej autorzy wykorzystają jakieś pomysły zaczerpnięte z gry komputerowej (znanej zapewne wszystkim miłośnikom strategii). Z niecierpliwością oczekujemy bliższych informacji na ten temat, którymi, oczywiście, natychmiast się z Wami podzielimy.



Więcej o tych i innych grach będziecie się mogli dowiedzieć już we wrześniu z nowego pisma poświęconego grom karcianym. Jeszcze dziś zamówcie je w sprzedaży wysyłkowej – dla wszystkich prenumeratorów przewidziane są karty promocyjne i inne niespodzianki!



WYDANIE

TOP TEN

CZTERNASTE



1



Alakhai Przebiegły

Mógłby wreszcie zrobić sobie przerwę.

2



Kardynał Durand

Zdaje się, że utknął na drugim miejscu.

3



T-32 „Wilczy Pazur”

Na lato planowana jest wersja *cabrio*.

3



Sorry

Słowo na niedzielę... i każdy inny dzień.

4



Kardynał Dominik

Naczelný Smutas naszej listy wciąż niezadowolony.

4



Purgatow

Specjalny wysłannik rosyjskiej mafii.

5



Kritana

Jedna z pierwszych założycielek organizacji feministycznych.

5



Drzenie Astarotha

Skuteczne niczym trz sienie ziemi.

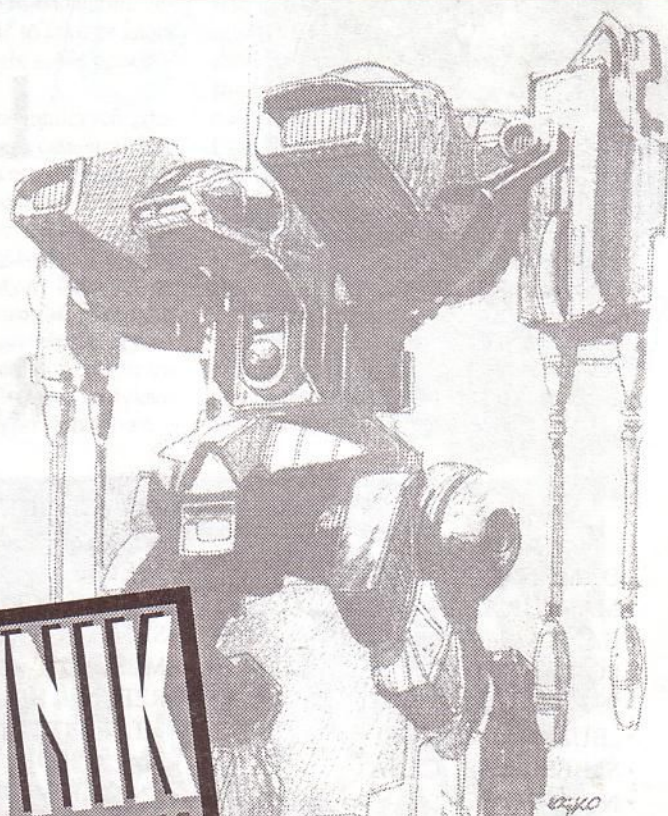
No tak. Przyszły wakacje i nie chce się Wam przysyłać do nas kartek. A to bardzo źle, bo chętnie byśmy się dowiedzieli gdzie spędzacie urlopy. Po prostu do pozdrowień z wakacji dopiszcie kilka Waszych ulubionych kart. Cały czas czekamy na wasze listy.

Tymczasem Alakhai i Mocobójstwo obroniły swe pozycje sprzed miesiąca. Miłośnicy KULTU zaczęli wreszcie głosować na Wielkie Arkana. Kether (jedyna nowość na naszej liście) wskoczył od razu na drugie miejsce. Oby tak dalej. Najprawdopodobniej TOP TEN

gości po raz ostatni na łamach MiMa. Od września przenosimy się do INFERNO - nowego pisma o kartach.

PS: Nagrodę za trafnie wytypowaną nowość zdobył Damian Handzelewicz z Jastrzębia-Zdrój. Dostanie od nas boosterki z Paradise Lost i Inferna.

