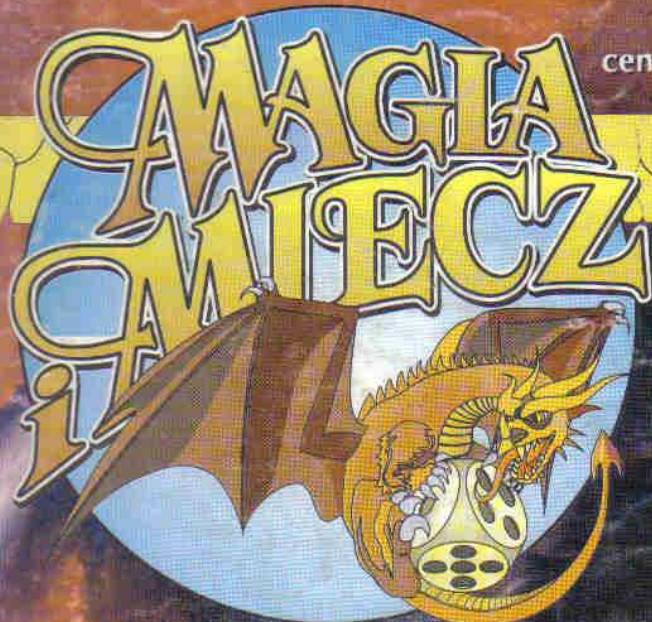


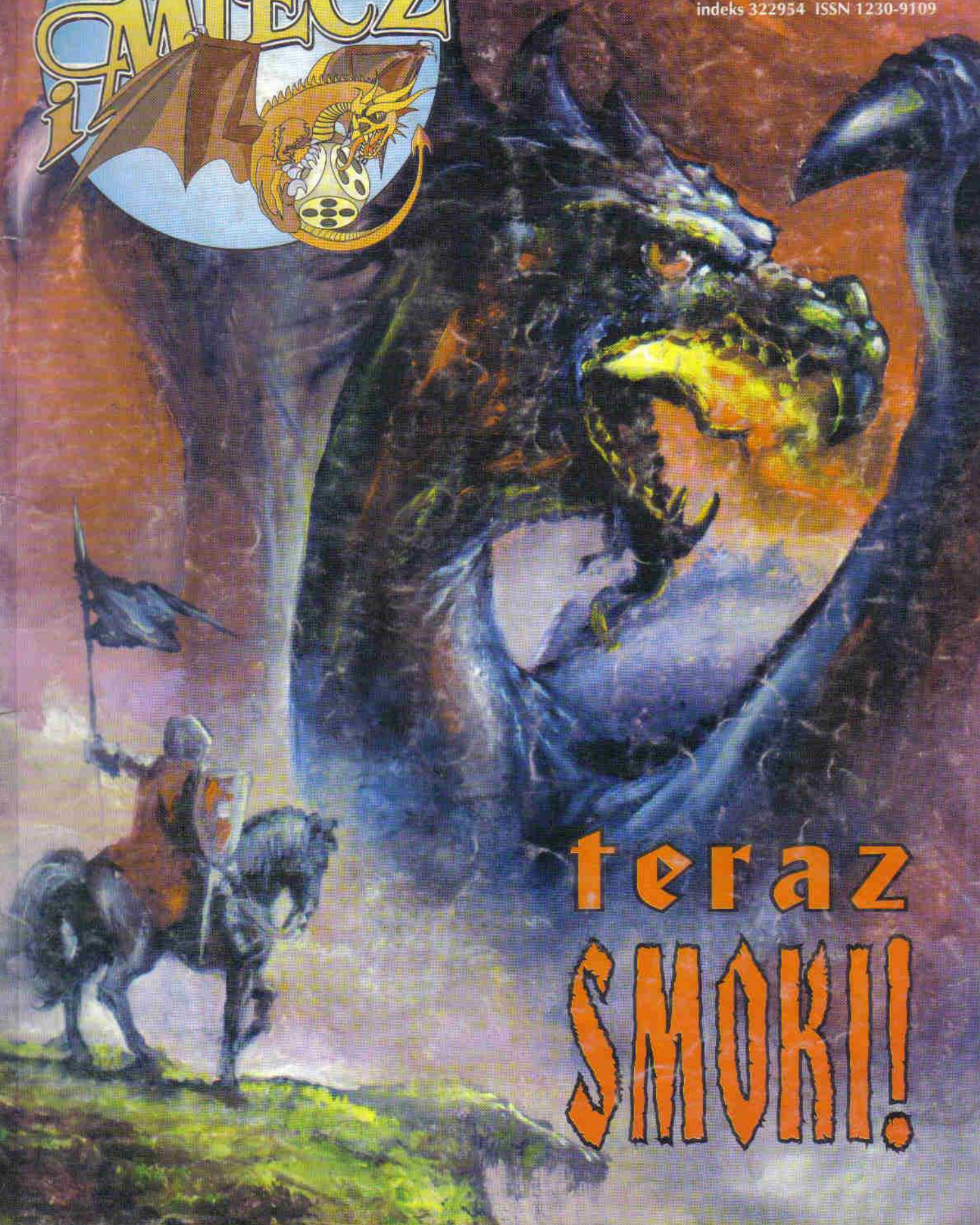
MAGIA i SMIECZ



cena 3,90 ZŁ (39000 zł) nr 2(14)/95

MAGAZYN GIER
FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954 ISSN 1230-9109

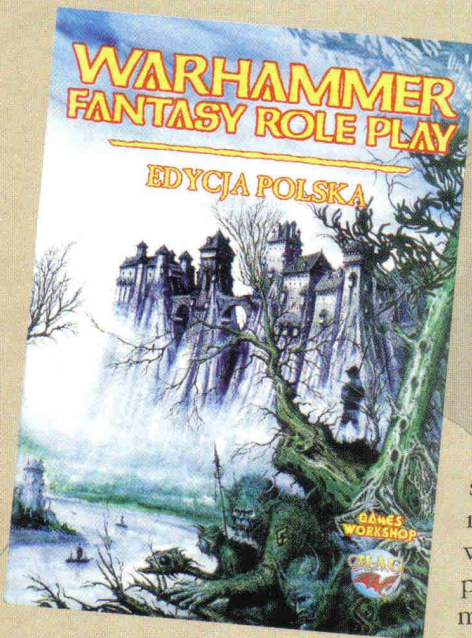


teraz
SMOKI!

Gdzie fantazja staje się rzeczywistością

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

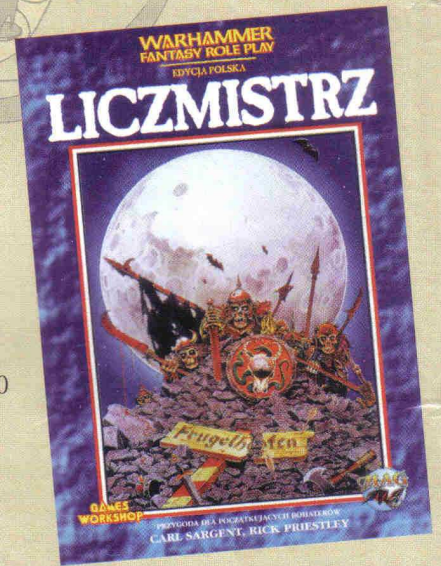
to pełna gra fabularna. Opisuje mroczne krainy Starego Świata, ponure miasta, elfie lasy, góry, w których krasnoludy toczą zaciekle walki z goblinami. Stary Świat jest wspaniały, ale zarazem tragiczny. Ludzie walczą między sobą, całkowicie ignorując prawdziwe niebezpieczeństwo - Chaos, który pełni się jak zaraza, zagrażając całej ludzkości. Jedynie nieliczni są świadomi rosnącej stale groźby. To poszukiwacze przygód, bohaterowie, którzy robią wszystko, aby powstrzymać Chaos. Czy im się uda? To zależy tylko od Was, Waszej wyobraźni i szczęścia w grze! Przygoda rozpocznie się tuż po tym, jak otworzycie tę liczącą 368 stron książkę, zawierającą wszystkie informacje potrzebne do rozpoczęcia gry. Macie do wyboru **100** profesji, ponad **130** umiejętności oraz ponad **100** przeróżnych stworów, z którymi możecie się spotkać już na pierwszej sesji!



LICZMISTRZ

jest to pełny scenariusz, zwiastujący długie godziny, spędzone nad grą. Obląkany nekromanta spotyka Demona Chaosu i na skutek tego przypadku wśród gór zaczyna gromadzić się olbrzymia armia ożywieńców, zagrażająca podgórnym wsiom i miasteczkom. Mnich z klasztoru domyśla się prawdy, jednak nie wie, kiedy, jak i gdzie ożywieńcy się pojawiają. W tym właśnie momencie Wasi bohaterowie pojawiają się na scenie. Ich zadanie wydaje się być proste. Muszą stawić czoła potężnemu liczmistrzowi, który dowodzi armią bezlitośnych ożywieńców.

Liczmistrz to duży scenariusz do **Warhammer Fantasy Roleplay**. Liczy sobie ponad 110 stron, na których znajdziecie szczegółowy opis kampanii, dwa nowe czary nekromantyczne, nową profesję - mnicha oraz opis wioski i klasztoru, stanowiących tło przygody.

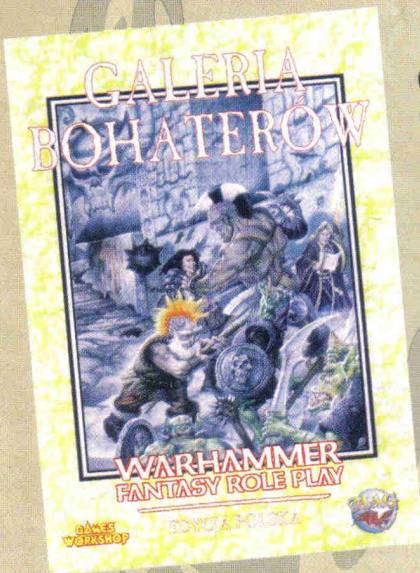


GALERIA BOHATERÓW

to dodatek do *Warhammera*, niezbędny zarówno dla Mistrza Gry, jak i graczy. Zawiera 50 czystych, czekających na wypełnienie Kart Bohatera.

Ponadto znajdziecie tu uzupełnienia i rozszerzenia zasad tworzenia nowych bohaterów. Będziecie mogli określić szczegółowy wygląd każdego z nich, a także jego miejsce urodzenia, rodzinę itp. itd.

Dodatkowo dostaniecie dokładny opis miejskiej gospody *Graf Manfred* oraz jej szczegółowe plany. W takiej gospodzie z łatwością można rozegrać wiele przygód, może to być także idealne miejsce, z którego Wasi bohaterowie wyruszą na podbój szerokiego świata.



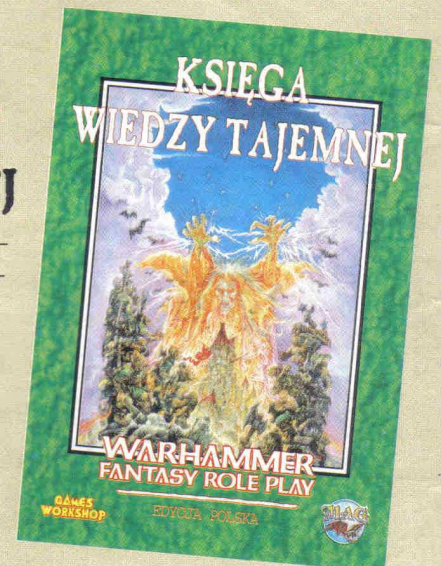
NOWOŚĆ!!! KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ

Wspaniały, niezbędny wszystkim dodatek do gry *Warhammer*, zawierający fascynujące scenariusze nowych przygód oraz wiele ciekawostek i rozszerzeń zasad, opisanych w głównym podręczniku.

Znajdziecie w nim nowe profesje, czary oraz magiczne i nie tylko magiczne przedmioty, które być może uda Wam się zdobyć w zamieszczonych tu przygodach. Dodatkowo w książce zaprezentowani są bohaterowie książki *Drachenfels*, która niebawem ukaże się na naszym rynku.

Nie tylko dla Mistrzów Gry, także dla graczy!

(Wszystkie tytuły dostępne w księgarniach oraz w sprzedaży wysyłkowej)



MIECZEM I MAGIA



**PISMO
POŚWIĘCONE
GROM
FABULARNYM
I STRATEGICZNYM**

Witajcie!

Siedzimy sobie właśnie z Alvinem przy filiżance wyśmienitej herbaty, zaparzonej przez jego przeuroczą babcię. Za oknem wirują małe, bezbronne płatki śniegu, smagane podmuchami wiatru. Co jakiś czas w ciemnej bramie po drugiej stronie ulicy pojawia się biały kształt. To nasz przyjaciel Darrtorunio – zimowy troll. Darrtorunio wyczuwa zbliżającą się wiosnę każdym porę swoim potężnym cielska. Wie, że niedługo będzie musiał wyruszyć na dalekie południe do zimniejszych, bardziej przyjaznych mu krajów. Teraz przygotowuje się do tej długiej, niebezpiecznej podróży. W pocie czoła kompletuje niezbędny do przetrwania ekwipunek: miecze, tasaki i inne kopy, skarpety na zmianę, dwie skrzynki mikstury uzdrawiającej słynnego alchemika Elbiewerusa z Elbląga (nie mylić z paladynem Arturiusem) oraz najnowszy numer swojego ulubionego pisma erotyczno-okultystycznego *Mania i Miecz* (takich wibracji jego dźwięk w języku trolli). Tak wyposażony, wyruszy za kilka dni naprzeciw Przypadzie na grzbiecie swojego przyjaciela, złotego smoka zwanego przez zawistnych kolegów Cieniakiem.

Będzie go nam z Alvinem brakowało. Nawet siostra Alwina, Karolina, wydaje się być wzruszona. Po jej twarzy, zazwyczaj wykrzywionej w złośliwym grymasie, spłynęło kilka łez. To do niej niepodobne, Karolina nigdy nie płacze, a poza tym nie lubi Darrtorunia. Wietrze w tym jakiś podstęp. W tym momencie muszę na chwilę przerwać moje mroczne rozważania, gdyż do pokoju weszła właśnie babunia Waleria, niosąca apetycznie wyglądającą szarlotkę. Jak zwykle w podobnych sytuacjach w pokoju pojawił się obrzydliwy, prymitywny, ograniczony, bezlitosny, podstępny, żądny krwi, brutalny, prostacki i Thrud, który błyskawicznie rozprawił się z większą częścią mojej porcji.

Te małe resztki, które mi pozostawił smakowały wyjątkowo dobrze. Gdyby tylko babcia Alwina zgodziła się dodawać do niej drożdże, a nie strychninę, jej szarlotka nie miałaby równych sobie. Tiaaaa, szarlotka babuni jest tym, co tygrysy lubią najbardziej.

Puchatek tego dnia był wyjątkowo głodny. Razem z osiołkiem i króliczkiem udał się na poszukiwanie miodku...

Co ja bredzę, przecież to wstępniak do *Magii i Miecza*, a nie *Swierszczyka*. Zaczęę wobec tego jeszcze raz.

Puchatek tego wieczora był wyjątkowo głodny. Wpadł więc do królika i powiesił go za uszy. Potem utopił babcię w szarlotce, aż Alwinowi oczy wyszły z gwińta. I co dalej? Dalej, jak to bywa we wszystkich bajkach, pojawił się paladyn Arturius, który uciął Puchatkowi rączki, nóżki oraz główkę, ożenił się z osiołkiem, a potem żył długo i szczęśliwie. Wydaje mi się, że ta druga wersja jest o wiele lepsza. Nadal jednak nie spełnia moich oczekiwań, rozpocznę więc jeszcze raz. Pięcioklasowiec paladyn-półbóg-astrolog-alkemik-zabójca (wszystkiego, co się rusza) Arturius wraz z małym czarnoksiężnikiem Puchatkim... Nie, nie Puchatkim. Pięcioklasowiec Arturius wraz z czarnoksiężnikiem Kurzymisiem poszli do kiosku i za 3.90 kupili sobie lutowy numer *Magii i Miecza*. Za długo by mówić co w nim znaleźli, postaram się więc streszczać. Część poświęcona WFRP wydała się Kurzymisiowi bardzo interesująca (Kurzymiś jest fanem WFRP). Jego ulubiony autor napisał aż dwa artykuły. Jeden o smokach Starego Świata. Drugi o przerażających demonach boga Chaosu Khome'a. Dzięki trzeciemu artykułowi poznał odpowiedź na nurtujące go od dawna pytanie: „Czy i jak może przestać być małym, śmiesznym Kurzymisiem i zostać szanowanym szlachcicem?”. Ta część nie przypadła do gustu Arturiusowi, który woli raczej KC. Jak zwykle się nie zawiódł. Artur Marciniak (największy fan KC w redakcji) wybrał dla niego wiele interesujących tekstów. A wśród nich nowy krąg czarów oraz opis Jednorożca i Czerwonego Smoka. Almanach obydwu wydał się wyjątkowo interesujący. Nic w tym dziwnego skoro znalazły się w nim takie artykuły jak „Dwa końce kija”, „Więcej realizmu”, czy też „Smoki Wschodu”. Bardzo zainteresowały ich też przygody, strategia, „Kraina goblinów” i oczywiście niesamowity Thrud Barbarzyńca (jak ja nie cierpię tego gnojka!). Na koniec zgodnie stwierdzili, że z niecierpliwością będą czekali na następny numer. Do zobaczenia za miesiąc, kiedy to poznacie prawdziwą magię, a nie jakieś tam piwo, piwo.

(am - nie mylić z Arturem Marciniakiem)

MAGIA I MIECZEM

SPIS TREŚCI:

LISTY	2,79
INFORMACJE	4
KRAINA GOBLINÓW	43
THRUD BARBARZYŃCA	68

WARHAMMER

ZMAGANIA Z CHAOSEM	8
Artur Marciniak	
SMOKI W GRZE FABULARNEJ WFRP	6
Paul Cockburn, Jim Bamba, Paul Gallagher	
SZLACHECTWO	10
Artur Marciniak, DEMONY KHORNE'A	16

OPIS SYSTEMU

Jacek Brzeziński, CYBERPUNK 2020	53
----------------------------------	----

ALMANACH MISTRZA GRY

Athlar, SMOKI'Z KRAIN WSCHODU	18
Rafał i Monika Kucharscy	
RZECZ O SMOKACH	22
Rafał Gatecki, DWA KONCE KIJA	25
Smoq, WIĘCEJ REALIZMU	30

KRYSTAŁY CZASU

CZARY, krąg VII	34
BESTIARIUSZ: Jednorożec	39
BESTIARIUSZ: Czerwony smok	40

OPOWIADANIE

Maciej Nowak	
GRACZ	46

PRZYGODY

Rafał Nowocien, ZAMEK	49
Kevin „Raven” Caddock	
SMOCZE PRAWO, część I	56

KLAN GIER STRATEGICZNYCH

KRETA	70
ZADANIE 19 I 20	73
SCENARIUSZ V	76

ILUSTRACJE ORYGINALNE:

Monika Świetlik	str. 18-21, 43-45
Hubert Czajkowski	str. 22-23, 30-33
Tomasz Kowrygo	str. 25-29
Jarosław Musiał	pozostałe

Wydawca: Jacek Rodek, „MAG”.

Redaguje zespół: Jacek Brzeziński, Rafał Gatecki (sekr.red.), Tomek Kreczmar, Artur Marciniak, Andrzej Miszkurka, Jarosław Musiał (dział graf.), Jacek Rodek, Darosław J. Toruń (red. naczej.), Wojciech Zalewski (strategia)

Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak

Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska

Stale współpracują: Marcin Nietrzebka,

Jarosław Grzędowicz,
Tomasz Kołodziejczak,
Janusz T. J. Kusiński, Artur Szyndler

Adres korespondencyjny:

Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10

Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa

tel. (0-22)41-60-42, fax (0-22)41-58-94

Internet e-mail: larkis@plearn.edu.pl

Ilustracja na okładce: Przemysław Ulatowski
Skład i łamanie własne.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.
Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Witam po raz kolejny

Zgodnie z tym, co obiecałem podczas naszego ostatniego spotkania, dziś zajmujemy się przede wszystkim dyskusją na temat *Kryształów Czasu*, choć nie tylko. Od ostatniego numeru, w którym poruszyliśmy tę sprawę minęło dwa miesiące, w tym czasie nadeszło sporo listów, których autorzy wypowiadają się na ten temat. Co prawda większość z listów jest do siebie bardzo zbliżona (KC są dobre, bo są dobre; KC są złe, bo są złe) ale myślę, że uda mi się wyłowić kilka smakowitych rodzynek. Do dzieła!

Oto pierwsza perelka:

– Na początku napiszę o Kryształach. Bogowie! Jaki ten system jest nudny i nieoryginalny. Kiedy grałem w KC pierwszy raz chciało mi się płakać, za drugim gryzłem palce, za trzecim... trzeciego już nie było... (...) Kiedy walczyłem, to chciało mi się kłąć po krasnoludku – kiedy skończy się to rzucanie kostkami? Kiedy dosiadłem się do Warhammera odetchnąłem z ulgą – system niemal idealny – odłot. Dlatego mam propozycję dla niektórych przeciwników KC. Po co zabijać Katana? Może lepiej UKRZYŻUJMY SZYNDLERA!!! Hmmm.... Pod listem podpisał się Radek Gaj

– Co do kłótni o Kryształu Czasu rzecz jest prosta: jest to system dla początkujących graczy i dla doświadczonych MG.

Podpisano: Gandalf Zielony III z Bractwa Trzech Magów.

– ...Wszyscy ci Piotrowie, Przemki etc. narzekają na KC jak stare baby na cenę kartofli. Poruszają kwestie kultury ras czy detali świata. Myślę, że takie tematy zwracają głowy (?) doświadczonym graczom. Jeśli dobrze ich ocenilem, czy nie mogą szarpnąć się na mały przebytek intelektu i zamiast bluzgać na Artura Sz., przerobić KC w sposób im odpowiadający, dorobić coś, wyrzucić bzdury? (...) **Wojtek Tremiszewski.**

Tak, teoretycznie powinno tak być... Spójrzmy jednak na następny list.

– (...) Moim zdaniem KC to czysta chałda i kupa pieprzenia w bambus. Ten cały system składa się ze zlepków wielu innych gier i taki koktajl serwuje się jako czysto polski, pierwszy na kraj system RPG. Gdyby nie wasze pismo, nadal byłby to tylko jeden z domorosłych, kanapowych systemów RPG, których, jak przypuszczam, w całym kraju jest na kopy. (...) Dodam jeszcze, że ta gra została napisana przez jednego z największych biurokratów i grafomanów R.P. Pełno w niej niepotrzebnych tekstów, słupków arytmetycznych, przy których formuły VAT-u to przedszkole. (...) Pod tym listem podpisał się Mariusz Buchalski.

To było z nieco grubszej rury. Dla równowagi list od zwolennika.

– Chciałbym wesprzeć A. Szynclera i zwolenników KC. Zarzuty, które przedstawił Piotr z nr 10/94 i Przemysław z 12/94 są nieprawdziwe. Piotr zarzucił, że kultury Średniowiecza nie da się dopasować do Orchii. Niech najpierw zapozna się z pewnymi książkami na ten temat i spróbuje na początek wpasować do Orchii ustrój feudalny. Zarzucił także, że chce zabić Katana czy ktoś kto posiada POZ równy 0 lub 1 zbliży się do zamku Katana? Wątpię! Świadczy to o tym, że Piotr i Przemek to gracze bez wyobraźni. (...) Dla autora tego listu, czyli Pawła Adamskiego, mam niespodziankę. Jest na końcu dyskusji.

Teraz kilkanaście fragmentów z różnych listów.

– (...) Dostrzegłem pewną prawidłowość. Co bardziej doświadczeni gracze i Mistrzowie Gry starają się unikać tego systemu. Grają w niego głównie ludzie, którzy oprócz KC nie zetknęli się z prawie

niczym innym. KC mają bowiem dwie wady, których dobry system RPG powinien unikać.

Po pierwsze – sam system. KC mają tendencję do przekładania na sztywne reguły gry każdej sytuacji z życia. (...)

Druga wada leży w stworzonym dla potrzeb KC świecie. Na bogów Orchii! To miał być świat fantasy! Jedyne, co w nim z fantasy pozostało, to dekoracje. (...) Atmosferę świata niszczą takie rzeczy, jak mechaniczny opis sposobu latania smoków (w światach fantasy smoki latają, bo w naturze smoków leży latanie, taka jest definicja). Na diabła komu statystyka żyjących pod Ostrogarem potworów (300000)? Który z miejscowych uczonych ją sporządził? W jakim celu? Dla poborców podatkowych Katana?

Uff. Kończąc. Wady KC nie są sprawą skomplikowania systemu. Są gracje, którzy takowe tamigłówki lubią i całkiem dobrze się przy nich bawią. Wady polegają na tym, iż system zachęca do pójścia po linii najmniejszego oporu i rozgrywania przygód jako mordowania potworów i zbierania kolejnych wozów magicznych przedmiotów. Zachęca do gry, która polega tylko na monotonnym rzucaniu kostką, gdzie od grających nie wymaga się żadnej (może poza tą opisaną w Sztuce oszukiwania) własnej inwencji.

Prawda to, iż gdy i doświadczony MG, i gracje dobrej, to i przy KC można się świetnie bawić. Wystarczy spojrzeć chociażby na przygodę „Pułapki w pułapkach” (w odróżnieniu od typowo „kryształowoczasowej” „Demonicznej hordy”). (...) Trzeba jednak przyznać Arturowi, że jak na tak skomplikowany system, jak KC, liczba reguł, które gryzą się ze sobą i po połączeniu prowadzą do absurdów jest stosunkowo niewielka. Dlatego mimo, iż w KC nie gram, z ciekawością czytam przepisy do tego systemu.

Stawek Dzieniszewski

– (...) W pełni jednoczę się z obrońcami KC i popieram ich całą siłą i magią. Jak można mówić o braku kultury, historii i legend na Orchii, jeśli nie zna się całości systemu? Ale wystarczy poczytać opis mapy w 6 numerze MiM, a dowiem się o rasie Uruk-tan – rasie legendarnej. Dowiem się o konflikcie Tagar i o wielu, wielu innych rzeczach. Opis Ostrogaru z nr 3 – mamy wymienionych Katanów, panujących na Orkusie przez ostatnie 2000 lat. No i historia Uruk-hai. Nie ma kultury dworów? Dlaczego? Katan nie miesza się do spraw lokalnych władców (bo i po co?). A miejscowe rycerstwo rozwija się, konkuruje ze sobą, walczy, spiskuje. Wystarczy tylko troszeczkę ruszyć głową. A tak na marginesie – jak się komuś nie podobają KC niech gra w Warhammera.

Mateusz Giernatowski

– (...) Zacznę od tego, że Piotr zapomnieli podać nazwy systemu, w który sam gra, co według mnie jest dość dziwne. Zarzuca on brak realizmu walki w KC. To mnie zupełnie zaskoczyło. Moim zdaniem (i nie tylko moim) A. Szyncler poważnie potraktował ten jakże ważny punkt (porównajmy choćby tak znakomite ponoć systemy jak AD&D czy WFRP, w których o realizmie walki nie ma nawet co mówić). Brak podziału na państwa wynika



ze specyfiki świata gry, w którym tylko dzięki jednemu silnemu władcy można oprzeć się przerażającym najazdom choćby takich sharanów, smoków czy innych potwornych potworów (...) I jeszcze w sprawie listu Pawła. Ja bym dodał tylko, w zagrał w Paladyna ze Złotego Smoka. Reguły zajmują jedną stronę, a charakterystyk, które odbierają Pawłowi przyjemność grania, nie ma. Tyle w tej sprawie.

Sławomir Zalewski

– Po porównaniu Warhammera i KC opadły mi łuski z oczu. (...) Co do KC:

- państwo Katana sprawia wrażenie nie tyle wspianego imperium, co raczej nadętego molocha (może tak miało być z zamiśle Autora);
- nierealistyczny system walki. Pojedynek z najgorszym goblinem może trwać 15 minut, co ogromnie spowalnia grę, bez ogromnej ilości kartek, ew. kalkulatora nie można mieć nadziei na dobrą bijatykę.
- kiepsko zrealizowany system awansu i profesji, brak elastyczności, nielogiczne zdobywanie umiejętności. Bezsensowne jest „szkolenie na poziom”; ktoś, kto żyje na odludziu osiągnie przez całe życie najwyżej 10 POZ (ludzie), a i to po strasznie długim czasie.
- bardzo słabo zarysowane różnice kulturowe pomiędzy rasami. Ochria została stworzona wyraźnie dla ludzi, orków i reptillionów, a krasnoludy i elfy są piątym kołem u wozu.

Co dobrego:

- świetny dział magii, o niebo przewyższa ten z WFRP (Tak, zwłaszcza stopniem udziwnienia i komplikacji; radzę zapoznać się z opisem magii w systemie AD&D – przyp. red.). Ekstra!
- Autorowi dopisywała wyobraźnia w detalach. Bestiariusz, zioła i magiczne przedmioty są dopieszczone w każdym calu.

Lukasz Lipiński

I na koniec, jako list podsumowujący całą dyskusję o KC, chciałbym przedstawić list od Piotra Mikszewskiego, od którego listu, zamieszczonego w numerze 10 MiM, wszystko to się zaczęło.

– Czuję się zobowiązany odpowiedzieć na zarzuty, postawione mi przez czytelników w ostatnim numerze MiM. Zaczęć od kolegi Łukasika, który zarzuca mi kłamstwo, nieznaną historię, a ha dodatek wątpli w kompletność moich szarych komórek. Zapewniam cię, Pawle, że moje wątpliwości co do orkusowego średniowiecza wypływają nie z niewiedzy, ale właśnie ze znajomości historii (nie powiem, że bym był autorytetem w tej dziedzinie, ale coś mniej więcej wiem). Z twojego listu wynika, że wpasowanie do świata systemu lennego i feudalnego da nam w efekcie średniowiecze. Czy naprawdę tylko te elementy charakteryzowały ten okres? Dla mnie średniowiecze to trochę więcej. Dla mnie średniowiecze to mentalność ludzi, ich sposób przeżywania pewnych zjawisk, umiejętność (lub jej brak) wyrażania uczuć w literaturze czy sztuce lub chociażby ich podejście do religii. Dla mnie średniowiecze było jedno. Trwało 10 wieków i ograniczało się do Europy. Te niby

NOWE PRODUKTY CHAOSIUM

Firma Chaosium jest znana wielu miłośnikom RPG na całym świecie dzięki swym wielkim przebojom – systemom "Call of Cthulhu", "Pendragon" oraz wydawanej obecnie przez Avalon Hill "RuneQuest" (do której prawa Chaosium odsprzedała kilka lat temu). Nowym produktem Chaosium jest "Nephilim". W grze wykorzystywane są standardowe zasady, znane nam już z poprzednich systemów RPG tej firmy, więc pod tym względem nie jest ona żadną innowacją. Dużo ważniejsze jest mroczne, okultystyczne uniwersum – podobne do naszego. W tym mrocznym wszechświecie magia jest czymś realnym, żyją tam również pradawne, przerażające duchy, nazywane Nephilim. Odbarżono je życiem w czasach, gdy rodzaj ludzki niewiele różnił się od małp. Dzisiaj ludzie pragną je zniewolić, aby posiadać ich ogromne moce. Gracze wcielają się w duchy Nephilim (zamieszkujące ludzkie ciała), poszukujące drogi do Agarthy – miejsca, gdzie osiągną oświecenie.

W obecnej chwili dostępny jest podstawowy podręcznik (ponad 230 stron) oraz zasłona dla Mistrza Gry (do której dołączono specjalny bajer, czyli "Koło Sfer Niebieskich", służący do określania dostępnej mocy magicznej w zależności od układu planet oraz bieżącego miesiąca, tygodnia i dnia). W najbliższym czasie na rynku powinien się ukazać kolejny dodatek, pozwalający określić poprzednie wcielenia postaci, przybliżające bohatera do ostatecznego oświecenia. A za kilka miesięcy zestaw przygód oraz opisy sekretnych stowarzyszeń działających na granicy prawa, które polują na duchy Nephilim.

To nie wszystko, co przygotowała dla swoich fanów firma Chaosium – oprócz nowego systemu, kolejne dodatki do gier "Eldric!" i "King Arthur Pendragon". Właśnie dla miłośników drugiego z wymienionych systemów przeznaczony jest wyczerpujący opis ładu za murem Hadriana, czyli dalekiej Szkocji.

Oprócz tego Chaosium zapowiada wiele nowości dla miłośników Great Ones i szalonego Abd al-Azrada. Między innymi ukazuje się "Encyklopedia Cthulhiana", nowe przygody, dokładny opis Uniwersytetu Miskatonic w Arkham, a także nowy podręcznik dla Strażnika pod tytułem "Taint of Madness", przedstawiający nowy, rozbudowany opis chorób psychicznych, który ma zastąpić zasady obowiązujące dotychczas.

Na koniec dla maniaków gier karcianych nowy systemik pod tytułem "Credo!" (czyli „Wierzę!"), w którym dwóch lub więcej graczy mierzy się ze sobą, reprezentując odmienne doktryny wczesnego kościoła chrześcijańskiego. Gra toczy się do momentu, gdy jeden z graczy zbierze dostateczną liczbę zwolenników i uczyni swoją doktrynę obowiązującym kanonem wiary dla całego Kościoła. Fascynujące, nieprawdą?

(oprac. fgdg)

ANVIL

Przed kilkoma dniami wpadł mi w ręce pierwszy numer nowego magazynu poświęconego pewnemu aspektowi naszego hobby. Nosi on nazwę Anvil (Kowadło) i dotyczy tylko i wyłącznie miniaterek używanych w grach RPG i bitewnych.

Magazyn jest wydawany w całości na kredowym papierze, w połowie w kolorze. W numerze pierwszym znajdziemy między innymi artykuły na temat budowy dioram (konkretnie dwóch jaskiń rodem z opowieści fantasy), malowania sztandarów, nowego systemu bitewnego Leviathan (szkice ilustracji zapowiadają się niezwykle ciekawie), wywiad z Kevinem Adamsem, dawnym projektantem figurek w Citadel Miniatures oraz czterogłos pokazujący, w jaki sposób mistrzowie malowania figurek widzą tę samą postać.

Tematem przewodnim tego numeru Anvila są smoki. Prezentowane są zdjęcia miniaterek większości znanych firm (Ral Partha, Citadel, Thunderbolt Mountains), jednak najciekawszą częścią pisma były dla mnie opisy budowy dwóch dioram. Faceci piszący te artykuły znają się na rzeczy, a całości dopełniają niezłe zdjęcia, ilustrujące krok po kroku konstrukcję makietek.

Dosyć ciekawe są również opisy malowania takiej samej figurki przez kilka różnych osób oraz wywiad z Kevem Adamsem. Tłumaczy on co skłoniło go do odejścia z Citadel Miniatures, czym się obecnie zajmuje, prezentuje kilka najnowszych prac i mówi, że obecnie absolutnie nie gra już w żadną grę bitewną, a jeśli mu się to śni, uważa to za koszmara (Adams do mniej więcej 1991 roku był gościem, który tworzył 90% goblinów i orków do WFB). Środek pisma zajmuje czarno biały katalog figurek firmy Grendel.

Ogólnie pismo prezentuje się całkiem, całkiem. Być może nastąpił pewien przerost formy nad treścią, ale i tak ze spokojnym sumieniem mógłbym w pięciozłonięciosmukowej skali przyznać pierwszemu numerowi Anvila zionięć cztery.

(AM)

NIE ŚWIĘCI GARNKI LEPIĄ. CZYLI FUDGE

Gry fabularne powstają nie tylko w wielkich i mniejszych korporacjach dla pieniędzy, ale są tworzone także przez fanatyków. Przykładem może być FUDGE, system o enigmatycznie brzmiącej nazwie, stworzony przez człowieka nazywającego się Steffan O'Sullivan. Tworząc go, autor bazował na sugestiiach nadsyłanych przez użytkowników sieci Internet (którzy oprócz tego przygotowali wiele alternatywnych wersji podstawowych zasad).

Sama nazwa systemu (bo tak naprawdę jest to tylko sam system, bez gotowych światów, które każdy Mistrz Gry musi sobie przygotować osobiście) jest zręczną grą słów. Po pierwsze, jest to skrót od "Freeform Universal Donated Gaming Engine", co w bardzo, bardzo luźnym tłumaczeniu znaczy: "Dowolne, uniwersalne i swobodnie dostępne podstawy dla gier fabularnych". Zaś samo słówko "fudge" oznacza w angielskim: brednie, fałsz, partactwo, głupotę oraz... karmelki!

Wszystkie podstawowe zasady systemu FUDGE są, jak sugeruje autor, raczej szkieletem uzupełnionym o zestaw sugestii, niż nienaruszalnymi prawami. Nie oznacza to bynajmniej, że są one niekompletne lub nieprecyzyjne. Jest w nich wszystko, co niezbędne, a każdy prowadzący może z łatwością je przerabiać lub dopasowywać do swoich potrzeb.

Parę słów o szczegółach. Podstawowy podręcznik przewiduje, że postaciami prowadzonymi przez graczy mogą być tak ludzie, jak i przedstawiciele innych ras – choć jak wszystko w tym systemie, pozostawiono tę kwestię do ustalenia przez MG. Wszystkie cechy bohaterów rozdzielono na kilka grup, a każdy z nich może występować na jednym z siedmiu poziomów opisywanych za pomocą następujących słów: Najgorszy, Słaby, Przeciwny, Dobry, Bardzo Dobry, Wybitny, Doskonały.

Rozróżniamy takie cechy, jak: współczynniki (siła, wola etc.), umiejętności (inżynieria, fechtunek, śpiewanie itd.), opcjonalne dary i wady (takie jak fotograficzna pamięć, albinizm itp.) oraz moce nadnaturalne (to chyba samo się tłumaczy). Dodatkowo wszyscy bohaterowie na początku gry otrzymują pewną liczbę "Fudge Points", za pomocą których można w miarę potrzeby poprawiać wyniki testów (jest to coś w rodzaju punktów szczęścia).

Do podręcznika dołączono bardzo bogate listy umiejętności w kilku różnych opcjach, a także kilka różnych systemów magii dla zwolenników fantasy.

Ciekawostką jest bez wątpienia unikalny sposób rzucania kośćmi. Do określenia wyniku testu wymagany jest rzut z zakresu od -4 do +4 oczek, który można osiągnąć kilkunastoma opisanymi metodami. Sugerowany jest rzut dwoma szóstkami, z których jedna przedstawia liczbę ujemną, a druga dodatnią. Wynik rzutu jest różnicą pomiędzy kostką dodatnią i ujemną; wyjątkowo wynik równy +5 lub -5 jest równoważny zeru.

Na dobrą sprawę na tym można zakończyć opis systemu FUDGE, gdyż, jak już zaznaczyliśmy, nie posiada on żadnego świata, zrzucając obowiązek jego opracowania na barki prowadzącego. Zainteresowani otrzymaniem podręcznika i dodatków w formie cyfrowej powinni skorzystać z sieci Internet. Można je znaleźć pod adresem *anonymous ftp ftp.csua.berkeley.edu*, w katalogu */pub/fudge*.

(oprac. fgdg)

NA ŚWIECIE

MAGIA TO NIE SZTUKA?

Niektórzy z naszych czytelników zetknęli się zapewne z systemem "Ars Magica" (łac. sztuka magii), pozwalającym wcielić się w średniowiecznych magów z Mitycznej Europy. Nie tylko ich zapewne zainteresuje fakt, że latem tego roku na rynku powinno ukazać się nowe, czwarte już wydanie głównego podręcznika (tym razem przygotowane przez nowego wydawcę). Podobno duża część zasad została dokładnie poprawiona i rozszerzona, niestety trudno na razie powiedzieć coś więcej.

Oprócz tego zostanie wydany nowy dodatek pod tytułem "Faerie 2" (pierwsza część ukazała się na rynku wieki temu), prezentujący słowiańską mitologię i opisy wszelkiego rodzaju leśnych duszków, skrzatów etc. Ciekawe jak Amerykanie widzą nasze swojskie wapiersze lub strzygi.

(oprac. fgdg)

U NAS

JESTEŚMY W RADIU

Miłośnicy rpg i fantastyki, którzy mieszkają w Warszawie i okolicach mogą w każdą niedzielę od 15:05 do 16:00 słuchać **MAGAZYNU FANTASTYKI RADIA WAWA** (69.8 i 89.8 FM). Audycję prowadzi Tomasz Kołodziejczak, a częstymi w niej gośćmi są inni współpracownicy „Magii i Miecza” oraz pisarze, wydawcy i krytycy. W programie przedstawiane są nowości rynkowe, ciekawe tematy związane z fantastyką oraz liczne konkursy z cennymi nagrodami.

(dd)

Z EKRAŃU MONITORA

Microprose zapowiedział wydanie gry Magic: The Gathering na CD-ROMie. Opiera się ona na popularnej karcianej grze fantastyki wydawanej przez Wizard of the Coast. Jej akcja rozgrywa się w Dominii, miejscu, w którym stykają się różne światy, a potężni czarownicy zmagają się o władzę. Gra ma zostać wydana na gwiazdkę '95. Będzie zawierać wszystkie karty z podstawowego zestawu i czterech pierwszych rozszerzeń (Arabian Nights, Antiquities, Legends i The Dark). Zaopatrzona jest w możliwość uaktualnienia, gdy zostaną wydane nowe zestawy kart.

Steve Jackson Games zapowiada, że nadchodząca gra komputerowa GURPS będzie swoją wielowymiarowością oddawać elastyczność systemu pod tą samą nazwą. Teksty do niej napisze zdobywca nagrody Origins, John M. Ford, autor podręcznika Time Travel do GURPSa.

Firma TSR wraz z SSI, zapowiada na rok 1996 nową grę komputerową, której akcja będzie rozgrywać się w Ravenlofcie. Przy okazji smutna informacja dla tych, którzy nie posiadają CD-ROMów, gra będzie dostępna tylko na dyskach. Wszystko wskazuje na to, że era dyskietek powoli dobiega końca.

(czytacz)

CO NOWEGO W TSR?

Rok 1995 zapowiada się wyjątkowo interesująco dla fanów AD&D. Już w maju ukaże się nowe, poprawione wydanie DMG i PHB. Możemy oczekiwać dosyć istotnych zmian samego systemu, a także wprowadzenia kilku nowych, interesujących zasad. Kolejną nowością będzie seria podręczników, zawierających opcjonalne reguły. Należałoby w tym miejscu wymienić „Optional Rules: Combat and Tactics” i „Optional Rules: Skills and Powers”. Poza tym jak zwykle dużo dodatków do Forgotten Realms i Ravenloftu. Najciekawsze z nich to „Van Richten's Guide to the Vistani”, „Van Richten's Guide to Fiends”, „Nightmare Lands”, „Ruins of Zhentil Keep”, „Seven Sisters”. Nie należy zapomnieć również o nowym świecie „Birthright”. Ma to być coś zupełnie nowego. Coś czego jeszcze nie było. Gracze są królami, odpowiadającymi za losy całych królestw. Co z tego wyjdzie, zobaczymy. Na koniec smutna informacja dla wszystkich wielbicieli „Al-Quadimu”. Firma TSR zrezygnowała z wydawania dalszych rozszerzeń do tego świata.

(kurzymiś)

RPG U BARCELONIE

Dole i niedole życiowe rzuciły mnie w zeszłym roku na kilka miesięcy na piaszczyste brzegi Morza Śródziemnego, do Barcelony w Catalunii (niewielkie państwo przypadkowo leżące w Hiszpanii). Nie zraziwszy się jednak przeciwnościami losu, w pierwszym tygodniu ruszyłem w poszukiwaniu miejscowych graczy RPG. Gdy jeszcze opuszczałem rodzinne strony, wyszperałem adres lokalnego sklepu z akcesoriami do gier i tam udałem się w pierwszej kolejności. Kiedy tylko przekroczyłem próg owego zacnego przybytku, westchnąłem z ulgą: na honorowym miejscu leżała hiszpańska edycja *Call of Cthulhu* w twardej okładce. Ten niewątpliwie dobry omen zachęcił mnie do rozmowy ze sprzedawcą, a potem do dyskusji na temat historii RPG w Hiszpanii.

Role playing dotarło tam wcześniej niż do Polski. Ludzie, których spotkałem, często chwalili się, że mają po 10 lat stażu i wcale nie twierdzili, że byli pierwsi. Jednak pierwsze hiszpańskie edycje gier pojawiły się dopiero w 1987 i najprawdopodobniej były to *RuneQuest* i właśnie *Call of Cthulhu*. Po raczej trudnych początkach wydawca w końcu zaczął wychodzić na swoje, a nawet osiągać całkiem niezłe zyski. I w ten sposób zaczęły pojawiać się coraz to nowe tytuły, coraz większe nakłady i coraz większe zyski. Dzięki zyskom wydawca założył sieć sklepów, a ja właśnie znajdowałem się w pierwszym w nich. Byłem mocno podbudowany tym wszystkim i po kupieniu miejscowego pisma "Lider", w którym znajdowała się lista kilkuset katalońskich (oraz pozostałych) klubów, zasięgnąłem rady i udałem się do najbliższego z nich. Nie będę opisywał szczegółów wszystkiego, co wydarzyło się później, aby oszczędzić wam wszystkim rozczarowań, które były moim udziałem. Przejedź od razu do wniosków, do jakich doszedłem po miesiącu systematycznego uczęszczania do klubu: tęskno mi do Polski, do kraju, gdzie wiedzą, jak powinno się grać w RPG! Niestety. Grałem u kilku mistrzów gry i zawsze było to samo: nie znali systemu, który prowadzili, przez co robili głupoty. Nigdy nie przygotowywali się przed grą, a jeśli nawet prowadzili książkowe scenariusze, to czytali je dopiero podczas samej gry. Zaś gracze, z jakimi trafiało mi się grać nie snili mi się nawet w koszmarach przed konwentami. Dopiero w kilka tygodni później przekonałem się, że są tu ludzie naprawdę potrafiący grać i prowadzić, jednakże stanowią ogromną mniejszość i niechętnie się ujawniają w słusznej obawie, że reszta będzie chciała bez przerwy u nich grać.

Jednak Barcelona pod wieloma względami jest rajem dla wszystkich fanów RPG. W większości kiosków można kupić hiszpańskie edycje pism "Dragon" i "White Dwarf", chociaż, niestety, odbiegają one znacznie poziomem od wersji oryginalnych. Jest kilka hiszpańskich pism dotyczących RPG, z których najważniejszym jest z całą pewnością "Lider", najlepsze pismo RPG, jakie wpadło mi tam w ręce. W Barcelonie jest przynajmniej kilka sklepów z artykułami wyłącznie do gier fabularnych, nie licząc całej masy sklepów z wszelkimi gramami oraz księgarni, które sprzedają bardzo szeroką gamę systemów. Na hiszpański przetłumaczono już kilkanaście systemów zachodnich, a oprócz tego wydano kilka hiszpańskich, z których przynajmniej dwa były moim zdaniem bardzo dobre (bardzo polecam *Aqualeare* – odrobinę przypomina krzyżówkę systemów *Pendragon* i *Ars Magica*). Jednak największym zaskoczeniem były dla mnie zasady działania klubów. Rada miejska Barcelony asygnuje duże kwoty na coś, co odpowiada naszym młodzieżowym domom kultury, które z kolei z dużą chęcią udostępniają znaczącą część tych kwot komukolwiek, kto ma jakiś pomysł na ich wykorzystanie – nawet jeśli ma to polegać na tym, że będzie za te pieniądze kupował książki RPG i grał z niewielką grupą przyjaciół, bez żadnych opłat, chociaż w słabo klimatyzowanej sali. Dlatego też zawiąłem z cicha, gdy dowiedziałem się, że tam nikt nigdy nie słyszał o żadnych składkach, a klub ma do dyspozycji lokal większy niż to, czym dysponował niejedyn konwent w Polsce, zastawiony dookoła szafami pełnymi gier strategicznych i fabularnych, które zostały zakupione za pieniądze rady miejskiej. Później przekonałem się, że miejscowi przez założenie klubu rozumieją utrzymanie dotacji na jego działalność.

O tym, jak silny jest ruch RPG w Barcelonie niech świadczy fakt, że w listopadzie 1994 odbył się tam europejski GenCon, jedna z największych międzynarodowych imprez poświęconych grom.

Wszystko, co napisałem powyżej nie jest regułą, sam się spotkałem z wyjątkami. Widziałem dobrych mistrzów gry i dobrych graczy, zrzeszonych w biednych, utrzymywanych ze składek klubach, ale najbardziej jednak utkwił mi w pamięci obraz, który przedstawiłem wcześniej. Pamiętam, jak w pewną sobotę przyszedłem do klubu po południu i ze zdziwieniem stwierdziłem, że nikogo oprócz mnie tam nie ma. Ponieważ nikt mnie nie wyrzucił, posiedziałem 4 godziny nad Space 1889 i gdy zaczęła się zbliżać godzina zamknięcia (8 wieczorem), poszedłem do wyjścia i zagadnąłem administratora, co się stało. A on, nie odrywając oczu od telewizora, stwierdził: "taki ładny dzień, pewnie poszli na plażę". I rzeczywiście, nazajutrz informacja potwierdziła się: z 74 aktualnych członków klubu kilku nie mogło przyjść, ponad 60 poszło spontanicznie (serio!) na plażę, a jeden przesiedział popołudnie nad Space 1889 w ciszy i samotności.

(jrv)

Artur Marciniak

Smoki w grze fabularnej WFRP

UWAGA! PONIŻSZY ARTYKUŁ ZAWIERA INFORMACJE NIE AUTORYZOWANE PRZEZ FIRME GAMES WORKSHOP.

Smoki, wrakonami również zwane, wylce rzadkie obecnie są, choć prawią niektórzy, że spotkać je można w wysokich górach i inszych, odległych od siedzib ludzkich miejscach.

Mówią również, iż istnieje kraj, Równiną Kości zwany, do którego wszystkie te monstra udają się, by tam złożyć swe ciała, pośród skarbow olbrzymich, przez ich dziadów i ojców składanych. Sądzę, iż prawdziwie o tym między bayania należy włożyć.

Ludicius Pierwszy, De Natura Draconis

Można spierać się z Mistrzem Ludiciusem na temat istnienia kraju – cmentarzyska smoków, niemniej jednak obecnie te gady są niezwykle rzadkie. Przeciętny mieszkaniec Starego Świata w ciągu całego swego życia nie widzi ani jednego przedstawiciela tych potężnych, inteligentnych zwierząt.

Na temat ich pochodzenia uczeni snują wiele domysłów, jednak najbardziej powszechny jest pogląd, jaki mają na tę sprawę wysokie elfy. Uważają oni mianowicie, że przodkiem wszystkich smoków był Kalgalanos Czarny. Skąd się wziął, o tym nie wspominają ani starożytne księgi, ani dawne opowieści. O samym Kalgalanosie wiadomo niewiele. Zachował się jedynie jego opis, z którego możemy dowiedzieć się, iż ten na wpół mityczny stwór był wielkości dużego statku, miał głowę wielkości domu i ział ogniem. Żaden z żyjących obecnie smoków nie dorównuje mu wielkością, ale w razie potrzeby wiele z nich również potrafi spalić swych przeciwników.

Gdy Dawni Slannowie sprowadzili na planetę pierwsze elfy, krasnoludy, a później ludzi, smoki istniały już od dawna. Były one pierwszą i najpotężniejszą ze wszystkich inteligentnych ras. Nigdy jednak nie stworzyły żadnego państwa czy nawet luźnego związku, gdyż zdecydowanie preferują towarzystwo własnej osoby. Poza tym nie istnieje żaden kraj, w którym jednocześnie mogłoby żyć choćby kilkadziesiąt smoków. Każdy z nich wymaga bowiem rozległego terytorium, wielkiej ilości pożywienia i olbrzymiej ilości kosztowności, którymi zaspokajają swoje próżne ego.

Spośród nowoprzybyłych ras zwłaszcza elfy przyjaźniły się ze smokami. W legendach leśnych elfów mówi się, że dawno, dawno temu, jeszcze zanim elfy i krasnoludy rozpoczęły długą i wyniszczającą wojnę, nim Stary Świat został opuszczony przez

przedstawicieli ich rasy, istniały elfy, które przyjaźniły się ze smokami – nazywano ich *Beith Caradan*. Ich przyjaźń i wzajemne zaufanie umożliwiły elfom wygranie wielu bitew – Jeźdźcy Smoków, czyli elfy dosiadające w czasie walki smoczycy grzbietów, byli niezwykle groźnymi przeciwnikami. Wielu dzielnych wojowników krasnoludzkich zginęło pod ciosami smoczycy łap, wielu splonęło na popiół w smoczycy ogniu. Jednak obecnie w Starym Świecie nie spotyka się Przyjaciół Smoków – odeszli wraz z wysokimi elfami do zamorskiego królestwa Ulthuan. Po dziś dzień, w chwilach wielkiego zagrożenia, gdy do wybrzeży wyspy zbliżają się okrutny mrocznych elfów, nieliczni potomkowie starożytnych *Beith Caradan* i ich gadzi przyjaciele bronią spokoju Elfich Królestw.

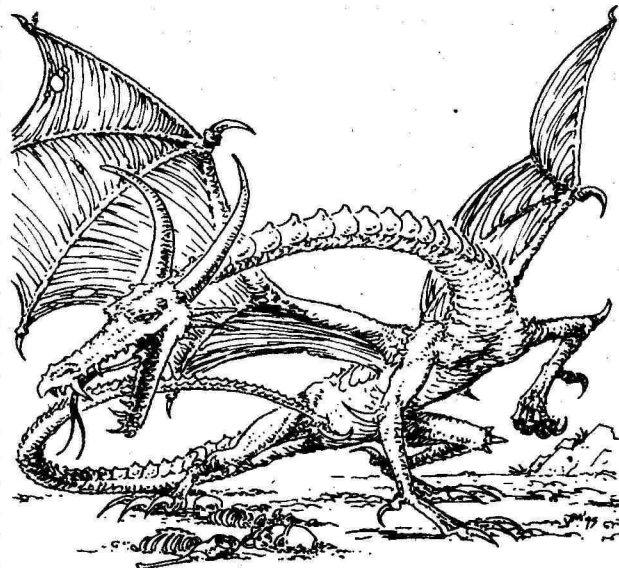
Krasnoludy i smoki mają ze sobą porachunki sięgające czasów na długo przed wojną z elfami. Prawie wszystkie żyjące jeszcze w Starym Świecie smoki są potomkami bądź krewnymi Grauga zwanego Straszliwym. Ten potężny potwór pozabijał niegdyś obrońców Twierdzy Karak Azgal, złupił fortecę, a zagrabione złoto, klejnoty i drogocenne materie zgromadził w sali tronowej obróconej w gruzy cytadeli. Tam przez wieki spoczywał na górze skarbow, wyruszając ze swej kryjówki jedynie po to, by się pożywić lub zdobyć kolejne przedmioty i kosztowności. W swych łupieżczych rajdach docierał aż do ziem bretońskich i Imperium. Wielu dzielnych rycerzy straciło życie, próbując powstrzymać potwora, a dziesiątki krasnoludów poległo w czasie kolejnych ataków na jego siedzibę. Graug po wielu długich latach zginął w końcu z rąk krasnoludzkiego woja – Skalfa, którego nazwano potem Zabójcą Smoków. Skalf odbudował Twierdzę, sprowadził do niej inne krasnoludy, a sam został nowym władcą Karak Azgal.

Obecnie w Starym Świecie żyje bardzo niewiele smoków. Nikt dokładnie nie wie ile, ale uczeni przypuszczają, że nie więcej niż dwadzieścia, może trzydzieści. Od wielu już lat nie widziano na niebie ani jednego. Świetność ich rasy przeminęła wieki temu; z powodu legendarnych skarbow stały się celem wypraw rozmaitych łupieżców, a młode smoki rodzą się niezwykle rzadko. Te, które pozostały, są

spotykane jedynie w najdzikszych ostępach, wśród gór, lasów i puszczy. Śpią w swych jaskiniach, pośród skarbow, śniąc o dniach, gdy światło słońca bywało przyćmiewane błoniastymi, smoczycy skrzydłami.

Legandy mówią, że istnieje kraj, do którego przed śmiercią przylatują wszystkie smoki, by tam umrzeć w spokoju. Na wielkiej równinie widać jedynie zmurszałe kości gadów, pośród gór kamieni szlachetnych, bryłek złota i srebra. Smoki bowiem polują czasami kosztowności, które pomagają im w trawieniu. Po ich śmierci ciało rozkłada się, a zawartość żołądka rozsypuje na ziemię, czekając na śmiałka, który ją zbiera. Nie wiadomo, gdzie dokładnie leży ta kraina, niektórzy sądzą, iż jest ona jedynie wytworem wyobraźni bajorzy, inni wskazują na Lustrię, jeszcze inni na wybrzeża Złych Ziem. Jak dotąd nikomu jeszcze nie udało się potwierdzić tej legendy. Osoby, które twierdziły, iż osobiście widziały kraj smoków, okazywały się zwykle oszustami, a liczne ekspedycje, wyruszające by odszukać legendarną krainę, wracały z pustymi rękoma, bądź nie powracały w ogóle.

Mistrzowie Gry, chcący wykorzystać smoki w scenariuszach, powinni zwrócić uwagę na kilka ważnych spraw. Po pierwsze należy ustalić jakąś historię dla smoka, którego zamierzają wprowadzić do przygody. Większość z nich jest stosunkowo dobrze znana uczonym, którzy dysponują na ich temat pewnymi informacjami. Może się zdarzyć, iż bohaterowie pragnący walczyć z gadem, zechcą poznać jakieś jego słabe strony. Tu właśnie mogą się przydać zapiski historyczne. Składają się na nie opisy starych bitew, smoczycy najazdów, wspomnienia



z walk, a gdzieś wśród tych informacji powinna znaleźć się taka, dzięki której bohaterom będzie smoka nieco łatwiej pokonać. Może być to na przykład wiadomość, że w czasie którejś z bitew jako jedyna ocalała grupa krasnoludów, noszących czerwone płaszcze (w tym wypadku, opisywany smok boi się czerwonego koloru – taka mała fobia) lub też opowieść o tym, że dawno pogrzebany bohater zadał kiedyś stworowi ranę, która nigdy się do końca nie zagoiła. Obdarzony wyobraźnią Mistrz Gry potrafi wymyślić dziesiątki prawdziwych i fałszywych informacji. Powinno się unikać sytuacji, w której bohaterowie udają się na smoka bez żadnych przygotowań. W krańcowych przypadkach odpowiednią karą dla takich głupców powinna być śmierć. W końcu smok przeżył kilkaset lat i jest tak doświadczony, że pierwsza lepsza grupka łachmytów nie jest mu w stanie zaszkodzić.

Po drugie, należy ustalić cel „wizyty” smoka. Raczej mało prawdopodobne, by fatygował się ze swego legowiska na odległość 500 kilometrów tylko po to, by pożreć kilka krów. Smok, który przebudził się z wiekowego snu, musi mieć odpowiednie powody, by wylecieć w niebezpieczny świat. Takim powodem może być, dajmy na to, kradzież jego najcenniejszego przedmiotu (magicznego artefaktu, jaja lub czegoś jeszcze innego), prośba o pomoc ze strony dawnego przyjaciela lub zagrożenie własnego życia. Zgodnie z przyczynami pojawienia się smoka należy dostosować jego zachowanie. Taki, któremu ukradziono jajo, nie będzie miał większych skrupułów przed obróceniem w perzynę jednego czy dwóch miasteczek, natomiast smok, który przelatuje jedynie z miejsca na miejsce nie będzie ryzykował atakowania osiedla, skoro jest tyle rojących się od bydła pastwisk.

Po trzecie, nie należy zapominać o skutkach, jakie wywiera widok smoka. Zwykły przelot może stać się źródłem plotek i pogłoszek mówiących, że nadciąga smocza armia.

Drogi, prowadzące do miejsca, w którym widziano smoka będą zatłoczone oddziałami wojskowymi i rycerstwem śpieszącym do starcia z „potworem”, w miastach będzie wielu uciekinierów z terenów, które pustoszy smok (o ile je rzeczywiście pustoszy) itp. itd.

Opisując smoka, Mistrz Gry powinien postarać się wywrzeć odpowiednie wrażenie. W końcu nie jest to byle jaszczurka. Szczególną uwagę należy zwrócić na takie szczegóły jak potężne łapska, uzbrojone w ostre pazury, pełny garnitur straszliwych zębów w paszczy, wielkie i twarde łuski pancerza, wymiary smoka, drżenie ziemi pod jego nogami, powiew powietrza wywołany ruchem skrzydeł itp. Chodzi po prostu o przestraszenie graczy, którzy po usłyszeniu w miarę plastycznego opisu gada stracą być może ochotę na jakże często beznadziejną walkę.

Jeśli dojdzie już do konfrontacji drużyny i gada, trzeba mieć na uwadze, że inteligencja tych zwierząt nie ustępuje w niczym ludzkiej, dlatego numery w rodzaju podkładania barana wypchanego siarką raczej nie przyniosą pożądanego skutku. Smok nie nabierze się na co bardziej prymitywne pułapki, a jednocześnie sam jest zdolny do wymyślenia dość skomplikowanego planu walki. Polecam artykuł „Dwa końce kija”, który jest zamieszczony w tym numerze naszego magazynu. Sądzę, że dostarczy on ciekawych pomysłów zarówno Mistrzom Gry, jak i graczom.

Smoki posiadają pewne wspólne cechy,



większość jest wymieniona w bestiarzku podręcznika WFRP, tym niemniej znalazła się taka, o której zapomniano. Smoki miarowicie potrafią mówić.

Udanego polowania na smoki życzy Artur Marciniak.

Charakterystyka smoka w średnim wieku

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	59	0	6	6	49	30	6	-	79	43	75	75	24

Smoki w średnim wieku są również dość rzadkie. Mierzą sobie około 9 metrów długości.

Ataki: Jak wyżej.

Budowa ciała: Jak wyżej, jedynie lata jak *istota przyziemna*.

Charakter: Neutralny

Cechy psychologiczne: Jak wyżej.

Zasady specjalne: Jak smok opisany w podręczniku WFRP na stronach 243-244.

Charakterystyka starego smoka jest przedstawiona w podręczniku WFRP, na stronach 243-244.

Charakterystyka smoka bardzo starego

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	65	0	8	8	69	30	6	-	79	39	75	75	24

Smoki w tym wieku są bardzo rzadkie. Większość tych stworzeń ginie, bądź umiera przed osiągnięciem późnej starości. Część tych, których mogłaby dotyczyć powyższa charakterystyka odleciała do Ulthuanu, a te, które pozostały w Starym Świecie, śpią ukryte i zapomniane w górskich jaskiniach i pieczarach.

Wszystkie zasady specjalne i opis takiego smoka jest identyczny z tym, podanym w podręczniku WFRP.

Charakterystyka młodego smoka

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	59	0	4	4	29	35	6	-	59	45	65	65	24

Młode smoki to te, które nie liczą sobie więcej niż 200 lat, choć niektóre starsze posiadają zbliżoną charakterystykę. Obecnie takie smoki są spotykane niezwykle rzadko.

Ataki: Cztery *tratowania*, jedno *ugryzienie*, jedno *uderzenie ogniem*.

Budowa ciała: Wielki i potężny gad, jednak mniejszy, niż starsze osobniki tego gatunku. Posiada skrzydła, dzięki którym lata jak *istota szybująca*.

Charakter: dobry

Cechy psychologiczne: Wzbudza *strach* we wszystkich istotach i *grozę* w mających mniej niż 180 cm wzrostu.

Zasady specjalne: Smok, którego charakterystykę przedstawiono poniżej, ma około 7 metrów długości. Jego na razie stosunkowo miękka skóra daje mu 1 PP na całym ciele. Widzi w ciemnościach na odległość 20 metrów. Zieje ogniem (patrz bestiarz WFRP, str. 244). Całkowicie odporny na zwykły ogień, 50% odporność na ogień magiczny.

ZMAGANIA Z CHAOSEM

Oto nowa rubryka, której celem jest wyjaśnianie rozmaitych wątpliwości i niejasności występujących w zasadach gry fabularnej **Warhammer Fantasy Roleplay**.

Najpierw zajmijmy się sprawą profesji błazna, która została opisana w 12 numerze *MiM*. Angole zrobili błąd w tabelce schematu jego rozwoju, a ja go bezmyślnie powtórzyłem. Oczywiście jest, że błazen nie ma dwóch dodatkowych ataków. Właściwy schemat rozwoju profesji błazna wygląda następująco:

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Inf	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+1	+10		+20	+10				+20

To pierwsza sprawa. Poniżej postaram się odpowiedzieć na najczęściej powtarzające się pytania z Waszych listów. Ponieważ większość z nich pojawia się bardzo często, nie będę podawał nazwisk osób, które je zadały.

- *Czy można nauczyć się umiejętności, jeśli nie ma jej na liście umiejętności danej profesji?*

To zależy. Jest to uzależnione od rodzaju umiejętności. Nie widzę specjalnego problemu z nauczeniem się umiejętności, którą można nabyć przez praktykę, jak np. *plywanie*, ale nie można nauczyć się bycia *bardzo wytrzymałym, bardzo silnym* czy posiadania *bystrego wzroku*.

Zdobycie umiejętności przebiega w następujący sposób: po pierwsze trzeba wydać 100 PD, po drugie należy wykonać test **Inteligencji** odgrywanego bohatera. Gracz zdołał nauczyć się umiejętności, jeśli test był udany. W przeciwnym wypadku 100 PD jest bezpowrotnie tracone, ale umiejętności można próbować uczyć się po raz wtóry. Oczywiście Mistrz Gry powinien uzależnić możliwość nauczenia się jakiejś umiejętności od czasu spędzonego na jej ćwiczeniu, czasami od znalezienia nauczyciela. Wszystkie sprawy, związane z nauką zdolności są bardzo dokładnie wyjaśnione w artykule **Cwiczenie czyni mistrza**, zamieszczonym w dodatku **Potępieniec**.

- *Czy trzymanie po jednym mieczu w każdej ręce (przy posiadaniu oburęczności) wpływa w jakiś sposób na walkę (czy zwiększa to ilość ataków, **Walkę Wręcz**, **zadawane obrażenia** itp.)?*

Nie. *Oburęczność* pozwala np. na przerzucenie broni ze zranionej ręki do ręki zdrowej i kontynuowanie walki bez ujemnych modyfikatorów do **WW**, wynikających z trzymania broni w niewłaściwej ręce.

- *Czy można kupić przedmioty magiczne? Jeśli tak, to gdzie i za ile?*

Pewnie, że można. Stary Świat to nie Orchia, na której takie rzeczy kupuje się w jednym mieście, w jednym, jedynym miesiącu roku. Możesz kupić jakiś przedmiot magiczny, o ile spotkasz osobę, która zgodzi się go odstąpić. Mogę się jednak założyć, że nie będzie to tanie. Dla przykładu: *piersień leczenia lekkich zranień* z pozostałymi jeszcze 6 punktami magii i znaną inwokacją kosztuje około 300 - 350 ZK.

- *Czy po rzuceniu czaru składnik potrzebny do jego rzucenia znika?*

Tak. Materiałny składnik czaru znika podczas rzucania zaklęcia. Składnik ten służy jako ukierunkowanie energii magicznej, rodzaj „soczewki” skupiającej magię na wybranym efekcie.

- *Czy zbroje skórzane i magiczne utrudniają rzucanie czarów?*

Tak. Tekst w podręczniku stwierdza to wyraźnie. Każdy element zbroi skórzanej dodaje 1 punkt do kosztu czaru, zbroja magiczna ogranicza czarowanie w normalny sposób, choć trzeba zauważyć, że znane są takie, które nie ograniczają czarowania.

- *Czy czary magii prostej, posiadane na początku gry przez ucznia czarodzieja są przez niego wybierane, czy przydzielane przez Mistrza Gry?*

Jest to uzależnione wyłącznie od tej właśnie osoby.

- *Czy kapłan zdobywa umiejętności, wydając 100 PD i wykonując test **Sily Woli**, czy musi szukać nauczyciela?*

Zacznijmy od tego, że powyższe pytanie zostało źle sformułowane. Nigdzie w podręczniku nie jest napisane, że kapłan musi wykonać

test **Sily Woli**, by nauczyć się jakiejś umiejętności. Test **Sily Woli** wykonywany jest przy nauce czarów, nie umiejętności. Kapłani uczą się umiejętności w dokładnie taki sam sposób jak pozostali bohaterowie.

- *Czy kapłan, rzucając czary, wykorzystuje składniki i czy posiada ograniczenia od zbroi?*

Tak. Ogólne zasady, dotyczące magii nic nie wspominają o wyjątkach w stosunku do kapłanów i dlatego musimy przyjąć, że obowiązują ich zasady ogólne.

- *Czy wampira można zranić bronią niemagiczną? Jeśli tak, to co się stanie po zadaniu taką bronią ciosu śmiertelnego? Co to jest kateleptyk?*

Na powyższe pytania odpowiedzi zawarte są w opisie wampira w **Bestiariuszu WFRP**. Jest tam napisane, że zwykłą bronią wampir może zostać zabity jedynie w formie materialnej (normalnej). Jeśli cios zadany taką zwykłą bronią okaże się „śmiertelny”, wampir natomiast przechodzi w formę eteryczną i traci wszystkie punkty magii. W tej formie jest w stanie czerpać cudzą **Silę** (tak jak upiór), której każdy zabrany punkt przywraca mu 1 punkt magii. Zraniony śmiertelnie bronią magiczną zapada w stan kateleptyczny, to jest taki, w którym ustają jego funkcje życiowe. Użycie tego słowa w opisie wampira oznacza, że krwiopiciec, będący w tym stanie może zostać obudzony jedynie przez kogoś innego, kogoś, kto dostarczy mu przynajmniej 5 litrów świeżej krwi (patrz opis wampira).

- *Czy po nieudanym teście strachu powinno się wykonać test grozy?*

Nie. Test *strachu* to test **strachu**, a test *grozy* to test **grozy**. Nie należy ich ze sobą mylić. *Strach* i *groza* są powodowane przez istoty o zupełnie różnych możliwościach (np. szkielet i Wielki Demon) i mają zupełnie różne efekty. Oba rodzaje testów są dokładnie opisane w rozdziale **Mistrza Gry** głównego podręcznika **WFRP**.

- *Czy półtorakiem można się posługiwać jak bronią jednoręczną (jeśli tak, to jaka umiejętność na to pozwala)?*

Półtorakiem można posługiwać się jednorącz. Umożliwia to umiejętność *specjalna broń - broń dwuręczna*.

- *Czy po przejściu z profesji podstawowej na zaawansowaną, np. z łowcy nagród na zabójcę, mogą za 200 PD wybrać dowolną z profesji zaawansowanych, np. z zabójcy przejść za 200 PD na zwałdcę, którego nie ma na liście profesji wyższych zabójcy?*

Nie. Opisywana przez Ciebie opcja dotyczy jedynie profesji podstawowych. Nie można skorzystać z niej przy wyborze profesji zaawansowanej, tak samo jak nie można (za 100 PD) wykonać losowego rzutu na tabeli profesji zaawansowanych (jej po prostu nie ma).

- *Czy od obrażeń przy teście ryzyka odejmuje się **Wytrzymałość**?*

Nie. Podręcznik stwierdza to zupełnie wyraźnie. Występują co prawda sytuacje, w których sposób przeprowadzania testu ulega zmianie, ale zawsze są one jasno określone w tekście przygody.

- *Jakie jest nastawienie tancerzy wojny do zabójców trolli?*

Hmmm... Ciężkie pytanie. Zależy to od Mistrza Gry, ale zastanawiam się, jak może zakończyć się spotkanie dwóch mocno niechętnych sobie wojowników, obu wysoko ceniących honor, obu niezwykle dumnych i **BARDZO** czulych na wszelkie obrazy... Tak, ciekawe...

- *Czy człowiek może zostać honorowym członkiem kultu zabójców trolli lub tancerzy wojny?*

Zastanówmy się. Wynika to z kilku przyczyn, przy czym są one różne w obu przypadkach. Zabójcy trolli nie są właściwie członkami żadnego kultu. Każdy z nich jest raczej samotnikiem. Gromadzą się od czasu do czasu, by wspólnie dać się zabić jakiemuś straszliwemu potworowi, ale tak naprawdę wolą własne towarzystwo. Mówiąc o zabójcach trolli, nie możemy zapominać o faktach, leżących u podłoża decyzji poświęcenia się tej profesji. Jest to zawsze związane z poczuciem winy lub stratą honoru, czasami może do tego doprowadzić np. utrata rodziny. Zajęcie zabójcy trolli i zabójcy gigantów jest tak głęboko krasnoludzkie, tak doskonale pasuje do ich psychologii, że nie wyobrażam sobie, by członek jakiejś innej rasy mógł zostać przedstawicielem tej profesji. Co do honorowego członkostwa, jest ono niemożliwe z prostego względu. Albo się jest zabójcą trolli i szuka śmierci, albo nie. Nie istnieje stan pośredni.

Trochę inaczej ma się sprawa z tancerzami wojny. Ci są przedstawicielami dumnej kasty elfów, rasy nie lubiącej obcych, tajemniczej i rządzącej się własnymi prawami. Nie sądzą, by dopuścili do swych tajemnic człowieka, przedstawiciela rasy, którą w najlepszym razie uważają za neutralną, jednak znacznie częściej postrzegają jako winną wyrzeźbienia lasów i zagajników, zniszczenia piękna przyrody. Pomijam tu zupełnie kwestię wyszkolenia tancerzy wojny, które prawdopodobnie jest w większej części niemożliwe do ukończenia przez człowieka (zupełnie różna budowa ciała). Nie sądzą również, by można było zostać honorowym tancerzem wojny - na pewno żaden elf nie dopuści do tego, by człowiek poznał ich tajniki, poza tym, podobnie jak w przypadku zabójców trolli, tancerzem wojny się jest, żyje się między nimi, wyrusza na wspólne wyprawy, albo nie. Myślę jednak, że w przypadku tancerzy możliwy jest, powiedzmy,

honorowy tytuł tancerza wojny, nadany w zamian za jakiś naprawdę heroiczny czyn (oczywiście przynoszący korzyści elfom), przy czym na pewno nie będzie to wyróżnienie bandy orków (to o WIELE za mało).

- Czy orły i smoki potrafią mówić?

Smoki owszem, potrafią mówić, natomiast orły nie.

- Czy podczas zmiany profesji na nową należy najpierw nauczyć się charakterystycznych dla niej umiejętności?

Z reguły nie. Istnieją jednak profesje, w których wymagana jest taka kolejność. W takim przypadku jest to zawsze zaznaczone w ich opisie.

- Jeśli gracz otrzyma 200 PD, to czy może za nie kupić dwa rozwinięcia jednej cechy na raz (np. WW +20), czy musi rozwinąć dwie cechy o 10% lub 1 punkt?

Jest to uzależnione wyłącznie od gracza i schematu rozwinięcia jego aktualnej profesji. Gracz może za jednym razem wykupić rozwinięcie +20, jeśli nie koliduje to z jego awansami. Nie można na przykład wykupić rozwinięcia +20, jeśli schemat dopuszcza w tej cesze jedynie +10.

- Czy składniki potrzebne do czarów, np. język smoka czy żołądek trolla, można kupić w mieście, czy należy je zdobyć we własnym zakresie?

Składniki konieczne do rzucania czarów można kupować w miastach, ale po pierwsze są one drogie, po drugie trudno dostępne. Wszystkie składniki czarów wszelkiego rodzaju poza magią prostą mają dostępność znikomą, składniki czarów magii prostej mają dostępność niewielką. Sugerowałbym również, iż pewne składniki są w ogóle niedostępne (np. serce maga Chaosu), a inne dostępne o wiele trudniej niż to wynika z podręcznika (np. z 10% na 5%).

- Czy bohater, wyznający boga Chaosu musi mieć charakter chaotyczny?

Bezwzględnie tak. Na zadane powyżej pytanie odpowiedź jest prosta, ale sama sytuacja wymaga nieco szerszej odpowiedzi. Nie wiem, jak doszło do tego, że bohater wyznaje kogoś z bogów Chaosu, jednak sam ten fakt nie powinien mieć raczej miejsca. W normalnej kampanii Warhammera bohaterowie walczą z Chaossem, a nie sprzymierzają się z nim. Oczywiście można poprowadzić rozgrywkę, w której bohaterowie są wyznawcami Chaosu, jednak wymaga ona znajomości wielu dodatkowych reguł i zasad, ponieważ prowadzenie drużyny, w skład której wchodzi wyznawcy Chaosu jest bardzo trudne. Bohater-wyznawca Chaosu w normalnej kampanii może zaistnieć TYLKO wtedy, gdy Mistrz Gry wcześniej ustalił to z graczem, prowadzącym takiego bohatera i jest mu to potrzebne w toczącej się rozgrywce (np. szpieg w drużynie). Rzecz jasna, nie muszę chyba dodawać, że i tak bohater nikomu nie zwierza się ze swej wiary. Wyznawanie bogów Chaosu jest w Imperium karane śmiercią.

- Czy jest możliwe, by lowca czarownic czcił Malalę i jednocześnie wykonywał swój zawód?

Pytanie podobne do powyższego, jednak w tym przypadku odpowiedź brzmi zdecydowanie NIE! Łowcy czarownic polują na mutantów i czcicieli Chaosu, a Malalę, pomimo że jest renegatem, jest przede wszystkim bogiem Chaosu.

- Z czego składa się zbroja płytowa i jaką oferuje ochronę?

To chyba najczęściej powtarzające się pytanie. Zbroja płytowa w świecie Warhammera wygląda następująco: napierśnik, płytowe naramienniki, płytowe nagolenniki i hełm, co razem daje 1 PP na każdej lokacji ciała. Przy zastosowaniu zasad podanych na 121 stronie podręcznika WFRP, bohater może dodatkowo nosić pod płytowymi elementami zbroi elementy kolcze.

- Co to znaczy, że kula ognista zadaje K10 obrażeń z Siłą 3? Czy to znaczy, że kula ognista uderza K10 razy z Siłą 3? A może oznacza to, że do Siły dodajemy zamiast K6, K10 punktów?

Zwrot ten oznacza, że stosuje się następującą procedurę obliczania obrażeń: wykonuje się rzut K10 (jeśli kula trafiła w grupę, rzut ten jest wykonywany oddzielnie dla każdej osoby trafionej) i do rezultatu dodaje się 3 (Siła). Właściwa jest druga propozycja zawarta w pytaniu.

- W dodatku „Licznik” pojawił się indeks miejscowości. Co oznaczają litery V, ST, C przy rozmiarze i co mówi rubryka garnizon/milicja. Czy miejscowości tam podane zostały wymyślone przez autorów (w WFRP ich nie ma) i czy należy je brać pod uwagę we własnych przygodach?

Oznaczenia, które występują w pytaniu, oznaczają kolejno: wieś, miasteczko, miasto. Rubryka garnizon/milicja podaje ilość odpowiedniego rodzaju wojska i jego klasę (a - doskonali, b - średni, c - słabi). Miejscowości podane w „Liczniku” zostały oczywiście wymyślone przez autorów, ale trzeba je brać pod uwagę opracowując własne przygody. W zasadzie każdy z dodatków do Warhammera zawiera dodatkowe informacje o świecie i opisy miejscowości, które warto byłoby stosować we własnych rozgrywkach. Dokładne informacje dotyczące indeksu miejscowości zostaną zamieszczone w pierwszej części kampanii Wewnętrzny wróg.

- Czy elf lub krasnolud mogą zostać rycerzami zakonnymi? Czy krasnolud może jeździć konno?

Może najpierw odpowiem na drugie pytanie. Krasnoludy nie mogą jeździć konno. Mogą korzystać z mulów, kucyków itp. wierzchowców.

Jeśli chodzi o zakony rycerskie, ogólnie mówiąc nieludzie nie wznają bogów ludzkich, a wszystkie zakony rycerskie są zakonami któregoś z nich. Wydaje mi się, że przedstawiciele ras nieludzkich będą mieć duże trudności ze zdobyciem profesji rycerza zakonnego. Osobiście pozwoliłbym na to jedynie po bardzo długim okresie „terminowania” w służbie danego kultu (kilka...naście lat?).

- Czy mag może rzucać czar z pergaminu, którego poziom jest wyższy niż jego lub czar ten jest z innej dziedziny magii?

Mag może rzucać czary z magicznego pergaminu, których poziom jest wyższy od jego poziomu, jednak czar ten musi być rodzaju zgodnego z rodzajem magii uprawianym przez maga.

- Pilot jest profesją podstawową z klasy zawodowej Rangera. Jeżeli gracz zmieni profesję na przemytnika, który jest profesją wyjściową pilota, to czy zmieni się jego klasa zawodowa na Łotra? Jeśli tak, to czy za wybranie jednej z podstawowych profesji Rangera postać będzie musiała zapłacić 200 PD?

Odpowiedź na oba pytania brzmi tak. Rzeczywiście, po zmianie profesji na pochodzącą z innej klasy zawodowej, zmienia się automatycznie klasa zawodowa bohatera, a co za tym idzie, za wybranie jednej z podstawowych profesji innej klasy (nawet tej, która kiedyś była jego klasą) musi wydać 200 PD.

- Czy bohater, który wylosował aptekarza i później zmienił profesję na medyka będzie mógł za 100 PD wybrać profesję poszukiwacza złota, który jest profesją wyjściową aptekarza?

Nie. Zmiana taka będzie go kosztowała 200 PD. Gdyby profesja poszukiwacza złota wciąż była jego profesją wyjściową, mógłby wydać jedynie 100 PD, ale ponieważ w chwili obecnej profesja ta nie jest już wyjściowa, zmiana ta kosztuje go 200 PD, gdyż jest to wybór profesji podstawowej pochodzącej z innej niż własna klasy zawodowej.

- Czy broń, która jest noszona w pochwie dolicza się do obciążenia postaci, tak jak np. zbroje?

Tak. Zarówno broń, jak i pancerz wlicza się do obciążenia bohatera.

Pytań i odpowiedzi może wystarczyć. Zajmijmy się jeszcze sprawą błędów w podręczniku WFRP.

Oto kilka kolejnych, które udało się wylowić Wam i nam:

Str. 92: podpunkt **Zmiany profesji**. W zdaniu „...żebrak może wybrać dowolną z podstawowych profesji lotrowskich, takich jak agitator...” słowo „agitator” należy zastąpić słowem **podżegacz**.

Str. 392: profesja **zabójcy gigantów** - zamiast „wojownik podziemny (tylko krasnoludy)” - powinno być: gladiator (tylko krasnoludy).

Str. 242: charakterystyka psa bojowego jest błędna. Powinno być (skseruj i naklej w odpowiednim miejscu):

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I
6	41	0	3	3	7	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
1	-	43	14	43	43	-

Str. 243: Sprawa podobna, tyle, że dotyczy charakterystyki skorpiona.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I
5	33	0	5	4	17	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	-	43	2	24	6	-

Str. 150: Tabela rozwoju kapłana. Przy wyniku rzutu 06-10 bohater musi zmienić klasę zawodową - wykonuje rzut, którego wynik wskazuje nową klasę; wynik równy 3-4 oznacza Obieżyświata. Powinno być: Rangera.

Str. 347: Pasterz, umiejętności - zamiast „75% szans na bardzo odpornego”, powinno być: „75% szans na bardzo wytrzymałego”.

Str. 66: Wykaz testów standardowych, test **ukrywania się**. W opisie zamiast **Int + Op - I** (wroga), powinno być: **I + Op - I** (wroga).

W tym miesiącu to by było na tyle. Jeśli ktoś z Was ma jakieś pytania, problemy, wątpliwości dotyczące Warhammera, którymi chce się z nami podzielić, prosimy o przesyłanie ich w listach na adres podany w stopce redakcyjnej z dopiskiem: „Pytania WFRP”.

Spotkamy się znowu za miesiąc - Artur Marciniak

SZLACHECTWO

Błękitna krew w *Warhammer Fantasy Roleplay*

Paul Cockburn oraz Jim Bambra i Phil Gallagher

© 1987 Games Workshop

tłum. Tomek Kreczmar

Szlachta w Imperium

Jednej rzeczy w Imperium z pewnością nie brakuje: szlachetnie urodzonych. Nie znaczy to, że jest to miejsce pełne dobrych dusz, ale że zostało szczerze obdarzone ludźmi, których dzięki urodzeniu, zaszczytom, czynom lub kłamstwu można uznawać za „arystokratów”.

Władza w Imperium opiera się na szlachcie. Cesarz pochodzi spośród Elektorów. Każdy Elektor ma najwyższą władzę nad jedną z dużych prowincji Imperium. Wybierają oni spośród siebie jednego, który do śmierci (lub ewentualnie do chwili, gdy wszyscy będą mieli go dosyć) będzie Cesarzem. W odróżnieniu od Elektorów - kapłanów, którzy czerpią autorytet ze swych kościołów, każdy świecki Elektor jest głową dynastii, członkiem potężnej, arystokratycznej rodziny o wielkim prestiżu. Cała władza szlachetnie urodzonych wynika z prawa, przysługującego z tytułu urodzenia i przekazywana jest z pokolenia na pokolenie. Większość rządzących w Imperium rodzin Elektoralnych istnieje od wieków.

Tytuł Elektora - zwykle nazywanego Wielkim Diukem, Wielkim Hrabią, Wielkim Księciem czy Grafem - jest bardzo stary. Oczywiście rządzą oni również wspaniałymi majątkami ziemskimi i wielkimi prowincjami. Pochodzenie tych tytułów zaginęło w pomroce dziejów; warto zapamiętać, że pomiędzy nimi nie ma ustalonej jasnej hierarchii (inaczej niż w naszej historii) i że tylko Elektorzy są zwani „Wielkimi”.

Oczywiście tylko jeden członek rodziny może być Elektorem. Tak więc trzeci poziom arystokracji (jeśli Cesarz-Elektor to pierwszy, a inni Elektorzy to drugi) to osoby, w których żyłach płynie ta sama krew. I to jest

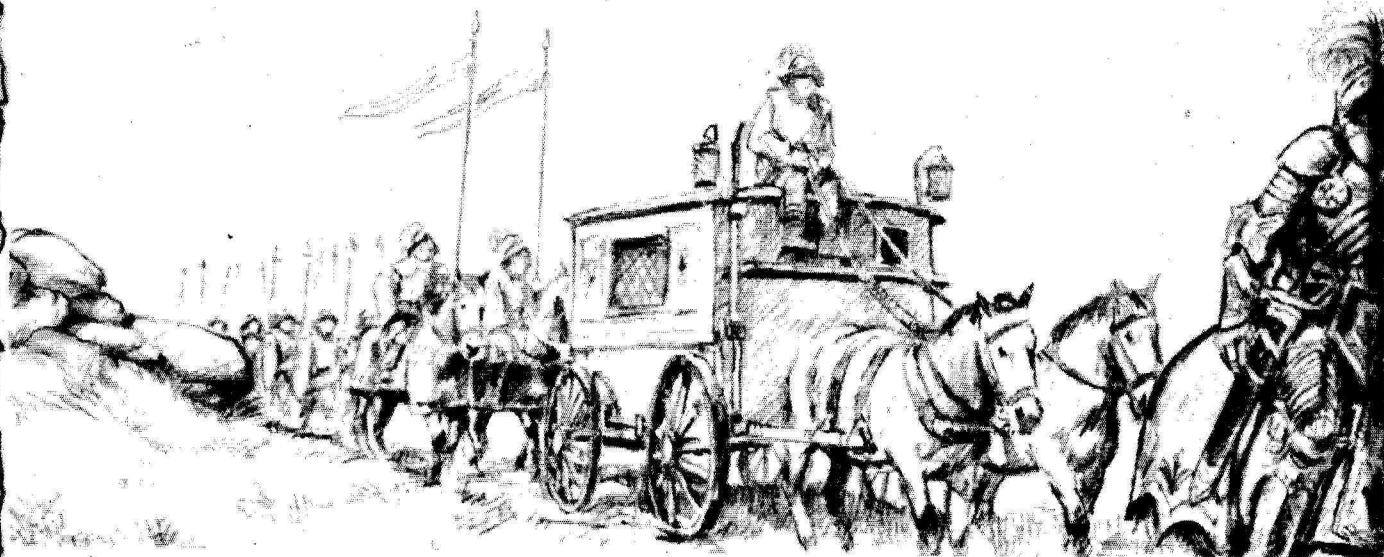
właśnie mroczna strona pochodzenia z dynastii elektoralnej. Dzięki płynności reguł dziedziczenia tytułu, sami mogliby być Elektorami (albo jeszcze nimi będą!). Zamiast tego, stanowią coś w rodzaju szlacheckiej „administracji państwowej”.

Tradycją Elektorów (najczęściej sensowną) jest powierzenie członkom swych rodzin stanowisk w Prowincjach Elektoralnych. Mogą oni kontrolować mniejsze prowincje, które są częścią dzierżawy Elektorskiej; piastować wysoką pozycję w jednym z licznych zakonów rycerskich (patrz kampania *Wewnętrzny wróg*); pełnić państwowy urząd, taki jak Dowódca Strażników Drogowych czy Rycerz - Kawaler Sypialni; mogą posiadać niemały majątek ziemski lub zamek, niezależny od ziem ich pana lennego; mogą też być zwykłymi pasożytami żyjącymi na Cesarskim lub Elektoralnym dworze.

Bez względu na to co robią, ci arystokraci cieszą się wysoką pozycją wśród szlachty. Posiadają ważne tytuły, takie jak Diuk, Hrabia, czy Baron i mają pierwszeństwo przed wszystkimi, poza Elektorami.

Poniżej znajduje się niższa szlachta, rycerze, lordowie i damy z arystokracji miejscowej. Są to przede wszystkim właściciele ziemscy lub ich krewni - posiadają zamki lub majątki ziemskie, niższe stanowiska państwowe w okolicach położonych z dala od metropolii lub za morzami. Są oni najliczniejszą grupą szlachty i najprawdopodobniej bohaterowie prowadzeni przez graczy będą członkami tej grupy.