Nareszcie masz możliwość sprawdzenia na własnej skórze, co czuje człowiek idący do walki w potężnej, bojowej maszynie. Nareszcie dowiesz się, jakie niebezpieczeństwa czyhają na niego po bitwie, kiedy musi wyjść ze swej zbroi. Nareszcie zrozumiesz, co to znaczy być wojownikiem...



MECHAWOJOWNIK

GRA FABULARNA W ŚWIECIE BATTLETECHA



Mechawojownik to gra fabularna, osadzona w świecie **BATTLETECHA**.

Zawiera wszystkie reguły niezbędne do odgrywania roli Wojowników, zarówno tych, pochodzących ze Sfery Wewnętrznej, jak i tych z Klanów; zawiera też zasady tworzenia bohatera, zasady walki, listy ekwipunku i szczegółową historię świata.

Dodatkowo znajdziesz tutaj kolorowe ilustracje, przedstawiające umundurowanie i wyposażenie.



LISTY KART: INFERNO

RAJ UTRACONY

INFERNO

- DAMON BLACKRAVEN
- MARCUS ABERNATHY
- BANK SPERMY
- POWIESZENIE
- 997
- „BUŻKA” MANCUSI
- ŚMIERĆ KLINICZNA
- NOKTURN
- PERWERSJA
- BRZYTWA
- ŚWIĘTA ZIEMIA
- WIĘZIENIE SANDBURN
- DZIWNE EONY
- BAJARZ
- KOMNATY WIRÓWEK
- PIES
- BANKI PAMIĘCI
- REBECCA SHAEFFER
- W OKU CYKLONU
- POKŁOS
- ZAPOMNIANY
- KATAKLIZM
- BEZPOŚREDNI KANAŁ
- SLATE
- POD DĘBEM
- WIWARIUM
- BŁAZEN
- BIBLIOTEKI
- JAK W ZEGARKU
- MECHANIZMY ZEGAROWE
- OWINIĘTY WOKÓŁ PALCA
- ROZTOPIENIE
- HIPNOZA
- METAMORFOZA
- IOANNES
- LIMBO

- PRZYCIŚNIĘTY
- WŁADZE
- ŚLEPIEC
- JASON LACROSSE
- SAMOZAPŁON
- MESJASZ
- RZEŻNIA NR 5
- METR POD ZIEMIĄ
- MALACHI
- ANTHONY BARKLEY
- CHRZEST
- ZAPŁODNIENIE
- PALENIE KSIĄG
- KATAKLIZM
- CORMAYAS W ARIZONIE
- GUNNAR
- MOŁO NR 38
- SADYSTA
- ADOB
- SZPITAL PSYCHIATRYCZNY
- WYGNANIE
- LASKA
- PIŁA ŁAŃCUCHOWA
- GODZINA POLICYJNA
- POKAZ DZIWOŁĄGÓW
- ŻELAZNA DAMA
- ZBIOROWY GRÓB
- MATADOR
- KOMPLEKS EDYPA
- BLUŹNIERSTWO
- AGENT II
- KOTŁOWNIA
- ŚCIERWO
- CYRK
- DIABOLIZM
- SATANISTA
- ŚMIERTELNY POCAŁUNEK
- WŁADCA RZECZYWISTOŚCI
- SPOTKANIE Z SAMYM SOBĄ
- OMEN
- CMENTARZ
- ZWŁOKI
- KREW JEST GĘSTSZA NIŻ WODA
- KAMIEŃ W CIAŁO
- ABORCJA