Uwaga: Imperialne tytuły mogą być same w sobie trochę mylące i możesz się bardzo szybko kompletnie pogubić porównując je z różnymi opisanymi poniżej „poziomami” szlachectwa. Profesja szlachcica dzieli się



na pięć *poziomów*, z których każdy jest bardziej zaawansowany niż poprzedni. Wszystkie zawierają też listę najczęściej używanych tytułów. Mimo to, wiele tytułów pojawia się na różnych poziomach profesji może więc tak się zdarzyć, że skromny hrabia będzie posiadał olbrzymie połacie ziemi i nieprzebrane bogactwa, podczas gdy diuk może żyć na skraju nędzy i posiadać jedynie ufortyfikowany dwór. Pomimo tego, imperialne tytuły można uszeregować w następujący sposób: rycerz, lord lub dama; baron lub burgrabia; hrabia; diuk; elektor (a więc Wielki Baron, Wielki Diuk itd.).

Szlachcic: profesja podstawowa

Osoba, której bohater wylosował *szlachcica* jako profesję podstawową, tak naprawdę nie zyskuje zbyt dużej przewagi nad swymi towarzyszami. Dodatkowe pieniądze są przydatne, koń i zbroja sprawią, że życie stanie się mniej trudne i niebezpieczne. Można też bez ryzyka stwierdzić, że niektóre umiejętności sprawią, iż bohater nigdy nie użyje podczas obiadu złego widelca. Nie oznacza to, że bohater jest bogaty i posiada gdzieś ziemię lub zamek. O wiele bardziej jest prawdopodobne, że jest on jednym z młodszych synów (lub córek) średnio zamożnego grafa czy rycerza i stracił już nadzieję, że odziedziczy wielki majątek, ale z pewnością nie zamierza brudzić swych rąk czymś tak poniżającym jak praca.

Tak więc życie poszukiwacza przygód wydaje się być dla niego odpowiednie. I – poza żądaniem, by każdy członek drużyny tytułował go „Mój Panie” lub „Wasza Miłość” – taki bohater może przejść przez życie jako zwykły człowiek, walczący z siłami Chaosu i próbujący uczciwie zdobyć grosz czy dwa. Podstawowa różnica polega na tym, że osoba taka zazwyczaj łatwiej dogaduje się ze zwykłymi ludźmi, którzy kręcą się gdzieś w tle kampanii: chłopami, kupcami, właścicielami gospód i tym podobnymi. Większość będzie zdejmować przed nim czapkę, podsuwać mu krzesło, oferować małe, darmowe usługi i służyć bardziej ochoczo niż reszcie drużyny. Oczywiście MG powinien od czasu do czasu użyć bohatera niezależnego, który byłby mniej pokorny i który traktowałby takiego szlachcica jak „zadzierającego nosa” snoba.

W większości wypadków, postawa mieszkańców w stosunku do imperialnej arystokracji jest otwarcie służalcza, a skrycie

pełna pogardy. Kazirodzkie związki w pewnych rodach, niekompetencja i wyniosła obojętność arystokracji narobiły jej wielu wrogów. Niemniej ich władza, oparta przede wszystkim na wyłącznym prawie do posiadania ziemi, jest godna uwagi i większość nie-szlachciców – czy to bogatych kupców, czy chłopów bez ziemi – wie, że kogoś, kto bez wyraźnego powodu może rozciąć cię na dwie części nie powinno się z lekceważeniem klepać po policzku...

Jednak na początku kampanii bohaterowie-szlachta, nie mają zbyt dużej władzy ani wpływów. Mogą mieć prosty tytuł, taki jak rycerz czy może landgraf. Nie muszą też być zbyt lojalni w stosunku do kogokolwiek, z wyjątkiem może swego bezpośredniego pana lennego (szlachcica, cieszącego się trochę większym prestiżem). Jednakże po kilku latach przelewania posoki sług Chaosu, bohaterowie mogą uznać, że zasługują na prawdziwy tytuł, odpowiednią nagrodę i – na przykład – szacunek innych ludzi. Poniżej podajemy proste zasady i rady dotyczące nobilitowania bohaterów i bohaterów niezależnych, którzy należą do szlachty.

Nobilitacja

Każdy poziom profesji szlachcica (opisanej poniżej) posiada zwykle, połączone z nią elementy: profesje wyjściowe i wejściowe, związane z nią przedmioty (w tym wypadku majątek) i umiejętności. Jednakże bohater nie może sobie po prostu „przyswoić” statusu szlachcica (chyba że pierwszą profesją gracza był *szlachcic* – patrz **WFRP**, str. 37): każdy poziom jest uważany za profesję zaawansowaną i posiada własne reguły dotyczące jej zdobycia. Po pierwsze i najważniejsze: bohater musi mieć patrona, ponieważ imperialne zasady dotyczące stanu szlacheckiego mówią, iż tylko Elektorzy mogą tworzyć nowe lub nadawać stare tytuły.

Postać patrona winna być wykorzystywana w ten sam sposób, jak w innych profesjach używa się głowy gildii czy dowódcy wojsk. Bohaterowie muszą zwrócić na siebie uwagę Elektora jakimś wielkim wyczynem, po czym, po pewnym czasie, zostaną być może mu przedstawieni i będą mogli służyć mu jakimiś drobnymi usługami. Z czasem Elektor zacznie ich postrzegać jako osoby godne zaufania, warte wysokich nagród, a może nawet wspomni o nadaniu im jakiegoś tytułu, jeśli tylko wykonają tę jedną, małą usługę...





W terminologii gry zasady zdobycia profesji szlachcica wyczerpuje następująca lista:

1 Bohater musi *w pełni skompletować* jedną lub więcej profesji wymienionych jako *profesje wejściowe*. Aby w pełni *skompletować* profesję, bohater musi wykupić każde możliwe rozwinięcie cech i uzyskać *wszystkie* umiejętności i *wszystkie* przedmioty.

2 Bohater, będący szlachcicem może otrzymać tytuł jedynie od Elektora-patrona, kogoś, kto sprawia, iż życie bohatera jest pełne nieszczęść, spowodowanych ciągiem następujących po sobie, bezsensownych żądań dotyczących wcześniejszych profesji. W wyjątkowych wypadkach udaje się to ominąć, dokonując w obecności Elektora lub jego przedstawicieli czynu o wielkim znaczeniu – przechylając w pojedynkę szalę zwycięstwa w jakiejś ważnej bitwie lub ratując córkę Wielkiego Diuka wtedy, gdy wszyscy inni zawiedli.

Istnieje oczywiście prosty sposób, dzięki któremu można pomóc Elektorowi w podjęciu słusznej decyzji. Nic tak nie upraszcza trudnej drogi do tytułu, jak trochę pieniędzy. Jeśli bohater może kupić wszystkie przedmioty, wymienione przy odpowiednim poziomie i dodatkowo zapłacić Elektorowi sumę wynoszącą 25% ich wartości, to nie ma potrzeby ryzykować życia i kończyn w walce z hordami Khorne'a... Nawet jeśli bohater ma nadzieję na odziedziczenie całego majątku, związanego z danym tytułem, to i tak 25% „dodatek” powinien zostać zapłacony.

3 Elektor nada BG najniższy możliwy tytuł – rycerza. Wiąże się z nim niewielkie nagrody i wiele zobowiązań... Niektóre profesje zaawansowane z podręcznika **WFRP** pozwalają na osiągnięcie wyższych poziomów szlachectwa, tak jak jest to zaznaczone w opisie każdej z nich. Zwykle, jeśli bohater posiada już tytuł, a Elektor chce go nagrodzić, to nada mu tytuł pochodzący z poziomu wyższego o jeden. MG nie powinien jednak ignorować możliwości posiadania przez bohatera dwóch baronii (czy czegokolwiek innego), jeśli uzna, że dla danego bohatera nie nadszedł jeszcze czas na zdobycie kolejnego poziomu.

4 Jeśli bohater chce awansować na drugi poziom szlachectwa, musi istnieć wakat, ponieważ wszystkie wyższe tytuły związane są z terytorium. Zwykle nie powinno to sprawiać problemu, jako że Elektor zawsze może wykroić część swoich ziem, jeśli uważa, że BG powinien otrzymać nagrodę. Jednakże ta zasada jest największą przeszkodą dla bohatera, który chce awansować na trzeci lub wyższy poziom. Jeśli na przykład wolny jest tytuł książęcy, to Cesarz nada go temu, kto posiada najwięcej ziemi

w odpowiednim księstwie... prawdopodobnie sobie. Jedynym sposobem uzyskania przez BG takiego tytułu jest taka potęga i bogactwo, że po prostu dłużej już nie można go ignorować.

5 Koszt wejścia na dowolny poziom szlachectwa wynosi 300 punktów doświadczenia. Kiedy zostaną one „wydane”, bohater powinien natychmiast wykonać test **Ogłady**. Jeśli zakończy się on pozytywnie, to może od razu awansować. Jeżeli nie, to uzyskanie tytułu opóźni się o K6 miesięcy (patron i tak zatrzyma całą „łapówkę”), kiedy to test będzie można wykonać jeszcze raz. I tym razem trzeba na to wydać kolejne 300 punktów doświadczenia. Bardzo możliwe, że pragnienia bohatera będą opóźniane przez wiele lat...

Specjalne zasady dotyczące bohaterów - szlachciców

Majątek: Kiedy bohater uzyska tytuł szlachcica, zaczynają obowiązywać go wszystkie opisane poniżej korzyści i obowiązki. Profesja szlachcica jest podobna do innych, daje możliwość zdobycia rozwinięć, nowych umiejętności i tak dalej. Jednakże istnieje specjalna zasada, dotycząca tej profesji.

Posiadane przez szlachcica przedmioty są najważniejszą oznaką jego statusu. Pod żadnym pozorem nie może bez nich funkcjonować. Istnieją dwa sposoby, aby je zdobyć. Mogą zostać podarowane w chwili, gdy bohater, wykonując jakieś trudne zadanie, zdobędzie tytuł lub można je zakupić, próbując kupić sam tytuł.

Jeśli bohater znajdzie się kiedyś w sytuacji, gdy nie będzie miał całego majątku przynależnego jego profesji lub kiedy nie będzie miał wystarczającej ilości pieniędzy, by pokryć roczne opłaty związane ze służbą lub ziemią, stanie się dla szlachty kłopotliwy. W takim przypadku, pod koniec każdego roku gry, powinien wykonać test **Ogłady**. Jeśli będzie on pozytywny, jego status nie zmieni się przez jeszcze jeden rok. Jeśli jednak wynik testu będzie negatywny, tytuł zostanie odebrany wraz z całym szlacheckim mieniem, a bohater będzie musiał przyjąć inną profesję.

Szkolenie: Druga zasada dotyczy umiejętności. Zanim bohater rozwinię jakikolwiek cechy, wpięrow musi poznać wszystkie umiejętności danego poziomu (i każdego niższego). Czas szkolenia powinien zostać określony przy użyciu artykułu **Ćwiczenie czyni mistrza** zamieszczonego w dodatku **Potępieniec**, ale jego cena powinna zostać znacznie wyśrubowana. Dalej, dasz radę...

„Oto dar dla twego przytułku, mój panie. Och... A czy wspomniałem już o problemach z moimi sąsiadami?”

Korzyści i obowiązki: MG powinien ocenić, na ile bohater, będący szlachcicem zachwieje równowagą gry. Jeśli chcesz, by bohater stał się naprawdę częścią świata gry, to zwróć uwagę na poniższe sprawy.

Istnieje kilka korzyści, wynikających ze szlachectwa, na które po prostu nie możesz wpływać. Najbardziej oczywistym jest to, iż pozycja społeczna BG jest tak wysoka, że większość ludzi będzie okazywać mu należny szacunek – przynajmniej w jego obecności. Efektem tego jest bardzo duży teoretycznie możliwy rozwój dwóch cech: **Ogłady** i **Cech przywódczych**. Jedynymi BN, z którymi

bohater często ma do czynienia, a którzy mogą nie okazać mu należytego szacunku, są nic nie wiedzący o świecie chłopi-gamonie i prawdziwi rewolucjoniści.

Tak duże znaczenie w społeczeństwie powinno również obejmować dwa inne, ważne obszary życia. Szlachcic raczej nie lubi wykonywać pracy fizycznej: „Stajenny, nakarm dobrze konie; masz miedziaka za ten kłopot”. Powinno to również dotyczyć podróżowania po całym Imperium w poszukiwaniu fragmentu ekwipunku i jakichś wieści. Każdy warty swej ceny płatnerz powinien przyjść do szlachcica z miarką w dłoni i najnowszym modelem pełnej zbroi płytowej. Podobnie informacje, na których opiera się przygoda – świadomość, gdzie ma miejsce akcja (przynajmniej ogólnikowo) – powinny docierać bezpośrednio do bohatera. W końcu to on będzie odpowiedzialny za życie innych. MG może się nieźle ubawić, jeśli bohater będzie miał zbyt wiele zadań do wykonania: „W waszej wiosce jest Wojownik Chaosu? Dobrze, zajmę się nim, kiedy będę wracał po pokonaniu rycerza rabującego przy brodzie, gdy tylko już uratuję tę córkę kupca.”

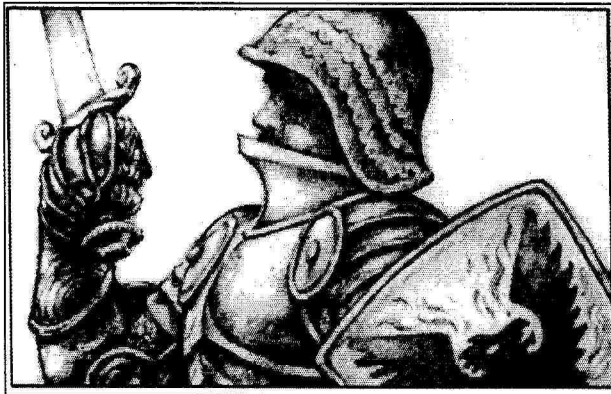
Oczywiście szlachcice mają wiele praw. Nie mogą zostać aresztowani przez zwykłego strażnika, może to być wykonane jedynie na podstawie specjalnego nakazu wydanego przez Imperialnego sędziego lub bezpośredni rozkaz ich pana lennego lub Elektora. Mogą być sądzeni jedynie przez sąd Elektoralny i osoby równe im stanem. Nie obejmuje ich również procedura cywilna. Zasadniczo z osobami niższego stanu mogą zrobić wszystko, co chcą – włącznie z bezkarnym zabójstwem – dopóki nie nastąpią na odcisk jakiemuś innemu szlachcicowi.

A przeciwny Imperialny arystokrata ma zazwyczaj wiele odcisków. Oczywiście, wiadomo o tym, że co butniejsi szlachcice mogą skończyć w rzece twarzą do dołu – prawo nie zapewnia całkowitej ochrony...

Jako MG powinieneś pozwolić, by bohater, prowadzony przez gracza miał jakiś dochód z ziemi, urzędów i „korzyści” z bycia szlachcicem: „Oto dar dla twego przytułku, mój panie. Och... A czy wspomniałem już o problemach z moimi sąsiadami?” Ilość otrzymywanych pieniędzy powinna zależeć od indywidualnych potrzeb, ale powinna być mniejsza od wydatków BG, który wciąż bierze udział w przygodach.

Obowiązki szlachcica mogą wpływać na grę jedynie w takim stopniu, w jakim życzy sobie tego MG. Powinno jednak należeć do nich przynajmniej kilka wizyt u pana lennego. Zwykle będzie to Elektor prowincji, w której bohater posiada ziemię (a może on posiadać ziemię w kilku prowincjach), choć dla mniej ważnych śmiertelników może to być zwykły baron lub diuk. Wizyty na dworze Cesarskim mogą być zachęcające – pozwól graczowi poczuć, że jego bohater naprawdę gdzieś doszedł. Nie nadużywaj tego, jeśli BG potrafi być przykry.

Zarządzanie majątkiem to nie bułka z masłem (jeśli masz ochotę bawić się w ekonomię, wykorzystaj coś w rodzaju systemu użytego w grze *Pendragon*), ale nie przepuść okazji, by wmieszać bohatera w sprawy związane z prawem. Historycznym testem szlacheckiej władzy (fragment średniowiecznej historii) było sprawdzanie, jak duży wpływ szlachcic miał na prawo. Jeśli ludzie, których sądził, mogli odwoływać się do wyższej instancji, to nie miał wielkiej władzy. Jeśli mógł powiedzieć: „Ściąć mu głowę” i skończyć w ten sposób całą sprawę, to miał naprawdę duże wpływy. Większość średniowiecznych feudalnych i pófeudalnych konfliktów o „prawa” dotyczyła rozstrzygnięcia sporu, kto miał wystarczającą władzę, by powiedzieć: „jest tak, a tak, polubcie to lub się z tym pogódźcie”.



Nie strać więc szansy przeprowadzenia twych graczy przez kilka procesów. Dla gracza, poza oczywistą okazją popisania się aktorstwem, są one wspaniałą szansą rozpoczęcia przygody lub jej kulminacyjnym punktem.

Tak naprawdę w Imperium nie ma średniowiecza, nie istnieją więc stare obowiązki służby wojskowej. Jednak w czasie kłopotów prowadzony przez gracza bohater, który zasłania się rozmaitymi wymówkami nie zdobędzie przyjaciół. Może to być tańsze i dzięki temu można ochronić swój majątek, ale ta droga nie prowadzi do promocji...

Profesje wyjściowe: Z wyjątkiem rycerza, żaden szlachcic nie posiada profesji wyjściowych. Jeśli raz zostałeś szlachcicem, będziesz nim zawsze. Czyżbyś zamierzał brudzić ręce pracą?

Podróżowanie, wojowanie czy zajmowanie się magią są w zasadzie w porządku, ale większość szlachty może jedynie stać w miejscu, albo próbować wspiać się na coraz wyższe szczeble władzy. Profesja szlachcica ma na celu dostarczenie twym graczom ostatecznego celu; chwili, kiedy zajmą się swymi sprawami i poczują, czego dokonali...

Nowe umiejętności dla szlachcica

Poniższe, nowe umiejętności mogą być w prosty sposób włączone do twojej kampanii. Mogą ich używać nie tylko bohaterowie, którzy są szlachcicami, ale żadna z nich nie powinna być udostępniona w czasie tworzenia nowego bohatera (przy losowaniu profesji podstawowej).

Intryga dworska: Bohater, który posiada tę umiejętność, po wykonaniu testu **Inteligencji** będzie wiedział kto jest po czyjej stronie, co się plotkuje na temat jego intryg, poza tym uzyska wszystkie potrzebne kontakty, by odkryć każdy dotyczący go spisek. Jeśli bohater wykonał test **Inteligencji** z zapasem 20%, zostanie również wtajemniczony w sekrety, dotyczące planów jakiejś frakcji, które w przyszłości mogą mu się przydać.

Oczywiście ta umiejętność może być jedynie używana na poziomie, odpowiadającym poziomowi bohatera. Szlachcic 3 poziomu może użyć jej w odniesieniu do ludzi i wydarzeń na dworze Elektora, za to on sam może zachowywać się podobnie na samym dworze cesarskim.

Wiedza dynastyczna: Uznajemy, że posiadający tę umiejętność bohater, który wykona zakończony sukcesem test **Inteligencji**, zna detale dotyczące historii innej szlacheckiej rodziny. Wśród nich powinna być wiedza o tym, jakie frakcje popierają członkowie rodu, kim byli sławni przodkowie i jaka jest ich aktualna pozycja. Do testów dotyczących BN, będących szlachcicami poziomu 4 lub wyższego powinno przyznawać się modyfikator +10%. Jeśli test bohatera był bardzo pomyślny (z zapasem 30%), możemy przyjąć, że zna on również pewne sekrety,

dotyczące rodziny danego arystokraty. Jeżeli test nie będzie pozytywny, historia danego bohatera niezależnego pozostanie tajemnicą. Jeśli będzie on nieudany bardziej niż o 20%, nastąpił prawdziwy błąd – pomyliłeś osoby.

Na przykład: baron Wilhelm von Michelin, szlachcic bohatera, prowadzonego przez gracza (poziom 3), żyjąc na Dworze Elektora w Nuln, próbuje wkraść się w łaski i zdobyć ważne wojskowe dowództwo. Jednakże jego rywalem jest diuk Feuerberg, który najwyraźniej nie zamierza rezygnować z walki o stanowisko. Wilhelm nie chce, by widziano jak rozpytuje się o swego rywala, przypomina więc sobie, co wie na temat rodziny Feuerberga – gracz wykonuje test **Inteligencji** dla von Michelina (49%), którego rezultat wynosi 21. Ponieważ diuk jest szlachcicem poziomu 4, to modyfikator +10% oznacza, że Michelin jest świadom mało znanego faktu, dotyczącego rodu Feuerbergów – MG decyduje, że słyszał on o złych stosunkach pomiędzy rodziną diuka, a halflingami z Krainy Zgromadzenia. Może Feuerberg planuje użyć przeciwko nim oddziałów, które znajdą się pod jego komendą, a może Michelin sprawi, iż ludzie na dworze pomyślą, że diuk właśnie to chce zrobić...

Wpływy: Podczas pobytu na jakimś dworze, bohater, posiadający tę umiejętność, może dodać, wykonując dowolny test, 10% do **Ogłady**. Oznacza to, że ma odpowiednie kontakty, że widziano go z ludźmi o dużym autorytecie i że jest osobą, która ma dostęp do wielu różnych miejsc.

Zastraszanie: Umiejętność, bez której nie może się obejść żaden szlachcic. Pozwala ona bohaterowi zmiażdżyć wzrokiem zwykłych ludzi i zmusić ich do natychmiastowego posłuszeństwa, co wymaga wykonania testu **Ogłady**. Jeśli test skończy się wynikiem pozytywnym, chłopci spełnią każdy rozkaz, nawet, jeśli narazi ich na straty lub niebezpieczeństwo. Jeżeli test będzie wykonany z zapasem co najmniej 30%, ci durnie podejmą nawet największe ryzyko. Jeśli jednak test będzie nieudany, w ich szeregach zaczną się narzekania, a pomidory nagle mogą zacząć latać...

„Zarządzanie majątkiem to nie bułka z masłem.”

Zarządzanie: Ta umiejętność pozwala bohaterowi, który zajmuje się majątkiem ziemskim, zarządzać nim bez zbyteńnego bałaganu. Obejmuje ona ogólną znajomość rolnictwa, wiedzę na temat prac, które należy wykonać oraz dobre porozumienie z pracującymi w majątku ludźmi. W krytycznym okresie roku, gdy sianie i zbieranie plonów są najważniejsze, bohater powinien wykonać test **ryzyka**, z modyfikatorem +20% jeśli posiada umiejętność **Zarządzanie** (zignoruj zasadę ze strony 71 podręcznika, dotyczącą obrażeń odnoszonych po nieudanym teście **ryzyka**). Jeżeli test będzie udany, bohater zarobił pewną ilość pieniędzy (ustaloną przez MG). Jeśli będzie on negatywny, zarobek powinien być zmniejszony o połowę. Jeśli zaś test będzie nieudany o więcej niż 30%, cały zarobek został utracony, a ludziom żyjącym w majątku zagraża głód.

Profesja zaawansowana: szlachcic

Poniższe schematy rozwinięć podano dla rozmaitych poziomów profesji szlachcica. Rycerz jest dokładnie taki sam, jak podstawowa profesja szlachcica (patrz **WFRP**, strona 37), z tą różnicą, że może nim zostać każdy bohater, który spełnia opisane wyżej założenia. Aby zostać

szlachcicem, bohater musi skompletować poprzednią profesję – tzn. nabyć wszystkie rozwinięcia, umiejętności i cały wymagany majątek.

Szlachcic - Poziom 1 (Rycerz, Lord, Dama)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+10	+10	-	-	+2	+10	-	+10	+20	-	+10	-	+10

Profesje wejściowe: z urodzenia (podstawowa profesja szlachcic); giermek; handlarz; inżynier; poborca podatkowy; przepatrywacz; skryba; strażnik dróg; żołnierz

Umiejętności: *blyskotliwość, czytanie i pisanie, etykieta, gadanina, hazard, heraldyka, jeździectwo, krasomówstwo, mocna głowa, muzykalność, specjalna broń – rapier, szczęście, urok osobisty.*

Majątek: koń, drogie ubranie (warte przynajmniej 250 ZK), biżuteria (warta przynajmniej 10 K6 ZK), K4 pochlebców – można tu zaliczyć innych BG!

Profesje wyjściowe: żak; hazardzista; rajfur; rycerz najemny; zwadźca

Szlachcic - Poziom 2 (Baron, Margrabia)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+20	+10	-	-	+3	+10	+1	+10	+30	+10	+10	+10	+20

Profesje wejściowe: prawnik; szampierz

Umiejętności: *gawędziarstwo, łowiectwo, rozbijanie, specjalna broń – kopia, broń służąca do parowania, śpiew, uniki, zarządzanie*

Majątek: 3 konie, drogie ubranie i biżuteria (warte przynajmniej 1000 ZK), ufortyfikowany dom (koszt budowy przynajmniej 25000 ZK, koszt rocznego utrzymania przynajmniej 2000 ZK), oznaki piastowanego urzędu (kosztujące przynajmniej 7000 ZK), kilku służących – szambelan, herold, baliff, 3 kucharzy, 10 panien służebnych, 20 służących i 50 żołnierzy gotowych do walki

Szlachcic - Poziom 3 (Hrabia)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+30	+10	-	-	+5	+20	+2	+10	+40	+20	+10	+10	+30

Profesje wejściowe: kupiec; odkrywca; rycerz najemny

Umiejętności: *prawo, specjalna broń – broń dwuręczna, szacowanie, uwodzenie, wpływy, zastraszanie*

Majątek: wspaniała karetka z czwórką koni (warta przynajmniej 5000 ZK), drogie ubranie i biżuteria (warte przynajmniej 5000 ZK); mały majątek dworski (koszt budowy przynajmniej 35000 ZK, koszt rocznego utrzymania przynajmniej 5000 ZK), przynajmniej tyle służących co baron oraz stajenny, sokolnik, psiarczyk, 3 paziów, kilka dam do towarzystwa żony (jesteś żonaty, nieprawdaż?) i woźnica, sokoły i psy do polowań – warte przynajmniej 4000 ZK.

Szlachcic - Poziom 4 (Diuk)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+30	+10	-	-	+6	+20	+1	+10	+40	+20	+20	+10	+30

Profesje wejściowe: kapitan; kapitan najemników; łowca czarownic; rycerz zakonny

Umiejętności: *znajomość dodatkowego języka, kartografia, sekretny język – klasyczny, wiedza dynastyczna*

Majątek: mały kawałek Imperium, karety, barki, łodzie, statki, konie... warte przynajmniej 15000 ZK, zamek z donżonem, dziedzińcem i murami (koszt budowy

przynajmniej 50000 ZK, koszt utrzymania przynajmniej 7500 ZK na rok), drogie ubrania, zwierzęta, biżuteria, insygnia, utrzymanki i inne hobby (jednorazowy wydatek przynajmniej 25000 ZK, a rocznie przynajmniej 10 000 ZK); służący jak wyżej oraz skrybowie, rzemieślnicy, kanonierzy, saperzy, inżynierowie i kolejnych K100 żołnierzy.

Szlachcic - Poziom 5 (Elektor - Wielki Diuk, Wielki Książę - tylko BN)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+40	+10	-	-	+8	+30	+2	+10	+50	+30	+40	+20	+40

Umiejętności: *intrzyga dworska, sekretne znaki - szlachcica, teologia.*

Majątek: znaczna nieruchomość... może któraś z Prowincji, niewielkie luksusy - wszelakie rodzaje transportu, rozrywki i dość wygodne życie kosztujące przynajmniej 30 000 ZK rocznie, duży zamek, którego koszt budowy wynosi 100 000 ZK, a roczny koszt utrzymania 12 500 ZK; prawdopodobnie dom w mieście oraz kilka miejsc do odpoczynku poza miastem; wszyscy podani wyżej służący (pewnie nawet dwa razy więcej) oraz kolejnych 2000 żołnierzy, 500 łuczników i 500 kawalerzystów, kilku rycerzy zakonnych i dobre kontakty pośród najemników.

Kilka dodatkowych pomysłów

Poniżej podajemy kilka pomysłów, które można wykorzystać jako fabułę do przygód dla szlachciców.

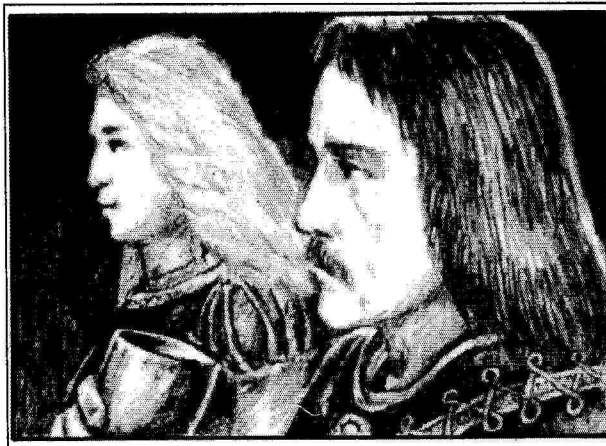
Po czyjej jesteś stronie?

Imperialna polityka opiera się na rozdziale władzy pomiędzy Elektorów, dla których Cesarz jest tylko przywódcą. Choć podziały i sojusze między Elektorami trwają cały czas, najbardziej przybierają na sile podczas wyborów nowego Cesarza. Zwykle tylko kilku Elektorów ma w tym samym czasie wystarczającą energię, siłę i wpływy, by można było ich uznać za znaczących w hierarchii Imperium - w kampanii **Wewnętrzny wróg** są to Graf Boris Todbringer, Elektor z Middenheim; Księżna Elisa Krieglitz-Untermensch, Elektor z Talabheim; Wielki Diuk Gustav von Krieglitz, Elektor z Talabecland; Wielki Książę Hals von Tasseninck, Elektor z Ostlandii i Wielki Diuk Leopold von Bildhofen, Elektor z Middenland (patrz **Pomyślona tożsamość**, strona 15 - pierwsza część kampanii **Wewnętrzny wróg**).

Jeśli raz zostałeś szlachcicem, będziesz nim zawsze. Czyżbyś zamierzał brudzić swe ręce pracą?

Za każdą z tych osób rozciąga się, rozpięta na wszystkich dziedzinach życia Imperium, sieć popleczników. Wiadomo więc, że Graf Boris jest skoliigacony poprzez małżeństwo z Janem Todbringerem, znanym teraz lepiej jako Wielki Teogonista, Yorri XV; że znana bankierska rodzina Schulldermanów z Altdorfu finansuje większość jego pożyczek; że wiele zależnych od Todbringerów osób służy w Zakonie Płonącego Serca i że lojalne wobec niego są gildie, związane z przemysłem wydobywczym. Podobne powiązania posiada każdy Elektor.

BG-szlachcic musi, po wejściu do gry, ustalić swą pozycję w polityce i władzy Imperium, chyba że jest niezwykle odważny i/lub głupi. Elektor, który nadał mu szlachectwo, należy do jednej z pięciu wielkich frakcji, a więc wszyscy będą się spodziewać, że BG też do niej należy. Poniżej opisane są trzy rzeczy, z którymi styka się początkujący szlachcic:



Po pierwsze, spotykasz swych przyjaciół. Znani ci stają się inni członkowie frakcji. Lepszy od ciebie zapraszają cię na spotkania. Chcą zobaczyć, jak wyglądasz i stwierdzić, jak może być z ciebie pożytek. Gorszy od ciebie przychodzi, aby oferować ci swe usługi.

Po drugie, poznajesz swoich wrogów. Zaczynasz napotykać problemy, obelgi, przeszkody. Nie możesz zarezerwować sobie biletu na dyliżans czy pokoju w hotelu; koń dostaje zepsuty obrok; aktywa zostają zablokowane. Przyjaciele zaczynają ci sugerować, byś użył ich powiązań, próbując w ten sposób związać cię mocniej z frakcją. Wrogowie zaczynają działać coraz bardziej otwarcie, więc nie będziesz mógł się poruszać bez pomocy swej koterii.

W końcu stajesz się częścią walki o władzę. Zemsty, prywatne wojny, intrzygi dworskie...

A zaczęło się od...

Szlachcice kochają walkę - to smutna prawda. Mogłbyś pomyśleć, że nic w tym złego, o ile dotyczy ludzi z tamtej strony granicy. Ale niestety, szlachcice lubią walczyć ze sobą nawzajem. W Imperium istnieje rodzaj uznanej prawnie przemocy zwanej *Prywatną wojną*. Jest to rodzaj rozdmuchanej do niewiarygodnych rozmiarów wendetty, w której tworzy się armie, toczy bitwy, dokonuje oblężeń itd. Zważ ją *Prywatną wojną*, bowiem prawnie zabronione jest „przyłączanie się” - jedna ze stron musi cię wynająć, z którąś z nich musisz być spowinowacony, musisz być w służbie jednej z frakcji, biorąc udział w konflikcie albo po prostu być jednym z jej członków. Zasady *Prywatnych wojen* są proste; możesz zrobić z tamtymi co zechcesz, bylebyś nie niszczył okolicy.

Szczytna idea, ale rzadko tak to wygląda. Kiedy Verspeersi, szlachecki ród z Talabecland, padli z rąk potwornego klanu van Randee, którego najstarszą młodą latoroślą jest pomniejszy hrabia z południowego Middenheim, rozpoczęła się wendeta trwająca 34 lata. Podczas jej trwania zburzono przynajmniej trzy miasta, które nie miały żadnego związku z tą sprawą.

Prywatne wojny opierają się na tym, że każdy akt zemsty jest takim ciosem dla drugiej strony, że musi ona odpowiedzieć wendetą; cała ta sprawa to błędne koło, które nigdy nie zostanie przerwane.

Jeśli BG-szlachcic nie zdobył sobie w podobny sposób wrogów pośród innych rodów, to z pewnością jest niezwykle słaby i bojaźliwy. Upewnij się jedynie, że podczas następnej przygody pośród złych facetów pojawi się BN-szlachcic. Kiedy BG zada mu śmiertelny cios, możesz rozpocząć wprowadzanie do gry jego krewnych...

Artur Marciniak

Demony Khorne'a

Uwaga: Chcielibyśmy jednoznacznie stwierdzić, że opiswane poniżej stworzenia są jedynie wytworem wyobraźni i nie mają żadnych odpowiedników w naszym, materialnym i rzeczywistym świecie.

Khorne – Krwawy Bóg. Siedzi na tronie z brązu, ustawionym na szczycie kopca usypanego z kości i czaszek pokonanych ofiar oraz wyznawców, którzy ponieśli śmierć w bitwie. Odziany w płytową zbroję z powtarzającym się motywem czaszki, spogląda na cały świat, śledząc wyczyny swych wojowników, którzy z okrzykiem – *Krew! Krew dla Boga Krwi!* – zabijają w jego imię. Wielu ze śmiertelnych dostąpiło wątpliwego zaszczytu zostania jego wybrańcem – szerzącym śmierć i zniszczenie Wojownikiem Chaosu. Krew ofiar nigdy jednak nie zdoła zaspokoić palącego pragnienia boga, a ich cierpienia nigdy nie są dość wielkie. Nigdy też nie będzie dosyć czaszek, podtrzymujących jego tron.

Oprócz wyznawców, którzy własną śmiercią przyczynią się kiedyś do większej chwały swego boga, Khorne ma również służące mu demony. Niektóre z nich są potężne i niezwykle groźne, inne są jedynie ich cieniem, jednak wszystkie są gorliwymi wykonawcami woli swego pana. Armie Pana Czaszek bezustannie przemierzają Pustkowie Chaosu, tocząc walkę z każdym, kogo spotkają, a z braku przeciwnika walcząc we własnych szeregach. Codziennie spaczona ziemia tych przeklętych krain jest plamiona posoką istot śmiertelnych i tych, które mogłyby żyć wiecznie.

Najgroźniejszymi demonami służącymi Khorne'owi są straszliwe Krwiopijce, znane również jako Władcy Czaszek, Strażnicy Tronu i pod wieloma innymi nazwami.

KRWIOPIJEC – Większy demon Khorne'a

Te potężne demony należą do ulubieńców Boga Krwi. Pojawiają się na wezwanie głupców, którzy zaprzędali swą duszę Chaosowi, walczą na nieskończonych przestrzeniach Pustkowi Chaosu, niosąc śmierć i zniszczenie wszędzie tam, gdzie sobie życzy ich krwawy pan. Dziela naturę swego władcy, jego niepohamowaną żądzę krwi, pragnienie mordu i rzezi. Gdy raz wkroczą do walki, nic nie jest w stanie ich powstrzymać, nie cofną się przed żadnym wrogiem, a ze szczególną nienawiścią walczą z wyznawcami i demonami Slaaneshy – boga cielesnych żądz i przyjemności. Nie przejmują się wielkością i siłą przeciwnika, i trzeba powiedzieć, że zwykle mają rację. Ktokolwiek stanie im na drodze, zagląda w oczy śmierci.

Wygląd: Krwiopijiec jest humanoidalny, lecz znacznie wyższy od człowieka. Ma potężnie umięśnione ciało, pokryte sierścią barwy zakrzepłej krwi, pysk olbrzymiego, rogatego psa i zwierzęce nogi zakończone kopytami zaopatrzonymi w pazury. Z szerokich pleców wyrastają mu czarne, błoniaste skrzydła. Najstraszniejsze są jednak oczy tego demona. Całkowicie białe, pozbawione widocznych źrenic. Wyglądają niczym oczy ślepeca, chorego na zaćmę. Jeśli ktokolwiek zdążyłby przyglądać się mu dłużej niż przez krótką, dzielącą go od śmierci chwilę,

zauważyłby prawdopodobnie, że jego rogi i pazury przypominają pocerniałe żelazo.

Ciało krwiopijca okrywa zbroja Chaosu, w kolorach jego boga – czerni i czerwieni. Zwyczaj jest ona ozdobiona powtarzającym się motywem czaszki. Krwiopijiec dzierży w rękach potężny topór i bicz.

Charakter: Chaotyczny (Khorne)

Cechy psychologiczne: Krwiopijce wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych i *grozę* w mierzących mniej niż 3 metry wzrostu. Są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne, które nie są wywołane przez bogów i nie można ich zmusić do przzerwania walki. Są podatne na *furię* w stosunku do wyznawców i istot Slaaneshy, a dodatkowo – nienawidzą ich.

Zasady specjalne: Krwiopijce potrafią latać jak *istoty pikujące*, **Szybkość** podana w charakterystyce ma zastosowanie wtedy, gdy chodzą po ziemi. Demon jest odporny na zwykłą broń, jego wszystkie ataki są traktowane jako magiczne (mogą ranić istoty odporne na zwykłą broń). Poza Pustkowiami Chaosu są podatne na *niestabilność*. Krwiopijce *regenerują* się w ten sam sposób, co trolle.

Magia: Żaden z demonów Khorne'a nie używa czarów.

Przedmioty magiczne: Pomimo odrazy związanej do magii, demony te posługują się przedmiotami magicznymi, które umożliwiają im efektywniejszą walkę. Są to topory Khorne'a i zbroje Chaosu. Dzięki zbrojom Chaosu krwiopijce mają 2 PP na wszystkich lokacjach ciała, jednocześnie nie ograniczają one ich **Szybkości**. Topór Khorne'a jest potężną bronią, a ściślej biorąc zaklętym w broni kolejnym krwiopijcem.

Każdy topór potrafi regenerować się tak samo jak troll, dodatkowo zdolność tę przekazuje władającemu nim krwiopijcowi, dzięki

czemu ten może regenerować się dwukrotnie szybciej. Krwiopijiec posiadający topór Khorne'a może wezwać na pomoc uwięzionego w nim demona, ten jednak walczy gołymi rękoma. Najczęściej jednak duma nie pozwala krwiopijcowi na wykorzystanie tej możliwości. Topór Khorne'a lata jak *istota pikująca*.

Jak widzimy z powyższego opisu, krwiopijiec jest rzeczywiście przerażającym przeciwnikiem, jednak poza Pustkowiami Chaosu spotykany niezwykle rzadko. Znacznie częściej występującym przeciwnikiem jest krwiopuszcz.

Krwiopuszcz – Mniejszy Demon Khorne'a

Krwiopuszcze są najliczniejszymi z demonów Khorne'a. Powstają w sercu Chaosu, jednak najbardziej wytrwali i zagorzali ze śmiertelnych wyznawców Boga Krwi mogą się w nich przestoczyć. Z kolei krwiopuszcz, który dobrze i wiernie służy swemu panu może w końcu dostąpić zaszczytu i zostać krwiopijcem. Ludzie znają krwiopuszcze pod wieloma nazwami, z których oprócz tej tu użytej najpopularniejsze są Kły Śmierci i Wybrańcy Khorne'a.

Podobnie jak u wszystkich demonów Pana Czaszek, krwiopuszcze są niestrudzonymi wojownikami, ich żądza krwi niewiele ustępuje pragnieniu krwiopijców.

Wygląd: Krwiopuszcze są wzrostu dorosłego człowieka, ich ciało jest jednak pokręcone, a one same bardzo chude. Głowa osadzona na umięśnionych i szerokich barkach jest bardzo duża i ozdobiona długimi rogami. Krwiopuszcze są uzbrojone w *piekielne ostrza* trzymane w sękatych dłoniach.

Ciało krwiopuszcza pokryte jest drobną łuską, mającą zabarwienie od pomarańczowego po głęboką czerwień. W twarzy, przypominającej obciągniętą skórą czaszkę, wyraźnie widoczne są białe oczy. Z ust zaopatrzonych w ostre jak brzytwa kły zwisa czarny jeż, który bezustannie skręca się i drga. Dłonie i stopy zakończone są pokrytymi krwią pazurami.

Charakter: Chaotyczny (Khorne)

Cechy psychologiczne: Krwiopuszcze *nienawidzą* istot i wyznawców Slaaneshy, którzy wzbudzają w nich *furię*. Krwiopuszcze powodują *strach* u istot żywych. Są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne, z wyjątkiem spowodowanych przez większe demony bądź bogów. Do wszystkich własnych testów *strachu* i *grozy* krwiopuszcz otrzymuje dodatni modyfikator +10. Nie ma on zastosowania jedynie wtedy, gdy źródłem *strachu* jest krwiopijiec. Nie można ich zmusić do *wycofania się z walki*.

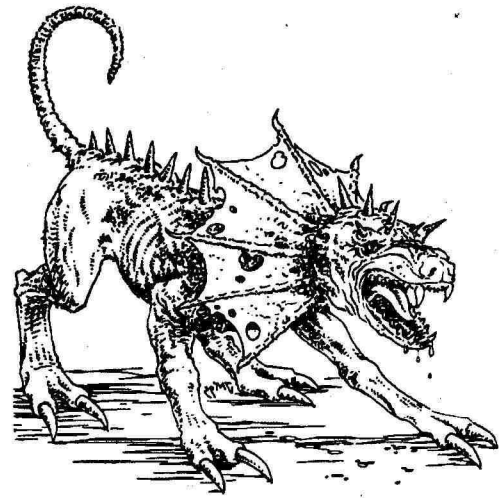
Zasady specjalne: Poza Pustkowiami Chaosu podlega *niestabilności*. Jest niewrażliwy na ataki zwykłą bronią, jego są traktowane jako magiczne. Jego ataki można podzielić w następujący sposób: jeden atak *bronią* i jeden atak *pazurami* lub atak *pazurami* i *ugryzieniem*. Ataki pazurami mają 25% szansę *zainfekowania* ran. Ugryzienie jest jadowite, a dodatkowo demon potrafi pluć jadem na odległość do 10 metrów. Jad działa na wszystkie istoty jak trująca najgroźniejsza dla danego gatunku. Ugryzienie zawiera K6 dawek, a plunięcie K3 dawki





Chaosu, towarzyszą im tam piekielni psiarczykowie – krwiopuscze.

Wygląd: Ogary Khorne'a przypominają potworne psy, są jednak od nich znacznie większe, gdyż mierzą prawie dwa i pół metra długości i o wiele groźniejsze. Ich ciało porastają drobne łuski, barwy krwi. Z głowy sterczą długie kolce, a szyja okryta jest błoniastym kołnierzem, rozpiętym na sterzących, kościanych wyrostkach. Dodatkową ochronę stanowią żelazne płytki przynitowane wzdłuż grzbietu brązowymi gwoździami. Ich oczy, podobnie jak oczy pozostałych demonów Khorne'a są mlecznobiałe, a paszcza pełna wyszczerzonych kłów jest pokryta smugami rozmazanej posoki. Łapy ogarów Khorne'a są zakończone dwoma potężnymi, przypominającymi żelazo szponami.



Charakter: Chaotyczny (Khorne)

Cechy psychologiczne: Ogar Khorna jest całkowicie niewrażliwy na *strach* i *groźbę*, jedyną istotą, która może go przerazić jest sam Khorne. Pozostałe testy związane z psychologią są wykonywane według cech osoby kontrolującej ogara, jednak musi ona znajdować się od demona w odległości nie większej niż 12 metrów. Ogar Khorne'a jest podatny na *furję* w stosunku do wyznawców i istot Slaanesh, a dodatkowo ich *nienawidzi*.

Zasady specjalne: Poza Pustkowiąmi Chaosu podlega *niestabilności*. Powoduje *strach*. Jest niewrażliwy na ataki zwykłą bronią, jego własne ataki są traktowane jako magiczne (może zranić istoty odporne na zwykłą broń). Ogary Khorne'a mogą *grzyć*. *Ugryzienie* to jest jadowite, ofiara musi wykonać udany test **Wt** (*odporność na trucizny* +10) lub odniesione przez nią obrażenia ulegają podwojeniu. O ile *ugryzienie* jest skuteczne (to znaczy zadało obrażenia) ogar może dodatkowo dwukrotnie zaatakować *pazurami*. Oba te ataki trafiają automatycznie. Potężnie umięśnione nogi ogara umożliwiają mu skok na ofiarę. Ogar może skoczyć na odległość do 8 metrów i wysokość do 4 metrów. Dzięki temu skokowi w pierwszej rundzie walki otrzymuje dodatni modyfikator +10 do **WW**.

Magia: Żaden z demonów Khorne'a nie używa czarów.

Przedmioty magiczne: Ogary Khorne'a noszą *obrożę Khorne'a*. Jest to obroża noszona oprócz nich, przez niektórych z wyznawców i czcicieli Krwawego Boga. Każda z nich jest wykonana z połączonych na przemian żelaznych i brązowych płytek. Ogar Khorne'a, który nosi *obrożę*, (praktycznie w żaden sposób nie można jej usunąć) automatycznie przechodzi wszystkie testy **SW** związane z działającymi na niego czarami.

Przedstawione poniżej charakterystyki są właściwe dla „przeciętnego” (o ile coś takiego istnieje) demona danego typu. Mogą one ulec znaczącym zmianom na skutek działania demonicznych atrybutów.

truczny. Dla każdej dawki dozwolony jest oddzielny test. Może się regenerować tak samo jak troll. Na wszystkich lokacjach ciała ma 1 PP.

Magia: Żaden z demonów Khorne'a nie używa czarów.

Przedmioty magiczne: Wszystkie krwiopuscze są uzbrojone w *piekielne ostrze* – niesamowicie ostrą i groźną broń Chaosu. Ma ona następujące właściwości: jej użytkownik ma dodatni modyfikator +10 do testów trafienia przeciwnika. Jeśli krwiopuszczowi uda się zranić swego przeciwnika, broń zadaje 4K6 obrażeń. Jeśli *piekielne ostrze* zostanie użyte przeciwko wyznawcowi lub istocie Slaanesh, dodatkowo odbierze mu 2K6 punktów magii. Gdy demon noszący *piekielne ostrze* zostanie zabity, broń rozpuszcza się i wyparowuje wracając do Królestwa Chaosu.

Krwiopuscze należą do najczęściej przyzywanych demonów. W Starym Świecie są spotykane stosunkowo często (w porównaniu do krwiopijców), gdyż Khorne czasami nagradza swych wyjątkowo gorliwych wyznawców towarzystwem tej istoty. Nie można jednak powiedzieć, by można je było spotkać na każdym kroku i w towarzystwie każdego Wojownika Chaosu.

Znacznie częściej spotyka się ogara Khorne'a, demonicznego stwora, która często jest widywana w grupach chaotycznych renegatów pustoszących Kislev i północne ziemie Imperium.

Ogar Khorne'a

Ogary Khorne'a są magicznymi istotami Chaosu, straszliwą nagrodą dla wiernych czcicieli Krwawego Boga. Są one niezwykle groźnymi przeciwnikami, niestrudzenie tropiącymi wrogów swego pana. Całe stada tych potwornych bestii blakają się po Pustkowiach

Kiedy demon zostanie „zabity” w świecie materialnym, jego prawdziwe jestestwo jest zmuszone do powrotu w głąb Chaosu. Czeka tam przez 1000 lat i jeden dzień, dopiero później jest w stanie powrócić do świata materialnego. Oczywiście w tym czasie cierpi niezawagi ze strony innych demonów, które szydzą z niego, a dla demona, przy jego wybujałym ego, nie ma nic gorszego. Nic więc dziwnego, że czas upływa im na planowaniu zemsty. Gdy uda już się im powrócić, przywołują każdą dostępną im pomoc, każdego posiadanego sługę, pomniejszego demona i wyznawcę. Zemsta demona jest straszliwa. Ściga zawzięcie potomków swego pogromcy i nie spocznie dopóki nie zmyje z siebie hańby.

Mistrz Gry używający w swych scenariuszach powyższych demonów, powinien zwrócić uwagę na kilka rzeczy. Krwiopijce są Większymi Demonami, dlatego przyzywającego je rytuału lub zaklęcia nie będzie znał pierwszy lepszy wyznawca Khorne'a. Praktycznie zemsty. Można je spotkać wyłącznie w Pustkowiach Chaosu. Zdarza się czasami, że szczególnie zasłużony Wojownik Chaosu zostanie nagrodzony możliwością jednokrotnego przyzwania tego demona, są to jednak przypadki niezwykle rzadkie. O wiele częściej można spotkać krwiopuscze i ogary Khorne'a. Te pierwsze stosunkowo często są przyzywane przez demonologów, gdyż większość z nich uważa, że nie ma lepszego strażnika, niż jakiś niewielki demonek. Ogary natomiast są spotykane w wielu bandach zwierzolidzi i Wojowników Chaosu, które od czasu do czasu najeżdżają pograniczne ziemie Imperium, i toczą bezustanną wojnę w północnym Kislevie. Przed włączeniem do swego scenariusza któregoś z tych demonów, dobrze będzie to starannie przemyśleć. Należy wybrać demona odpowiedniego do możliwości drużyny i zwrócić uwagę, że nawet najsłabszy z nich jest bardzo groźnym przeciwnikiem (dlatego utrata całej drużyny jest w tym wypadku bardzo prawdopodobna).

Charakterystyka krwiopijca – Więszego Demona Khorne'a

SZ	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	90	93	7	7	39	100	10	89	89	89	89	89	01

Charakterystyka krwiopuscza – Mniejszego Demona Khorne'a

SZ	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	01

Charakterystyka topora Khorne'a

SZ	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	90	93	7	7	39	100	10	89	89	89	89	89	01

Charakterystyka ogara Khorne'a

SZ	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
10	49	-	5	4	11	60	1	-	10	14	89	89	-

ATHLAR

SMOKI Z KRAIN WSCHODU

Z Bestiariusza Orientalnego

Smoka spotkać można w bestiariuszach niemal wszystkich systemów *fantasy* RPG. Zwykle jest on jednym z najmniejbezpieczniejszych stworzeń, jakim drużyna musi stawić czoło w trakcie przeżywanego przygód. Niekiedy bywa i tak, że dobre smoki są sprzymierzeńcami bohaterów. Czasem gracze ze zdumieniem mogą spostrzec, że ich poczynania są ściśle kontrolowane i inspirowane przez nadludzką inteligencję – bohaterowie niezależni w takiej przygodzie stają się mimowolnymi marionetkami w olbrzymich smoczycy pazurach.

Najczęściej jednak smok to okrutna i zła bestia, strażnik wielkich skarbów, które po jego pokonaniu stają się dobrze zasłużonym łupem drużyny.

Smoki występujące w systemach RPG są dobrze znane graczom – i nic w tym dziwnego – nawet jeżeli ich bohaterowie nie napotkali jeszcze w świecie gry żadnego z nich, to wiedzą o nich co nieco, wnioskując na podstawie legend, mitów i poznanej twórczości *fantasy*. Smok zachodni, taki jak Grendal z legendy o Beowulfie sprzed setek lat, jest nadal pamiętany i obecny w naszej świadomości. Smok zachodni spogląda na miłośników *fantasy* z niezliczonych grafik, pojawia się w filmach, obecny jest na kartach mnóstwa powieści i opowiadań. Nic zatem dziwnego, że smoka zamieszkującego światy gier (a wzorowanego na mitycznym przodku) zna się całkiem nieźle!

Jednym z pomysłów, jak zaskoczyć graczy nową bestią, która jest zupełnie inna i jednocześnie nie sprawia wrażenia kolejnej mutacji dobrze znanych potworów, jest sięgnięcie po nowe wzory do egzotycznych mitów. W systemie *AD&D* skorzystano z takiego pomysłu (oraz z wielu innych); osiem smoków chińskich pojawiło się w pierwszej edycji w tomie *Fiend Folio*. W drugiej edycji, odpowiednio zmienione, smoki chińskie powróciły w *Monstrous Compendium (volume three) Forgotten Realms*.

Poniżej przedstawiamy naszą propozycję Smoków z Krain Wschodu. Uniwersalny opis boskich stworzeń pozwala przystosować je do wielu systemów gry, zgodnie z obowiązującymi w nich zasadami i występującymi współczynnikami. Ostatnią (może dla wielu najbardziej frapującą) częścią są krótkie reguły generowania Smoków Krain Wschodnich dla *Kryształów Czasu* – propozycja opcjonalna do obowiązującego systemu Artura Szyndlera.

Smoki Krain Wschodu

Wschodnie smoki nie są ani złe, ani dobre w ludzkim rozumieniu tego słowa. Trudno o ich charakterze mówić,

rozpatrując go z naszego punktu widzenia. Te smoki są jak Natura, z którą są ściśle związane. Magiczne smoki powołane zostały przez bogów do istnienia po to, aby żywy i zjawiska przyrody miały swoich rozumnych strażników i opiekunów.

Wiele spośród smoków Wschodnich Krain często odwiedza zamieszkujących Niebiosy bogów, choćby z obowiązku składania im raportów o stanie oddanych smokom pod opiekę miejsc: jezior, rzek, mórz, gór, podziemi, obszarów podniebnych (skąd padają życiodajne deszcze), itp. Te wizyty sprawiają, że obcujące twarzą w twarz z boskością istoty, napełniają się natchnieniem niezemskiej mądrości i syca się mocą płynącą od Niebian.

Smok z dalekich wschodnich krain jest stworzeniem niezwykle szybkim i zwinnym. Bardzo szybko porusza się po lądzie, jak i w wodzie. Oddycha bez kłopotów zarówno na powierzchni wody, jak i pod nią (wielu magów twierdzi, że te magiczne stworzenia wcale nie potrzebują oddychać).

Wiele spośród smoków nie posiada skrzydeł, lecz dzięki czarodziejskim własnościom latają one również szybko, jak ich bracia ze skrzydłami.

Moc smoka pochodzi z czarodziejskiej perły, znajdującej się w mózgu stworzenia lub w jego wnętrznościach. Pozbawiony perły smok staje się bezsilny. Jakie jest źródło tej mocy, wiedzą tylko bogowie. Jedno jest pewne, perły różnią się swą mocą w zależności od tego, z jakim rodzajem smoka mamy do czynienia.

Wszystkie smoki dzięki perle obdarzone są długowiecznością oraz magiczną zdolnością niezwykle szybkiego latania.

W najstarszych pergaminach wiedzy magicznej można znaleźć podobno listę smoków nieśmiertelnych. *Smoki wschodnie nie dysponują* najgroźniejszą bronią swych zachodnich kuzynów – *zionięciem*. Za to z łatwością mogą przyjmować ludzkie (humanoidalne) kształty i odmieniać się z powrotem. Nie mogą również (i nie potrzebują), tak jak ich zachodni kuzyni, niczego uczyć się w ludzkiej postaci. W przyjętym przez smoka ludzkim kształcie **żadna magia** (poza boską) nie jest w stanie wykryć jego prawdziwej natury. Smok zmienia się w humanoida znającego profesję odpowiednią do rodzaju i charakteru smoka, na odpowiednio wysokim poziomie.

Moce smoków związane są ściśle z przyrodą, zależnie od obszaru życia i działalności smoka. Każdy rodzaj smoka potrafi kontrolować podległy sobie teren. Dzięki temu ludzie mogą bezpiecznie zamieszkiwać brzegi rzek, zbierać większe plony itp.

Lecz jeśli niepojęty ład przyrody wymaga gwałtowności i katastroficznych zmian – trzęsienia ziemi, powodzi, huraganu, suszy, itp. – smoki władające tymi zjawiskami przyrody uczynią co należy, także zabijając ludzi. Dzieje się tak niezwykle rzadko i na ogół smoki są dobroczyńcami, wielbiącymi je rozumnych istot ziemskich.

Takiego smoka można porównać do druida, którego łagodność sposobu bycia i miłość do ludzi odmienić się mogą w niepowstrzymaną, gwałtowną, niszczycielską i chaotyczną pasję kapryśnej natury. Zdarza się to jednak rzadko. Smok wschodni jest ucieleśnieniem natury, jej obdarzonym boską mocą duchem.



We Wspomnieniach historycznych Sy-ma C'iena czytamy relację Konfucjusza z jego spotkania z taoistycznym mistrzem Lao-cy (Laozi):

Ptaki latają, ryby pływają, zwierzęta biegną. Ten, kto biegnie, może upaść w pułapkę, ten, kto pływa, w sieć, tego, kto fruwa, może osiągnąć strzała. Ale oto mamy Smoka. Nie wiem, jak galopuje na wietrze ani jak dostaje się do nieba. Dziś widziałem Lao-cy i mogę rzec, że widziałem Smoka.

Konfucjusz

Generalny opis smoków Wschodnich Krain

Wygląd smoka jest skomponowany z dziewięciu stałych elementów, dziewięciu magicznych podobieństw: rogów, jak rogi jelenia; głowy, jak głowa wielbłąda; oczu, jak oczy demona; wnętrzości, jak wnętrzości żółwia (według innych źródeł tułowia, jak tułów mieczaka); szyi, jak szyja węża; łusek, jak łuski ryby; stóp, jak stopy tygrysa; pazurów, jak szpony orła; uszu, jak uszy byka. Co szczególnie, smok nie słyszy uszami, lecz rogami.

Z wyglądu smok ma łeb wydłużony, przypominający końską głowę, długi węzowy ogon, wielkie skrzydła i cztery czterozłazki łapy. (Choć często zdarzają się smoki bez zjawiskami przyrody. Np. smok podziemny musi bardzo uważać na swe poruszenia pod ziemią, bo jego ruchy wywołują na powierzchni trzęsienia ziemi; smok boski zaś rozkazuje wiatrom i chmurom).

Smocza perła jest niewielka, najczęściej biała, choć zdarzają się perły czarne. Perła jest przedmiotem niezwykle pożądanym przez magów, alchemików itp., czczonym przez kapłanów pewnych kultów. Z perły wytwarza się eliksiry przedłużające życie, przywracające młodzieńcze siły, umożliwiające latanie, oleje niewidzialności, itp. W zależności od rodzaju i wieku smoka, z którego wzięto perłę, możliwe jest wykorzystanie jeszcze innych jej magicznych mocy. Smocza perła bywa używana jako gąłka w magicznych laskach przez magów z wysokich poziomów i (zwłaszcza czarna) czarnoksiężników.

Czarodziejska obróbka i wykorzystanie mocy magicznych smoczego kamienia wymagają dużej wiedzy i wielkich umiejętności (też i odrobiny szczęścia) od próbujących tego dokonać. Jest to sztuka do opanowania dopiero na wysokich poziomach w znajomości magicznego kunsztu.

Smoki typowe

Każdy z nich pełni ściśle określone funkcje w porządku świata (czasem także smoki złe, niszczyciele), zajmuje się swoją dziedziną w wyznaczonym przez Niebiańską Administrację zakresie. Przykładowo – smok ziemski opiekuje się swoim jeziorem lub swoją rzeką, boski – odpowiada za opady na wyznaczonym terenie itp. Smoki ziemskie to najczęściej spotykana i najliczniejsza grupa smoków.

Rodzaje smoków

Smoki określa się przy pomocy dwóch kryteriów:

1) Po pierwsze (rodzaj), *podług miejsca występowania i aktywności życiowej* różni się smoki: **niebiańskie** (Niebo), **boskie** (sfera pomiędzy Niebem, a Ziemią), **ziemskie** (na Ziemi), **podziemne** (pod ziemią, aż do państwa podziemnego cieni i śmierci).

Cztery rodzaje smoków obrazują wertykalny porządek świata: Niebo, świat bóstw; Ziemię, świat ludzi śmiertelnych; Podziemia, świat cieni i demonów, ale także skarbów i metali; smok boski zamieszkuje Powietrze – sferę pomiędzy Niebem i Ziemią, przestrzeń nieustannego ruchu.

Niebiański nosi na grzbiecie pałace bóstw, którym nie pozwala spać na ziemi; boski przynosi potrzebne ludziom wiatry i deszcze; ziemski wyznacza bieg strumieni i rzek, podziemny pilnuje skarbów.

Borges, Zoologia fantastyczna

2) Po drugie, *znacząca jest barwa smoka wschodniego*. Spotkać można smoki **białe**, **błękitne**, **żółte** i **czarne**, także cesarskiego **złotego** smoka. Symbolika kolorów jest ściśle określona: biały – oznacza skromność i prostotę, żółty – to kolor doskonałości, piękna, środka i umiarkowania, złoty – symbolizuje prawdę, szlachetność, stałość. Barwa czarna to znaka negatywności. Smoki białe wyróżnia cnota, błękitne cechuje miłosierdzie, do złotych zanoszone są skargi i błagania.

Kolor smoka określonego rodzaju wyznacza jego charakter (zob. tabelkę). W obrębie tego charakteru smok zachowuje się podług wartości wyżej przypisanych podanym kolorom. Np. biały smok boski (chaotyczny dobry) jest skromny i naturalny w swych popędliwych odruchach, kierujący się zawsze pierwszym odruchem swego dobrego i cnotliwego serca. Impulsywny, mimo nadludzkiej inteligencji, może dać zwieść się pozorom, czego wielce potem żałuje.

smoki	niebiańskie	boskie	ziemskie	podziemne
białe		chaotyczne dobre		neutralne neutralne
błękitne	praworządne neutralne	chaotyczne neutralne	neutralne dobre	
żółte			praworządne dobre	neutralne dobre
złote	praworządne dobre			
czarne				chaotyczne złe

Niebiański smok

Opis: Potężny, o rozmiarach niewyobrażalnych na ziemi. Na swym grzbiecie nosi pałace Niebiańskich Bóstw. Lata (unosi się) powoli i majestatycznie. Promieniuje boską mocą, której jest pełen.

Spośród złotych smoków rekrutuje się jeden smok specjalny (Złoty Smok Cesarski).

Zdolności i moce: Swobodnie przemieszcza się wraz z pałacem na grzbiecie

między sferami egzystencji. Może stworzyć własną półsferę egzystencji. Otwiera przejścia między sferami boskim gościom i pententom. Jako strażnik boskiej siedziby, wyposażony jest w moce służące zarówno pasywnej (aury, aureole, tarcze, bezpieczne sfery, itp.), jak i aktywnej (boży gniew, starcie z powierzchni ziemi, unicestwienie) obronie. W walce nie może latać zbyt szybko i wykonywać gwałtownych manewrów, z uwagi na pałac na grzbiecie. Złote smoki dysponują mocami specjalnymi.

Boski smok

Opis: Sprowadza deszcz, dokonuje życiodajnych zaślubin nieba i ziemi. Smoki te wiosną podnoszą się z ziemi i w radości przyrody ulatują w niebiosy. Ich skrzydła rozkazują wiatrom, a niewstrzymany pęd zmiennego lotu jest jak nieustannie płynące chmury, którym smoki rozkazują. Gdy wyczerpują się ich siły – radość opuszcza świat – boskie smoki zstępują jesienią w głąb wód, by na dnie morza, w podziemnych jeziorach, rzekach, itp. zregenerować swą moc. Zapadają wtedy w letarg. Wśród ludów wschodnich popularne jest powiedzenie „Ziemia łączy się ze smokiem“ oznaczające życiodajny deszcz.

Spośród boskich smoków rekrutują się trzy smoki specjalne. (Seledynowy Smok świtu, wojowniczy Skrzydlaty Smok i znośzący mrok Smok z Pochodnią).

Zdolności i moce: Niesłychanie szybki i zwrotny, zwłaszcza w powietrzu. Bardzo bojowy i dobrze walczący. Jego obecności towarzyszy zawsze pęd powietrza (magiczny wiatr), który chroni go przed wystrzelonymi strzałami, wywraca przeciwników itp.

Boski smok ma władzę nad wiatrami, chmurami, deszczami. Określa wielkość opadów występujących w danym rejonie (od suszy po potop).

Ziemski smok

Opis: W przeciwieństwie do smoka boskiego, który opiekuje się wodami niebieskimi, smok ziemski ma w swej

pieczy wody płynące po powierzchni ziemi. Opiekuje się (zamieszkuje je) rzekami, jeziorami, większymi strumieniami (młode osobniki). Mimo małych rozmiarów, nie należy go mylić z tzw. smokiem wodnym *kiao*, który jest dużym gadem słodkowodnym. Wśród smoków jest ich najwięcej, doskonale się mnożą.

Spośród smoków ziemskich rekrutują się cztery specjalne (królowie czterech mórz).

Zdolności i moce: Doskonały i szybki pływak. Świetnie też lata. Najgroźniejszy w wodzie, gdzie ma kontrolę nad stworzeniami wodnymi. Do pewnego stopnia (w zależności od ilości opadów) określa poziom wody w zbiornikach naturalnych – przekopując lub zatykając ujścia wody pod ziemię. Moc przemierzania i przetwarzania ziemi, materiału skalnego, itp. wykorzystuje też dla tworzenia i udrażniania koryt rzek, strumieni. Może wzywać na pomoc boskiego smoka (ta moc nie działa w okresie jego letargu).

Podziemny smok

Opis: Są to jedyne smoki, wśród których występują osobniki o złym charakterze. Żyją pod ziemią. Często są strażnikami skarbów. Stada najstarszych (i najpotężniejszych) białych smoków – wypychając od spodu skały – tworzą góry. Mniejsze egzemplarze smoka czarnego zatrzymują wodę strumieni i studzien, większe wywołują złośliwe trzęsienia ziemi.

Spośród smoków podziemnych wywodzi się jeden rodzaj smoków specjalnych. (Czerwone Smoki)

Zdolności i moce: Na życzenie, może przenikać przez jednolitą materię naturalną, jak też drążyć podziemne korytarze. Najsilniejszy fizycznie ze smoków. Stosunkowo wolny. Starsze egzemplarze mogą wywoływać trzęsienia ziemi.

Smoki Krain Wschodu w Kryształach Czasu

Na Orchii smoki wschodnie zamieszkują odległe wyspy archipelagu leżącego na wschód od Archipelagu Centralnego. Niekiedy słyszy się pogłoski, że Katan władający Krajami Wschodu jest sam wcieleniem Złotego Smoka.

Generowanie smoków wschodnich – zasada ogólna:

Aby wygenerować smoka wschodniego, należy wziąć współczynniki typowego smoka, dowolnie wybranego rodzaju z *Kryształów Czasu* – choć jego siła (wysokość współczynników) powinna być odpowiednia do rangi generowanego smoka wschodniego (np.: smok ziemski – inna dla zamieszkującego małe jezioro, inna dla władcy wielkiej rzeki). Współczynniki brane są z poziomu smoka, który będzie służył nam za podstawę podczas generowania smoka wschodniego.

Np. chcemy uzyskać smoka boskiego z 10 poziomu – bierzemy współczynniki czerwonego smoka z 10 poziomu (młody samiec).

Tak przyjęte bazowe współczynniki (oznaczone literą S) przemnażane są przez wielkości podane dla każdego z 4. rodzajów typowych smoków wschodnich. Szybkość naziemną smoka-wzoru zamienia się na szybkość powietrzną. W wypadku broni, zmianom podlegają biegłość i zadawane obrażenia.

Rozmiary smoków wschodnich

Smoki wschodnie są przeważnie 3-4 razy dłuższe od zachodnich kuzynów, za to o połowę niższe. Nie dotyczy to smoków

ziemskich: te są 2, 3 a nawet 4 razy mniejsze od pierwowzoru; oraz smoków niebiańskich – są 10-100 razy większe.

Szybkość

Podawana jest szybkość w powietrzu. Na ziemi jest ona mniejsza i wynosi 0,8 szybkości w powietrzu. Smoki ziemskie pływają z szybkością 0,9 szybkości w powietrzu. Smoki podziemne pod powierzchnią poruszają się z prędkością powierzchniową, gdy przenikają przez materię i szybkością 0,4 gdy drążą tunele.

Moce smoków wschodnich

Moce dzielą się na dwa rodzaje: *stale aktywne* i *uaktywniane wolą smoka*. W opisie są one oddawane przez analogie do czarów (przeważnie druidycznych).

Smoki wschodnie zawsze (w każdej chwili, o ile nie są w humanoidalnej postaci) mogą posługiwać się swoimi mocami. Dlatego przyjmuje się, że **zawsze dysponują potrzebnym potencjałem magicznym** dla swych mocy (choćby nawet było to 10 000 pkt. PM – ale tylko dla posiadanej mocy).

Smoki czerpią potencjał magiczny z otoczenia (są siłami natury), nawet niezależny do ich sfery wpływów (boska umiejętność). Czerpią go również ze smoczej perły.

Dla scharakteryzowania siły, zasięgu, antyodporności, itp. używanych przez smoki wschodnie mocy przyjmuje się:

- 1) są używane jak z poziomu **5 + poziom** smoka rzucającego czar;
- 2) w razie użytego w opisie czaru uzależnienia jego siły od użytego PM, określa się się maksymalną siłę mocy smoka według przeliczenia – **1 pkt. PM/100 pkt. ŻYW**;
- 3) smoki dokładnie i zależnie od swej woli określają i wyznaczają (w granicach możliwości) zasięg i sposób działania swych mocy;
- 4) moce *stale aktywne* działają zawsze, choć zasięg ich działania może być przez smoka zmniejszony niemalże

do zera, jeśli smok traci przytomność, jego *moce stale* aktywne osiągają natychmiast pełny zasięg i pełną moc działania;

5) nic poza śmiercią, (ew. w przypadku mocy *uaktywnianych przez smoka* utratą przytomności) nie może przeszkodzić w ich użyciu wschodniego);

6) użycie wszelkich mocy jest **automatycznie** udane.

Naturalne smocze zdolności smoków wschodnich

Jak u smoków typowych *Kryształów Czasu*, za wyjątkiem:

- 1) Latania – latają niezwykle szybko, używając silnych skrzydeł i/lub mocy magii;
- 2) Ziania ogniem – nie dysponują w ogóle tą umiejętnością;
- 3) Transsublimacji (transformacji) – smoki zamieniają się w humanoidy, dysponujące określonymi umiejętnościami (zob. opisy rodzajów), w tej postaci smoki niewykrywalnie maskują swój prawdziwy charakter;
- 4) Nabycia profesji – nie dysponują tą umiejętnością, za to mają zdolność;
- 5) Magiczna kreacja w transsublimacji – stworzenia magicznego przedmiotu dla powstającego humanoidnego wcielenia (np. smok boski tworzy najczęściej miecz magiczny), o poziomie umagicznienia odpowiednim do poziomu smoka.

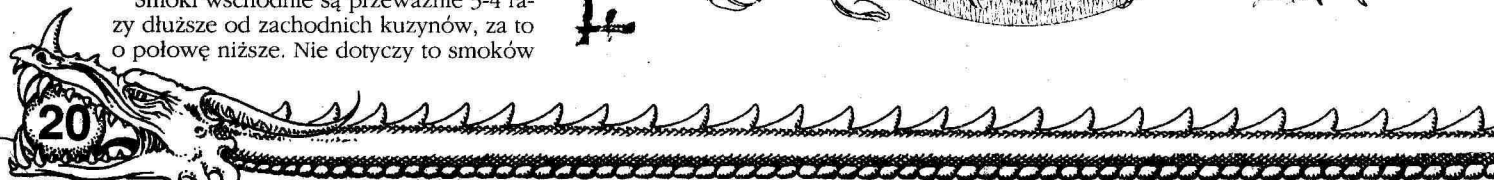
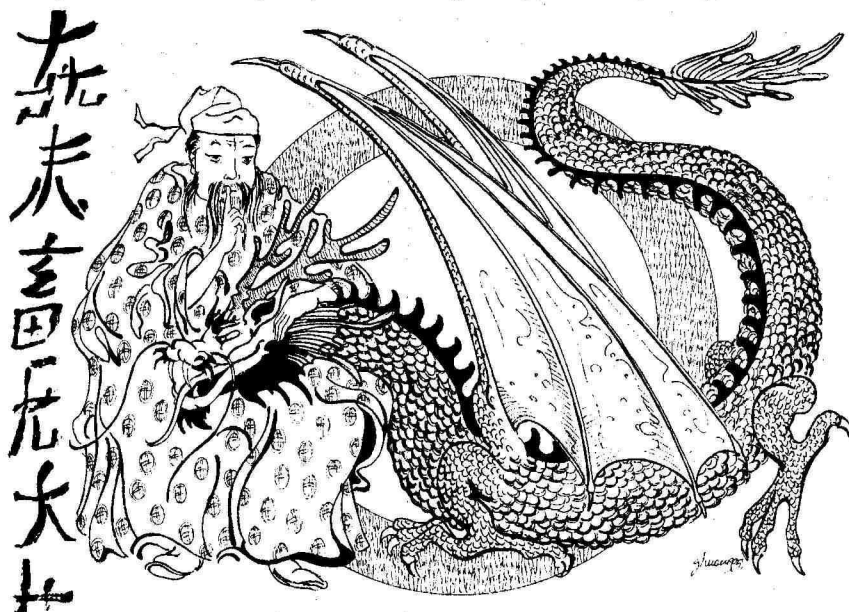
Typowe wielkie smoki wschodnie

Smoki niebiańskie

ŻYW: 12 S; **SF:** 4 S; **ZR:** 0,7 S; **SZ:** 1,2 S; **INT:** 15 S; **MD:** 20 S; **UM:** 10 S; **CH:** 10 S; **PR:** 10 S (12 S złote smoki); **Bronie:** 4 S; **Zbroja:** 10 S; **Odporności:** 7 S.

Moce smoka:

Stale aktywne: (jak półboskie przemiany i czary) *Boska aureola*, efekt *Symbolu przetrwania*, *Oblicze śmierci*, *Wzrok prawdy*, *Oblicze prawdy*, *Neutralizacja*



truczny, Ochrona myśli, Aureola nietykalności, Odwrócenie czaru.

Aktywowane wolą smoka: (jak półboskie przemiany i czary) *Orwarcie przejścia, Autoteleportacja, Zabicie siłą woli, Gniew boży, Kontrola żywiołu powietrza, Enklawa, Stworzenie półsfery egzystencji, unicestwienie bóstwa, Wola boska, Wymazanie, Sfera uzdrowień, Przejście do innej sfery egzystencji, Grom boży, Fala ewidentności, Grom, Odnalezienie drogi, Bariera mocy.*

Transsublimacja:

błękitne: półbóg z POZ **poziom smoka +2**

złote: półbóg/paladyn z POZ **poziom smoka/poziom smoka -5**

Smoki boskie

ŻYW: 2 S; **SF:** 3 S; **ZR:** 9 S; **SZ:** 2,5 S; **INT:** 3 S; **MD:** 2 S; **UM:** 7 S; **CH:** 5 S; **PR:** 5 S; **Bronie:** 5 S; **Zbroja:** 2 S; **Odporności:** 1 S + 10 do każdej odporności.

Moce smoka:

Stale aktywne: (jak czary druida) *Języki natury, Zaklęcie wzroku, stale działający efekt Symbolu nietykalności, Odporność na pogodę, Wywołanie wiatru, Zdrowienie.*

Aktywowane wolą smoka: (jak czary druida) *Błogosławieństwo natury, Sprrowadzenie deszczu, Zmiana pogody (tylko odnośnie deszczów i rozpogodzeń), Symbol strażniczy żywiołu (wody), Pominiecie, Oblęd otoczenia, Oczy natury, Uzdrawienie, Uśpienie stworzenia, (Uwaga: tylko smoki powyżej 20 poziomu) Kataklizm (tylko powódź i susza).*

Transsublimacja:

białe: rycerz z POZ **1/2 poziomu smoka +9**

błękitne: łowca z POZ **poziom smoka +7**

Smoki ziemskie

ŻYW: 1 S; **SF:** 0,8 S; **ZR:** 3 S; **SZ:** 1,5 S; **INT:** 2 S; **MD:** 1 S; **UM:** 5 S; **CH:** 1 S; **PR:** 3 S; **Bronie:** 0,7 S; **Zbroja:** 1 S; **Odporności:** 1 S.

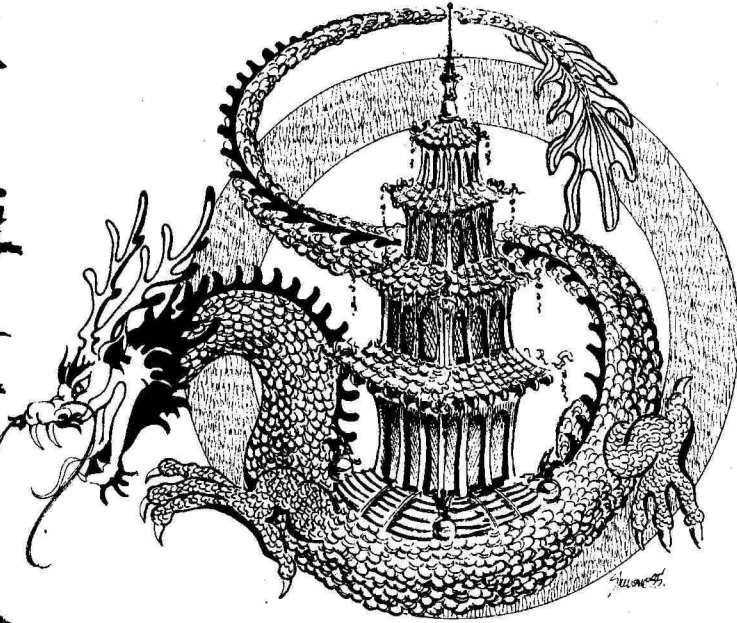
Moce smoka:

Stale aktywne: (jak czary druida) *Języki natury, Wykrycie naturalnego zagrożenia, stale działający efekt Symbolu nietykalności,*

ści, Lokalizacja zwierząt/roślin (wodnych), Zauroczenie zwierzęcia/rośliny (wodnych).

Aktywowane wolą smoka: (jak czary druida) *Pasterz natury (dzięki temu smok może, np. zmienić ukształtowanie terenu, bieg strumienia, pogłębić/zwęzić bieg rzeki, spowodować osunięcie skał, stworzyć płytką (do 10 cm głębokości/poziom) rozpadlinę, itp.), Przywołanie/odesłanie żywiołu (wody), Oblęd otoczenia, Pasterz zwierząt (wodnych), Wezwanie boskiego smoka (bazowe 20% + 1% na poz. smoka ziemskiego, że smok boski „usłyszy“ i przyjdzie z pomocą).*

坎
咸
恒
非
畜
夷



Transsublimacja:

błękitne: druid z POZ **1/2 poziomu smoka +1**

żółte: druid/iluzjonista z POZ **1/2 poziomu smoka / 1/2 poziomu smoka -3**

Smoki podziemne

ŻYW: 3 S; **SF:** 5 S; **ZR:** 0,5 S; **SZ:** 0,9 S; **INT:** 1 S; **MD:** 3 S; **UM:** 3 S; **CH:** 3

S; **PR:** 2 S; **Bronie:** 4 S; **Zbroja:** 5 S; **Odporności:** 1 S - 5 od każdej odporności.

Moce smoka:

Stale aktywne: (jak czary druida) *Języki natury, Wykrycie naturalnego zagrożenia, Kontrola temperatury, efekt Kamiennej skóry.*

Aktywowane wolą smoka: (jak czary druida) *Zmięczenie kamienia, Adaptacja w naturę (tylko pod ziemią: jest w stanie przeniknąć każdy element niemagicznej natury bez jakichkolwiek ubocznych, negatywnych efektów), (Uwaga:*

tylko smoki powyżej 20 poziomu) *Kataklizm (tylko trzęsienie ziemi).*

Transsublimacja:

białe: druid z POZ poziomu smoka
 żółte: druid/mag/wojownik z POZ **1/2 poziomu smoka / 1/3 poziomu smoka / 1/3 poziomu smoka**

czarne: barbarzyńca/czarnoksiężnik z POZ poziomu smoka - **9 / poziom smoka - 12**

Pokwitowanie dla wpłacającego	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla poczty
zł..... słownie	zł..... słownie	zł..... słownie
wpłacający	wpłacający	wpłacający
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIJE, PROSIMY)	imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIJE, PROSIMY)	imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIJE, PROSIMY)
MAG	MAG	MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136
stempel	stempel	stempel
pobrano opłatę	pobrano opłatę	pobrano opłatę
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego
zł.....	zł.....	zł.....

MONIKA I RAFAŁ KUCHARSCY

RZECZ O SMOKACH

Na temat rodowodu i charakteru smoków krąży wiele, często sprzecznych opowieści. Na wschodzie kapłani otaczają je wciąż jako opiekunów rodziny panującej i strażników eliksiru nieśmiertelności. W innych, chłodniejszych krajach, smok przeklinany jest jako wcielenie chaosu, niebezpieczny, obrzydliwy i nieczysty. Taki jego wizerunek trafił z wierzeń do europejskich baśni. Najczęściej przedstawiany jest jako pokryty łuską olbrzymi jaszczur. Ziome ogniem z pyska i siejąc grozę, unosi się nad ziemią na nietoperzych skrzydłach. Taki obraz smoka wywodzić się może stąd, że nasi bardzo dalecy przodkowie, odnajdując olbrzymie szkielety o dziwnie umieszczonych kościach, nic nie wiedzieli o istnieniu dinozaurów. W niektórych legendach smok jest potworem ziemnowodnym i podobnie jak syreny ma głowę długowłosej kobiety. Jako stworzenia poruszające się zarówno w wodzie, jak i w powietrzu porywa ludzi (w całości) oraz zwierzęta. Niekiedy zaś żywi się krwią na podobieństwo wampira. Brrr... wizerunek doprawdy nie budzący sympatii, wołę smoka z innej bajki. Na przykład z takiej...

„Pewien bardzo groźny smok na skutek dość niecodziennego zbiegu okoliczności spróbował owsianki. Potrawa tak mu zasmakowała, że zmienił mu się zarówno charakter, jak i wygląd, a trzeba powiedzieć, że nie był z natury zbyt sympatyczny. Odpadły wszystkie żelazne płyty, które okrywały jego ciało. Zamiast nich pojawiło się mięciutkie futerko. Smok zrobił się całkiem do siebie niepodobny; przestał groźnie

ryczeć i ziać ogniem, rzucił też do kąta wszystkie noszone wcześniej arkusze blachy i nity, które je ze sobą łączyły. Nie przyznawał się też do swojej poprzedniej diety, na którą składały się miasta polykane w całości (w sosie własnym) i ludzie, w odpowiednio dużych pęczkach. Jadł teraz owsiankę i bardzo szybko z dzikiego smoka stał się smokiem oswojonym. Została mu jeszcze jedna sprawa do załatwienia. Zazwyczaj wszystkie smoki ze złością gromadzą skarby, nasz nie był w tej materii wyjątkiem; nie porywał już księżniczek i nie pożerał każdego, kto mu się pod pysk nawinał, ale skarby miał nadal. Teraz zaś, jako że był oswojony, miał kilku przyjaciół i postanowił ich obdarować. Zaczął powoli wynosić z ciemności na słoneczną polanę worki pełne złota. Długo to trwało, ponieważ smok trzymał swoje skarby w głębokiej piwnicy, a schody do niej prowadzące były wąskie i niewygodne. I tak, zanim wyniósł na górę wszystkie worki, nie jeden raz zaczął swoimi żelaznymi skrzydłami o jakiś wystający kamień. Wreszcie, ostatni raz wspinając się po kamiennych stopniach, zaklinał jedno z nich w połowie schodów. Nie mógł go wydobyć, a może nie bardzo mu się chciało, więc zostawił je bez żalu. Kiedy wyszedł na słońce, zmrużył swoje smocze oczy zupełnie jak bardzo duży kocur. Z dawnej postaci zostały mu już tylko groźne pazury. Jego przyjaciele musieli pamiętać, żeby codziennie karmić go owsianką na mleku. Zdradzę wam teraz wielką tajemnicę – każdemu kotu trzeba jak

najczęściej dawać mleko, bo inaczej robilby się coraz większy i większy, i coraz bardziej opryskliwy. W końcu poszukałby sobie dużych, stalowych blach i garści odpowiednich nitów, później wyrosłyby mu skrzydła i wszystkie kłopoty zaczęłyby się na nowo.”

Tyle o mojej ulubionej bajce. W starożytnych mitologiach obraz smoka jest dalece mniej sympatyczny. Na Bliskim Wschodzie, gdzie występują groźne i przeważnie jadowite węże, smok miał gadzie ciało i uosabiał wszelkie zło. Egipski bóg-wąż, Apep, zaczął się o świcie na boga-słońce Re, aby go pożreć. Zwycięstwa Apepa śmiertelnym objawiały się jako zaćmienia słońca. Grecy i Rzymianie przejęli częściowo ideę smoka-węża jako złowrogą siłę Chaosu. Pyton, syn Gai, z rozkazu Hery prześladował brzemiennej kochankę Zeusa, Leto. Smoka-węża Pytona zabił syn Leto, Apollo – Chaos został pokonany przez sztukę, wiedzę, piękno i postęp. Jako siła dobroczynna smok-wąż był chtoniczną istotą podziemną. Czuwał nad urodzajem, strzegł skarbów i pięknych dziewczyn, głosił na żądanie wyrocznie. Był atrybutem bóstw związanych z medycyną, Asklepiosa i Hygei. W mitologii greckiej smok Ladon jako istota czujna, o bardzo przenikliwym wzroku, strzegł złotych jabłek w ogrodzie Hesperyd. Wcieleniem zła natomiast jest Hydra Lernejska, której zabicie było jedną z 12 prac Heraklesa. Potwór ten, zrodzony z Tyfona i Echidny, żył w grotcie w okolicach jeziora Lernejskiego. Miał ciało psa i dziewięć węzowych głów. Herakles

ZAMAWIAM:	ZAMAWIAM:	ZAMAWIAM:
PRENUMERATE PISMA "MAGIA I MIECZ" <input type="checkbox"/> nr 15 - 17 za 10,50 ZŁ (105000zł) <input type="checkbox"/> nr 15 - 20 za 21,00 ZŁ (210000zł)	PRENUMERATE PISMA "MAGIA I MIECZ" <input type="checkbox"/> nr 15 - 17 za 10,50 ZŁ (105000zł) <input type="checkbox"/> nr 15 - 20 za 21,00 ZŁ (210000zł)	PRENUMERATE PISMA "MAGIA I MIECZ" <input type="checkbox"/> nr 15 - 17 za 10,50 ZŁ (105000zł) <input type="checkbox"/> nr 15 - 20 za 21,00 ZŁ (210000zł)
"MAGIA I MIECZ - LABIRYNT" <input type="checkbox"/> nr 2 za 3,90 ZŁ (39000 zł)	"MAGIA I MIECZ - LABIRYNT" <input type="checkbox"/> nr 2 za 3,90 ZŁ (39000 zł)	"MAGIA I MIECZ - LABIRYNT" <input type="checkbox"/> nr 2 za 3,90 ZŁ (39000 zł)
Archiwalne numery "Magii i Miecza" nr <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 po 2,20 ZŁ (22000 zł), nr <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 po 2,60 ZŁ (26000 zł), nr <input type="checkbox"/> 13 po 3,50 ZŁ (35000 zł),	Archiwalne numery "Magii i Miecza" nr <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 po 2,20 ZŁ (22000 zł), nr <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 po 2,60 ZŁ (26000 zł), nr <input type="checkbox"/> 13 po 3,50 ZŁ (35000 zł),	Archiwalne numery "Magii i Miecza" nr <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 po 2,20 ZŁ (22000 zł), nr <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 po 2,60 ZŁ (26000 zł), nr <input type="checkbox"/> 13 po 3,50 ZŁ (35000 zł),
(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)	(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)	(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)



zabił smoka, zaś z jego krwi zrobił truciznę do swoich strzał. Krew smoka była w wielu mitologiach fetyszem wojennym, wszelkie zanurzone w niej ostrza zadawały śmiertelne, nieuleczalne rany. Również zęby potwora były talizmanami, zapewniającymi pomyślność i zdrowie. Gdy mityczny Kadmos zakładał Teby, zabił węża-smoka i zasiał jego zęby w ziemi. W ciągu nocy wyrosli z nich groźni wojownicy, którzy walcząc ze sobą powybijali się niemal do szczeru. Ocalało ich jedynie pięciu. Stali się oni protoplastami arystokracji tebańskiej. W źródłach historycznych również mamy fantastyczne opowieści na temat smoków. Pliniusz w swojej „Historii naturalnej” twierdzi, że bestie te napadają latem na słonie, aby orzeźwić się ich krwią. Krew słonia jest bowiem, jak wszystkim wiadomo (!?) zimna.