- AL QUATIL
- PROJEKCJA ASTRALNA
- AZGHOUL
- BANKIET
- PONIŻEJ ZERA
- SZKOŁA BERKFIELDA Z INTERNATEM
- POGRZEBANY ŻYWCEM
- KLER
- UKRZYŻOWANIE
- DR CRANE
- EGZORCYZM
- WIELKI MISTRZ HOLMSTRAUM
- DEKONCENTRACJA
- HELEN BADOU
- ROZDRAŻNIENIE
- OSZUST
- ŻYWY TRUP
- WŁADCA INSEKTÓW
- MAGICZNE DRZWI
- CEREMONIA
- POWOLNOŚĆ
- FETYSZ
- SALE INKUBACYJNE
- NAPIĘTNOWANY
- MASKA
- NARCYZM
- DAWCA NARZĄDÓW
- SIEROCINIEC
- PO PÓŁNOCY
- PROTOTECHRON
- ŚCIEŻKA WIARY
- ROZDARCIE
- ZAKAŻENIE
- ODWRÓCENIE UWAGI
- SKŁONNOŚCI SAMOBÓJCZE
- ZMIANA BARW
- BAZAR
- WYSPA PSÓW
- PIERWOTNE MORZE
- POD ŁÓŻKIEM
- KINO
- PIELNIK
- WILK W OWECZEJ SKÓRZE
- OSOBISTE PIEKŁO

RAJ UTRACONY

- POD KONTROLĄ
- ŻANDARMSKI BESTAL
- SCHWERWAFFE SOLDAT
- SZCZEPIENIA
- EUROPA ŚRODKOWA
- EUROPA PÓŁNOCNO-ZACHODNIA
- WÓŁ ARTYLERYJSKI
- POJAZD POWIETRZNY PALANKIN
- WÓZ BOJOWY „BYSTRY”
- ŻOŁNIERZ HORDY
- SOLDAT
- PRECZ Z TEJ PLANETY
- KOZACKI ZWIADOWCA
- PROROCZE WIZJE
- KOZACKI KOMMENDANT
- SZALEŃSTWO BITEWNE
- SIERŻANT RODU
- LUTERAŃSKI WIERNY
- LEGIONISTA TEMPLARIUSZY
- SZLACHETNY STWÓR
- ŻOŁNIERZ RODU
- WYSYPISKO ŚMIECI
- DRAPIEŻNIK
- POWOŁANIE
- STALOWY BYK
- NASSAL
- INDUKCJA MOCY
- KOZAK
- DO RZEŹNIKA
- ZAAWANSOWANY SYSTEM OCHRONNY
- PASOWANIE
- PROROK
- SKŁAD ŁUPÓW
- NASZA WOLA NIE ZNA GRANIC
- OCHRONA
- PATRIARCHA
- PANCERZ OCHRONNY
- EMISARIUSZE
- EUROPA WSCHODNIA
- ROGATY SERRET
- OBÓZ PRACY
- ZMIANA CELU
- WYŻSZA CENA ZA ŻYCIE
- ANTIDOTUM
- ODKRYCIE PRAWDZIWEGO WROGA
- SKAZANIEC
- WALKA W MIEŚCIE
- OFIARA
- TRENER MASTODONTÓW
- KAWALERZYSTA
- MAMUT ZAĆMIENIA
- WYZWANIE
- SKOWYT SIĘ ZBLIŻA
- KORSARZ

- EUROPA POŁUDNIOWA
- MASTODONT
- ŻOŁNIERZ JIHAD
- SPOJRZENIE W PRZYSZŁOŚĆ
- KAWALERYJSKI ZWIADOWCA
- CIEŃ
- PRZEGRUPOWANIE
- FIZYLIER
- ODKRYCIE SŁABOŚCI PRZECIWNIKA
- ZHURGON
- KOMANDOS JEAGER
- WYSPIARZ INDIGO
- AZJATYCKA KARTA KODOWA-CZASZKA
- TRANSPORTER „CORARIUS”
- ŻANDARM
- MISTRZ VALPURGIUS
- PHISCHE
- SPOTKANIE NA SZCZYCIE
- SOLDAT KOMMENDANT
- DWURÓG PÓŁKSIĘŻYCA
- PUŁKOWNIK HARDING
- POJAZD POWIETRZNY „POSEPNY RZEŹNIK”
- WYSPIARZ CRENSHAW
- BLITZTANK
- REWOLWEROWIEC
- PIECHOTA MORSKA TEMPLARIUSZY
- ŁOWCA GŁÓW
- SZARY ARTYLERZYSTA
- WIELKI WIESZCZ KASTOR
- WYSPIARZ GRINDER
- KRWAWY CIOS
- ARCHIWA BRACHTWA
- POSZUKIWACZ CZASZEK
- HIENY CMENTARNE
- ŚWIĘTY UROX
- ZRÓWNAĆ TO Z ZIEMIĄ!
- POŁUDNIOWO-AMERYKAŃSKA KARTA KODOWA-CZASZKA
- PÓŁNOCNO-AMERYKAŃSKA KARTA KODOWA-CZASZKA
- ZMUTOWANY WIRUS
- PŁASZCZKA VEROUNIST
- PŁONĄCE PŁUCA
- CZERWONY MÓR
- BŁĄD NAWIGACYJNY
- FALISTY OGON
- WYSPIARZ MITCH HUNTER
- CIĘŻKI KAWALERZYSTA
- LUTERAŃSKI SIERŻANT
- PRYWATNY KOLEKCJONER
- STALOWY REKIN
- POJMANY!
- DRUT KOLCZASTY
- FLAMMEN SOLDAT
- EUROPEJSKA KARTA KODOWA-CZASZKA