W Biblii smoki posiadają wyłącznie ujemne cechy. Wymieniane przez Stary Testament smoki (hebr. *tannin*) bywają zwierzętami morskimi lub lądowymi. Nazywane są: szakalami, bazyliškami, jaszczurami, węzami, krokodylami, wielorybami, Lewiatanami, a nawet hipopotamami. Najwyraźniej nadawano im imiona istot, których spisujący święte teksty obawiali się. Dlatego przedstawili je jako stwory groźne i obrzydłe, niosące zagładę i nieszczęście, przeciwników Stwórcy. Był też w Biblii smok symbolem pogaństwa i bałwochwalstwa. W Babilonie wielki, żywy smok czczony był jako bóg. Król tego kraju wezwał proroka Daniela (Daniel 14, 22-27), aby oddał poczwarcze cześć boską. Prorok nakarmił troskliwie smoka daniem ze smoly, sadła i sierści (moty jakby znajomy...), od którego bestia pękła, tracąc nadprzyrodzony autoritet. Obraz węża-szatana-smoka jako strąconego anioła pojawia się w chrześcijaństwie. W „Apokalipsie” znajdziemy takie oto zwierzę: „smok wielki, ryż, mający siedem głów i dziesięć rogów, a na głowach siedem koron; ogon jego ciągnął się przez trzecią część gwiazd niebieskich”. W sztuce chrześcijańskiej przedstawiano smoka leżącego bezsilnie pod stopami Archanioła Michała, niektórych świętych i męczenników. Święty Jerzy walczył podobno ze smokiem, broniąc pięknej dziewczycy, którą następnie poślubił. Niestety, dzielny ten rycerz został skreślony w 1969 z listy świętych.

W baśniach smok pojawia się często jako strażnik skarbu lub wprowadzonej królewskiej córki. Jest obrazem trudności, które trzeba pokonać przed osiągnięciem wielkiego celu. Jung widzi w mitach o walczących ze smokami odzwierciedlenie walki ego z recesywnymi siłami psychiki nieświadomej. Księżniczka jest w baśniowej tradycji symbolem celu i najwyższego dobra, które bohater może osiągnąć po pokonaniu różnych przeszkód i niebezpieczeństw. W psychoanalizie interpretowana jest

jako ucieleśnienie nieświadomości indywidualnej, w przeciwieństwie do „starego króla” jako reprezentanta nieświadomości zbiorowej. Piękną księżniczkę uwalnia ze szponów smoka dzielny rycerz lub książę. Bohater jest ucieleśnieniem młodzieńczego, aktywnego moralnie działania i przemiany, wytrwałego znoszenia przeciwieństw. Można go rozumieć jako przedstawiciela zwycięskich sił ego.

Przez dłuższą chwilę było bardzo poważnie, a teraz niezbyt tradycyjna bajka:

„W pewnym niedużym, ale szczęśliwym królestwie żył sobie mądry król o nieco konserwatywnych poglądach. Miał on oczywiście piękną córkę. Królowa była nie tylko piękna, ale też rozumna i bardzo miła. I co się rzadko zdarza szlachetnie urodzonym pannom, władała bronią lepiej od wszystkich znanych ksiąząt. W owym królestwie każda księżniczka osobliwie obchodziła dzień swoich szesnastych urodzin. Mianowicie z rozkazu króla odwożono ją na górę, zamieszkałą przez straszliwego smoka, aby tam spędziła noc. Rankiem miał ją uwolnić dzielny książę, zabijając poczwarcę. Zwyczaj ten był starodawny, zaś nasz król był, jak już mówiłam, nieco konserwatywny. Tak się złożyło, że wszyscy dzielni ksiąźta bardziej interesowali się nauką i poezją niż szermierką. Nasza bardzo mądra księżniczka spytała ojca, czy nie można wprowadzić pewnej zmiany. Żał jej było miłego księcia w okularach na nosie. Chciała wziąć ze sobą miecz i pomóc mu zabić smoka. Bardzo niezadowolony król nie chciał się zgodzić na dziwaczny, jego zdaniem, pomysł pięknej księżniczki. Cóż było robić... Królowa z księciem długo nad tym myśleli i młodzieniec, choć bardzo odważny, zdawał sobie sprawę z braku swoich szermierczych umiejętności. Myśleli, myśleli, aż wymyślili. Wymyślił się cichaczem z miasta, dzień przed urodzinami królowej. Jeżeli nie dało by się załatwić całej sprawy polubownie, postanowili walczyć ze smokiem, ale najpierw królowa miała z nim podyskutować. Odważna, miła i bardzo ponętna księżniczka podeszła do jaskini potwora i zawołała, najpierw po cichu, a później trochę głośniej - „Smoku, kochany smoku. Wyjdź do nas, oswoimy cię i nikt nie będzie z nikim walczył”. Na te słowa wyszedł z jaskini smok, który miał podejrzanie mokre oczy. Okazało się, że jest zupełnie oswojony. Strasznie było mu smutno mieszkać z dala od wszystkich. Po raz pierwszy w życiu ktoś nazwał go „kochanym” i bardzo się wzruszył. Szlachetnie urodzona para nastolatków zamiast zabijać przedstawiciela ginącego gatunku, odbyła przejażdżkę do

miasta na smoczym grzbiecie. Jedyny problem jaki pojawił się przed szczęśliwym zakończeniem, to jak przekonać starego króla o nieco konserwatywnych poglądach, że smoki nie porywają już księżniczek i nie zieją ogniem...”

Jak na razie, nikt z jagogłowych nie założył katedry drakologii, tak więc smok pozostaje symbolem wieloznacznym, na poły baśniowym, na poły filozoficznym. Duży wpływ na to jak jest tłumaczony, mają wierzenia dominujące w danym zakątku świata. Tam gdzie kulturę kształtowało chrześcijaństwo, smok jest najczęściej stworzeniem groźnym, okrutnym, brzydkim i niezrozumiałym. W dziecinnych bajkach jest negatywnym bohaterem, na którego polują całe tabuny ksiąząt i rycerzy. Można go bezkarnie wywieść w pole, okraść (ze skarbów lub księżniczki) itp... Kto w walce z takim stworem przestrzegalby fair-play... Ostatnio, na szczęście, pod wpływem filozofii wschodu pojawiają się w bajkach dla dzieci smoki wegetarianie, łuską okryci mędrcy, czy zgoła rycerze przyjaźniący się ze smokami. Przeróżnym, mniej lub bardziej poważnym autorom, trudno ustalić „obowiązujący” wzorzec smoków. I dobrze - majestatyczne, uskrzydłone gady pozostają wyrazem naszych skrytych myśli, dobrych, złych i najróżniejszych.



MAGIĘ I MIECZ

I INNE PRODUKTY
WYDAWNICTWA „MAG”

MOŻESZ NABYĆ
WE WSZYSTKICH KMPiK-ach
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
ORAZ W NASTĘPUJĄCYCH PUNKTACH:

1. Księgarnia „Eureka”
ul. Kołłątaja 34,
Wrocław
2. Księgarnia „Sami”
ul. Rejtana 8,
Wrocław
3. Sklep „Skrzat”
ul. Podwale,
róg P. Skargi,
Wrocław
4. PHU „Mimax”
ul. Piłsudskiego 34,
Szczecin
5. Księgarnia „U Izzy”
ul. Wilcza 71,
Warszawa
6. Księgarnia-Antykwariat
ul. Belwederska 6,
Warszawa
7. Sklep „Clown”
ul. A. Struga 4,
Łódź
8. Sklep „Plastuś”
ul. Zamianą 16
Warszawa
9. Dom Towarowy
„KRAKUS”
stoisko Centrum Gier
podziemie
ul. Anny 1
Kraków
10. Księgarnia Naukowa
ul. Jagiellońska 6
Szczecin
11. Sklep „Ala i As”
ul. Strzelecka 8
oraz
ul. Św. Marcina 47
Poznań

PROponujemy Wam nową serię GIER KSIĄżKOWYCH



Tomasz Kołodziejczak
„Rzeźbiarze pierścieni” Marzec 1995

CYBERPUNK

Jacek Komuda i Grzegorz Karykowski
„Pogranicze” Kwiecień 1995

FANTASY

Artura Marciniak
„Zagadka rezerwatu” Maj 1995

HORROR

SAM NA SAM Z PRZYGODĄ!

Wydawnictwo SR
00-963 Warszawa 81 skr. poczt. 3
tel. 628-07-82

NOWOOTWARTY SKLEP Z GRAMI



ROBSON

Szegoki wybór gier, czasopism
polskich i zagranicznych

Gry planszowe, przygodowe,
strategiczne, RPG (fabularne)

Ponad 100 tytułów amerykańskich
gier planszowych

Bogata oferta gier komputerowych

Przystępne ceny

W ciągłej sprzedaży wszystkie numery
„Magii i Miecza”, *Warhammer*
i inne produkty wydawnictwa „MAG”

Prowadzimy także sprzedaż hurtową

ul. Chełmska 36 00-737 Warszawa
tel./fax 41-67-25

ZAPRASZAMY DO ODWIEDZENIA NASZEGO SKLEPU

w godzinach 11-19 (poniedziałek-piątek)
10-15 (sobota)

RAFAŁ GAŁECKI

DWA KOŃCE KIJA

Część pierwsza – dla MG, czyli o tym, co smoki lubią najbardziej.

Drugi Mistrz Gry, pierwsza część tego artykułu jest przeznaczona tylko i wyłącznie dla Ciebie, dlatego najlepiej zabierz ją jak najszybciej sprzed nosa swoich graczy.

Smok jest bydlęciem niezwykle silnym, a przy tym inteligentnym. Jednym słowem, jest niesłychanie groźnym przeciwnikiem dla każdej drużyny – tak przynajmniej być powinno. Jeżeli więc twoja drużyna rozprawia się z takowym gadem w przysłowiowe dwie rundy, a spotkanie z rzeczoną bestią traktuje już z czystą rutyną, to znak najwyższy, że coś jest nie tak – najwyraźniej powinienes przeczytać ten artykuł.

Nie chcę przypisywać niniejszej pracy żadnemu konkretnemu systemowi, zachowując tym samym pewną jej elastyczność i charakter uniwersalny. W tym celu przyjąłem pewne założenia, z którymi będziesz się musiał pogodzić. Będę operował swoistym archetypem smoka, czyli przykładem najbardziej typowego przedstawiciela tej gadziej rodziny.

Wyteż więc swoje szare komórki i spróbuj sobie wyobrazić Tharqea Zaagharrgha Zess Dhubgyxa, jak nazwałem naszego pupila. Tark (chyba się nie obrazi, jeśli dla uproszczenia tak właśnie będziemy na niego mówić) jest smokiem czerwonym – cokolwiek by to znaczyło – bowiem już od urodzenia jego ciało jest pokryte prześliczną łuską w takim właśnie kolorze, w najprzeróżniejszych odcieniach czerwieni – od karmazynowego po ciemną wiśnię. Dawno już osiągnął dojrzały wiek, a z czasem jego koledzy ozwali go nawet mianem „starego samotnika”. Co za tym idzie, Tark jest smokiem doświadczonym, niezwykle inteligentnym i przede wszystkim bardzo potężnym – pod względem rozmiarów swego ciała, rzecz jasna. Od głowy poczynając, po koniec ogona liczy sobie coś koło 80 metrów, zaś jego wspaniałe, błoniaste skrzydła osiągają rozpiętość rzędu 60 metrów. Waży skromne 25 ton, a paszczę ma jak... „kopara” – że się tak dosadnie wyrażę. Na dodatek, jak przystało na każdego zdrowego smoka, zionie pióropuszem ognia, długim na dobre 70 metrów. Na koniec warto jeszcze wspomnieć, że

posiada równie ogromnych rozmiarów skarb, oczywiście dobrze ukryty – ale o tym później. Jest się czym chwalić, co?

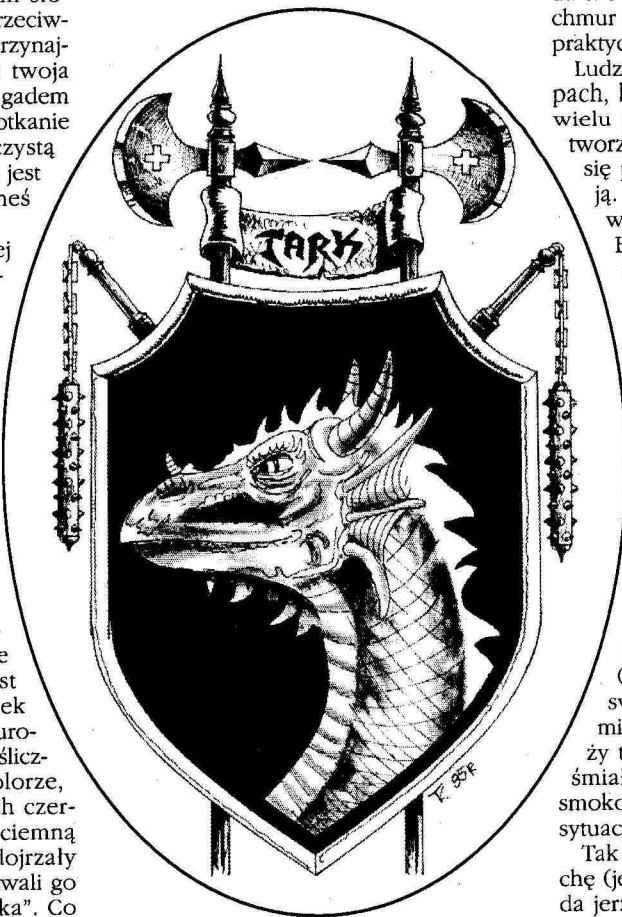
Alte to wszystko jest diabła warte, jeśli Tark natrafi na bandę bohaterów – herosów (albo jak niektórzy takich nazywają: pakerosów), którzy tylko mieczykami swymi supermagicznymi błysną i „ciachu, machu – smok do piachu!”. Szanowny Mistrz, wszak dać się zabić każdy potrafi, nie trzeba więc tego specjalnie unaoznaczać na przykładzie smoka. Nasz Tark głupi nie jest i za cel ruchomy służyć

nagle widzi podróżującą spokojnie grupę kilku małych ludzików (z daleka wszystko wydaje się małe). I co wtedy robi? – pytanie za 10 punktów! Atakuje? – pudło! Przecież smok (a przynajmniej nasz Tark) nie jest berserkerem; najpierw pomyśli, zanim cokolwiek zrobi. Wykona szybki nawrót tak, aby ustawić się od strony słońca – jak wiadomo, nikt na słońce nie patrzy, a jak nawet popatrzy, to tyle mu z tego przyjdzie, że na jakiś czas osłepnie i zobaczy co najwyżej wielkie, purpurowe kręgi. Jeśli akurat pogoda nie dopisuje, lecący wysoko pośród chmur smok i tak będzie dla tych z dołu praktycznie niewidoczny.

Ludzie zwykle podróżują w dużych kupach, bo to przecież bezpieczniej. Gdy wielu jerzych (sic!) zbierze się razem, tworząc rodzaj karawany, od razu stają się pewni siebie i niczego się nie boją. Taka sytuacja jest dla smoka nad wyraz przejrzysta – tylko „cienkie Bolki”, zwykle chłopki i knypki są tak strachliwe, by dla bezpieczeństwa trzymać się w kupie. Takich najłatwiej „skubnąć” – zanim się zorientują, co się dzieje połowa umrze ze strachu, a reszta nawet nie zauważy jak w nagłym zamieszaniu zniknie paru biedaków. Nawet ogniem ziać nie trzeba, co najwyżej dla efektu. Jednak co innego, jeśli smok przyuważy podróżującą samotnie małą grupkę. Kilku samotnych ludzików daje już powody do zastanowienia. Albo są to trędowaci lub tak szaleni, że nie boją się tych wszystkich potworów (jakieś 30% każdego bestiariusza), swobodnie hasających poza miastami. Albo są na tyle odważni, co należy tłumaczyć – silni. Pojęcie drużyny śmiałków – bohaterów jest z reguły smokom bardzo dobrze znane. W takiej sytuacji z wrogiem należy się liczyć.

Tak więc Tark polata sobie jeszcze trochę (jednak nie na tyle długo, żeby banda jerzych gdzieś się schowała) i poobserwuje. Dzięki temu spróbuje wyciągnąć maksimum informacji z minimum danych. A nuż któryś w dole będzie rzucał jakiś czar, a wtedy Tark będzie miał pewność, że wśród podglądanych znajdują się przedstawiciele „tych parszywych” profesji czarodziejskich lub (i) kapłańskich. W każdym razie smok będzie miał trochę czasu, by podjąć taką akcję, która w danym momencie powinna być najskuteczniejsza.

Tark ma dwie opcje: zaatakować zaskoczenia lub wykonać tzw. „zmyłę”. W jakichś 7 przypadkach na 10 wybierze



nikomu nie będzie. Życie wiele go przecież nauczyło i skoro zdołał przeżyć już całe wieki, nieomylny to znak, że musiał opanować niejedną taktykę.

Taktyka ataku

Tark pospał sobie, przeciągnął się, ziewnął i wyruszył z pieczary patrolować swój rewir. Leci sobie wysoko, wysoko i swym sokolim – tj. smoczym wzrokiem wypatruje, co też się tam w ogóle dzieje. Szybkuje, szybko, aż tu

to drugie. Tym bardziej, że „zmyła” wcale nie wyklucza późniejszego skorzystania z możliwości pierwszej.

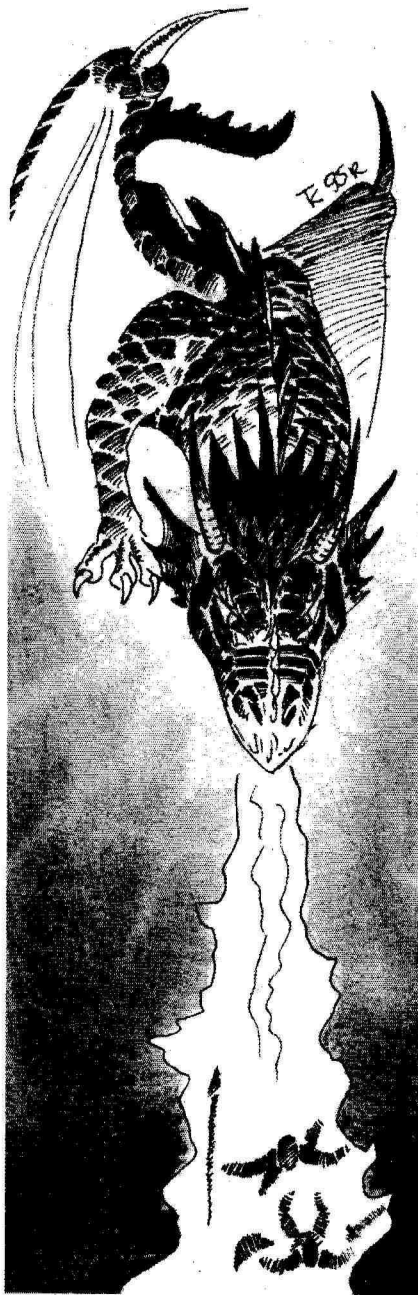
„Zmyła” jest dla doświadczonego smoka zadaniem dość prostym, za to o wiele bardziej skomplikowanym dla Mistrza Gry, który musi to przecież odegrać. Przyjrzyj się zatem, drogi Mistrzu, jak nasz Tark wykonuje ten banalny chwyt. Oto smok przybiera miły wyraz paszczy (che-eeeeessel) i z gracją ląduje przed drużyną, zachowując przy tym bezpieczną, jak by się wydawało – dla obu stron, odległość jakichś 15 do 20 metrów. W rzeczywistości jest to zupełnie przyzwoita odległość, ale tylko dla niego; smocze zionienie sięga przecież znacznie dalej. Tark nie wykonuje żadnych gwałtownych ruchów, szczerzy w przyjaznym uśmiechu klawiaturę swoich okazałych kłów i zarazem bacznie obserwuje reakcję jerzych.

Jeżeli włosy bohaterów nie stają dęba, jeżeli nie uciekają w popłochu, krzycząc na całe gardło: smooook!!!, to albo ich ze strachu sparaliżowało, albo też dają popis nadzwyczajnej odwagi – a wobec tego należy wnioskować, że stanowią dla Tarka poważnych przeciwników.

– Witajcie dzielni poszukiwacze przygód! – wali na przywitanie swoją gadkę-szmatkę Tark. Proszę zwrócić uwagę, MG, że mówi to dziwnym głosem, jak wszystkie smoki rozmawiające z jerzymi. Głos jest dziwny nie dlatego, że smoczy (co za rasista by tak myślał!?!), lecz dlatego, że Tark mówi na wdechu – a robi tak po to, żeby być gotowym w każdej chwili zionąć ogniem.

– Jak widzicie – kontynuuje nasz smok – nie jestem wcale taki straszny, jak mnie malują. Cha, cha, cha! Dobra, przejdźmy do rzeczy, bo się spieszę. Otóż wjechaliście na zupełnie bezpieczny obszar, który ja właśnie patroluję. Jest bezpieczny, bo bezwzględnie tępię wszelkie szkodniki, które się tu pojawiają. Jest to ciężka praca, bo bez przerwy coś włazi. Nie dalej jak wczoraj ubilem całkiem sporego demona. Wracając do rzeczy, nie robię tego za darmo. Każdy, kto przejeżdża przez te ziemie, musi uiścić „smokowe”. Od chłopów pobieram sztukę złota, od mieszczan dychę, a od szlachetek po stówce! No, to jak, płacimy?

Teraz wszystko zależy od tego, jak postąpią bohaterowie. Z pewnością będą stali przez moment jak wryci. Być może magowie i kapłani spróbują rzucać jakieś czary czy to ochronne, czy nawet ofensywne. Do tego oczywiście nie można dopuścić, stanowi to przecież zagrożenie dla Tarka, który nie może przecież wiedzieć, jaki czar jest właśnie rzucony. W tej sytuacji ryknie po prostu na tyle głośno, by przerwać całe to magiczne zaklęcie. Choć nie zniszczy w ten sposób rzuconych zaklęć, zyska chwilę czasu, którą poświęci na krótkie wytłumaczenie bohaterom, iż bardzo nie lubi, kiedy w jego obecności rzucają jakieś czary; wobec czego potraktuje taki czyn jako akt agresji i odpowiednio zareaguje. Być może uda mu się dzięki temu powstrzymać narwańców i wciągnąć drużynę w dłuższą rozmowę. Cała ta pogawędka powinna mu powiedzieć nieco więcej na



temat siły bohaterów. Spróbuje przekonać wszystkich o swoich uczciwych zamiarach, by potem w sprzyjającym momencie zaatakować lub odlecieć w celu obrania nowej taktyki.

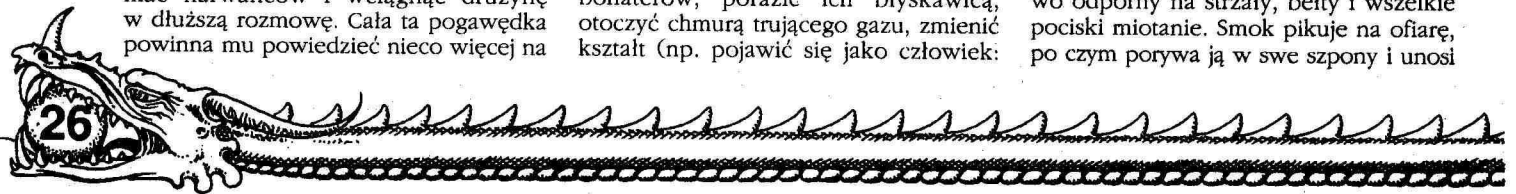
W tym miejscu pozwolę sobie na pewną dygresję. W wielu systemach smoki są istotami magicznymi i potrafią posługiwać się magią. Rzucają czary magii czarodziej-skiej lub (i) kapłańskiej. Oczywiście nie są w tym tak dobre, jak przedstawiciele właściwych profesji, mają jednak zwykle tę przewagę, że do rzucenia zaklęć wystarczy im tylko odrobina koncentracji, a nie gesty i słowa. Wyposażony w taką dodatkową broń Tark poczułby się znacznie pewniejszy. Mógłby na przykład, w zależności od znanych mu czarów, stać się niewidzialny, zmienić kolor łuski (jako smok złoty, czyli dobry, mógłby budzić większe zaufanie), rozproszyć magię bohaterów, porazić ich błyskawicą, otoczyć chmurą trującego gazu, zmienić kształt (np. pojawić się jako człowiek:

„Cześć, chłopaki! Jestem przyjaźnie do was nastawionym bohaterem niezależnym i tej nocy ja mogę stać na warcie!”), zamienić drużynę w stado bydła (bo to dużo dobrego mięsa), w razie odwrotu ewakuować się teleportacją w bezpieczne miejsce lub uleczyć odniesione w walce rany. Jest w czym wybierać, przed smokami stoi cała gama dodatkowych możliwości. Proponuję ci, Mistrzu, odpowiednio wykorzystać tę szansę. Ja niestety nie mogę posłużyć się tą opcją w moim przykładzie, gdyż nie wiem, jaką magią dysponują twoje smoki.

Zalóżmy, że w trakcie rozmowy czy po jej niefortunnym zakończeniu, Tark zdecydował się – lub został do tego zmuszony – zaatakować. Pierwsze, co robi w tej sytuacji, to zionie, wybierając przy tym taki kąt strumienia ognia, aby objąć nim jak najwięcej bohaterów. Zwróć uwagę, że będąc do tego przygotowanym, uczyni to bez wahania i błyskawicznie. W tych okolicznościach bohaterowie będą całkowicie zaskoczeni, a nawet jeśli nie, to i tak Tark powinien być od nich szybszy. Tak potężna fala płomieni przerwie bohaterom wszystkie zamierzone akcje, które właśnie podjęli (np. zmarnuje rzucane czary). Oprócz zabójczych obrażeń, jakich doznają ofiary żywiołu, wszyscy bohaterowie zostaną na krótką chwilę oślepieni. To pozwolił Tarkowi wzbić się w powietrze i przygotować do kolejnego, miażdżącego wroga ataku.

Atak z powietrza jest ulubionym elementem taktyki każdego smoka, bowiem zyskuje on wówczas znaczną przewagę nad nie potrafiącym latać przeciwnikiem, a zarazem nie ma żadnego problemu z podjęciem ewentualnej ucieczki. Możemy wyróżnić tu dwie zasadnicze formy ataku z powietrza. Dla ułatwienia nazwijmy je: „glebowanie” i „porwanie”. To pierwsze smoki stosują rzadziej, bowiem łączy się z przestawieniem na walkę bezpośrednią. Druga możliwość jest znacznie korzystniejsza i polega na eliminacji poszczególnych przeciwników. Podjęcie decyzji o wyborze pierwszego lub drugiego wiąże się z pozycją, jaką przyjęli wrogowie. Jeżeli drużyna, kierując się instynktem stadnym, zbierze się w kupie lub po prostu będzie, niczego nie podejrzewając, podróżować łeb w łeb, tj. w bliskiej odległości obok siebie, smok zastosuje „glebowanie”. Jeżeli drużyna ze strachu (lub z rozsądku) rozbiegnie się we wszystkich kierunkach – co zdarza się najczęściej – smok posłuży się „porwaniem”.

Powróćmy do naszego ulubieńca, Tarka. Wzbił się wysoko w powietrze, a świeżo upieczona (sic!) drużyna rozbiegła się na wszystkie strony, aby uniknąć powtórnego przypalania. Tark kołuje ponad nimi i wybiera sobie ofiarę, na której zastosuje „porwanie”. Kieruje się przy tym logiką i wybór pada na potencjalnie najgroźniejszego przeciwnika, tj. na maga lub kapłana, których czary mogą go przecież osiągnąć i nékać przez dłuższy czas. Na strzelających z łuku czy kuszy nie zwraca uwagi, bowiem, jak wszystkie smoki, jest wyjątkowo odporny na strzały, bełty i wszelkie pociski miotane. Smok pikuje na ofiarę, po czym porywa ją w swe szpony i unosi



wysoko, wysoko w górę. Jeżeli ofiara się zbyt szamocze, Tark może się okazać na tyle łaskawy, by ją puścić wolno. Niestety ów nieszczęsny ma pecha, jeśli nie posiada magicznej zdolności latania – spada na ziemię z wysokości kilkuset metrów, kończąc w ten sposób swój marny żywot. Oczywiście schwyty, przewidując, co się z nim stanie, może zachowywać się cicho jak mysz pod miotłą lub nawet schwytać się któregoś ze szponów. Tark najpierw ściska takiego delikwenta na papkę, a potem w charakterze malej przekąski transportuje do pyska. I tak po kolei, aż do „porwania” ostatniego ze śmiałków.

„Glebowanie” jest całkowicie odmienne od „porwania”. Smok po prostu spada na drużynę całą masą swego potężnego ciała, robiąc marmoladę z tych, którzy nie zdążyli uskoczyć. Następnie wypadałoby dla smaku tę papkę podsmażyć, więc nasz pupil, nie ruszając się z miejsca, chucha „pod się”. Powstaje dzięki temu małe palenisko, w którym pechowci bohaterowie pełnią rolę opału. Niektórzy mówią, co prawda, że smoki wcale nie są odporne na własny ogień, ale się mylą. Prawdą jest, że na dłuższą metę im szkodzi, jednak różnica między przypalonym smokiem, a przypalonym bohaterem jest taka, jak między oparzeniem pierwszego stopnia, a zwęgleniem (patrz: fachowa literatura medyczna).

Na nieszczęście dla smoków, bohaterowie dość często grają nie fair, bowiem posługują się różnego rodzaju magią ochronną. I tak, mogłoby się okazać, że po wykonaniu „glebowania” i chuchnięcia, oszołomieni, ale wciąż żywi bohaterowie, zamiast zamienić się w smakowite frytki, jakimś cudem zdołali wyczołgać się spod brzucha Tarka. Smoki mają, niestety, poważne problemy ze startem z miejsca. W zasadzie powinni wziąć parę metrów rozbiegu, zanim uda im się wzbic w powietrze. Dlatego w takim wypadku nasz Tark znalazłby się w sytuacji wymagającej walki bezpośredniej. Mieczki jerych, choć dość krótkie w smoczej skali, bywają niesłychanie ostre, a czasem nawet niebezpieczne (człowieka też można zabić szpilką, nie?). Ale przecież smok też nie jest bezbronny. Wyposażony jest w broń, jaką dała mu natura, czyli przednie łapy, idealnie nadające się do rozrywania wszelkiego rodzaju pancerzy oraz paszczę pełną dłuugich i oostrych kłów, służących do dekapitacji bohaterów.

Co się jednak stanie, gdy śmiałkowie spróbują smoka otoczyć (cha, cha, od tyłu mnie nie dziabnie!). Będzie to ich pierwszy i być może ostatni błąd. Jeżeli Tark zostanie zaatakowany z boku lub nawet z obu stron na raz, po prostu gwałtownie rozwinie skrzydła. Uderzenie potężnym

skrzydłem będzie dla bohaterów zarówno zaskakujące, jak i fatalne w skutkach. Trafiony jeryz przypuszczalnie posybuje parę metrów w dal, wprost na spotkanie z matką ziemią – gleba jest twarda, więc na jakiś czas mamy z nim spokój. Ponieważ mało jest głupków, którzy spróbują ten manewr powtórzyć, Tark może zacząć machać skrzydłami, wywołując silne fale powietrza, znacznie wszystkim wrogom utrudniające walkę (spróbujcie podejść do helikoptera, którego wirnik wciąż pracuje; a przecież smocze skrzydła wywołują jeszcze silniejszy podmuch). Ależ zaraz – mogą sobie pomyśleć śmiałkowie – jak podejźmy gada od tyłca, to skrzydłami nas nie sięgnie! Cóż za rozczarowanie przeżyją ci nieszczęśni pechowcy, kiedy nagle Tark przypomni im o istnieniu swego ogona.



uderzeniem maczugą giganta boli, a jak musi boleć uderzenie czymś kilkanaście razy od takiej maczugi większym. Tark machnie solidnie ogonem i skosi kilku delikwentów na raz. I po raz wtóry nieszczęśnicy zryją zębami murawę.

I tak trzymać dalej, aż wszyscy frajerzy padną. W razie wyraźnego zagrożenia życia, smok ucieknie i wylizze się z ran. Zawsze może przecież powrócić i zmienić taktykę...

Taktyka obrony

Nie można wykluczyć, że drużyna jakimś fartem trafi do smoczej pieczary. Bardzo się jednak pomyli, jeśli będzie myślała, iż nie spotka jej tam żadna niespodzianka. Po pierwsze, trzeba zacząć od tego, że żaden smok nie wybiera swego stałego schronienia ot, tak sobie. Włóczęgą nie jest i przecież nie osiedli się w pierwszej z brzegu jaskini, którą znajdzie. Oprócz tego, że grotta musi być wewnątrz odpowiednio duża, aby tak wielka istota mogła się tam w miarę swobodnie poruszać, musi też spełniać kilka podstawowych warunków. Smocza pieczara powinna być niedostępna dla większości istot, które nie potrafią latać. Powinna więc być umiejscowiona gdzieś bardzo, bardzo wysoko, na przykład na szczycie jakiejś wyjątkowo stromej góry lub w pionowej ścianie wysokiego, morskiego klifu. Dobrze by było, gdyby wewnątrz była odpowiednio rozgałęziona i poprzecinana licznymi, bezdennymi czelustkami skalnych szczelin.

Skarb spoczywałby wtedy w którejś z odnóg jaskini, kończącej się ślepa ścianą. Oczywiście znajdą się i tu rozmaite pułapki oraz strażnicy, strzegący smoczego dolidka przed intruzami. O to jednak smok musi zadbać sam osobiście. I po raz kolejny przydałaby się tu smocza magia, pozwalająca takie pułapki zastawiać lub magicznie werbować strażników. Ale i bez tego nasz Tark by sobie poradził. Jako istota inteligentna i dysponująca znajomością języków różnych ras, może się przecież dogadać z różnymi orkami, troglodytami, trollami, goblinami, ogrami, ludźmi-jaszczurami, ciemnymi elfami i złymi krasnoludami oraz różnymi takimi, których zapewne nie raz miał okazję w swym życiu napotkać, gdyż wszędzie ich pełno. Jeśli nie zgodzili się po dobroci i za sute honorarium (które i tak później mogło być im bez problemu odebrane, a oni sami pożarci – w celu pozbycia się świadków, znających drogę do smoczej grotty), to zostali porwani siłą. Ci, których smok przeznaczył do tej roli, zostali już na stałe jako strażnicy, bez możliwości ucieczki. Oczywiście smok ma nad nimi pełną kontrolę, czy to za pomocą czarów, czy swych rządów terroru. Naturalnie, bardziej korzystna sytuacja miałaby miejsce wówczas, gdyby takie istoty fanatycznie wielbiły smoka lub przynajmniej żyły z nim w pewnego rodzaju kooperacji czy

symbiozie. W takim układzie smok nie musiałby się tak obawiać o swoje skarby, które, jak wiadomo, ceni nad życie.

I to by było na tyle. Mam nadzieję, drogi Mistrzu, że teraz poradzisz sobie z każdą drużyną bez problemu. Wszystkim smokom życząc smacznego.

Część druga – dla graczy, czyli o tym, jak drużyna rozprawia się ze smokiem

Ta część mojego artykułu jest z kolei przeznaczona dla graczy. Najlepiej będzie, jeśli powstrzymacie swojego Mistrza przed zaglądaniem tutaj, dzięki temu będziecie mogli go później w trakcie przygody nieco zaskoczyć. Sami zaś dyskretnie przeczytajcie część pierwszą tego tekstu, co pozwoli wam przygotować się na wszelkie ewentualne niespodzianki, jakie mogą was ze strony smoków spotkać.

Nie ma to jak polowanie na smoka, prawda? Można z powodzeniem tłuc orki, gobliny, demony i inne takie paskudztwa, ale największa frajda jest właśnie wtedy, gdy przeciwnikiem drużyny jest smok. Taki gad jest naprawdę potężnym wrogiem, którego wcale nie tak łatwo pokonać. Ale przecież im większą trudność musimy przezwyciężyć, tym większą satysfakcję później odnosimy. A z pokonania smoka płynie z reguły bardzo wiele korzyści, z których można tu wylizczyć co najmniej siedem podstawowych. Po pierwsze, można smoką schwytać żywcem i potem ujarzmić, aby nam służył za wspaniałego, latającego wierzchowca, siejącego postrach wśród wszystkich naszych ewentualnych przeciwników (jeżeli tacy w ogóle się wówczas znajdują). Po drugie, każdy smok ma skarby i to zwykle baardzo dużo – złoto, klejnoty, magiczne przedmioty i wszystko, co tylko dusza zapragnie (chyba, że wasz Mistrz Gry jest wyjątkowym sknerą!). Po trzecie, zabicie smoka przynosi olbrzymią sławę i wszystkie korzyści z tego tytułu płynące: zaszczyty, nagrody, nadania ziemi, mariaże z różnymi urodziwymi i bogatymi księżniczkami itp. Po czwarte, czaszka smoka jest wspaniałym trofeum, godna powieszenia w najlepszej sali królewskiej, a nawet przerobienia na trój. Po piąte, ogon smoka jest prawdziwie królewskim przsmakiem, niezwykle rzadkim rarytasem, na myśl o którym ślinka cieknie. Po szóste, smok jest idealnym materiałem na komponenty dla każdego maga. Po siódme wreszcie, za smoka jest zwykle bardzo dużo punktów doświadczenia!

Jeśli wszyscy się ze mną zgadzają, to możemy już zacząć polowanie na tę przerożniętą jaszczurkę. Trzeba się przy tym uzbroić zarówno po zęby, jak i w cierpliwość, bowiem nie dość, że smoki bywają niebezpieczne, to jeszcze ciężko skurczyć byków znaleźć – podobno należy już do gatunków wymierających, tyle się na nie poluje! Co bardziej doświadczeni gracze (bohaterowie) zapewne mieli już do

czynienia z podobną zwierzyną i trochę na ten temat wiedzą. Niemniej jednak, powinny im się przydać przytoczone tu przeze mnie wskazówki.

Polowanie na smoka wymaga zastosowania pewnej taktyki i tylko tacy śmiałkowie, których już nic nie rusza (tzw. przepakowane małe czołgi), mogą ruszyć na smoka z marszu, na hurra! Tych jednak nie będziemy tu wcale brali pod uwagę. Taktyka jest dość skomplikowana i polega na zastosowaniu różnych forteli, odpowiednich do zaistniałej sytuacji. Na przykład inaczej będziemy podchodzić do smoka, którego chcemy schwytać żywcem, a inaczej wówczas, kiedy będziemy go chcieli przerobić na komponenty. W każdym razie należy zacząć od drobniagowych przygotowań. Zanim więc wyruszymy na wyprawę, najlepiej jest: **a)** namierzyć gada, tj. dowiedzieć się, w jakiej okolicy takowe monstrum widziano; **b)** upewnić się, czy to na pewno smok (a nie na przykład zmutowany antar), a jeśli tak, to jaki – najwięcej informacji na ten temat powinni udzielić poszkodowani (o ile przeżyli naloć), którzy powiedzą co nieco o sile gada i kolorze jego łusek, co często ma niebanalne znaczenie, bowiem podobno (w niektórych systemach RPG, jak np. *AD&D*) zależy od tego rodzaj zionięcia, jakim smok się posługuje; **c)** ogłosić chęć zglądzenia potwora wszem i wobec, co zapewni poparcie społeczeństwa, liczne ulgi (nie tylko celne i podatkowe) oraz kredyty na koszt wyprawy; **d)** zaopatrzyć się we wszelką możliwą broń (zwłaszcza piki, lance i kopie), najlepiej magiczną, typu: Miecz Smokobójca, Smocza Lanca, Topór Śmierć Gadom!, Tarcza Antyzionięcia itp.; **e)** załatwić sobie wszelkie możliwe czary ochronne, magiczne mikstury i rozmaite zioła (*KC*: najlepiej smocze) chroniące przed smoczym zionięciem; **f)** i na koniec wreszcie, ubezpieczyć się na życie (jeśli to możliwe), dobrze zjeść i skorzystać z usług burdelu – tak na wszelki wypadek, bo na takiej wyprawie różnie przecież bywa – można np. skrócić nogę w kostce (tfu, tfu, tfu!, odpukać!). Bierzemy jeszcze ciepłą odzież, bieliznę na zmianę oraz prowiant suchy i mokry (dużo wina), i wyruszamy z pieśnią na uszach. Ahoj, waszemu przygodo!

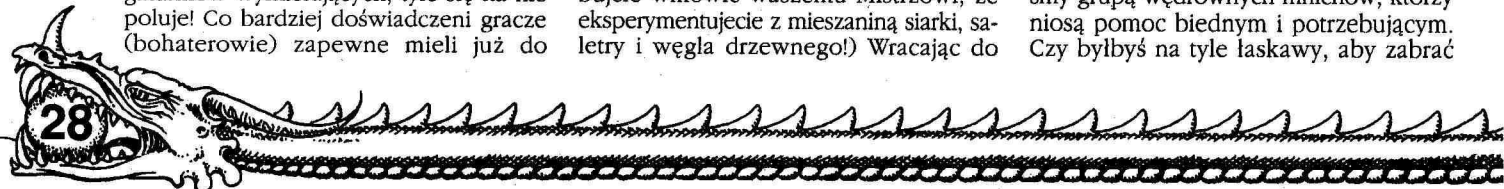
Pewna popularna bajka głosi, że na smoka najlepiej zastosować metodę „na barana”. Jest to oczywista bzdura, bo smok, podobnie jak niedźwiedź, „mięsa nieświeżych nie jada”. Ponadto smoki są niebywale odporne na wszelkiego rodzaju trucizny, nie wspominając już o przysłowiowej sierce, dlatego też w ogóle nie ma sensu walczyć z nimi zatrutą bronią. Jeśli znacie proch (niektóre systemy przewidują tę opcję), to możecie zastosować przeróbkę wyżej wymienionego chwytu, czyli metodę „na chłopą”. Spróbujcie więc bardziej współczesnej przynęty, jaką stanowiąby zdalnie sterowany chłop (patrz – czary kontrolujące umysł), biegnący na smoka z beczką prochu na plecach. (Jeśli prochu w waszym świecie nie ma, spróbujcie wmówić waszemu Mistrzowi, że eksperymentujecie z mieszaniną siarki, saletry i węgla drzewnego!) Wracając do

kwestii przynęty, możecie pędzić przed sobą stado wypożyczonego bydła lub skorzystać z usług chłopów przewodników – chyba każdy słyszał o mięsie armatnim. Wystarczy tylko pójść do wsi i rzucić pospólstwu hasło: „Hej, słuchajta, no, kmiotkowie, póki mówię po dobroci! Potrzeba dziesięciu za trzy miedzianki na lba, żeby wskazali drogę do smoka!” Oczywiście, jeśli w waszej drużynie znajduje się paladyn, może nieco oponować przeciw tym jakże łagodnym dla reszty z was środkom. Ale w takim wypadku paladyn sam załatwia sprawę: „Te, paladyn, pę-kasz? Może boisz się iść pierwszy?”

Wszyscy powinni wiedzieć, że smoka najlepiej jest dorwać we własnym gnieździe. Po pierwsze, w jaskini ma ograniczone pole manewru, po drugie, skarbu nie trzeba szukać daleko. Nie zawsze jednak jest to możliwe. Trzeba się liczyć z tym, że spotkamy bękartą po drodze. Dlatego, kiedy tylko wejdziemy na smocze terytorium, musimy przyjąć szyk ubezpieczony. Chłopi (lub zwiadowcy) z przodu, reszta nieco z tyłu, w szyku rozstrzelonym. Ważne jest, abyście zachowali między sobą odpowiedni dystans, około 20 metrów. Dzięki temu gad nie obejmie was wszystkich swoim zionięciem, a w razie jego lądowania każdy będzie mógł szybko do niego podbiec/podjechać i błyskawicznie zaatakować. Ponadto musicie czujnie obserwować niebo, gdyż każda większa plamka poruszająca się wśród chmur może oznaczać nadchodzące zagrożenie. Dobrze by było, gdyby jeden z was, uskrzydłony odpowiednim czarem, pofrunął w górę (najlepiej niewidzialny) i bacznie się wokół rozglądał. Jeśli to możliwe, podróżujcie w terenie niedostępnym dla tak wielkiego cielska, jakim smok został przez naturę obdarzony. Mam na myśli skały, lasy, wąskie parowy, a nawet pojedyncze kępy drzew. Można też jechać po ciemku nocą, gdyż w ciemności z góry niewiele widać.

Zalóżmy jednak, że bydlak dopadł was w drodze. Zanim się zbliży, rzućcie na siebie wszelkie czary ochronne, a także te pozwalające latać, zażyjcie wspomagające eliksiry i doładujcie swego oręża. Poczekajcie aż wyląduje, wtedy będzie znacznie mniej groźny. Bardzo możliwe, że po wylądowaniu wda się z wami w rozmowę. Jeśli jednak gad będzie od razu próbował zaatakować z powietrza, po prostu wystawcie w jego kierunku jakąś pikę, lancę czy nawet zaostrzony pal (które są przecież najskuteczniejsze przeciw każdej szarży), a zobaczycie, że sam się nadzieje jak na rożen. Podobny efekt powinna dać konna szarża rycerza z kopią.

Gdy smok wyląduje, w zasadzie już jest wasz. Jeśli okaże się nim smok złoty, czyli o dobrym charakterze, wobec grupy takich cwaniaków jak wy jest praktycznie bez szans. Złoty smok (nie mylić z piśmem o takim tytule) lub inny o podobnym charakterze jest stosunkowo naiwny. Łatwo jest mu wiele rzeczy wmówić i oamnić charytatywnym celem misji drużyny, np.: „Słuchaj nas, o, wielki smoku. Jesteśmy grupą wędrownych mnichów, którzy niosą pomoc biednym i potrzebującym. Czy byłbyś na tyle łaskawy, aby zabrać



nas do odległej wioski, którą ciemieży zły i okrutny nekromanta?" Do takiego gada można się nawet zbliżyć i machnąć tarczą w bok, krzyżując: „O, smok!” Glupia bestia nabierze się i spojrzy we wskazanym kierunku, odsłaniając swą szyję. Wtedy należy wziąć nagły zamach i solidnie uderzyć po gardziółku, np. trzymanym oburącz toporem *Śmierć Gadom Zulaszcza Złotym!* Cios powinien być silny i precyzyjny – gracze KC wykonują jednocześnie: *zamaszyste cięcie, precyzyjne cięcie, morderczy cios, pchnięcie w odkryte z przycełowaniem* itp. itd. Po takim ataku powinna nastąpić szybka i bezbolesna dekapitacja (uwaga na nogi! – spadająca smocza głowa jest raczej ciężka).

Ale przecież niektórzy z was chcieliby schwytać smoka żywcem, a w takim wypadku powyższa taktyka jest do bani. Smoki rzadko poddają się od razu, więc można zawsze spróbować gada płazować tak długo, aż w końcu padnie ogluszony. Zwykle jednak bywa to ryzykowne, bowiem łatwiej i szybciej jest bydlę ukatrupić, podczas gdy długotrwała czynność obijania (smoki mają zazwyczaj dużą żywotność) może nas narazić na to, że smok odważy się oddać. Innym manewrem, zapewniającym znaczną przewagę jest „naskok”. Niestety, wymaga niebywalej zręczności i sprytu oraz jest niezwykle trudny do wykonania. Najlepiej, jeśli stosujący go wojownik będzie dodatkowo zabezpieczony czarem umożliwiającym latanie – dzięki temu będzie mógł wykonać „naskok” również wtedy, kiedy nic nie podejrzewający smok spokojnie sobie szybuje. „Naskok”, jak sama nazwa wskazuje, polega na wskoczeniu gadowi na głowę, która jest całkiem spora i przy odrobinie wyobraźni można ją potraktować jako koński grzbiet. Po udanej próbie należy się jedną ręką mocno za coś chwycić (coś wyrastającego ze smoczej głowy, np. róg albo ucho, jeśli w ogóle smok coś takiego posiada) i przystawić ostrze długiego (koniecznie) miecza do oka smoka. Teraz można już w każdej chwili (inicjatywa 1) i bez najmniejszego problemu (plus -naście do trafienia) zanurzyć miecz aż po jelec w oko i mózgu smoka, wykonując tym samym szybką i bezbolesną egzekucję. Lepiej jest jednak powstrzymać się nieco i z pozycji silniejszego postawić gadowi ultimatum: „Słuchaj, stary! Wolisz zginać czy pozostać u mnie na służbie?” Jeżeli ten akurat smok należy do istot praworządnych, możecie być pewni swego!

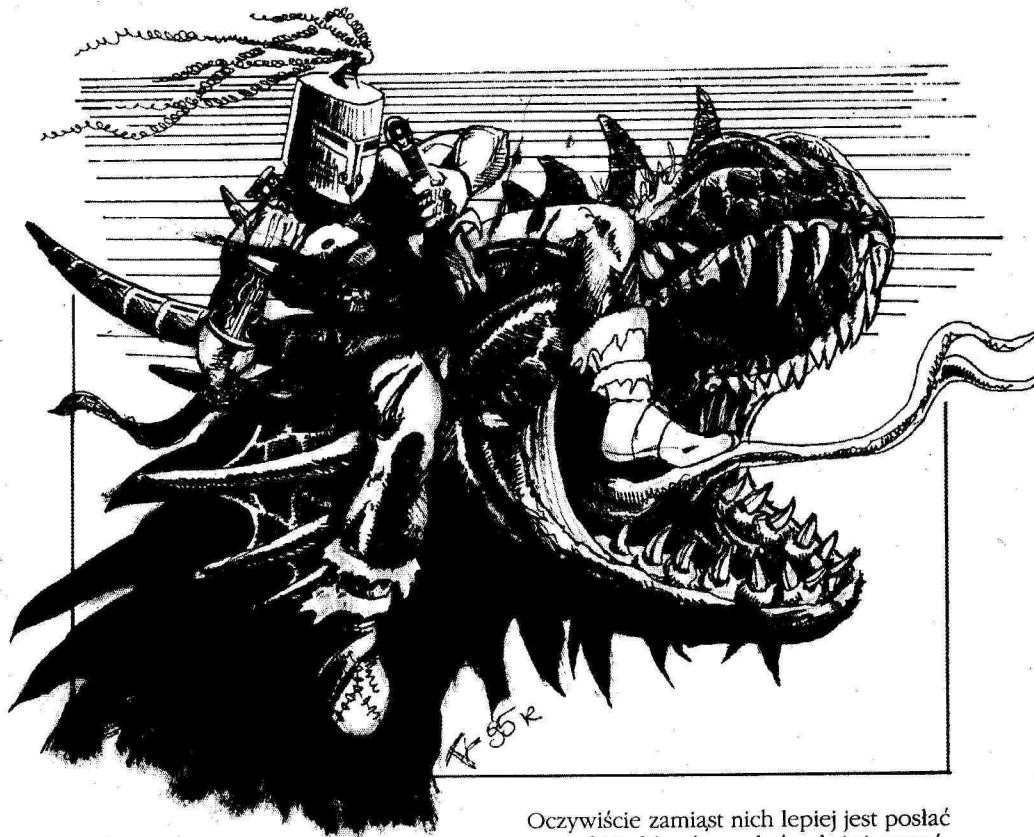
W wydanej przez TSR książce „Azure Bonds”, opisującej *Forgotten Realms* – jeden ze światów *AD&D*, pojawia się pojęcie „Świętego Pojedyńku” (wolny przekład), jaki może stoczyć istota ludzka ze smokiem. Otóż jest to całkiem niegłupi pomysł, odwołujący się do mitów wspólnych obu tym rasom. Ktoś obeznany z nimi i znający słowa wyzwania może wywołać smoka na taki właśnie pojedynek. Brzmiało to jakoś tak: „Ja, (tu wstaw swoje imię), wyzywam cię,

potomku najstarszych smoków, na Święty Pojedynek. Na krew wiążącą oba nasze narody od początku pokoleń, wyzywam cię na walkę czystą, bez magii i bez ognia. Wyzywam cię na walkę kłów, pazurów przeciw ostrzu mej broni. Na honor twój i mój, na śmierć i życie!” Wysłuchawszy tego, każdy smok powinien przyjąć warunki wyzwania i podjąć walkę. Oczywiście pozostaje jeszcze tylko pytanie, czy wasz Mistrz coś takiego dopuści, a nawet jeśli tak, to czy pozwoli wam poznać właściwe słowa wyzwania. No i nie zapomnijmy jeszcze o tym, że smok, nawet pozbawiony możliwości ziania ogniem, jest nadal groźny i należy wystawić przeciw niemu nie lada zawodnika.

Załóżmy jednak, że napotkany gad okazał się niezwykle silny, grał nie fair lub coś w tym stylu i – mówiąc krótko – dostaliście w dupę lub jesteście tego bliscy. Jeśli

w swoją siłę i wasz (udawany, jak mniemam) strach, gotów jest już negocjować. Resztę pozostawiam wam, postawcie warunki i wykorzystajcie potem każdą nadarzającą się sposobność, aby gada ukatrupić lub samemu zwać.

Jeśli uda wam się dotrzeć do pieczary smoka, zanim się postrzeże, tym lepiej dla was. Może nawet zastaniecie gada w trakcie snu, co znaczy, że miał pecha. Uważajcie jednak na pułapki i różnych smoczycich sługusów, którzy mogą się tam kręcić. Dla was to pestka, gorszy jest sam smok. Na szczęście wewnątrz jaskini ma ograniczone pole manewru. Nie może wzbic się w powietrze, a więc traci swoją główną przewagę. Nadal jednak nie jest pozbawiony możliwości ziania ogniem. W tej sytuacji musicie atakować falami. Najpierw powinni ruszyć na gada wojownicy, którzy mają największą żywotność.



pozostał wśród was choć jeden żywy i pragnący żyć nadal, musi posłużyć się bluffem. Bluff jest doskonałą bronią, zwłaszcza przeciwko wrogom inteligentnym, a do tej kategorii zaliczają się z reguły wszystkie smoki. Każdy wie, jak te przerośnięte jaszczurki uwielbiają wszelkie błyskotki, czemu by więc nie wykorzystać tej ich słabej strony. Często, aby powstrzymać smoka i dać mu wiele do myślenia, wystarczy krzyknąć: „Słuchaj, no! Czy słyszałeś kiedyś o KOOH-I-NOOR! To brylant wielki jak smocze jajo! (Tak obrazowo podany rozmiar powinna zrozumieć zarówno smoczyca, jak i smok.) Wiemy, kto go ma i jak go zdobyć. Czy chciałbyś go mieć?” Cóż za pytanie, pewnie że chciałby; po prostu musi go mieć! Na ten haczyk złapie się każdy smok. W zasadzie już jest wasz (smok oczywiście, nie brylant) – ufny

Oczywiście zamiast nich lepiej jest posłać na wabia chłopów, o których już wcześniej wspominałem lub – z braku chłopów – paladyna. Kiedy smok chuchnie, wtedy mogą wejść do ataku następni, a przypieczeni schodzą na lawkę rezerwowych – niech kapłani ich podlecą. Taki system wymiennego ataku daje największe szanse na przeżycie wszystkim uczestnikom wyprawy. Wewnątrz grotu możecie wykorzystać wszelkie załomy, zwąły gruzu i tym podobne naturalne przeszkody terenowe, za którymi można się szybko schować, zanim smok zionie po raz kolejny. Powinno to w znacznym stopniu złagodzić siłę fali ognia (lepsze rzuty obronne, mniej obrażeń etc.). Na koniec zostanie już tylko podzielić się smoczyczym skarbem i poprosić Mistrza o przyznanie należnych punktów doświadczenia.

Wszystkim graczom i ich bohaterom życząc udanych łowów!

WIĘCEJ REALIZMU!

Problem realizmu w grach *role-playing* pojawia się z nużącą regularnością. Od czasu do czasu jakiś młodzik nieopierzony wykrzykuje z zapałem: „To jest nierealistyczne! Trzeba tu więcej realizmu!” Będąc od kilku lat Mistrzem Gry, spotykałem się już wielokrotnie z zarzutem, że prowadzę kampanie mało realistyczne, a gdy z kolei zaczynałem „urealniać”, okazywało się, że stwarzam sztuczne problemy. Co ciekawe, najczęściej pretensji mieli gracze, którzy w życiu nie splamili się prowadzeniem przygód... Gdzie zatem leży złoty środek? Obawiam się, że osiągnięcie zadowalającego wszystkich realizmu jest zbyt komplikowanym zadaniem, żeby sobie z nim poradzić, nie psując sobie przy tym zabawy.

Właśnie – zabawy. Bo gry służą – jak sama nazwa wskazuje – zabawie, o czym zbyt często zdają się zapominać nie tylko zagorzali „realiści”. Spotykamy się po to, żeby uciec na jakiś czas od otaczającego nas świata, a zbytny realizm znowu pakuje nam cały ten świat do gry. To po co w ogóle grać? Ale do rzeczy.

Co to jest realizm? Pytanie wbrew pozorom wcale nie jest takie trywialne. Czym innym jest realizm stworzonego przez Mistrza Gry świata, w którym obracają się gracze, a czym innym realizm zasad walki. W obu przypadkach miarą jakości jest dokładność odwzorowania rzeczywistych sytuacji i światów. Pozostanmy więc przy takim określeniu: gra jest realistyczna, jeżeli dostatecznie dokładnie (cokolwiek miałyby to znaczyć) oddaje prawdziwą sytuację i świat, w którym jest osadzona.

Świat

Tu od razu pojawiają się wątpliwości: jak niby mamy określać ową dokładność, gdy nasze pojęcie o „rzeczywistości”, wedle której mamy ją oceniać jest – oględnie mówiąc – blade? Mało która gra *role-playing* toczy się w świecie takim, jak nasza współczesna Ziemia-matula. Średniowiecze, do którego nawiązuje większość podręczników gier *fantasy* jest do niczego – w naszych, ziemskich Ciemnych Wiekach nie było magów, którzy potrafili spalić przeciwnika ognistym wybuchem, nie latały również – cokolwiek na ten temat ówczesni wypisywali – smoki ani inne baśniowe stwory, od których aż gęsto w światach gier.

W przypadku gier, w których „wybiegamy myślą w przyszłość” jest jeszcze gorzej, ponieważ nie mamy żadnego punktu odniesienia, nawet tak „mizernego” jak Średniowiecze; jesteśmy zdani wyłącznie na własną wyobraźnię (wspomaganą czasem przez twórców filmów i powieści s-f). I gdzie tu miejsce na realizm?

Kolejnym problemem są obce rasy. W wielu podręcznikach gier (i artykułach w *MiM*, a jakże) widziałem przestrogi przed odgrywaniem krasnoluda jako człowieka, „tylko że niskiego i gburowatego”, elfa – „człowieka, tylko długowiecznego” itd. Autorzy owych wypowiedzi w zasadzie nie oferują niczego w zamian – a jak się dobrze zastanowić, nie są w stanie w ogóle niczego zaferować. Nie staram się tu nikomu ubliżyć, po prostu stwierdzam fakt. Skąd niby mamy wiedzieć, jak myśli elf? Człowiek z Zachodu nie jest w stanie zrozumieć przedstawiciela kultury Wschodu, to w jaki sposób tenże człowiek miałby wiedzieć, jak myśli przedstawiciel zupełnie odmiennej rasy?

Jeśli się dobrze zastanowić, wszelkie opisy zachowań, psychiki i sposobu myślenia obcych ras można łatwo sprowadzić do wysmianego chwile wcześniej przez samych autorów schematu: „elf to człowiek, tylko długo żyje i jest bardziej subtelny”; „krasnoludy przypominają ludzi, tyle że mają metr dwadzieścia wzrostu, są żadne złota i trochę gburowate”... znacie? Ot, macie swój realizm. Jakis czas temu „moi” gracze wyczytali, że elf potrafi rozmawiać z drugim elfem o pogodzie i jednocześnie przekazywać zupełnie inne wiadomości w sposób niedostrzegalny dla innych ras. Od tego czasu ilość elfów w grupie gwałtownie podskoczyła. Trzeba było słyszeć te rozmowy: „Dobra, to dla reszty rozmawiamy o pogodzie...”

Nawet cywilizacja orków w *Kryształach Czasu* przypomina despotyczne królestwa ludzi. A niby dlaczego tak właśnie miałyby być? Dlaczego w światach gier większość ras „rozumnych” nie uznaje takich rozrywek jak kanibalizm (rytualny choćby), obcinanie przectwnikom głów czy chociaż języków albo nie rozmnaża się jak Obcy – zabijając przy tym inteligentnego nosiciela? Tego rodzaju „przypadłości” rezerwujemy przeważnie dla tych najpaskudniejszych, których jak najszybciej przerabiamy na punkty doświadczenia albo po prostu na kupki mniej lub bardziej starannie ułożonych kości.

Magia

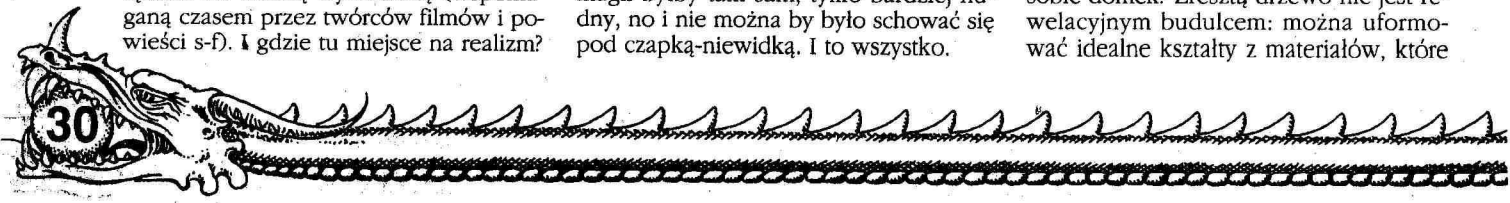
Kolejny kwiatek. Żeby osiągnąć upragniony realizm, trzeba z niej, niestety, zrezygnować – chyba, że dokładnie wiemy, jak to działa (czytaj – jesteśmy czarodziejami). Niestety, ludzie, którzy „poznali magię” kończą u nas najczęściej w szpitalach dla obłąkanych. Znowu więc lądujemy na niepewnym gruncie wyobraźni. Skutek? Podobny jak z obcymi rasami – w znakomitej większości gier świat bez magii byłby taki sam, tylko bardziej nudny, no i nie można by było schować się pod czapkę-niewidką. I to wszystko.

Jeśli na całym świecie jest jeden „dobry” mag i jeden „czarnoksiężnik”, którego trzeba pokonać, to jeszcze pół biedy – jeden zajmie się drugim, a zwykłym śmiertelnikom nic do tego, więc nawet ich nie zauważą. Ale jeżeli co drugi włóczęga potrafi spojrzaniem podnieść kamień, a w miastach ogłaszają się gildie magów z ofertami szkolenia nowych adeptów, to nie można już pominąć wpływu takiego faktu na cywilizację.

Tu wkraczamy w dosyć złożone kwestie spójności tego, cośmy wymyślili i co teraz chcemy wmówić naszym graczom. A przecież magia lub jej brak z całą pewnością nie pozostanie bez wpływu na inne elementy świata. Tymczasem, żeby stale o tym nie pamiętać w czasie gry, po prostu pomijamy ten drobny fakt.



Weźmy na przykład technologię. Tam, gdzie magia jest powszechnie dostępna i używana, technika może stać na bardzo niskim poziomie. Po co uczyć się mozolnego ciosania belek i pilować deski, skoro mag może „poprosić” drzewo, aby samo urosło na kształt chaty albo przynajmniej rozpadło się tak sprytnie, żeby potem wystarczyło tylko poskładać sobie domek? Zresztą drzewo nie jest rewelacyjnym budulcem: można uformować idealne kształty z materiałów, które



w ogóle w przyrodzie nie występują. Po co komu kowal, jeśli czarodziej potrafi w rękach zrobić podkowę, i to taką, która się nie zetrze i nigdy nie spadnie z kopyta konia (po co koń, skoro magia umożliwiła latanie)?

W takim świecie nie ma też w zasadzie miejsca dla rycerzy i wojowników, przecież czarownik jest dużo skuteczniejszy w walce, a zabijanie mieczem wysoce nieefektywne (i bardzo brudne) w porównaniu z prostymi zaklęciami. I tak dalej, i tak dalej... A światy gier *fantasy* jako rzadko cierpią na niedorozwój techniczny (szczególnie jeśli chodzi o technologię „zbrojeniową”), choćby magia była w nich czymś tak powszednim jak kromka chleba lub liść agawy. Dlaczego? Ano po prostu – gra, w której biorą udział sami magowie szybko stałaby się nudna, więc trzeba wprowadzić inne profesje dla graczy, żeby każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Nie wynika to bynajmniej z realiów przedstawionego świata, tylko z logiki przepisów gry, a może z tego, że gra bez wojowników mogłaby się nie sprzedać – kolejny przyczynek do „realizmu w światach gier”.

Jeszcze jedno. Przyjrzyjmy się typowej liście czarów w grze *fantasy*. Znajdziemy tam zaklęcia mogące unicestwić całe armie, przywołujące i uciszające żywioły, produkujące iluzje straszliwych potworów i temu podobne. A gdzie te, sprawdzające dobry urodzaj (suszę, jak najbardziej, daje się wywołać), wspomagające budowę chaty czy łódki? Nawet jeśli istnieją w spisie, nie są jakoś zbyt często używane przez graczy, a niekiedy wydaje się wręcz, że zostały dopisane z nudów. A przecież magia nie kończy się na czarach przydatnych tylko poszukiwaczom przygód (chyba, że *Kulę Ognia* uznamy za typowe narzędzie rolnicze, przyspieszające zbiory plonów). Mimo to, we wszystkich grupach, w których grałem magowie dobierali czary pod kątem ich wartości bojowej i tak dzieje się, o ile mi wiadomo, w większości gier i grup.

Pozostaje jeszcze kwestia rządzących w danym świecie praw fizyki, ale tę pozwolę sobie pominąć, bo mało kto (jak sądzę) bawi się w to przez dłuższy czas. Przede wszystkim dlatego, że trzeba bez przerwy pamiętać o zmienionych warunkach, co zdecydowanie obniża poziom kontroli, jaką Mistrz Gry może sprawować nad grupą (próbowałem). Przykład: pamiętacie „Stare jest piękne”? Spróbujcie sobie wyobrazić grę osadzoną w takim świecie. Najczęściej milcząco zakładamy, że w danym świecie obowiązują te same prawa przyrody, do których przywykliśmy tutaj (dla mnie tutaj = Warszawa), przynajmniej tak to widzą bohaterowie. Co najwyżej zmienimy trochę długość dnia czy roku.

Diabeł tkwi w szczegółach

Wielu autorów zdaje się utożsamiać realizm przedstawionego świata ze szczegółowością jego opisu. A przecież w każdej grze istnieją pewne stałe elementy, których opisy często pomijamy jako mało interesujące albo zbyt często powtarzane.

Niedawno wyśmiewano na łamach *MiM* opis karczmy z karczmarzem: „Gruby, w poplamionym fartuchu i mówi...”. Zastanówmy się jednak, co taki karczmarz ma innego robić? Rzucić się na gości z tłuczkiem do ziemniaków?

Zakładamy oczywiście, że jest to normalny karczmarz, a nie wynajęty morderca i że ma zamiar nakarmić klientów za pieniądze, a nie wbijać im noże w plecy. Oczywiście, istnieją i tacy karczmarze, których głównym zajęciem jest trucie swoich gości, ale gdyby specjalnością wszystkich oberż na świecie był kurczak na cykucie albo zabójca wieczorową porą, to szybko zabrakłoby oberżystów – z braku klientów albo w wyniku dużej śmiertelności w zawodzie. Typowy karczmarz jest właśnie taki: gruby, w poplamionym fartuchu i mówi. Niektórzy dodatkowo czyszczą bez przerwy kontuar albo szklanki (jeśli w danym świecie są szklanki oczywiście).



Po co wymyślać innego karczmarza w każdej karczmie napotkanej w drodze, skoro nie wiadomo wcale, czy gracze do niej wrócą. Wbrew pozorom lepiej, żeby nie wrócili, bo opisy karczmarzy łatwo się ulatniają z pamięci Mistrza Gry.

Jeśli powiem graczom, że barman (gruby, w poplamionym fartuchu i mówi) ma brodawkę na lewym policzku, to elementarna logika nakazuje, żeby przy najbliższej okazji w tej karczmie gracze mogli zobaczyć tegoż barmana, z podobną brodawką i niewiele mniejszym brzuchem, albo musi istnieć logiczne wytłumaczenie jego zniknięcia czy nagłej transformacji i tego, że kiedyś karczma miała trzy szerokie ławy w głównej sali, a teraz jest tam trzydzieści stolików, a przy każdym z nich siedzi inny najemnik. Tłumaczenie, że

karczma zawsze zmienia pomiędzy wizytami graczy właściciela (oraz klientelę i wygląd) szybko stanie się niewiarygodne.

Co gorsza, gracze z reguły mają (za przeproszeniem) w nosie to, czy i gdzie karczmarz ma brodawki i jak właściwie wygląda (chyba, że spodziewają się napaści, a do stołu podaje właśnie brodaty drab z mieczem u pasa). Jedynym, co ich naprawdę interesuje jest, czy ich postacie nie zginą z głodu (czytaj – czy karczmarz ich nakarmi) i ile będą musieli zapłacić za jedło i nocleg. To po co mam im mówić, że karczmarz ma wąsiki? Wystarczy: „Gruby, w poplamionym fartuchu i mówi, że nocleg będzie was kosztował sto dwadzieścia złotych monet.”

Dlatego unikam jak mogę podawania ścisłych opisów miejsc, których wygląd nie jest istotny dla przygody (lub dla zmylenia graczy). Gdybym chciał opisać, choćby pobieżnie, każdą z napotkanych po drodze jadalni, to prędko bym się pogubił. Jestem osobnikiem roztargnionym i czasem mam kłopoty z zapamiętaniem informacji ważnych, a co dopiero tego, gdzie i ile brodawek ma każdy barman w moim świecie. I proszę mi nie mówić, że można sobie zrobić papierową dokumentację. Nie mam ochoty prowadzić wielkiej księgi wieczystej do każdego ze światów, jaki tworzę. Policzcie sobie ile oberż jest na samym Orcusie Wielkim (tu akurat istnieje jakiś opis, do którego można się odnosić). A świat nie kończy się przecież na karczmach i brodawkach barmanów.

Kolejny problem to konsekwencje wynikające z działania bohaterów. Dopóki łąą sobie po lasach i rozbijają zbojeckie watahy, to wszystko w porządku. W końcu jednak zrobią coś, co spowoduje, że wielu ludzi wróci na nich uwagę. Na przykład zabiją smoka i zdobędą jego skarby. Jeśli bestia była duża i dostatecznie mocno naprzykrzała się okolicznym osadom, dowiedzą się o tym lokalni wielmoże. Być może część z nich znacznie zazdrościć łupu i zechce się o niego upomnieć – „Na mojej ziemi ubity, trzy czwarte skarbu mnie się należy!” Może to zajście posłuży im do rozwiązania jakiegoś starego konfliktu. W czasie zamieszania zapewne kilku spośród znacznie większych zginie – nie widziałem jeszcze grupy, która by dobrowolnie oddała zdobyty skarb, jeśli nie było jakichś wcześniejszych zobowiązań. Nastąpi być może zmiana w miejscowym układzie sił. Kto wie, dokąd można by dojechać, śledząc efekty tak prostej (zdawałoby się) akcji, jak zabicie smoka...

Większość Mistrzów Gry zechciałaby zapewne zakończyć sprawę po głównej rozróbie i nie wnikać już w to, czy lord Atman przejmie ziemie ubitego lorda Batmana. „Odejdźcie z naszej ziemi, ale przedtem zapłaćcie za szkodę (ćwiartka łupu – lepiej niż trzy czwarte). Jesteśmy wam winni wdzięczność za tego tam bękartą. Idźcie więc wolni.” W końcu poszukiwacze przygód mogą już nigdy nie trafić w te strony.

A przecież jeden z poległych wielmożów mógł być siostrzeńcem ambasadora ościennego mocarstwa; ambasador mógł

niecio się zdenerwować utratą krewnego i odpowiednio naświetlić całą sprawę swojemu władcy. Armie Imperium już powinny maszerować po głowy nie-szczęśliwych graczy, a oni nieświadomi niczego nadal bez troski się szkolą za zdobyte pieniądze. Mistrz Gry na to pozwala, w imię pomijania nieistotnych szczegółów. Gdzie realizm? Na pewno nie tutaj. Ale w końcu każde posunięcie graczy może mieć jakieś zupełnie dla nich nieprzewidziane konsekwencje, jak na przykład przydrożny dziadek – kaleka, który, zignorowany, okazuje się bogiem. W dodatku bardzo rozszoszczonym bogiem.

Podstawową zasadą przy prowadzeniu jest właśnie pomijanie nieistotnych szczegółów. W powyższym przykładzie zabicie wielmoży może sprowadzić na awanturników gniew Imperium, ale tylko wtedy, gdy MG świadomie to zaplanował. W każdym innym przypadku gracze nigdy się nie dowiedzą, kim zabity był naprawdę.

Oczywiście, kiedy zaczynam nagle opisywać bardzo dokładnie jakiś kawałek muru, to nawet niezbyt bystry gracz zorientuje się w końcu, że za tym murem może się znajdować ukryte przejście. Żeby uniknąć takich ułatwień, trzeba wprowadzić pewną dawkę „szumu informacyjnego”, aby towarzystwo musiało się trochę nagłowić, próbując odróżnić ładnie wyglądającą, ale nieistotną dla sprawy damę od paskudnego, ale wiedzącego coś ważnego żebraka. Ale nie ma sensu w tym celu opisywać całego świata z jego historią, geografią, polityką i ekonomią łącznie – chyba, że ktoś ma naprawdę dużo czasu i zacięcia.

Nadmierna dokładność bardzo skutecznie zabija wszelką zabawę. W momencie śmierci głównego przeciwnika (niech to będzie wspomniany już siostrzeniec ambasadora) Mistrz Gry, zamiast gładko przejść do kolejnej przygody, powinien zacząć starannie nanosić poprawki w swoich księgach: ktoś się na tym wzbogacił, przejmując dom nieszczęśliwego i jego służbę, być może wdowa po nim (A czy miał żonę?) zechce wyjść za kogo innego, a to kobieta piękna i ważna w tej krainie, w walce zginęło także kilku jego służących – kolejne sieroty do zaznaczenia, armie Imperium ruszają na księstwo, w którym morduje się krewnych ambasadora... Oczywiście, można ten proces przyspieszyć, ograniczając się do zaznaczenia tylko tego, co może mieć znaczenie w najbliższej przyszłości (czyli jeszcze zanim skończy się sesja). Tyle, że tak naprawdę jedynymi interesującymi graczy wynikami tej walki są koń i zbroja pokonanego oraz ewentualna perspektywa imperialnej pogoni. Reszta ich w zasadzie nie obchodzi – o ile oczywiście osierocony syn zabitego sługi nie wyrośnie w trzy dni na rycerza-mściciela...

Świat jest dziurawy

„Jedźcie sobie drogą z Ostrogaru do Tagary. Drugiego dnia znajdujecie odchodzącą w prawo dróżkę...” Drużyna przejeżdżała tą drogą już trzysta dwadzieścia pięć razy i jako żywo nie widziała nigdy żadnej dróżki. I co z tego? Gdyby MG

miał dokładną mapę i opisywał graczom wszystkie przydrożne kamienie, to musieliby szybko wyprawić się do zupełnie innego świata, żeby znaleźć coś nowego. A tak – dwa dni od stolicy kraju, w rejonie, który powinien być już niemal zdeptany przez poszukiwaczy złota i orkowe armie, znajduje się oto cudownym sposobem prastary grobowiec, w którym mumia strzeże potężnego, magicznego artefaktu.

Takich przypadków jest wiele w każdej grze. Między innymi umożliwia to Mistrzowi Gry dostosowanie spotykanych stworków do poziomu drużyny, co z punktu widzenia upragnionego realizmu wola o pomstę do nieba, bo niby dlaczego początkujący gracze nie mieliby napotkać smoka (lub – zależnie od typu gry – Dartha Vadera)? Wprawdzie takie spotkanie szybko zakończyłoby kariery niedoszłych bohaterów, ale cóż – jak realizm, to realizm... Pewien MG, który w swoim świecie stosuje taką właśnie zasadę (można spotkać wszystko, niezależnie od poziomu) mimo wszystko daje swoim graczom szansę: przelatujący smok zadowolony się po dwakroć zrzęcznie podestłanym mu osłem, a za trzecim razem wystarczyło mu trzy czwarte naszego złota. Tyle tylko, że nie było nas stać na trzeciego osła. Mieliliśmy szczęście, latające bydło nie pojawiło się więcej.

Pułapki i zabójcy

Jakimś cudownym sposobem, wszelkie pułapki wypadają w miejscach, w których powinny wypaść (wtedy wiadomo, gdzie ich szukać), a zabójcy zawsze zdradzą się choćby drapaniem w drzwi. Tymczasem, gdyby trzymać się realizmu, to typowa sesja z pułapkami wyglądałaby tak: „MG: Losujcie nowe postacie. Korytarz spadł wam na głowy.”; zaś sesja z zabójcami: „MG: Losujcie nowe postacie. Kolać była zatruta.”

Wygląda realistycznie, prawda? Ofiara profesjonalnego zabójcy lub dobrze założonej pułapki nie powinna mieć żadnej szansy uchronienia się przed zgonem. Ale gdzie tu zabawa? W końcu heroiczne historie są pełne zrzęcznie unikniętych zasadzek i pułapek oraz (niefachowych najwyraźniej) zabójców, którzy nie zdołali wykonać swego zadania.

Charakter

To bolesna kwestia zarówno dla MG, jak i graczy. Jeśli w grupie są dobre postacie, to z pewnością łatwo będzie Mistrzowi Gry zapędzić wszystkich do pomagania słabszym i biednym. („Wszyscy dookoła mówią, żeście zacni ludzie, to i my przyszlizmy po pomoc. Oto zabójcy napadają na karawany kupieckie na szlaku. Złupili już trzy...”) Dowcip w tym, że trzymanie się realiów bardzo skutecznie odbiera graczy z satysfakcji (zwłaszcza tej materialnej) ze swoich osiągnięć. W jaki sposób? Bardzo prosto: po rozbitej bandzie pozostaje z reguły skarb. Osoba naprawdę dobra i praworządna winna przed skorzystaniem ze zdobytego bogactwa stworzyć przynajmniej to, co ostatnio zgrabiono ofiarom (w przypadku przeciętnych

zabójców będzie to prawie wszystko). A większość kupców ma niestety węża w kieszeni i bardzo szybko zapomni, komu zawdzięcza odzyskanie majątku. Tak więc w zamian za przelaną krew nasi dzielni bohaterowie dostają przysłowio-we „Bóg zapłać”, które szybko przestanie im wystarczać, zwłaszcza, że załoga zamku woła o żółd, przetarta zbroja wymaga choćby naprawy, a za wskrzeszenie Józka trzeba słono zapłacić.

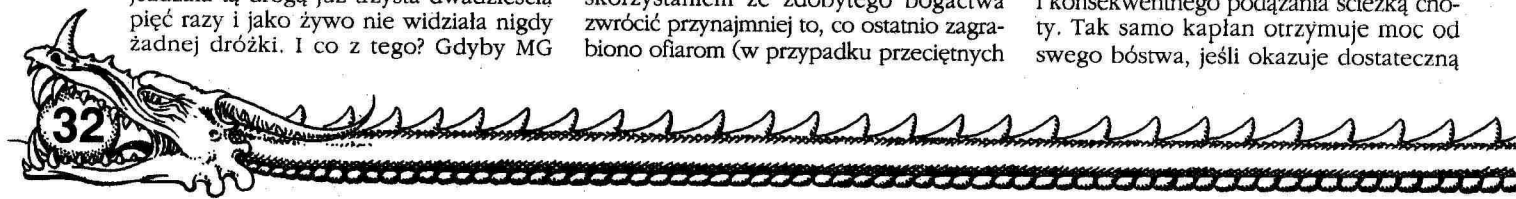
Skutek? Charakter bohaterów dryfuje stopniowo w stronę złego. Zły wojownik nie musi się troszczyć o ograbionych kupców czy pobitych wieśniaków – wraz z towarzyszami rozbił bandę, wraz z nimi również zabierze zbójcecki skarb, a jak wydrwigrosze chcą swych towarów, to niech płacą. Jeśli ktoś się przyczepi, że to niezgodne z prawem, zawsze można powiedzieć, że łobuzy przepili cały skarb, a w zbójceckiej jamie znaleźliśmy tylko garść miedzianików i podarte atlasy z ostatniej karawany (no bo co w końcu przyzwyczajony wojownik może zrobić z atlasem?) A jeśli kupcy wystali swojego agenta? Cóż, była bitwa... zamieszanie... no i dostał w łeb od jakiegoś orka przetrzanego za jednego z członków drużyny...

Nie próbuję przez to powiedzieć, że zła grupa jest czymś pozytywnym, wręcz przeciwnie (choćby we wszystkich prowadzonych przeze mnie grupach, deklarujących się jako złe, działanie było bardzo zgodne. Zaciekle klócili się natomiast ci „dobrzy”...) Nie należy również nagradzać szczerze graczy za każdą wykonaną misję, trochę poświęcenia dobrze im zrobi. Ale jeśli za wyswobodzenie miasta spod władzy złego czarnoksiężnika dostaną za każdym razem zwyczajowe „Bóg zapłać”, to w końcu przestanie ich to bawić i zechcą sprzymierzyć się z rzeczonym czarnoksiężnikiem.

Samo określenie charakteru jest w wielu grach niewystarczające. Choć zazwyczaj panuje zgodność, co do tego, że charakter (czy – jak kto woli – nastawienie) określa ogólne podejście bohatera do świata i ludzi oraz generalny kierunek jego zachowań w najróżniejszych sytuacjach (dobry przeprowadzi starszkę przez ulicę bezinteresownie, zły zazwyczaj wepchnie ją w błoto albo spróbuje wyciągnąć z tego jakąś korzyść), to nie widać jakoś sensownego przełożenia tej definicji na język zasad. Dziewięciostopniowa skala z *AD&D* czy *Kryształów Czasu* okazuje się często zbyt czarno-biała, szczególnie, jeśli upieramy się przy realizmie.

Słowem – kluczem jest „zazwyczaj”. Dobra postać może nie mieć czasu albo mieć zły dzień i wepchnie starszkę w błoto. Zły rycerz jest mimo wszystko rycerzem i widząc szacowną damę w tarapatkach przyjdzie jej z pomocą, nie w zamian nie żądając.

Według mnie, charakter powinien służyć wyłącznie jako narzędzie tortury dla paladynów i kapłanów oraz innych postaci, których szczególne własności od niego właśnie zależą. Wszelkie specjalne zdolności paladyna biorą się z jego wiary i konsekwentnego podążania ścieżką cnoty. Tak samo kapłan otrzymuje moc od swego bóstwa, jeśli okazuje dostateczną



wiarę – a na to składa się przecież także dobry przykład dla wiernych, wyrażający się odpowiednim postępowaniem.

Dla zwykłego wojownika nie ma specjalnego znaczenia, czy jest dobry czy zły. Zbyt często musi iść na kompromis z ideałami po to, żeby przeżyć. I nic się nie dzieje, jego bóg nie zabiera mu możliwości rzucania czarów czy leczenia poprzez nakładanie rąk (najpierw musiałby mu je dać). A może odbierze mu zdolność posługiwania się mieczem? Trzeba by zrobić coś naprawdę strasznego, żeby sprowadzić na siebie taką karę. A naprawdę straszne czyny niełatwo przeoczy nawet roztargniony Mistrz Gry.

Z mojej pozycji jako MG istotny jest charakter drużyny jako całości, pozwala bowiem przewidzieć jej możliwe posunięcia. Drużynie deklarującej się jako zła nie każe uwolnić pięknej księżniczki, bo mogłaby popaść w jeszcze gorszą niewolę. Dobrej grupie nie każe zniszczyć stwora przybywającego z Raju – mogliby (i powinni) się zbuntować (może to dobry test, czy rzeczywiście są tacy święci).

Rozliczać za postępowanie zgodne lub niezgodne z charakterem mogą (jak już wspominałem) paladynów i kapłanów (rycerzy rozliczam z przestrzegania kodeksu rycerskiego, który z dobrem czy złem ma niewiele wspólnego). Innym mogą co najwyżej sprowadzić na głowę lokalną policję, gdy coś przeszkobią. Takie podejście zdecydowanie ułatwia mi prowadzenie i wbrew pozorom wydaje się znacznie bardziej realistyczne, niż zalecane w niektórych systemach. (Bo jakim cudem szeregowy wyznawca miałby otrzymać jakiś nadzwyczajny dar od boga tylko dlatego, że bardzo w niego wierzy?) Tak, można powiedzieć, że to lenistwo, ale nie jestem w końcu komputerem i mogę pamiętać tylko o kilku rzeczach na raz, co w praktyce oznacza, że jeśli będę pilnował postępów graczy, to zapomnę o magicznych przedmiotach ich przeciwników albo o drzwiach prowadzących do skarbów. I co wtedy? Odpowiadam: plama – kiedyś zdarzyło mi się zapomnieć o jednych drzwiach w zamku i gracze mieli już zamiar przebijać się przez ścianę (konstrukcja budowli wskazywała, że coś się tam powinno znajdować). Nie wiem dlaczego mieli mi za złe, kiedy nagle wykrzyknąłem „eureka” i pospiesznie dorysowałem zapomniane drzwi...

Zbieranie drużyny

Jeśli Mistrza Gry (i graczy) nie bawią wzajemne podchody i „wypracowywanie zaufania w drużynie” (mnie nie bawią), to najlepszym wyjściem będzie proste założenie, że wszyscy znają się od dziecka albo byli na wspólnej wojnie (już widzę te skrzywione miny). Oczywiście istnieją systemy, w których wzajemne podgryzanie się bohaterów jest treścią gry (*Amber, Paranoja*), ale o takich chwilowo zapomnijmy. Zresztą właśnie tam zakłada się często ni mniej ni więcej tylko to, że wszyscy się wzajemnie znają.

Nie jest to może najbardziej realistyczne rozpoczęcie wspólnego poszukiwania przygód, ale za to wystarczająco skuteczne

i oszczędza mnóstwo kombinowania i jawnych dyskusji. W zasadzie, jako patentowanego lenia, kłótnie w obrębie drużyny powinny mnie cieszyć – nie muszę nic robić, nie trzeba przygotowywać żadnych przygód. Od czasu do czasu trzeba się tylko przyrzeć sędziowskim okiem jakiegoś sparringowi pomiędzy czarnym rycerzem a magiem i wylosować nową postać (lub postacię, jeśli znalazł się mściciel).

Problem w tym, że znów dążenie do realizmu zabija zabawę. Nie po to ryzykuje zawalenie studiów i wypisanie z rodziny za spóźnione powroty, żeby wyklócać się z przyjaciółmi o pozycję w grupie. Chcę się zabawić. Nie musi to koniecznie polegać na mordowaniu wszystkiego, co się rusza i na drzewa nie ucieka. Po prostu lubię (przynajmniej w wyobraźni) mieć przez jakiś czas wokół siebie ludzi, którym ufam i którzy mnie ufają, pójść z nimi na smoka, rozwalając po drodze chodzące trupy przy użyciu magii. A że tego się w życiu nie spotyka za często? A kto z Was, Szanowni Czytelnicy, widział ostatnio żywego smoka? Zombiego? A rycerza Jedi?

kartę biedaka – trochę wolniej się porusza, bo dostał w ucho itp.

Pół biedy, gdy muszą to zrobić gracze, bo każdy z nich ma do obsłużenia jedną kartę, choć nie raz w odpowiedzi na ogłoszenie „Koniec rundy!” słyszałem rozpaczliwe „Zaraz! Jeszcze ja!” od jakiegoś zapóźnionego, który dopiero co stwierdził, że jego postać jest jednak na tyle sprawna, żeby machnąć mieczem w ostatnim segmencie. Gorzej, jeśli MG wprowadził pochopnie do walki trzydzieści stworków, z których każdego trzeba było wcześniej opracować prawie tak, jak normalną postać i teraz trzeba starannie odnotowywać, co któremu się stało (na 30 różnych kartkach, a jakże).

Na szczęście większość normalnych systemów RPG nie wymaga ścisłego śledzenia współczynników bohaterów niezależnych, czy losowania ich na podobieństwo postaci graczy. Gdyby przed każdym spotkaniem trzeba było dokładnie określić wygląd i charakter każdego z przeciwników czy sprzymierzeńców, to szybko zabrakłoby Mistrzów Gry albo prowadzenie gier stałoby się intratnym



Zasady gry

Z tym jest największy kłopot. Nie da się wymyślić idealnego zestawu reguł, opisującego działanie świata – musiałby być przynajmniej tak złożony jak sam świat, z którego opisem nauka sobie jak dotąd nie poradziła. Musimy więc zadowolić się przybliżeniami, biorąc dodatkowo poprawkę na elementy nie występujące w naszym realnym świecie, jak magia albo pistolety laserowe.