- POJMANY!
- PASOŻYTNICZA APATIA
- WODNY SERRET
- STWOROKRADZI
- GOMORYJSKI KASTRAT
- UKRYTE OSTRZE
- ZAPOTRZEBOWANIE
- OKIEŁZNANY
- ZWIERZĘCY SZAŁ
- SOLDAT SZTURMOWY
- LOJALNY WOBEC LEGIONU
- MĘCZENNIK PÓŁKSIĘŻYCA
- RAZEM GO!
- CENTURION HORDY
- BŁOGOSŁAWIONA ŁZA
- DWURÓG PÓŁKSIĘŻYCA
- ŚMIERTELNY UWIAD
- V-3
- BOMBARDOWANIE PLANETARNE



KRAINA 16 GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Na specjalną prośbę organizatorów imprezulatory Ciesię Szablakie Luty

DOWCIP RYSUNKOWY

(ponieważ wszyscy graficy są na urlopie,
przedstawiamy opisową wersję humorystycznej
ilustracji)

Za załomem rozpadającej się baszty stoi
sobie rycerz z czarodziejem. Rycerz ma
strzaskany hełm, obandażowaną głowę
i złamaną kopię. Czarordziej – podbite
oko i podartą szatę. Szczerze mówiąc,
wyglądają po prostu fatalnie... Rycerz
pochyla się i odpala papierosa od trzy-
manej przez czarodzieja fajki. Na górze
widnieją wypowiedane przez któregoś
z nich słowa: *Mistrz Gry znowu
dał nam popalić.*

Z PAMIĘTNIKA MŁODEGO TERRORYSTY

Był wieczór. Wracaliśmy samochodem
z tajnego zebrania naszej organizacji.
Jak zwykle odwoziłem Charliego. Był
w jakimś dziwnym nastroju.

Bezmyślnie patrzył w okno i mamrotał
coś pod nosem. Gdy dojechaliśmy do
jego dzielnicy, zwrócił się do mnie:

- Wysadź mnie przed domem, stary.
- W porządku – odpowiedziałem natychmiast – w końcu jest się przyjacielem na dobre i na złe!

Zatrzymałem wóz. Poczekaliśmy, aż
dojdzie pod drzwi i wdusiłem przycisk.

Pan S.

Redaguje zespół: Pan S., Pan M., Pan D., Pani K.
i kilkaset innych osób.

Korekta: apsolutny brag koregty

Stale współpracują: Yossa „Kłać sie dzifko“
i inni miłośnicy Diablo.

DOWCIP RYSUNKOWY

(ponieważ wszyscy graficy w dalszym ciągu są na urlopie, przedstawiamy opisową wersję humorystycznej ilustracji)

Na pierwszym planie uciekająca w panice grupa poszukiwaczy przygód. Nad nimi stado majestatycznie lecących smoków. Kilka stworzeń unosi lekko ogony i załatwia swe fizjologiczne potrzeby. Jeden z wojowników krzyczy: *Zdaje się, że wdepnęliśmy w niezłe gównno.*

ZGUBIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Na osobiste zlecenie króla Herdwina przystąpiłem do rzucenia czaru mającego przynieść pomyślność władanej przez niego krainie. Z piwnic mej wieży wydobyłem kopię Księgi Nimblingów i według zawartych w niej wskazówek przystąpiłem do gromadzenia składników. Ogon kota, kiszki goblina, język chimery, żebro smoka i temu podobne. Problematyczny okazał się tylko ostatni komponent – oko cyklonu. Po wielu trudach udało mi się wreszcie przywołać trąbę powietrzną (szkoda, że o wiele większą niż chciałem). Cyklon rozniósł najpierw moją wieżę, a następnie jedną trzecią królestwa Herdwina. Schroniłem się u mego przyjaciela – czarodzieja Horacjusza. Przy okazji dowiedziałem się, że niedokładnie przepisałem pożyczony od niego oryginał Księgi Nimblingów. Nie chodziło wcale o oko cyklonu, ale o oko cyclopa.

CHAOTIKUS POTWORAKUS

Już piątą z rzędu godzinę ukrywałem się w paprociach rosnących po zachodniej stronie polany. Zaczynałem się niecierpliwić. Przyjdzie czy nie przyjdzie? Po dłuższej chwili z dużą satysfakcją stwierdziłem, że odpowiedź brzmi: „przyszł”. Był wyjątkowo ohydny. Z najeżonego kolcami tułowia wystawało kilka macek, wijących się jak wściekłe anakondy. Najgorsza była jednak jego głowa: wielka, zwyrodniała bulwa z trzema ogromnymi paszczami. Dziesiątki ostrych, sterczących na wszystkie strony zębów i z tuzin kaprawych oczek, rozrzuconych przez Matkę Naturę chyba na chybił-trafił. Mocniej zacisnąłem dłonie na mieczu. Szedł prosto w moją stronę, a jego pięć krzywych łap poruszało się w równym rytmie. Poczulem straszliwy odór i zadrzałem z obrzydzenia. Nadeszła pora, by uwolnić świat od potwora! Skoczyłem do przodu, uderzając go mym potężnym ogonem. Bestia zwinnie wykonała unik, przetaczając się kilka metrów w prawo. Spróbowałem dosięgnąć jej mackami, jednak znów zdołała uniknąć ciosu. Otworzyłem paszczę i bluznąłem na potwora kwasem. Tego się nie spodziewał – zawył i padł na ziemię zwijając się z bólu. Natychmiast podbiegłem bliżej i rozsiekałem go na strzępy ostrzami swych mieczy. Odetchnąłem z ulgą – jednego potwora mniej! W poczuciu dobrze spełnionego obowiązku ruszyłem w drogę powrotną do legowiska.

Pan M.

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).

Wszystkie ceny aktualne do

31.08.1997

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 7-24

MIM7 – MIM24 3,50 zł
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-40

MIM25 – MIM40 4,90 zł
Uwaga: Numer 31-32 jest podwójny.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 45 do numeru 50

PP43 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 45 do numeru 47

PK43 13 zł

Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przeznaczane wyłącznie dla prenumeratorów!!!

LABIRYNT

Labirynt nr 1, nr 2

LB1-2 3,90 zł
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 (twarda oprawa)

WHRPG 65 zł
Najpopularniejsza w Polsce gra fabularna fantasy. Ponad 20 000 graczy w naszym kraju. Mroczny świat niebezpiecznych przygód. Chaos, ginące imperia elfów i krasnoludów, gobliny i orki. 368 stron czarno-białych i 8 kolorowych.

Galeria bohaterów

WHBOH 20 zł
Pięćdziesiąt czystych kart bohatera oraz dwie szesnastostronicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis twórczenia bohatera.

Licznistrz

WHLCZ 19,50 zł
Zbiór powiązanych scenariuszy, w których bohaterowie muszą stawić czoło potężnemu licznowi – władcy ożywieńców, którego armia zagraża miastu Parravon. 112 stron.

Wewnętrzny wróg

WHWEW 19,50 zł
Wprowadzenie do kampanii pod tym samym tytułem. Szczegółowy opis Imperium, kolorowa mapa formatu A3. 64 strony.