Doświadczenie pokazuje, że nadmierne „realistyczne” zestawy reguł są kompletnie niezrozumiałe albo po prostu zbyt złożone, żeby je ogarnąć w rozsądnym czasie. Rozstrzygnięcie najprostszej walki trwa godzinami, bo przecież przy każdym trafieniu trzeba ustalić, w jaką część ciała oberwał nieszczęśliwiec i czy będzie mógł dalej nią władać, nanieść poprawki na

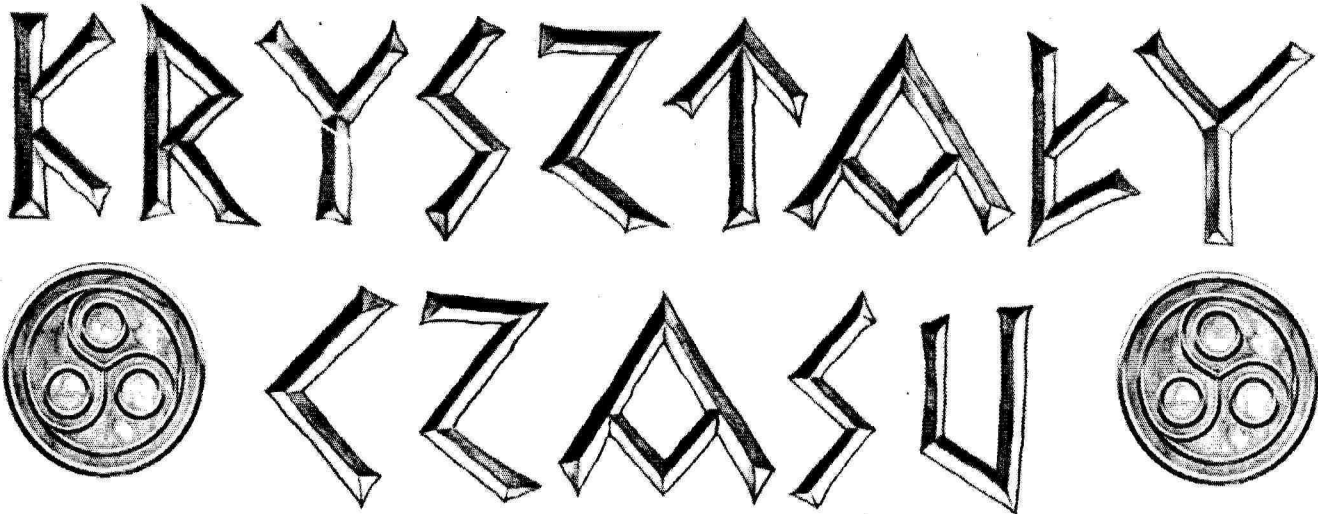
zajęciem – nie pozostawiałoby bowiem czasu na nic innego.

To walka. A zasady na niej się nie kończą. Ponieważ jednak czuję już karcący wzrok redaktora patrzącego z rozpaczą na wciąż rosnącego tasiemca, żegnám – do następnego razu.

Ufff...

Powyższe rozmyślenia odnoszą się głównie do systemów fantasy, zwłaszcza do *AD&D* i *Kryształów Czasu*. Dziękuję autorom tych i innych gier role-playing oraz artykułów w *MiM* i nie tylko (za dużo musiałbym wymieniać nazwisk) za inspirację do napisania tego tekściku. Zapraszam wszystkich do przemyśleń i dyskusji.

Wasz Smoq



CZARY KAPLAŃSKIE

SIÓDMY KRĄG

SYMBOL ŚMIERCI (Zakłęcie)

Patrz analogiczny czar astrologiczny z VI kręgu.

PRZEBUDZENIE KAMIENIA (Petryfikacja)

KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 140 PM;

CZAS RZUCANIA: 1 runda;

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe;

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 skamieniata istota

OPIS: Ten czar pozwala przywrócić ciało istocie, która wcześniej została poddana petryfikacji (została zamieniona w kamień). Odmieniana istota przeżyje ten efekt, jeśli pozytywnie wykona % rzut na odporność przetrwania (szok).

Uwaga: Czar może być też użyty przeciwko do kamiennym istotom. Zostaną one zniszczone, jeśli nie wykonają pozytywnego % rzutu na połowę odporności nr 10. Ten czar nie działa jednak na golem i istoty bezpośrednio związane z żywiołem ziemi (żywioly, żywiołaki). W przypadku gargoili czar nadaje jej formę cielesną.

PRZEJŚCIE WSPÓŁWYZNAWCY (Zakłęcie)

KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 7 PM;

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów;

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ;

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (!)

OPIS: Dzięki temu zakłęciu kapłan może przejąć całkowitą kontrolę nad współwyznawcą, który nie wykonał pozytywnego % rzutu na odporność nr 3 lub w trakcie rzucania czaru był ogłuszony. Ofiara czaru nie może się przeciwstawić telepatycznej woli kapłana. Kapłan musi się jednak koncentrować, a kiedy jego uwaga zostanie rozproszona, zdominowany współwyznawca traci przytomność do końca czasu działania czaru. Kapłan może wznowić kontrolę po ponownej koncentracji. Kapłan słyszy, widzi, mówi i działa, jakby był postacią, którą kontroluje. Nie ma jednak dostępu do jego pamięci, wiedzy i umiejętności.

Uwaga: Kapłan w każdej chwili może przywrócić współwyznawcy jego wolę.

SCHRONIENIE (Zakłęcie)

KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 35 PM + 15/osobę;

CZAS RZUCANIA: 1 runda;

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: Kapłan + 1 wybrana osoba/2 POZ w promieniu 1 metra/POZ

OPIS: To zakłęcie w ciągu 1 rundy przenosi kapłana i wybrane przez niego osoby do najbliższej, poświęconej jego bogowi świątyni, w której spędził wcześniej minimum 50 dni. Wszyscy pojawiają się w pobliżu głównego ołtarza. Czar nie zadziała, jeśli ołtarz jest zniszczony. Nie zadziała również wtedy, jeśli w promieniu 5 metrów od kapłana znajduje się osoba, która nie chce się tam przenieść i wykona pozytywny % rzut na odporność nr 3.

FALA EWIDENTNOŚCI (Zakłęcie)

KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 70 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

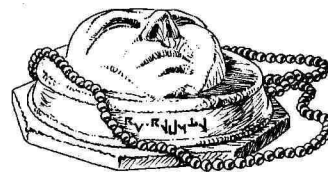
ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ

OPIS: Ten czar można rzucić tylko raz na 24 godziny. Kapłan w każdej rundzie działania czaru emituje fale potężnego zakłęcia, rozchodzące się w zasięgu czaru. Każda fala zakłęcia, zależnie od woli i etosu kapłana, oddziałuje na istoty złe, neutralne albo dobre, zadając im lub lecząc 50 obrażeń. Na istoty o ewidentnym charakterze czar działa z podwójną mocą. Leczenie obrażeń w innych przypadkach porównywalne jest do czaru Leczenie lekkich obrażeń.

W momencie rzucania czaru kapłan musi zdecydować, jakim charakterem czar sprzyja, a jakim szkodzi. Zakłęcie ma moc odsyłania z powrotem istot przybyłych z innych sfer egzystencji, o ile te istoty nie wykonają pozytywnego % rzutu na odporność nr 3. Czar (fala dobra) oddziałuje również na martwiaki, które nie wykonają pozytywnych % rzutów na zakłęcia (odporność nr 3) i przetrwanie (odporność nr 4). W takim przypadku martwiak zostanie odwrócony albo przejęty – w zależności od zamysłu rzucającego. Rzucając ten czar, kapłan powinien kierować się swoim etosem i charakterem.



CZARY PÓLBOSKIE

SIÓDMY KRĄG

SCHRONIENIE (Zakłęcie)

Patrz analogiczny czar kapłański z VII kręgu.

FALA EWIDENTNOŚCI (Zakłęcie)

Patrz analogiczny czar kapłański z VII kręgu.

SAMOWSKRZESZENIE (Czar specjalny)

KRĄG: VII (czar nr 3)

ZUŻYCIE PM: 280 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund;

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (ew. spec.)

OPIS: Ten czar napełnia wybraną istotę potężną magią, zdolną przywrócić jej życie w przypadku ewentualnej śmierci. Ciało zmarłego musi być kompletne i nie dotknięte rozkładem. Zmarły ożyje w ciągu 1k5 dni (premiowane) od swej śmierci, jeśli jego dusza zdoła powrócić do ciała, czyli wykona on pozytywny % rzut na szok (odporność nr 4). W przypadku nieudanego rzutu dusza rozpada



się, a zmarłego nie można już w żaden sposób wskresić. Z chwilą wskrzeszenia czar przestaje działać.

Wskrzeszony nie posiada żadnych obrażeń, jest jednak bardzo wyczerpany i musi się porządnie wyspać (cały dzień). Ciało wskrzeszonego jest brzydsze – traci on permanentnie 1/10 część PR. Również jego odporność na szok maleje na stałe o 1/10 część.

Uwaga: Jeżeli półbóg rzuca ten czar na istotę, która w niego nie wierzy, naraża się tym samym na zauważenie przez niechętnie mu bóstwa. Szansa tego Zauważenia równa jest 1% na POZ półboga i z reguły jego efektem jest Kara boska.

MAJESTAT (Czar specjalny)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg, współwyznawca – kapłan albo ry-cerz z 10 POZ (spec.)

OPIS: Jak sama nazwa wskazuje, ten czar napelnia kapłana majestatem. Istnieją 3 odmiany Majestatu, z których półbóg wybiera ten, jaki mu akurat najbardziej odpowiada.

Majestat Boskości

Półboga otacza przedziwna, świecąca aura. Oddziałuje tylko na tych, którzy ją widzą. Blask może trwale oślepić każdego, kto nie wykona pozytywnego % rzutu na połowę odporności nr 3. Nawet w przypadku udanego rzutu atakujący muszą zmrzyć oczy. Mają wówczas o połowę mniejsze Trafienie, Obronę, Umiejętności Magiczne i odporność na strach.

Majestat Władzy

Półboga otacza delikatna, złota aura, a jego słowa nabierają niezwyklej mocy. Wszyscy słyszący półboga muszą wykonać pozytywny % rzut na sugestię, w przeciwnym razie będą mu całkowicie ufać i wykonają wszystkie jego polecenia, które nie będą prowadziły do samobójstwa. Jeśli półbóg skieruje swe słowa do jednej, szczególnej osoby, wykonuje ona rzut obronny na połowę odporności. Ta forma Majestatu działa tylko na istoty zdolne słyszeć półboga i jednocześnie posiadające Inteligencję większą od 10 pkt.

Majestat Mocy

Ciało półboga zostaje napelnione niezwyklej mocą. Jego naturalna Siła Fizyczna ulega pięciokrotnemu zwiększeniu. Staje się również nadnaturalnie odporny na rany – nie może go zranić nic, co zadaje poniżej 500 obrażeń.

WZROK PRAWDY (Zaklęcie)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 7 PM

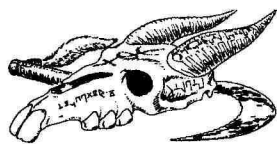
CZAS RZUCANIA: 1 runda;

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej zasięg wzroku)

OPIS: Czar pozwala widzieć prawdziwe oblicze istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto pozwala czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione). Półbóg wykrywa też wzrokiem wszelkie niebezpieczeństwa i pułapki; wie na czym polegają i jak je ominąć. Poddane dokładnym oględzinom (pełna runda) przedmioty ujawniają swą prawdziwą naturę, zastosowanie, magię i standardowe cechy magiczne.



CZARY DRUIDYCZNE

SIÓDMY KRĄG

CHODZENIE PO POWIETRZU (Zaklęcie)



Patrz analogiczny czar półboski z VI kręgu.

PRZEMIANA W DZIEŁO NATURY (Petryfikacja)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 35 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: druid

OPIS: Ten czar pozwala druidowi przemienić się w dowolny, znany mu, stały i nieożywiony twór natury – np. wielki głaz, fragment

skały, spróchniałą kłodę, bryłę lodu (topnienie, to 1 obrażenie na rundę), zbitą grudę ziemi itp. Druid posiada wszelkie właściwości charakterystyczne dla tworu, w który się przemienił. Zachowuje własne: ŻYW, INT, MD, WI (ZW) i Odporności psychiczne. Pod nową postacią druid nie odczuwa głodu, pragnienia, zimna, gorąca i wszelkich czynników zewnętrznych, które normalnie nie mogą uszkodzić tworu natury, w jaki się przemienił.

Uwaga: Druidzi z Kręgu Ziemi potrafią w dowolnym momencie przerwać działanie czaru, w ich przypadku działa on tak długo jak sobie tego życzą.

ZAUROCZENIE STWORZENIA (Sugestia)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Istoty, które nie wykonają pozytywnego % rzutu na odporność nr 2, stają się całkowicie podległe woli druida. Wykonają w miarę swych możliwości każde zrozumiałe dla nich polecenie, nawet samobójczą misję. Jednak polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie przerwie działanie czaru. Zauroczona istota nie wie, że podlega działaniu czaru, a druida traktuje jako swego najwierniejszego przyjaciela, za którego gotowa jest oddać życie. Jeśli ta istota zostanie zauroczona ponownie przez kogoś innego, jego także traktuje jako przyjaciela, jednak wierniej służy temu, wobec którego w normalnych warunkach zachowywałaby większą lojalność.

PASTERZ ZWIERZĄT (Zaklęcie)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 700 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

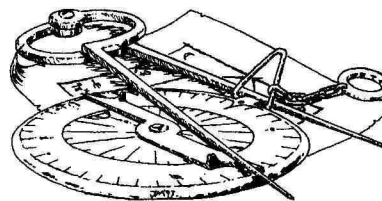
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucania

OPIS: Zaklęcie to pozwala druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk zwierząt na naturalnym, niezamieszkanym terenie. Czar trwa tak długo, aż zwierzęta lub druid opuszczą obszar jego działania. Przez skupisko zwierząt należy rozumieć grupę (stado) zwierząt znajdujących w momencie rzucania czaru blisko siebie. Druid może przegnać zwierzęta, skierować je na inny obszar, zmusić do ataku, rozrodu, poznać ich problemy. Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować na raz 1 skupisko/POZ, a gdy się skoncentruje – 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje.

MAGICZNY KWIAT (Zaklęcie)



Patrz analogiczny czar iluzjonisty z VI kręgu.



CZARY ASTROLOGICZNE

SIÓDMY KRĄG

SYMBOL STAROŚCI (Zaklęcie)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 70 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół znaku

OPIS: Naruszenie tego znaku sprawia, że patrzące nań osoby znajdujące się w zasięgu czaru starzeją się o 1 rok na POZ astrologa. Jeżeli ofiary wykonały pozytywny rzut obronny, starzeją się tylko o połowę. Symbol nie działa na dzieci (do ok. 15 lat w przypadku ludzi).

Uwaga: warunki nałożenia Symbolu, jak w przypadku innych.

POWSTRZYMANIE MOCY (Zaklęcie)

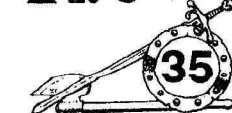


Patrz analogiczny czar kapłański z VI kręgu.

SCHRONIENIE (Zaklęcie)



Patrz analogiczny czar kapłański z VII kręgu.



PRZEJŚCIE DO INNEJ SFERY EGZYSTENCJI (Zakłęcie)

KRAĞ: VII
ZUŻYCIE PM: 700 PM + 100/osobę
CZAS RZUCANIA: 1 runda + 1 runda/osobę
ZASIĘG: spec.
CZAS DZIAŁANIA: spec.



OBSZAR DZIAŁANIA: Astrolog + 1 osoba/2 POZ
OPIS: Przy pomocy tego zaklęcia astrolog może przenieść 1 osobę na każde swoje 2 POZ do innej Sfery Egzystencji. Musi jednak znać jedno ze Słów Kluczowych do międzysferowych Bram Wejścia. Przejście do pewnych Sfer Egzystencji jest niekiedy niemożliwe lub bardzo skomplikowane.

W niektórych Sferach Egzystencji panują zupełnie inne warunki, często źle wpływające na istoty z poza nich. Ten czar pozwala nie tylko przenieść się ze sfery do sfery ale jednocześnie uodparnia przenoszone istoty na warunki, które w nich panują. W przypadku Sfer Egzystencji Żywiótów i niektórych Negatywnych jest to niedostateczna ochrona. W momencie rzucania czaru wszyscy muszą być przytomni, odprężeni i muszą dotykać astrologa.

Każda istota poddana działaniu tego czaru musi wykonać % rzutu na szok (odporność nr 4). Nieudany rzut oznacza natychmiastową śmierć, choć martwe ciało przenosi się.

BIAŁA ENERGIA GWIAZD (Energia)

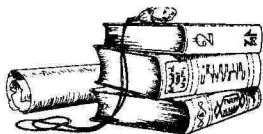
KRAĞ: VII
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni (spec.)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + spec.



OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/ 2 POZ astrologa
OPIS: Ten czar może być rzucony tylko w świetle słońca, gwiazd lub w magicznym świetle emanowanym z przedmiotu w kształcie gwiazdy. W tym ostatnim przypadku przedmiot po rzuceniu czaru rozpada się.

Wyzwolona tym czarem energia napędza każdą, znajdującą się w zasięgu działania czaru istotę (też martwiaką), zwiększając w następnej rundzie Żywotność o 100 pkt/POZ astrologa. Dodatkowe punkty ŻYW traktuje się analogicznie do czaru Nadleczenie lekkich obrażeń. W każdej rundzie po rzuceniu czaru dodatkowo (ale nie przywrócona) Żywotność samoistnie rozprasza się, zmniejszając o 100 pkt.

Uwaga: Dodatkowa Żywotność nie oznacza przyrostów do Odporności i Wytrzymałości na zmęczenie.



CZARY MAGÓW

SIÓDMY KRAĞ

OBŁOK ŚMIERCI (Gazy)

KRAĞ: VII
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ



OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (sześciennie)
OPIS: Ten czar tworzy ciemną, trującą chmurę, zabijającą każdego, kto nie wykona pozytywnego % rzutu na odporność nr 7. Istoty, które wykonały udany rzut otrzymują tylko 1k100 obrażeń w każdej rundzie pobytu na obszarze chmury, a także jedną rundę później. Słaby i średni wiatr może przesuwać ten obłok o 1-2 metry na rundę. Każdy silniejszy powiew albo deszcz rozprasza ją w przeciągu 1 rundy.

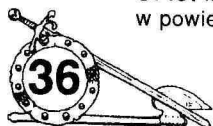
Uwaga: Chmura gazu jest cięższa od powietrza i w wypadku rzucenia czaru w górę, opada.

KULA PIORUNÓW (Elektryczność)

KRAĞ: VII
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ



OBSZAR DZIAŁANIA: do 10 metrów/POZ od kuli
OPIS: Mag tworzy sferę elektryczności, którą może umieścić w powietrzu w dowolnym, stałym miejscu w zasięgu wzroku.



W każdej rundzie trwania czaru sfera wyzwala pioruny w ilości 1 na każde 2 POZ maga. Mag wybiera ofiary piorunów, jednak tylko wtedy, gdy kula i ofiary są w zasięgu jego wzroku. Piorun może tworzyć luk, jak w przypadku magicznego pocisku.

Niekontrolowana kula wyzwala pioruny, trafiające losowo w istoty znajdujące się obszarze działania czaru. Trafiona istota musi wykonać udany % rzut na odporność nr 9, w przeciwnym razie otrzymuje 1k10x10 obrażeń od elektryczności na każde 2 POZ maga. Kula piorunów przestaje istnieć w momencie, gdy mag wyjdzie z zasięgu jej działania lub gdy zostanie ogłuszony czy zabity. Kula znika, jeśli zostanie trafiona pociskiem lub czarem ofensywnym (obrona 200 pkt).

Uwaga: Ten czar można wpisać w run (ew. pentagram).

KONTROLA OTOCZENIA (Sugestia)

KRAĞ: VII
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk



CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów/POZ wokół (spec.)

OPIS: Ten czar informuje maga o wszelkich zmianach, zachodzących w otoczeniu. Mag nie musi się koncentrować. Mag wie, co się wokół niego dzieje, ile istot jest w pobliżu, w jakim kierunku i z jaką szybkością się poruszają i czy są niewidzialne. Poznaje rasę tych istot, ich zamiary (pozytywne, neutralne, wrogie) oraz ewentualną ewidentność charakteru.

Czar nie działa przez stałe przeszkody, jak: ściany, sfery ochronne itp.

Czar działa również podczas snu maga, choć budzi go dopiero w przypadku wykrycia zagrożenia.

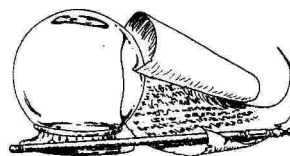
EKSPLOZJA (Energia)

Patrz analogiczny czar alchemika z VI kręgu.



UROK (Sugestia)

Patrz analogiczny czar iluzjonisty z VI kręgu.



CZARY ILUZJONISTYCZNE

SIÓDMY KRAĞ

FANATYZM (Sugestia)

KRAĞ: VII
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + 2 segmenty na wskazanie
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba/POZ



OPIS: Tuż po rzuceniu tego czaru iluzjonista wskazuje palcem cel. Poprzez częściową hipnozę przejmuje kontrolę nad wskazanymi osobami, które chcą być poddane działaniu czaru lub nie wykonały pozytywnego % rzutu na połowę odporności nr 1, zmodyfikowanej o nastawienie do rzucającego czar. Osoba nastawiona wrogo broni się z modyfikatorem, +30 pkt, nienawidząca go +50 pkt, neutralnie nastawiona +10 pkt.

Czar działa na umysł i mobilizuje ciało do ogromnego wysiłku. Wytwarza nadnaturalną brawurę i odporność. Efektem tego jest czasowe podwojenie ŻYW i SF. Modyfikacjom ulegają też odporności związane z tymi współczynnikami. Osoby poddane działaniu czaru nie odczuwają zmęczenia. Są jednak kompletnie posłuszne woli iluzjonisty. Nie mogą w tym czasie zostać zaurczone przez kogoś innego. Iluzjonistę traktują jak swego pana i władcę, a walce pragną się przed nim wykazać. Są niewrażliwe na strach i rzucają się w najgorszy wir walki na jedno skinienie iluzjonisty. Nie będą atakować swoich dawnych przyjaciół, o ile nie zagrożą oni iluzjoniście.

Po zakończeniu działania czaru osoby poddane jego wpływowi są kompletnie wyczerpane, wobec czego muszą odpoczywać przez co najmniej godzinę, a jeśli nie wykonają pozytywnego % rzutu na odporność nr 4, to nawet przez cały dzień. W tym czasie pozostają nieprzytomne z wycieńczenia.

Uwaga: Czar nie może nikogo skłonić do wyjawienia żadnej tajemnicy.

CZARUJĄCE D'WI KI (Sugestia)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (potencjalnie 1 dzień/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (spec.)

OPIS: Ten czar wywołuje magiczne dźwięki. Osoby, które je słyszą i nie wykonają pozytywnego % rzutu na odporność nr 2, podlegają efektom czaru, zależnym od woli iluzjonisty. Iluzjonista określa działanie dźwięków. Efektem może być, np. paniczny strach, oznaczający ucieczkę aż do wyczerpania; zauroczenie – działa jak Urok do czasu zakończenia czaru; uśpienie – efekt identyczny jak w przypadku czaru Usypiające dźwięki. Działanie każdego efektu trwa 1 dzień na POZ iluzjonisty. W wypadku strachu, ofiara usypia ze zmęczenia a po przebudzeniu ma możliwość wykonania powtórnego rzutu obronnego. Ten czar nie działa na rzucającego.

WEJŚCIE W ILUZJĘ (Polimorfia)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 14 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista (spec.)

OPIS: Ten czar pozwala iluzjoniście przenikać dowolną iluzję. Zapewnia niewrażliwość na obrażenia od iluzji, nawet zadawane iluzyjnymi przedmiotami. Iluzjonista może, jeśli chce, wchodzić w wystarczająco dużą iluzję – ukryć się w niej i stać niewidzialnym oraz niewyczuwalnym dla otoczenia. Taka iluzja będzie też niewykrywalna dla martwiaków, jeżeli została wcześniej wzmocniona czarem Zakłęcie iluzji. Iluzjonista opuszczający taką iluzję może wywołać u innych zaskoczenie, podobnie jak w przypadku niewidzialności.

Uwaga: Rzucanie czarów wewnątrz iluzji jest utrudnione. Jest 1% na każdy zużyty 1 PM, że czar pechowo (!) nie uda się. W wypadku krytycznego „eksplozja PM” – dochodzi do zniszczenia iluzji.

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA (Szok)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ; spec.

OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista (spec.)

OPIS: Ten czar pozwala iluzjoniście oddzielić swą duszę od ciała. Świadomość iluzjonisty może dzięki temu podróżować w wyzwolonej z ciała duszy pod postacią niewidzialnego, eteralnego obłoczku. Dusza zachowuje połowę aktualnej Energii życiowej i połowę nagromadzonego w ciele PM. Współczynniki psychiczne iluzjonisty podróżującego w tej postaci są o połowę mniejsze. Na duszę nie oddziałują żadne czynniki zewnętrzne, zaś ona sama nie słyszy ani nie odczuwa niczego, pochodzącego ze świata zewnętrznego. Unosi się swobodnie nad ziemią i może latać w dowolnych kierunkach (jak czar Latanie). Może również przenikać przez niemagiczne ściany i powierzchnie z prędkością 10 cm na rundę. Jej postrzeganie jest zupełnie inne. Elementy otoczenia widzi jako cienie o różnym stopniu nasycenia czerni – w zależności od struktury i gęstości materii. Magia promieniuje błękitną poświatą. Istoty żywe widziane są jako zielone kształty, istoty niematerialne jako czerwone plamy, półmaterialne jako różowe plamy, martwiaki jako żółte cienie, a wszystkie inne dusze jako fioletowe plomyki.

Podróżująca dusza iluzjonisty nie powinna zbytnio oddalać się od pozostawionego ciała, ani przechodzić do innych Sfer Egzystencji. Ciało bez duszy jest bezbronne i spoczywa w stanie zbliżonym do śmierci klinicznej – przypadkowy obserwator może wziąć je za martwe. Jeśli ktoś zabije ciało, iluzjonista natychmiast umiera, podobnie jak w przypadku, gdy jego dusza nie zdąży na czas wrócić do ciała.

Iluzjonista pod postacią duszy może rzucać czary, korzystając z połowy PM (nie może zużywać ŻYW). Nie może jednak rzucać czarów, które wymagają dotyku lub specjalnych czynności (np. Iluzyjny sztylet, Fanatyzm). Może się próbować porozumieć z innymi, jeśli dysponuje telepatią. Może także atakować czarami widziane osoby lub samotne dusze, pozbawione ciała. Tylko osoby zdolne wykrywać istoty eteralne mogą go zauważyć. Inteligentni przeciwnicy mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi lotu czarów, którym towarzyszy efekt świetlny. Iluzjonista otrzymuje obrażenia

tylko od czynników nie fizycznych (zakłęcia, energia, iluzja itp.) – jego obrona wynosi 200 pkt. Jeżeli dusza otrzyma więcej obrażeń, niż połowa ŻYW iluzjonisty, natychmiast ginie wraz z ciałem. W kwestii zasad iluzjonista w postaci duszy nie ma agonii. Za pomocą tego czaru iluzjonista nie może przejąć kontroli nad niczym ciałem, nawet pozbawionym własnej duszy.



CZARY ALCHEMICZNE

SIÓDMY KRĄG

PETRYFIKACJA (Skamienienie)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 7 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)

OPIS: Istota materialna lub półmaterialna (też np. wampir), która nie wykona pozytywnego % rzutu na odporność nr 10, zostaje zamieniona w kamień. Zastyga niczym posąg w pozie, jaką przyjmowała w momencie zadziałania czaru. Skamienieniu ulega także cały ekwipunek i przedmioty trzymane w dłoniach. Wytrzymałość posągu na uszkodzenia mechaniczne sięga około 30% w wypadku kończyn, 60% w wypadku głowy i 120% w wypadku korpusu. Tylko czar Ożywienie kamienia lub magia o podobnym działaniu może odmienić zaklętą w kamień istotę. W takim przypadku ofiara musi wykonać pozytywny % rzut na odporność nr 10, w przeciwnym razie odmieni się martwa.

Za pomocą tego czaru alchemik może automatycznie zamienić w kamień każdy niemagiczny przedmiot o jednorodnej i stałej konsystencji.

Uwaga: Jeśli zaklęta w kamień istota zostanie uszkodzona, po odmianna posiada identyczne obrażenia. W niektórych przypadkach może to oznaczać kalectwo (np. odłamanie ręki) lub nawet śmierć (np. odłamanie głowy).

MAGICZNY ŚLAD (Zakłęcie)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 14 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + spec.

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: spec. (potencjalnie 1 rok/POZ, po uaktywnieniu 1 godzinę/POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: ścieżka o szerokości 2 metrów i długości 10 metrów/POZ (spec.)

OPIS: Alchemik wykreśla ręką magiczną ścieżkę (z szybkością 1 metra na rundę), której jeszcze w momencie rzucania nadaje przeznaczenie – dla ognia, wody albo gazu.

Zakłęcie zaczyna działać w chwili, gdy wybrany element pojawi się na początku magicznej ścieżki. Jest on zasysany i wysyłany wzdłuż ścieżki tam, gdzie ona prowadzi. Dzięki temu alchemik może skierować w wybrane przez siebie miejsce strumień wody (np. w wypadku przerwania tamy), ogień (np. w wypadku pożaru) lub gazu (np. w wypadku trujących wyziewów).

Uwaga: Czar działa efektywnie przez 1 godzinę na POZ alchemika, jednak jego działanie kończy się dopiero po upływie 1 roku na POZ.

TRUJĄCY OBŁOCZEK (Gaz)



KRĄG: VII

ZUŻYCIE PM: 35 PM

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

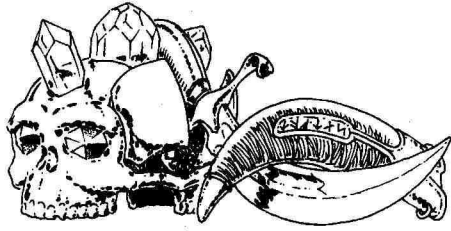
ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: spec.: obłoczek – 1 runda/POZ, paraliż – 1k10 godzin (premiowane)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny + 1 metr/10 POZ (spec.)

OPIS: Ten czar tworzy we wskazanym miejscu półprzezroczysty obłoczek. Osoby, które znajdują się wewnątrz niego, będą wdychać gaz, którego trujące działanie odczuwają na sobie już w następnej rundzie. Gaz w każdej rundzie zadaje 5 obrażeń/POZ alchemika. Poza tym osoby oddychające tym gazem muszą wykonać pozytywny %

rzut na połowę odporności nr 7, w przeciwnym razie zostaną sparaliżowane na k10 godzin (premiowane). Sparaliżowana ofiara nie traci więcej ŻYW na wskutek działania gazu. Trujący obłoczek utrzymuje się w miejscu, w którym powstał i nie przesuwa się. Rozprasza go jedynie rozproszenie magii, oczyszczenie powietrza lub silny powiew wiatru.



CZARY CZARNOKSIĘSKIE

SIÓDMY KRĄG

TANIEC ŚMIERCI (Zakłęcie)

KRĄG: VII
ZUŻYCIE PM: 35 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (muzyka) + spec. (jeśli nie została odparta)

OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 metrów/ POZ wybrana 1 istota/2 POZ przed czarnoksiężnikiem

OPIS: Ofiary tego czaru słyszą dziwną muzykę, zdając sobie przy tym sprawę, że nie dochodzi ona z zewnątrz. Czar obejmuje swym zasięgiem 1 osobę na 2 POZ czarnoksiężnika, który wskazuje ręką, na kogo ma działać. Wybrane osoby muszą wykonać % rzut na odporność nr 2 (sugestia). Nieudany rzut oznacza, że ofiara zaczyna tańczyć w rytm słyszalnej tylko dla niej muzyki. Przypomina to raczej gwałtowny atak epilepsji, niż sam taniec. Ofiary tańczą do upadłego, otrzymując w każdej rundzie 5 obrażeń (umysłowych). Nie zwracają na nic uwagi i, jeżeli nie zostaną w porę ogłuszone lub w jakikolwiek inny sposób unieruchomione, będą tak tańczyć aż do śmierci, nawet w stanie agonii.

Jednak nawet ogłuszone ofiary odczuwają ujemne skutki działania czaru, otrzymując co rundę 1 obrażenie (umysłowe). Taniec śmierci może zostać przerwany tylko poprzez Leczenie chorób (umysłowych), Uzdrawienie albo czar typu Ogłuszający huk lub Grzmot.

FATUM TRZYNASTEGO (Zakłęcie)

KRĄG: VII
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: spec.
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: To zakłęcie rzuca się trzynastego dnia dowolnego miesiąca. W tym dniu aż do północy moc czarów czarnoksiężnika ulega zwiększeniu.

Nic nie będzie w stanie przerwać rzucania jego czarów. Jedynie natychmiastowa śmierć, obezwładnienie i zakneblowanie lub własna pomyłka mogą uniemożliwić czarnoksiężnikowi rzucanie czarów. Wszystkie jego czary mają w tym czasie dwukrotnie większą odporność. Ich efekty są takie, jakby czarnoksiężnik miał 2 POZ więcej.

Uwaga: Czar może wprowadzać dodatkowe efekty do innych

czarów, zależne od ich szczególnego działania. W niektórych sytuacjach może też działać podobnie jak kapłańska *Ceremonia*. Wszystko zależy do MG

CIELESNA EKSPLOZJA (Energia)

KRĄG: VII
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar wywołuje mikroeksplozję wewnątrz ciała ofiary, która nie wykonała pozytywnego % rzutu na odporność nr 5. W efekcie ofiara doznaje 1k100x10 poważnych obrażeń, które można uleczyć co najmniej czarem *Leczenie Poważnych Obrażeń* lub *Uzdrawienie*. Ofiara, która przeżyła wewnętrzne obrażenia musi sprawdzić swą odporność na ból. Nieudany % rzut na połowę odporności nr 4 powoduje, że przez najbliższe k100 godzin ofiara zwija się z bólu i nie jest w stanie nic innego robić. Później ma zmniejszone o połowę TR, UM, ZR, SZ oraz szansę wykonywania wszystkich zdolności, aż do kompletnego wyleczenia.

ZBROJA NEKROMANCJI (Energia)

KRĄG: VII
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 24 godziny

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Czar ten kreuje wokół osoby poddanej jego działaniu czarną, błyszczącą aurę, uformowaną na kształt zbroi. Póki czar działa, osoba ta nie odczuwa skutków agonii, ponadto otrzymuje tylko połowę obrażeń od czarów, które wywołują obrażenia fizyczne (odporności nr 6-10).

Jeśli czarnoksiężnik rzuci ten czar na siebie, uzyskuje dodatkowe efekty. Może nosić dowolną zbroję i nie odczuwa żadnych, wynikających z jej noszenia ograniczeń. Może więc swobodnie rzucać czary, nosząc np. płytową zbroję odlewana. Ponadto czarnoksiężnik może zyskać dodatkową ŻYW, wyssaną z zabitych własnoręcznie wrogów. Uzyskana ŻYW nie może przekroczyć podwójnej ŻYW czarnoksiężnika. 1/10 jej część magicznie zwiększa o tyle punktów jego Obrony.

Uwaga: Czar zostaje natychmiast przerwany pod wpływem astrologicznego Promienia słońca, kapłańskiego Uderzenia dobra lub ciosu paladynskiego miecza.

PRZEJĘCIE POSTACI (Zakłęcie)

KRĄG: VII
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: stały

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Przy pomocy tego czaru czarnoksiężnik może przejąć całkowitą kontrolę nad umysłem dowolnej istoty (humanoid, reptilion, tryton), która nie wykona pozytywnego % rzutu na odporność nr 3. Czarnoksiężnik kieruje swoją ofiarą tak, jakby znajdował się w jej ciele. Ma dostęp do jej ogólnej wiedzy, potrafi umiejętnie wykorzystywać jej wszystkie zdolności. Może kontrolować 1 umysł na każde 10 pkt własnej MD powyżej 50, ale tylko w obrębie jednej Sfery Egzystencji. Ofiary są całkowicie niewrażliwe na wszelkie inne oczarowania, uroki i przejęcia.

Jedynie trwałe okaleczenie ofiary, śmierć jej lub czarnoksiężnika, i rozproszenie oczarowania mogą wyzwolić spod wpływu *Przejęcia postaci*.



JEDNOROŻEC LEŚNY – TAI

RASA: Jednorożec leśny (Tai) – (istota magiczna)

CHAR: ewidentnie ntr.dbr.

WZROST: 1,5-1,7 m w kłębie

WAGA: 450-550 kg

ŻYW 400; SF 150; ZR 25; SZ 85; INT 55; MD 50; UM sp; CH *20; PR 55

ZBROJA: SKÓRY OB 8; WYP. 20/30/40

PREMIE DO BIEGŁOŚCI: b.+25% róg (150 kl/-10 OBR; opóź. 2), b.+10% kopyta (50 ob/-5) OB; opóź. 5; *uszk.x2)

PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1(20); 4(10); 6(10); 8(10); 9(10);

WYGLĄD:

Jednorożec (Tai) jest mitologiczną istotą, należąca do magicznych ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Z wyglądu przypomina konia o drobnej i smukłej sylwetce. Jego najbardziej charakterystyczną cechą jest długi, wąski biały róg, wyrastający z głowy tuż ponad oczami. Jednorożce chlubią się swoją piękną, białą grzywą o długim (50-70cm) włosiu. Również ogon jest biały. Maść jednorożców leśnych zazwyczaj jest biała w różnych odcieniach, rzadziej szara. Czasem zdarzają się okazy ciemno nakrapiane.

TRYB ŻYCIA:

Jednorożec Tai to przedstawiciel leśnych przeżuwaczy. W leśnych krainach, rządzonych niegdyś przez potężne istoty o dobrych charakterach jednorożce były sprowadzane ze Sfer Egzystencji Dobra. Swoją sławę zawdzięczają swemu „świętemu” rogowi, który posiada niesamowite magiczne właściwości. Jak głosią legendy, jednorożce dzięki swemu pięknu i dobru zostały nim obdarowane w mitycznych czasach przez jedno z najpotężniejszych bóstw Dobra. Inne opowieści głoszą, że jednorożce powstały na wzór koni, mając uosabiać ich najpiękniejsze cechy.

Zwyczajnie jednorożców są bardzo podobne do zwyczajów dzikich koni. Podobnie się odżywiają i są równie płochliwe. Żyją zwykle parami, rzadko stadnie. Czasem prowadzą tryb życia samotniczy. Dożywiają do 20 lat, jednak ze względu na dużą liczbę wrogów rzadko spotyka się tak stare osobniki.

Jednorożce mają kilka nadzwyczajnych zdolności. Zawdzięczają je magicznemu rogowi, który zachowuje część swych właściwości (uzdrowienie, podwójna szansa na krytyczne). Sproszkowany jest używany jako komponent do robienia magicznych broni lub mikstur. Jest to jeden z powodów, dla którego poluje się na jednorożce. Istnieją legendy, które głoszą, że jednorożce pozwalają się oswoić istotom o dobrym sercu, zwłaszcza dziewczynom.

WYSTĘPOWANIE:

Jednorożce zamieszkują najczęściej wszelkiego rodzaju dzikie lasy. Rzadko jednak można je spotkać, jako że zwykle się kryją. Czasem można je zobaczyć na dzikich równinach, wśród wzgórz lub niskich gór. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (2-10 POZ) lub w parze (0-8 POZ); rzadko w stadzie (1-5 sztuk z 0-4 POZ, 1-5 sztuk z 6-8 POZ, 0-1 sztuk z 10 POZ).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* doskonalą słuch – zwierzę dwukrotnie trudniej zaskoczyć (jakby SZ była dwukrotnie większa).

* doskonalą węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

* nadzwyczajny wzrok – posiada niesamowicie wyostrożony wzrok, co pozwala podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej SZ x10 (podczas zmierzchu lub w złą pogodę dwukrotnie bliżej, a podczas pięknej pogody i z dobrego punktu obserwacyjnego dwukrotnie dalej).

* wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, które zadaje podwójną ilość obrażeń, o ile ofiara wykonała pozytywny rzut na akt. ZR.

* zdolności tragarza – potrafi dźwigać na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe, niż wynika z SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

* trącanie – podczas biegu może próbować obalić i strącić (trafienie kopytami) ofiarę, która nie zdąży uskoczyć (nie wykona pozytywnego % rzutu na ZR).

Uwaga: w momencie, gdy do walki zaczyna używać kopyt (przednich albo tylnych, tzn. wierzga), jeździec musi skupić całą swoją uwagę na utrzymaniu się w siodle i, jeśli nie utrzyma równowagi (% rzut na akt. ZR, zwiększoną o modyfikator z jeździectwa i siodła), spada z konia; spadający jeździec może się potłuc (jeśli nie wykona pozytywnego % rzutu na akt. ZR, zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) i odnieść obrażenia równe 1k50 ran (w przypadku szarży obrażenia są podwójne).

* szarżowanie – musi się rozpędzić na odcinku równym przynajmniej swej SZ; wówczas zadaje rogiem podwójną ilość obrażeń.

ZDOLNOŚCI MAGICZNE:

* Dwukrotnie większa szansa na Trafienie Krytyczne rogiem w przeciwnika.

Uwaga: biegłość w sztylcie umożliwia wprawne poślugiwanie się rogiem jednorożca.

* **Autoteleportacja** – jednorożec może się teleportować raz dziennie na każde 50 UM w miejsce, które już kiedyś widział. Może to robić wraz z jeźdźcem, jeżeli wykona udany % rzut na swoje UM.

* **Wykrycie zachwiania równowagi** (automatycznie) – patrz zdolność druida.

* **Wykrycie charakteru** (moralności) – na zasięg wzroku, wymaga jednej rundy koncentracji.

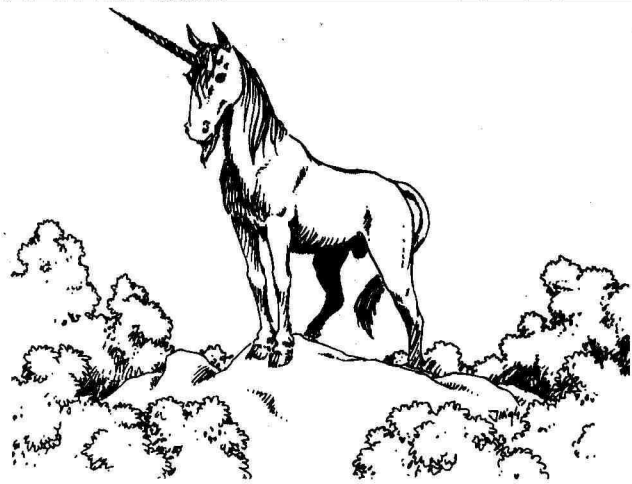
* **Wykrycie kłamstwa** – automatycznie, w zasięgu słuchu.

* **Wykrycie niebezpieczeństwa** – przeczuwa każde poważne zagrożenie na 1 rundę na każde 10 UM wcześniej.

* **Aura Dobra** – zła istota, znajdująca się w promieniu 100 metrów od jednorożca, nic nie jest w stanie mu zrobić, jeżeli nie wykona pozytywnego % rzutu na połowę swej odporności na zaklęcia. Rzuty wykonuje się w każdej rundzie.

* 25% AntyMagia – chroni także jeźdźca.

* **Uzdrowianie** – raz dziennie na każde 100 UM (tak samo dla posiadacza rogu) leczy dotkniętą nim istotę, o ile % rzutu na UM był udany. Efekt jest analogiczny do czaru kapłańskiego **Uzdrowienie**.