Cienie nad Bögenhafen

WHCBO 16,50 zł
Druga część kampanii „Wewnętrzny

wróg”, w której bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości... Jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer”. Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

Śmierć na rzece Reik

WHŚRR 24 zł
Trzecia część kampanii „Wewnętrzny wróg”. Tajemnica starego astronoma, niewiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo broszurka zawierająca zasady rządzące handlem na rzekach Imperium. Dwie mapy A3 (część Imperium i zamek). 128 stron.

Zamek Drachenfels

WHZAD 22 zł
Niezwyczajnie szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygodę, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Mroczny cień Śmierci

WHMRC 24 zł
Zbiór scenariuszy, które mogą wejść w skład kampanii Wewnętrzny Wróg i nie tylko. Dodatkowe zasady, opis Kreutzhofen. 128 stron.

Szara eminencja

WHSZE 28 zł ❖
Kolejna część kampanii Wewnętrzny Wróg. Bohaterowie znajdują się w Middenheim, w trakcie karnawału... 128 stron.

Czerwone pragnienie

BEPRK 12 zł
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Wampirzyca Genevieve, Gotrek wraz z przyjacielem Felixem i inni przeżywają wiele fascynujących przygód w Starym Świecie.

Czarnoksiężnik Drachenfels

BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Dettel Sierck.

Wieczna Genevieve

BEGEN 14,50 zł
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni

PIRPG 47 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonale wprowadzenie w świat gier fabularnych.

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)

ŚRRPG 49,50 zł
Gra fabularna osadzona w realiach świata, stworzonego przez Tolkiena. Bogactwo szczegółów, realistyczne przedstawienie walki, setki czarów. Znaczący Tolkiena uważają ten system za wart polecenia wszystkim miłośnikom jego prozy. 270 stron.

Stwory Śródziemia

STSRD 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 poszukiwanie 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.

ZEW CTHULHU

Przerazające podróże

ZCPOP 21 zł
Zbiór dziewięciu przygód związanych ze środkami lokomocji. Bohaterowie zbadają głębiny, pustynie i przestworza. W każdym scenariuszu znajdziesz rozszerzenia zasad. Podręcznik zawiera również reguły przeprowadzania pościgów. 128 stron.

Księga Strażnika

ZCKST 16 zł
Zakazane księgi, sekretne kultury, obce rasy, tajemnicze miejsca – o tych rzeczach gracze nigdy nie powinni się dowiedzieć. Informacje zawarte w tym podręczniku pochodzą z najróżniejszych utworów opisujących mitologię Cthulhu. 80 stron.

Księga Bestyj

ZCXIB 15 zł
Nowe, przerażające potwory, zaczerpnięte z opowiadań i powieści H. P. Lovecrafta i jego kontynuatorów. 64 strony.

Serce grozy

ZCSEG 27 zł
Przerazająca kampania, której akcja rozgrywa się w Montrealu. 80 stron.

Księga loda

ZCKSI 12 zł
Zbiór opowiadań związanych z mitologią Cthulhu, połączonych wspólnym motywem. Zawiera wszystkie teksty Henry'ego Kuttnera dotyczące Mitów (w tym jeden napisany wspólnie z Robertem Blochem) oraz nowelę Lina Cartera.

KRYSTAŁY CZASU

Kryształy Czasu – gra fabularna

KCRPG 50 zł
Nowa, poprawiona i znacznie rozszerzona wersja pierwszej polskiej gry fabularnej, opublikowanej pierwotnie w „Magii i Mieczu”. Nowe, świetne ilustracje Jarka Musiała (i nie tylko), a także nowe potwory, nowe przedmioty magiczne, dokładny opis Orchii. Ponad 300 stron – wielka gratka dla wszystkich miłośników Kryształów Czasu.

DZIKIE POLA

Dzikie Pola – gra fabularna (twarda oprawa)

DPRPG 65 zł
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hultajstwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szabłą.

BATTLETECH

Battletech: Kompendium

BTCOM 34 zł
Zebrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiecie. Ta gra bitewna jest najsłynniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

Mechawojownik – gra fabularna

BTMEW 45 zł
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się kiedyś kim są ludzie, którzy kryją się w tych gigantycznych, bojowych skorupach? Ta gra pozwoli ci wcielić się w jednego z nich.

Legion Szarej Śmierci, tom 1

BTLS1 13.50 zł
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonale wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – talia podstawowa

DTSTA 24 zł
Gra karciana dla kolekcjonerów. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość desperacko walczy o przetrwanie w nie kończącej się wojnie z Legionem Ciemności. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych, pięknie ilustrowanych kart i instrukcję do gry. Wszystkich wzórów kart jest ponad 300.

DoomTrooper – zestaw dodatkowy

DTDOD 6.50 zł
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inquisition

DTINQ 7 zł
Pierwszy dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Wspomaga głównie Legion Ciemności i Bractwo. Wprowadza nową kategorię kart – Relikty oraz Sztukę Przyzywania. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100.

WarZone

DTWAR 6 zł
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strefy Walki.

Apocalypse

DTAPO 9.50 zł
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce Ki oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

Paradise Lost

DTPAL 11 zł
Piąty dodatek do gry Żołnierz Zagłady, zawierający karty ze Świata Mrocznego Raju (Ziemi). Nowe przynależności! Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

CHAOS PROGENITUS

Chaos Progenitus

– zestaw podstawowy

CHSTA 29 zł
Pierwsza gra kościana dla kolekcjonerów w Polsce! Zestaw podstawowy zawiera zasady i 13 kolorowych, losowo dobranych kości, przedstawiających potwora, którym walczysz.

Chaos Progenitus

– zestaw dodatkowy

CHDOD 21 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 8 kolorowych, losowo dobranych kości.

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna

WARPG (twarda oprawa) 69 zł
WARPM (miękka oprawa) 59 zł
Jedna z najpopularniejszych gier firmy White Wolf; nowa jakość w RPG – system narracyjny. Opis legend, historii i społeczeństwa garou. Prosta mechanika gry i bogactwo świata zalety tej gry. 304 czarno-białych stron oraz kolorowy komiks, liczący sobie 31 stron.

podpis przyjmującego

z

podpis przyjmującego

z

podpis przyjmującego

z

podpis przyjmującego

z

Ekran narratora

WAEKR 15 zł
Pierwszy dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa. Poza ekranem dla Narratora, na którym znajdują się najbardziej przydatne tabele z podręcznika, zawiera 16-stronicową broszurę z przygodami oraz trzy mapy.

Rytuał Przejścia

WARPR 27 zł
Przygoda dla początkujących graczy i dodatkowe informacje dla narratorów. Bohaterowie przechodzą swój Rytuał Przejścia, w czasie którego zostają przyjęci do społeczeństwa wilkołaków. 72 strony.

Kiedy ogarnie cię szal?

WAKOS 16.90 zł
Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w świecie gry Wilkołak: Apokalipsa.

DARK EDEN: MROCNY RAJ

Dark Eden – talia podstawowa

DESTA 28 zł
Nowa gra karciana osadzona w uniwersum Kronik Mutantów. Dopracowane, nowatorskie zasady, zawierające elementy militarno-ekonomiczne. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występują 303 wzory kart.

Dark Eden – zestaw dodatkowy

DEDOD 9 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 losowo wybranych kart. W całej grze występują 303 wzory kart.

WARZONE – GRA BITEWNA

WarZone – podręcznik główny

WZONE 80 zł
Pierwsza w Polsce gra bitewna osadzona w świecie Kronik Mutantów, opracowana przez twórcę postaci Gotreka Gurnissona – Billa Kinga. Wspólnie ilustrowany, kolorowy podręcznik liczący 144 strony.

Kompedium, tom 1: Świt wojny

WZSWW 45 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Nowe bronie, nowi bohaterowie, charakterystyki nowych modeli, nowe zasady. 64 kolorowe strony.

Kompedium, tom 2: Bestie wojny

WZSBW 55 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Charakterystyki i zasady dotyczące pojazdów. Nowe reguły i nowe jednostki. 64 kolorowe strony.

KULT – GRA KARCIANA

Kult – talia podstawowa

KTSTA 32 zł
Gra karciana oparta na bestsellerowej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Ciekawe zasady, niesamowite ilustracje, emocjonująca rozgrywka – to niewątpliwe atuty Kultu. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występuje ponad 260 wzorów kart.

Kult – zestaw dodatkowy

KTDOD 10 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inferno

KTINF 11 zł
Pierwszy dodatek do gry Kult, zawiera wszystko, co jest związane z Infernem. Dwa nowe Wielkie Arkana. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

BELETRYSTYKA

Gene Wolfe – Miasteczko Castleview

SMGW1 15.90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucone

SMPF1 13.90 zł

William Gibson, Bruce Sterling – Maszyna różnicowa

SMBS1 19.90 zł

Sean Stewart – Wskrziesiciel

SMSS1 13.90 zł

INFERNO – MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Inferno nr 1

INF01 2.50 zł
Nowe, kolorowe pismo poświęcone wyłącznie grom karcjany! Doomtrooper, Kult, Dark Eden, Illuminati, Ani-Mayhem, Last Crusade, Star Wars, Magic: The Gathering, Rage, Netrunner, Wizards i wiele, wiele innych. Recenzje najświeższych nowości, listy kart, cenniki, opisy talii i wszystko, o czym tylko marzą miłośnicy kart.

Największy w Polsce wybór gier karcjanych, figurkowych i fabularnych!!!

SKLEP IMP,
UL. HUBSKA 118
(SUPERMARKET BILLA),
WROCLAW

SKLEP IMP,
TEL. 622-20-44
UL. HOŻA 5/7,
WARSZAWA

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

SKLEP IMP – TYRION,
UL. LWOWSKA 13 (I P.),
CHELM

WYDAWNICTWO MAG

FANTASTYKA NA NAJWYŻSZYCH OBROTACH

WILLIAM GIBSON
BRUCE STERLING



MASZYNA RÓŻNICOWA

WALTER JON WILLIAMS



ARISTOI

BRUCE STERLING



ŚWIĘTY PŁOMIEŃ

Rok 1855. Anglia wkracza w nową erę. Wynalazca maszyny różnicowej lord Babbage i pozostali członkowie Radykalnej Partii Industrialnej kierują przemianami, które mają poprowadzić Brytanię ku świetlanej przyszłości. Mnożą się nowe wynalazki. Ulicami przemierzają się powozy parowe. Londyńska policja używa mechanicznych komputerów do tropienia kryminalistów. Pewnego dnia w odmienionej Anglii dochodzi do kradzieży bardzo ważnych informacji. Rozpoczyna się niebezpieczna gra, w której udział biorą najbardziej wpływowe osobistości Brytanii.

Gabriel jest jednym z Aristoi, stanowiących elitę ludzkiego społeczeństwa. Prawdziwie boską władzę posiada jednak wyłącznie na zbudowanej przez siebie planecie w Świecie Zrealizowanym. W Oneirochronie – elektronicznym świecie Hiperlogosu – Gabriel pozostaje jednym z wielu Aristoi, bynajmniej nie najważniejszym. A przecież to właśnie on pierwszy dostrzega niebezpieczeństwo zagrażające ludzkiej rasie. To on odkrywa, że gdzieś w galaktycznej otchłani ukrył się Aristos, który zmierza do zniszczenia porządku, panującego we wszechświecie. Tylko najsilniejsza osobowość może się przeciwstawić szaleńcowi.

Nominacja do nagrody Hugo w 1997 roku

Święty Płomień to skłaniająca do przemyśleń historia o tym, co może nas spotkać w niedalekiej przyszłości. Opowieść o istocie człowieczeństwa oraz ludziach, którzy nie potrafili znaleźć miejsca w zmieniającym się świecie. Bruce Sterling należy do najwybitniejszych amerykańskich pisarzy, jest współtwórcą cyberpunkowej odmiany fantastyki.

W serii ukazały się już: Gene Wolfe *Miasteczko Castleview*, Philip J. Farmer *Gdzie wasze ciała porzucone*, Sean Stewart *Wskrzęsiciel*. Ponadto w najbliższym czasie ukażą się: John Crowley *Późne lato*, C. J. Cherryh *Przybysz*, Walter Jon Williams *Metropolitan*, Philip José Farmer *Najuspanialszy parostatek* i inne...