KRYTYCZNY CZASU

Młody JEDNOROŻEC; POZ 0; CHAR N.D.(ewidentnie); SKARB brak (róg); PDośw. 30
ŻYW 450; SF 220; ZR 65; SZ 125; INT 80; MD 80; UM 76; CH *45; PR 90; W/ZW - / -
ODPORNOŚCI: 1-73; 2-53; 3-53; 4-63; 5-53; 6,9,10 po 92; 7-82; 8-82; AMg 25%
BRŃŃ 1: róg -bgl. 76; TR 104; opóźn. 2; RANY 210kl * ; OB-10; SP B; AT 1
BRŃŃ 2: kopyta -bgl. 61; TR 89; opóźn. 5 i 6; SKUT 80ob; OB -15; SP B; AT 2
ZBROJA: skóra własna; OGR. -,-; OB.BL/DAL -48 /-23; WYP. 20/30/40

Klacz JEDNOROŻCA; POZ. 6; CHAR. N.D.(ewidentnie); Sk. brak (ew. róg)
ŻYW. 540; SF 320; ZR 93; SZ165;INT 90; M102; UM110; CH*85; PR130; W - / -
Odp. w%:1- 96;2-76;3-76;4- 86;5-76;6,9,10-po 126;7-116;8-106;AM 25%;DOŚW.110
BRŃŃ 1. róg -Bi.119%, TR 160%; op. 2; RANY 230kl * ; OB-10; SP B; AT 1
BRŃŃ 2. kopyta -Bi.104%, TR 145%; op.5 i 6; RANY 130ob; OB-30; SP B; AT 2
ZBR.: skóra własna; OGR. -,-; OB. BL/DAL -93/-53%; WYP. 30/40/50

Młoda Klacz JEDNOROŻCA; POZ. 2; CHAR. N.D.(ewidentnie); Sk. brak (ew.róg)
ŻYW. 480; SF 240; ZR 71; SZ 135; INT 80; M 84; UM 84; CH*55; PR100; W - / -
Odp. w%:1- 80;2-60;3-60;4-70;5-60;6,9,10-po 102;7- 92;8- 92; AM 25%; DOŚW.50
BRŃŃ 1. róg -Bi. 82%, TR 113%; op. 2; RANY 210kl * ; OB-10; SP B; AT 1
BRŃŃ 2. kopyta -Bi. 67%, TR 98%; op.5 i 6; RANY 85ob ; OB-15; SP B; AT 2
ZBR.: skóra własna ; OGR. -,- ; OB.BL/DAL -54 /-29 %; WYP. 20 / 30 / 40

Ogier JEDNOROŻCA; POZ. 8; CHAR. N.D.(ewidentnie); Sk. brak (ew. róg)
ŻYW. 570; SF 360; ZR 99; SZ175;INT 90; M106; UM120; CH*95; PR140; W - / -
Odp. w%:1-103;2,3,5-po 83;4- 92;6,9,10-po 140;7,8-po 130; AM 25%; DOŚW. 125
BRŃŃ 1. róg -Bi.125%, TR 171%; op. 2; RANY 240kl * ; OB-10; SP B; AT 1
BRŃŃ 2. kopyta -Bi.110%, TR 156%; op.5 i 6; RANY 130ob; OB-30; SP B; AT 2
ZBR.: skóra własna ; OGR. -,- ; OB.BL/DAL -99 /-59 %; WYP. 30 / 40 / 50

Młody Ogier JEDNOROŻCA; POZ. 4; CHAR. N.D.(ewidentnie); Sk. brak (ew.róg)
ŻYW. 510; SF 260; ZR 77; SZ145;INT 80; M 88; UM 92; CH*65; PR110; W - / -
Odp. w%:1- 87;2-67;3-67;4-77;5-67;6,9,10-po 112;7-102;8-102; AM 25%; DOŚW.70
BRŃŃ 1. róg -Bi. 88%, TR 122%; op. 2; RANY 215kl * ; OB-10; SP B; AT 1
BRŃŃ 2. kopyta -Bi. 73%, TR 107%; op.5 i 6; RANY 90ob ; OB-15; SP B; AT 2
ZBR.: skóra własna ; OGR. -,- ; OB.BL/DAL -60 /-35 %; WYP. 20 / 30 / 40

Stary JEDNOROŻEC; POZ. 10; CHAR. N.D.(ewidentnie); Sk. brak (ew. róg)
ŻYW. 600; SF 400; ZR115; SZ195;INT100; M120; UM150; CH*115; PR160; W - / -
Odp. w%:1-112;2,3,5-po 92;4-102;6,9,10-po 152;7,8-po 142; AM 25%; DOŚW. 205
BRŃŃ 1. róg -Bi.141%, TR 192%; op. 2; RANY 325kl * ; OB-15; SP B; AT 1
BRŃŃ 2. kopyta -Bi.126%, TR 177%; op.5 i 6; RANY 130ob; OB-30; SP B; AT 2
ZBR.: skóra własna ; OGR.1/2,- ; OB.BL/DAL -65 /-20 %; WYP. 40 / 50 / 60

CZERWONY SMOK

RASA: czerwone smoki;

CHAR: zawsze ewidentny: młode – ntr.ntr, dorosłe – każdy zły; starsze – każdy zły, najstarsze – praw.zły, ntr.ntr, ntr.zły lub któryś z dbr.

WIELKOŚĆ: w momencie wyklucia czerwone smoki są o połowę mniejsze od bazowej dla 0 POZ. Bazowa dla 0 POZ: głowa 0,20m, szyja 0,5m, tułów 1m, ogon 1,3m. Co POZ każdy odcinek ciała rośnie o taką samą wielkość. Od 6 POZ wzrost ulega zahamowaniu. Potem co POZ przyrost jest o połowę mniejszy. Grubość ciała (tułów) smoka odpowiada 25% długości.

WAGA: po wykluciu 37 kg. Co poziom, aż do 5 POZ (włącznie) waga zwiększa się dwukrotnie (0 POZ: 75kg, 1 POZ: 150kg, 2 POZ: 300kg, 3 POZ: 600, 4 POZ: 1200, 5 POZ 2400). Od 6 POZ waga zwiększa się tylko o 50% poprzedniej (6 POZ 3600, 7 POZ 5400, 8 POZ 8100, 9 POZ 12 ton, 10 POZ 18 ton itp.).
ŻYW 550; SF 150; ZR 40; SZ 50; INT 80; MD 50; UM 50; WI 0; CH *70; PR 50; AMg 50,

ZBROJE: własna skóra: OB 80, WYP 190kt/160tn/130ob, +co POZ wzrasta o 5 pkt OBR, a WYP o 5/10/15; twardość skóry zapewnia niewrażliwość na ciosy bronią o wytrzymałości mniejszej, niż w przybliżeniu 4 pkt/POZ smoka (lub 1/POZ w wypadku brzucha). Czerwone smoki na brzuchu, spodniej stronie szyi i ogona posiadają cieńszą skórę. Jest ona w tym miejscu bardziej elastyczna i śliska. Smok ma w tych miejscach o 25 pkt większą obronę, ale o połowę mniejsze wyparowania. Bohaterowie nie dysponujący zdolnością Selektynego ataku lub nie atakujące z zaskoczenia (po uprzednim przycelowaniu) mają dodatkowo o 25 pkt zmniejszone Trafienie, jeśli celują w te miejsca.

BRON: 1. **pysk:** biegiłość +35 pkt; SKUT 100 kt; OB +10; opźn. 4 sg; uszk. x 3; zasięg 2, 1, 0; +1 co 10 POZ (na 10: 0, 1, 2, 3, a na 20: 0, 1, 2, 3, 4).

2. **przednie łapy:** biegiłość +10 pkt; SKUT 160 kt; OB +20; opźn. 5 sg; uszk. x 5; zasięg 2 (u dorosłych), 1 i 0;

3. **ogon:** biegiłość +5 pkt; SKUT 180 ob; OB +30; opźn. 7 sg; uszk. x 5; zasięg zależny od długości ogona; patrz też zdolności specjalne.

4. **skrzydła:** patrz specjalne zdolności.

5. **inne bronie:** premia do biegiłości zależnie od ulubionej profesji.

PREMIE DO ODPORNOŚCI: +10 pkt do każdej, a do nr 6, 7 i 10 dodatkowo +20; smoki czerwone posiadają bazową barierę odpornościową (jak antary), równą 10pkt/POZ;

ANTYMAGIA: 50 pkt + 1 pkt/POZ

WYGLĄD:

Czerwone smoki przypominają kształtem swego ciała olbrzymią jaszczurkę o długiej i giętkiej szyi. Ich ciało jest doskonale umięśnione. Na grzbiecie wzdłuż linii kręgosłupa, od głowy aż po koniec ogona biegnie rząd ostrych, rogowych wyrostków, połączonych ze sobą błoną – to właśnie ona jest odpowiedzialna za zdolność Kontroli otoczenia. Na głowie mają kilka charakterystycznych narośli oraz rogową kryzę, sięgającą za uszy. Pomiędzy nozdrzami wyrastają trzy rogi, jeden duży i dwa mniejsze.

Kolor ciała jest krwście czerwony, brzuch i pazury są białe, oczy niebieskie. Grzebień i kolce są czarne. Pazury są długie, spłaszczone i zakrzywione niczym szpony. Podczas wylinki i tuż przed nią ciało czerwonego smoka ciemnieje. Po zrzućeniu starej skóry, przez pierwsze dni po przemianie, ubarwienie smoka staje się jaskrawsze.

TRYB ŻYCIA:

Czerwone smoki należą do największych i najsilniejszych złych istot. O ich odwadze i inteligencji krąży wiele legend. Ci, którzy je spotkali i przeżyli twierdzą, że nie ma nic gorszego od rozłozszczonego czerwonego smoka. Ze względu na wyjątkową złośliwość i zniszczenia jakie powodują, mieszkańcy Ochrii zwą je „czerwoną szarańczę” – ich „naloty” czynią tyle spustoszenia, co plaga szkodników rujnujących całe plony.

Jako istoty potężne i wyjątkowo przebiegłe, czerwone smoki dążą do narzucenia swojej władzy innym.

Znane są przypadki, kiedy to czerwony smok, przybierając postać człowieka, elfa lub jakiejś innej humanoidalnej istoty przejmował kontrolę nad zamkiem, małym miasteczkiem a nawet królestwem.

Na całym Orkusie krążą plotki o tym, jakoby kilku z najbardziej zaufanych ludzi Katana było czerwonymi smokami, dążącymi do obalenia jego tyranii i przejęcia władzy. Dotychczas nie wydarzyło się nic, co mogłoby potwierdzić owe pogłoski.

Czerwone smoki żyją po kilka tysięcy lat i dłużej, jednak bardzo rzadko spotyka się osobniki starsze, mające ponad 200 lat. W cywilizowanych rejonach bestie te zostały już dawno wytępione.



Zwykle czerwone smoki osiedlają się w krainach nie zamieszkanymi, przybывая zazwyczaj z Imperium Czerwonego Zmierzchu (Archipelag pajęczy). Są bardzo ekscentryczne, nawet jak na przedstawicieli tego gatunku.

Czerwone smoki znają co najmniej trzy języki: czerwonych smoków (3 stopień trudności), wspólny dużych smoków (3 stopień trudności), język powszechny dla regionu, w którym żyją (np. wspólny dla ojczyznych archipelagu) oraz zwykle język jakiejś inteligentnej rasy (np. archonów, gigantów czy nawet sharanów).

Czerwone smoki dojrzewają około 12 roku życia. Samica składa od kilku do kilkunastu jaj (o średnicy około 33 cm) raz na dwa lata. Ze względu na grubą skorupkę waga takiego jaja dochodzi do 5 kg. Samica i samiec opiekują się młodymi, dopóki nie osiągną one około 4 POZ (10 lat). Poza Imperium Czerwonego Zmierzchu rzadko decydują się w tym czasie na kolejne młode.

WYSTĘPOWANIE:

Czerwone smoki zamieszkują tropikalne i umiarkowane obszary w okolicach gór. Najczęściej wybierają nastonecznione góry położone w pobliżu złóż rud żelaza. Lubią opuszczone kopalnie i najróżniejsze podziemia. Przeważnie spotyka się je pojedynczo. Istnieje jednak szansa (10%), że spotkanemu czerwonemu smokowi będzie towarzyszyła samica (2 POZ mniej niż samiec) lub któraś z dorastających młodych (k5 premiowane sztuk POZ 0-4).

W celu określenia POZ spotkanego smoka rzuć k10 i dodaj 5. W przypadku, gdy spotkanie ma miejsce na terenach cywilizowanych odejmij od wyniku 2. Na obszarach Archipelagu Pajęczego oraz w krainach od wieków zamieszkanymi przez smoki dodaj do wyniku 1k5 (premiowane).

W wypadku losowego spotkania rzuć 1k100, aby określić jak smok się zachowa.

- 01-05 smok jest bardzo głodny – natychmiast atakuje drużynę;
- 06-10 jak wyżej, tylko zadowolony się wierzchowcem lub (jeżeli go nie będzie) 1-3 najgrubszymi bohaterami;
- 11-25 smok postanawia zabrać podwieczorek do jaskini – porwie wierzchowca lub (jeżeli go nie będzie) najgrubszego bohatera;
- 26-50 smok ma zamiar odebrać drużynie pieniądze i wszelkie kosztowności. Ląduje przed bohaterami i wymownie daje im to do zrozumienia (np. wyciągając łapę i wskazując na wóz itp.);
- 51-75 smok zatacza kilka kręgów nad drużyną i, jeżeli nic nadzwyczajnego nie zwróci jego uwagi, odlatuje;
- 76-98 jeżeli smok nie zostanie zaczepiony, odlatuje pozostawiając drużynę w spokoju;
- 99-100 smok potrzebuje pomocy bohaterów. W smoczej lub innej postaci będzie się starał nawiązać znajomość. MG będzie miał okazję się wykazać.

Uwaga: W zależności od sytuacji (np. zła pogoda, bardzo liczna lub dobrze ukryta drużyna) MG może zmodyfikować efekt spotkania na korzyść graczy.

IMPERIUM CZERWONEGO ZMIERZCHU

Królestwem tym rządzi smoczy bóg, Pirrus de Haron. Kraj podzielony jest na 13 prowincji. W każdej z nich władzę sprawuje arcykapłan Wielkiego Zmierzchu. Po wojnach z dobrymi smokami i archonami przetrwało 6 miast-gór (w każdej prowincji było jedno). Są to, licząc od zachodu: Mały Redon, Wertha, Masde, Terad, Klon i Wielki Redon (stolica imperium). Pozostałe miasta-góry zostały kompletnie zniszczone. Wśród tubylców krążą legendy o ogromnych skarbcach, spoczywających głęboko we wnętrzu tych gór. Nikomu spośród licznych śmiatków nie udało się jak dotąd ich odnaleźć. Klany smoczyców dobrze strzegą tych miejsc.

Główną siłą bojową imperium jest 13 smoczyców armii. W skład każdej z nich wchodzi: antyczna matka (32 POZ), 10 par dorosłych czerwonych smoków (12-18 POZ), oddział rozpoznawczy (2k5 czerwonych smoków z POZ 8-10) oraz oddział desantowy złożony z członków czerwonego ludu (około 250 z POZ 4-10). Poza tym, w skład każdej armii wchodzi flota kultystów Czerwonego Zmierzchu. Ich okręty wykonane są ze specjalnego stopu metalu. Tajemnica wytwarzania tego stopu znana jest tylko arcykapłanom Czerwonego Zmierzchu. W trakcie bitew morskich, w celu zwiększenia szybkości statków, zaprzęgnięte są do nich, jak do rydwanu, czerwone smoki.

ZDOLNOŚCI CZERWONYCH SMOKÓW:

- * latanie – patrz naturalne zdolności smoków; podstawowa szybkość: 1/10 SZ w metrach/rundę;
- * zianie ogniem – patrz naturalne zdolności smoków; chuchnięcie: (1 obrażenie/100 ŻYW), zionięcie (1 obrażenie/10 ŻYW), zionięcie z maksymalną siłą (1 obrażenie/1 pkt ŻYW); czerwone smoki posiadają zasoby gazu, wystarczające by zionąć 5 razy +1 raz/POZ;
- * transformacja (i retransformacja) – patrz naturalne zdolności smoków;
- * odwzorowanie postaci – patrz naturalne zdolności smoków;



- * nabycie profesji – patrz naturalne zdolności smoków; ich ulubione profesje to: czarny rycerz i mag;
- * smoczy sen i letarg – patrz naturalne zdolności smoków;
- * wylinka – patrz naturalne zdolności smoków;
- * smoczy strach – patrz naturalne zdolności smoków;
- * ryk – patrz naturalne zdolności smoków;
- * samozdrowienie – patrz naturalne zdolności smoków; x2 jeżeli znajdują się w pobliżu silnego źródła ciepła;
- * absolutna niewrażliwość na magiczny i niemagiczny ogień oraz na płynną lawę. Od 12 POZ obrażenia zadawane przez magiczny ogień działają na smoka jak *Leczenie lekkich obrażeń*.
- * baza bariera odpornościowa – od czynników, za które odpowiadają poszczególne odporności smok otrzymuje tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 10 pkt/POZ smoka – analogicznie jak wyparowania;
- * odporność na głód – smoki mogą przeżyć bez pożywienia do 1 roku/POZ. Dłuższa głodówka osłabia je. Zwykle dorosły smok pożywia się nie częściej, niż raz na 2 tygodnie;
- * umiejętność przyswojenia obcego języka – dzięki tej zdolności smok może nauczyć się innych języków, o ile znajdzie nauczyciela;
- * kontrola otoczenia – patrz naturalne zdolności smoków; działa podobnie do czaru o tej samej nazwie, z poziomu równemu poziomowi smoka;
- * emanacja zła – patrz analogiczna zdolność czarnego rycerza. Smok, który nie ma złego charakteru, nie posiada tej zdolności. Przy zmianie charakteru zdolność ta znika lub pojawia się ponownie w przeciągu roku. Jeżeli smok zmienił się w inną istotę, *Wykrycie zachwiania równowagi* nie ujawnia obecności tej aury;
- * aura zła – smok posiada ją tylko wtedy, gdy nabył dodatkową profesją jest czarny rycerz, bądź też w przypadku, gdy przez wiele lat (około 100) utrzymywał swój zły charakter. Uniemożliwia zmianę charakteru (wyjątkiem jest oddziaływanie *Zaklęcia Assanu*). Opis: *MiM* nr 5 (Slan Mor). Antyodporność równa 2pkt/POZ;
- * uderzenie w ślizgu – patrz opis w trybie życia smoków;
- * atak z lotu koszącego – umiejętność opadnięcia na ofiarę ze znacznej wysokości. Pozwala trafić ofiarę jedną lub dwiema łapami (zależnie od wielkości celu). Siła rozpędu dwukrotnie zwiększa obrażenia ciosu. Bohaterowie ze zdolnością Unik mogą próbować uskoczyć – patrz opis w trybie życia smoków;
- * porywanie w powietrze – patrz opis w trybie życia smoków;
- * przygniatanie – jak sama nazwa wskazuje, zdolność ta pozwala smokowi opaść na ofiarę i przygnieść ją do ziemi. Przeciwnik, którego akt. SZ jest mniejsza od 50 pkt musi wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany rzut oznacza, że został trafiony i otrzymać 1k10x10 +1k10x10 obrażeń na każde 5 POZ smoka. Istnieje szansa 50%, że przygnieciona postać zacznie się dusić (1k100 obrażeń co rundę);
- * stała infrawizja – zasięg: 1/2 SZ w metrach.

CZERWONY SMOK

[w nawiasach kwadratowych podano zmiany parametrów w przypadku smoków z Imperium Czerwonego Zmierzchu].

niemowlę; POZ 0; CHAR ntr.ntr; 3 m dl.; **SKARB:** nie ma; **PDośw.** ŻYW 650; SF 230; ZR 80; SZ 90; INT 120; MD 90; UM 99; CH* 110; PR 90; WI 0 [25]/ 305
ODP: 1-81; 2-78; 3-69[71]; 4-5: po 69; 6-7 i 10: po 123; 8-9: po 103; AM 50; bariera 0
BR. 1: pysk; bgl. 96, TR 127; opzn. 4; SKUT 158 kl + sp.; OB + 10; SP B; AT 1
BR. 2: łapy; bgl. 71, TR 102; opzn. 5; SKUT 138 tn + sp.; OB + 10; SP B; AT 1
BR. 3: ogon; bgl. 61, TR 92; opzn. 7; SKUT 148 ob + sp.; OB + 15; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. -, -; OB bl./dal. 130/ 110; WYP 190/ 160/ 130

młody podrostek; POZ 2; CHAR chaot.zły; 9m dl.; **SKARB:** specjal.; **PDośw.** 370.
 ŻYW 1270; SF 450; ZR 90; SZ 100; INT 130; MD 100; UM 100; CH* 130; PR 100; WI -/
ODP: 1-120; 2-117; 3-107[109]; 4-5: po 107; 6-7 i 10: po 212; 8-9: po 192; AM 52; bariera 20
BR. 1: pysk; bgl. 102[106], TR 156[160]; opzn. 4; SKUT 212 kl + sp.; OB + 10; SP B; AT 1
BR. 2: łapy; bgl. 77[81], TR 131[135]; opzn. 5; SKUT 272 tn + sp.; OB + 20; SP B; AT 1
BR. 3: ogon; bgl. 67[71], TR 121[125]; opzn. 7; SKUT 202 ob + sp.; OB + 15; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. -, -; OB bl./dal. 170/ 140; WYP 200/ 180/ 160

starszy podrostek; POZ 4; CHAR chaot.zły; 15m dl.; **SKARB:** specjal.; **PDośw.** 480
 ŻYW 2500; SF 880; ZR 100; SZ 110; INT 140; MD 110; UM 110; CH* 150; PR 110; WI -/
ODP: 1-188; 2-185; 3-174[176]; 4-5: po 174; 6-7 i 10: po 383; 8-9: po 363; AM 54; bariera 40
BR. 1: pysk; bgl. 108[116], TR 206[214]; opzn. 4; SKUT 320 kl+sp.; OB +15; SP B; AT 1
BR. 2: łapy; bgl. 83[91], TR 181[189]; opzn. 5; SKUT 380 tn+sp.; OB +20; SP B; AT 1
BR. 3: ogon; bgl. 73[81], TR 171[179]; opzn. 7; SKUT 310 [400] ob +sp.; OB +15[30]; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. 1/2, -; OB bl./dal. 130[145]/ 100; WYP 210/ 200/ 190

młodzieniaszek; POZ 6; CHAR chaot.zły; 20m dl.; **SKARB:** specjal.; **PDośw.** 800
 ŻYW 4200; SF 1500; ZR 120; SZ 130; INT 160; MD 130; UM 130; CH* 180; PR 130; WI -/
ODP: 1-286; 2-283; 3-270[272]; 4-5: po 270; 6-7 i 10: po 620; 8-9: po 600; AM 56; bariera 60
BR. 1: pysk; bgl. 139[151], TR 301[313]; opzn. 4; SKUT 525 kl+sp.; OB +15; SP B; AT 1
BR. 2: łapy; bgl. 114[126], TR 276[288]; opzn. 5; SKUT 535 [615] tn+sp.; OB +20 [30]; SP B; AT 1
BR. 3: ogon; bgl. 104[116], TR 266[278]; opzn. 7; SKUT 555 ob+sp.; OB +30; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 155[165]/ 120; WYP 220/ 220/ 220

młoda samica; POZ 8; CHAR chaot.zły; 23m dl.; **SKARB:** specjal.; **PDośw.** 1020
 ŻYW 6000; SF 2100; ZR 130; SZ 140; INT 170; MD 140; UM 140; CH* 200; PR 140; WI -/
ODP: 1-382; 2-379; 3-365[367]; 4-5: po 365; 6-7 i 10: po 865; 8-9: po 845; AM 58; bariera 80
BR. 1: pysk; bgl. 145[161], TR 368 [384]; opzn. 4; SKUT 675 kl +sp.; OB +15; SP B; AT 1
BR. 2: łapy; bgl. 120 [136], TR 343[359]; opzn. 5; SKUT 685 [765] tn+sp.; OB +20 [30]; SP B; AT 1
BR. 3: ogon; bgl. 110[126], TR 233[249]; opzn. 7; SKUT 705 [795] ob+sp.; OB +30[45]; SP B; AT (1)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. 1/3, 1/2; OB bl./dal. 155[165]/ 120; WYP 230/ 240/ 250

młody samiec; POZ 10; CHAR chaot.zły; 26m dl.; **SKARB:** specjal.; **PDośw.** 1550
 ŻYW 8700; SF 3000; ZR 145; SZ 155; INT 185; MD 155; UM 155; CH* 225; PR 155; WI -/
ODP: 1-528; 2-525; 3-510[512]; 4-5: po 510; 6-7 i 10: po 1230; 8-9: po 1210; AM 60; bariera 100
BR. 1: pysk; bgl. 166[186], TR 480 [500]; opzn. 4; SKUT 900[950]kl+sp.; OB+15[20]; SP 2B; AT 1
BR. 2: łapy; bgl. 141[161], TR 455[475]; opzn. 5; SKUT 990 tn+sp.; OB+30; SP 2B; AT 1
BR. 3: ogon; bgl. 131[151], TR 445[465]; opzn. 7; SKUT 1020 ob+sp.; OB+45; SP 2B; AT (1)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. 1/3, 1/3; OB bl./dal. 175[180]/ 130; WYP 240/ 260/ 280

dorośla samica; POZ 12; CHAR chaot.zły; 29m dl.; **SKARB:** specjal.; **PDośw.** 2100
 ŻYW 10500; SF 3600; ZR 155; SZ 165; INT 195; MD 165; UM 165; CH* 245; PR 165; WI -/
ODP: 1-625; 2-620; 3-605[607]; 4-5: po 605; 6-7 i 10: po 1475; 8-9: po 1455; AM 62; bariera 120
BR. 1: pysk; bgl. 172[196], TR 547[571]; opzn. 4; SKUT 1050[1100]kl+sp.; OB+15[20]; SP 2B; AT 1
BR. 2: łapy; bgl. 147[171], TR 522[546]; opzn. 5; SKUT 1140 tn+sp.; OB +30; SP 2B; AT 1
BR. 3: ogon; bgl. 137[161], TR 512[536]; opzn. 7; SKUT 1170 ob+sp.; OB +45; SP 2B; AT (1)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. 1/4, 1/3; OB bl./dal. 185[190]/ 140; WYP 250/ 280/ 310

dorosły samiec; POZ 14; CHAR chaot.zły; 32m dl.; **SKARB:** specjal.; **PDośw.** 3000
 ŻYW 13000; SF 4400; ZR 170; SZ 180; INT 210; MD 180; UM 180; CH* 270; PR 180; WI -/
ODP: 1-761; 2-758; 3-740[742]; 4-5: po 740; 6-7, 10: po 1810; 8-9: po 1790; AM 64; bar. 140
BR. 1: pysk; bgl. 198[226], TR 645[673]; opzn. 4; SKUT 1300 [1350]kl+sp.; OB+20[25]; SPS; AT 1
BR. 2: łapy; bgl. 173 [201], TR 620[648]; opzn. 5; SKUT 1340[1420]tn+sp.; OB+30[40]; SPS; AT 2
BR. 3: ogon; bgl. 163[191], TR 610[638]; opzn. 7; SKUT 1370[1460]ob+sp.; OB+45[60]; SPS; AT (1)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. 1/4, 1/3; OB bl./dal. 200[215]/ 150; WYP 260/ 300/ 340

starsza samica; POZ 16; CHAR chaot.zły; 35m dl.; **SKARB:** specjal.; **PDośw.** 4000
 ŻYW 15500; SF 5200; ZR 180; SZ 190; INT 220; MD 190; UM 190; CH* 290; PR 190; WI -/
ODP: 1-884; 2-881; 3-860[862]; 4-5: po 860; 6-7 i 10: po 2095; 8-9: po 2075; AM 66; bar. 160
BR. 1: pysk; bgl. 204[236], TR 742[774]; opzn. 4; SKUT 1500[1550]kl+sp.; OB+20[25]; SPS; AT 1
BR. 2: łapy; bgl. 179 [211], TR 717[749]; opzn. 5; SKUT 1720tn+sp.; OB+40; SP S; AT 2
BR. 3: ogon; bgl. 169[201], TR 707[739]; op. 7; SKUT 1570 [1660]ob+sp.; OB+45[60]; SP S; AT (1)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. 1/5, 1/4; OB bl./dal. 220[225]/ 160; WYP 270/ 320/ 370

starszy samiec; POZ 18; CHAR chaot.zły; 38m dl.; **SKARB:** specjal.; **PDośw.** 5500
 ŻYW 18500; SF 6400; ZR 190; SZ 200; INT 230; MD 200; UM 200; CH* 310; PR 200; WI -/
ODP: 1-993; 2-990; 3-970[972]; 4-5: po 970; 6-7 i 10: po 2570; 8-9: po 2550; AM 68; bar. 180
BR. 1: pysk; bgl. 210[246], TR 869[905]; opzn. 4; SKUT 1800[1850]kl+sp.; OB+20[25]; SP S; AT 1
BR. 2: łapy; bgl. 185 [221], TR 717[749]; opzn. 5; SKUT 1920tn+sp.; OB+40; SP S; AT 2
BR. 3: ogon; bgl. 175 [211], TR 707[739]; opzn. 7; SKUT 1870[1960]ob+sp.; OB+45[60]; SP S; AT (1)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. 1/5, 1/4; OB bl./dal. 230[235]/ 170; WYP 280/ 340/ 400

stara samica; POZ 20; CHAR chaot.zły; 41m dl.; **SKARB:** nie ma; **PDośw.** 7100
 ŻYW 22500; SF 7800; ZR 205; SZ 215; INT 245; MD 215; UM 215; CH* 335; PR 215; WI -/
ODP: 1-1260; 2-1257; 3-1235[1237]; 4-5: po 1235; 6-7 i 10: po 3115; 8-9: po 2995; AM 70; bar. 200
BR. 1: pysk; bgl. 241[281], TR 1041[1081]; op. 5; SKUT 2150[2200]kl+sp.; OB +25[30]; SP 2S; AT 3
BR. 2: łapy; bgl. 216 [256], TR 1016[1056]; op. 6; SKUT 2270[2350]tn+sp.; OB +40[50]; SP 2S; AT 3
BR. 3: ogon; bgl. 206 [246], TR 1016[1046]; op. 8; SKUT 2310[2400]ob+sp.; OB+60[75]; SP 2S; AT(2)
ZBROJA: pancierz skóry; OGR. 1/6, 1/5; OB bl./dal. 245[260]/ 180; WYP 290/360/430

KRAJNA GOBLINÓW

Maciek Kocuj

Witajcie w Krainie
Goblinów!

DZIŚ:

*Spotkanie po latach,
czyli smoki kaprawego
przedwiosnia.*

Występują: Gerwazy – smok czerwony, Kleofas – smok miedziany, Pafnucy – smok złoty, Teofil – smok czarny, Walerian – smok zielony

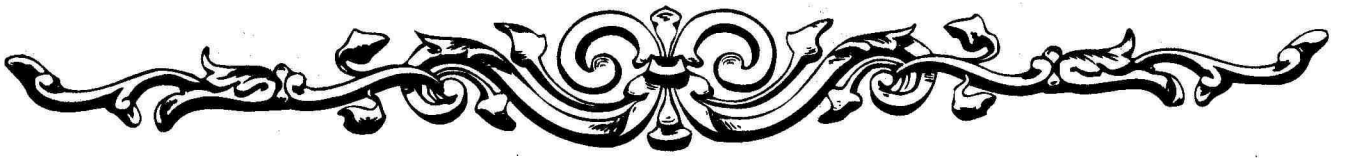
Miejsce akcji: Strasznie zaniedbana grota Gerwazego z prowadzącym na zewnątrz wyjściem (przez które wiadać strugi padającego deszczu) i korytarzem, biegnącym w głąb jaskini, w nieprzeniknioną ciemność.

Gerwazy (leżąc samotnie na środku groty, łbem w kierunku wejścia): Te stare pryki zramolały do tego stopnia, że nie potrafią już nawet punktualnie dotrzeć na spotkanie.

(Po chwili słychać na zewnątrz łopot skrzydeł i zbliżające się ciężkie kroki.)

Walerian (wchodząc do groty i dysząc jak zdezelowana gnomia maszyna parowa): Prawie zwątpiłem, że kiedykolwiek tutaj dotrę. Zamyśliłem się trochę po drodze i zahaczyłem skrzydłem o jakieś drzewo. Mnie wprawdzie nic się nie stało, poza tym, że





straciłem równowagę i musiałem na chwilę wylądować. Niestety drzewo poszło w drobiazgi. Pech chciał, że siedział tam akurat ten nawiedzony druid Pompejusz i nagle jakoś stracił swoje słynne poczucie humoru. Nie dał sobie w ogóle wytłumaczyć, że zrobiłem to przypadkowo i ledwo uratowałem moje stare kości.

Gerwazy: Po guzie na czole wnioskuję, że już straciłeś swój sławny refleks i Pompejusz zdążył cię na odchodne zdzielić kosturem.

Walerian: No, cóż. Przez ostatnie kilkanaście lat głównie spałem i jestem jeszcze trochę oszołomiony. Ale gdy tylko dojdę do siebie, dołożę każdemu, kto tylko do mnie podejzie.

Kleofas (z lekka sepleniąc): A żebyś tak się udławił tą księżniczką! Jak tak bardzo chcesz, to ci jakąś oddam, ale sam dobrze wiesz, że wtedy osukiwałaś.

Teofil (przyglądając się uważnie wchodzącemu miedzianemu smokowi): Oj, jednak się zaśniedziało na starość, Kleofas. Oj, zaśniedziało.

Kleofas (rzucając Teofilowi groźne spojrzenie): Wolę być zaśniedziały niż carny.

Gerwazy: Uspokójcie się, przyjaciele. Zaprosiłem was tutaj, abyśmy omówili pewną ważną sprawę, a nie kłócili się jak nieznośne staruchy. Czy wszyscy słyszeliście już, co przydarzyło się paladynowi Arturiusowi?

Walerian: Czyżby wreszcie wyzionął ducha?



(Na zewnątrz znowu słychać łopot skrzydeł, któremu towarzyszą głośne kichnięcia.)

Teofil (wchodząc do groty i pokichując z lekka): Znowu się cholera, przeziębienie. Nieomylny to znak, że zaczęło się przedwiośnie.

Gerwazy: Tylko kichaj ostrożnie, żebyś przypadkiem nie czknął albo nie chuchnął, bo znowu przez kilka tygodni nie będę mógł dowietrzyć jaskini.

Walerian (nadstawiając uszy w kierunku wejścia): Zdaje się, że słyszę na zewnątrz jakąś kłótnię.

(Kleofas i Pafnucy wchodzą do groty, prowadząc zajadłą dyskusję.)

Pafnucy: A więc pamiętaj o tym, że jesteś mi winien jeszcze jedną księżniczkę za ten przegrany zakład o to, kto zje więcej wypchanych siarką baranów.

Teofil: Zdaje się, że to już najwyższa pora. Miał przecież prawie osiemdziesiąt lat.

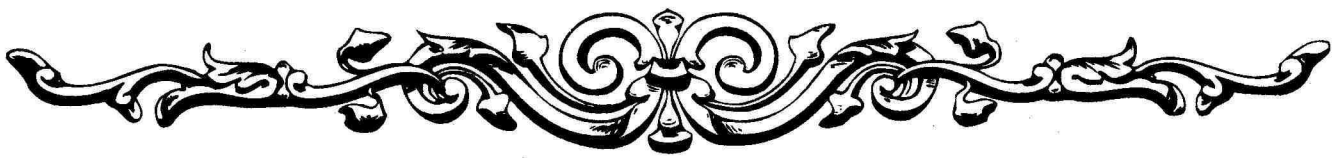
Gerwazy: To bardzo słuszna uwaga, on **miał** osiemdziesiąt lat i był już prawie zupełnie nieszkodliwy, ale niestety ten stary dureń wpadł przypadkowo do źródła młodości, które na nieszczęście nie było wystarczająco głębokie. Muszę was przyjaciele z przykrością zawiadomić, że Arturius ma znowu osiemnaście lat i rozpoczyna swoje życie od nowa.

Kleofas: Ales psecies to strasne!

Pafnucy: Bo ja wiem? Teraz już właściwie wiemy, czego się można po nim spodziewać, więc jak będziemy bardzo uważać, to jakoś to będzie.

Gerwazy: Mówisz tak, bo jesteś chyba jedynym stworzeniem, które mu cokolwiek zawdzięcza.

Teofil: Jak to?



Gerwazy: Tylko mi nie mów, że nie pamiętasz tej historii, stary sklerotyku. Sam słyszałem, jak opowiadałeś komuś o tym, jak to dwa trolle dowiedziały się, że w okolicy żyje złoty smok i postanowiły go porąbać, a potem sprząść na części. Dopadły Pafnucego, gdy ten wyszedł za potrzebą i, zgłuszony palami, zaczęły siekać go na kawałki. Szybko jednak przestały, zawiedzione, bo okazało się, że złoty smok ma w środku takie same flaki



jak inne stworzenia. I tak nie uratowałyby to pewnie Pafnucego, ale przypadkowo przejeżdżał w pobliżu paladyn Arturius i ujrawszy z daleka sytuację stwierdził, że to jacyś podróżni zaatakowani przez smoka. Postanowił im natychmiast pomóc i zaczął strzelać do bestii z łuku. Po chwili trolle naszpikowane strzałami uciekły, gdzie gobliny ryż sieją, a Pafnucy doszedł jakoś do siebie i zdołał stamtąd bezpiecznie odlecieć.

Teofil: No, tak. Pompejusz Radosny twierdzi przecież, że paladyn Arturius dlatego ma zeza, żeby móc brać przeciwników w krzyżowy ogień. Che, che!

Kleofas: Ja miałem dużo mniej szczęścia. Gdy Arturius wyzwał mnie na pojedynek, chciałem go psechtyścić i zrobiwszy na drodze magiczną iluzję swojej postaci, sam schowałem się niewidzialny w rowie, żeby popatrzeć, jak sarzuje. Ale on w pełnym galopie zacepił kopią o ksak i spadł z konia prosto na mnie, wybijając mi łokciem wszystkie psednie zęby.

Gerwazy: Niestety, skutki tej przygody są słyszalne do dzisiaj...

Walerian: A pamiętacie biednego Barnabę? Paladyn Arturius przyjechał wyzwać go na pojedynek i zadął w róg u samego wejścia do jego jaskini. Na nieszczęście grota

miała świetną akustykę, a dźwięk był tak głośny i fałszywy, że biedny Barnaba ogłuchł kompletnie. Nie wytrzymał psychicznie, bo nie mógł od tamtej pory słyszeć godowych nawoływań smoczyc i rzucił się w przepaść na złamanie karku.

Gerwazy: I takich przypadków było więcej. Paladyn Arturius to po prostu istna plaga. Nie można dopuścić, żeby wszystko zaczęło się od początku.

Walerian: Myślę, że najprostsze rozwiązania są najlepsze. Po prostu rzucimy się na niego wszyscy na raz i wtedy nie ma szans, żeby któryś z nas, choćby i przypadkiem, go nie zgniół.

Teofil: No właśnie. Jesteśmy przecież najpotężniejszymi istotami w tej krainie.

Kleofas: Zwłaszcza Pafnucy, bo ostatnio sporo psytył.

Pafnucy (podchodząc w kierunku wejścia): Ciszej trochę! Słyszysz zbliżający się tętent.

Walerian: A więc postanowione. Jak najszybciej załatwimy Arturiusa i raz na zawsze będzie z tym spokój.

Pafnucy (wystawiając głowę na zewnątrz): O, rety! To on!

Teofil: Kto?

Pafnucy: Paladyn Arturius!

Gerwazy: Spokojnie, przyjaciele. Tylko bez paniki. Mam w jaskini tyłne wyjście.

Walerian: Tak, tak. Lepiej się stąd wynośmy.

Kleofas: I to sybko!!!

(Wszystkie smoki przepychając się ruszają truchtem w kierunku korytarza prowadzącego w głąb jaskini)

KONIEC



Quareg

Maciej Nowak

Gracz

Keorn miał dwadzieścia lat. I był wojownikiem. Co prawda niedoświadczonym – ale przecież nikt nie rodzi się mistrzem. A jego wrodzona siła, zręczność i wytrzymałość rokowały mu wspaniałą karierę. Pochodził z..., zresztą to nie jest ważne. Gdyby przestudiować dokładnie życiorys każdego, to wielu z nich spadło by z piedestału. A przecież gawiedź tak bardzo ich potrzebuje... Ważne było, że Keorn był młody, był wojownikiem, no i członkiem drużyny takich jak on awanturników, wędrujących w poszukiwaniu złota i chwały. Miał miecz, zbroję, plecak i trochę grosza w sakiewce. Czegoż więcej potrzeba do szczęścia? Chyba tylko porządnej bijatyki.



Marek skończył wypełniać kartę swego bohatera. Jeszcze raz spojrzął na wykreowaną przed chwilą postać. „Hmm – pomyślał – nieźle. Siła 18, zręczność 16, wytrzymałość 13. Powiniennem dojść nim do wysokiego poziomu.”

Pozostali gracze jeden po drugim odkładali ołówki i kostki. Tworzenie postaci dobiegało końca. Jeszcze tylko Bartek próbował, chyba setny raz, wymusić na Mistrzu Gry zwiększenie cech swojego bohatera. Został jednak szybko uciszony przez pozostałych graczy, nie mogących doczekać się rozpoczęcia sesji. Przez dwie godziny kreowali oni swoich awanturników, opracowując ich charakterystyki w najdrobniejszych szczegółach. No może niezupełnie... Mało komu chciało się wymyślać życiorys – w końcu nie jest on tak ważny. Marek nie należał do wyjątków. Jego zdaniem dla wojownika priorytetową sprawą była walczność, a nie jakieś „duperele”.

Gracze milczeli, z wyczekiwaniem wpatrując się w Mistrza Gry, krzątającego się za swą zasłoną. Wreszcie upragniona chwila nadeszła. Mistrz wygodnie usadowił się w fotelu, chrząknął i rozpoczął opowieść.

– A więc jesteście w karczmie...



Sala była chyba największym pomieszczeniem gospody. Znad wypełniającego ją, rozbawionego tłumu unosiły się opary kwaśnego wina, potu, rzygowin – typowy zapach większości karczm Egleoru. Goście siedzieli za kilkoma długimi, drewnianymi stołami, których blaty były tak chropowate, iż można było się pokaleczyć. Reprezentowali oni prawie wszystkie cywilizowane rasy Kontynentu. Brodate krasnoludy grały w kości i rozmawiały o interesach, kilku podchmielonych ludzi śpiewało sprośne piosenki, a w kącie dwa jasnowłose elfy z zaciekawieniem słuchały opowieści pękatego hobbita.

Keorn i jego kompania zajęli miejsca w rogu sali, daleko od wypełniającego ją zgietku. Za przeciwległym krańcem stołu usiadł szczupły, odziany w czerń mężczyzna. Sprawiał wrażenie czymś przygnębionego. Patrzył przed siebie niewidzącym wzrokiem, a palcami nerwowo wystukiwał jakiś rytm.

Człowiek ten był kapłanem Aora – jednego z dziesiątek bogów Kontynentu.

Świątynia, w której urzędował znajdowała się zaledwie kilka kroków od karczmy. Dotychczas niezmiernie nad tym ubolewał – ale dziś stało się to niezwykle korzystne.

– A więc, w czym rzecz, wielbny Tolisorze? – pytanie Keorna jakby przebudziło kapłana z transu.

– Przyjaciele – rzekł – dwa dni temu zdarzyła się rzecz potworna. Wyznawcy przekłętego Horassy włamali się do przybytku, nad którym mam zaszczyt sprawować opiekę i ukradli naszą największą relikwię – palec Mahara, wielkiego proroka Aora...

– Ile? – warknął Gormi, jak każdy krasnolud od razu przechodząc do konkretów.

– Dziesięć koron na głowę. Zgadzacie się?

– Tak!!! – innej odpowiedzi nie można było się spodziewać od awanturników, którzy ostanie grosze przepuścili na wino i lądacznicę.

– Więc jutro wieczorem. Ale pamiętajcie! Horassa to Demon. Możecie tam spodkać straszliwe istoty.

– Duch nie duch, miecz pójdzie w ruch – Keorn ufał sile swego ostrza.

– A więc jutro...



Przygoda zaczyna się ciekawie. Kim jest Horassa? Gdzie ukryto relikwię? Te i inne pytania kłębiły się w głowach graczy. Z niecierpliwością czekali na dalszy ciąg. Mistrzowi Gry udało się w końcu rozdzielić zlepione kartki. Zadowolony, zerknął na drużynę, po czym wrócił do przerwanej przygody.



Już prawie dwie godziny wędrowali po podziemiach kamienicy kupca Dorra. To właśnie w nich, wedle opowieści żebraka pracującego dla gildii złodziei, mieściła się tajna świątynia Horassy. Tunel by szeroki... Od czasu do czasu przechodzili obok innych korytarzy, omijali je jednak z trwogą – dochodziły z nich potępięcze jęki i wycia. Mon jeden wie jakie upiory zaległy się w tych podziemiach. Keorn i jego towarzysze woleli się tego nie dowiadywać.

Szli więc głównym korytarzem, wierząc, że w ten sposób dotrą do celu. Przecież ten piekielny tunel musiał ich w końcu gdzieś doprowadzić.

Nagle Keorn usłyszał jakiś podejrzany szmer. Wiedziony instynktem błyskawicznie przywarł do ściany. W samą porę – na jego towarzyszy spadła obciążona kamieniami sieć. Zza zakrętu tunelu wyskoczyło trzech mężczyzn, odzianych w szare togi. Każdy z nich trzymał obnażoną, krzywą szablę. Wojownik nie zastanawiał się długo. Wyszarpnął miecz z pochwy i z bojowym okrzykiem rzucił się na napastników.



Marek rzucił kostką. Wypadło 19 – trawił. Podekscytowany rzucił jeszcze raz, by sprawdzić ile ran otrzymał przeciwnik.



Wypadło 7. Zaraz – pomyślał – 7 plus 5 z siły, plus 2 za specjalizacji – wychodzi 14. Nieźle!

– Zadałem mu 14 ran! – radośnie oznajmił Mistrzowi gry. Mistrz zerknął za ekranem na charakterystykę walczącą z Keornem postaci. Ze źle skrywanym żalem oznajmił:

– Zabijeś go. Zostało dwóch. Teraz ich ataki.

Zza ekranu dobieg stukot toczącej się po stole kostki.

– Nie trafił... Trafił! – to ostatnie słowo Mistrz Gry wypowiedział z taką radością, jakby przed chwilą wygrał los na loterii. Ale Markowi nie było do śmiechu. W napięciu czekał na określenie doznanych przez Keorna obrażeń.

Kostka potoczyła się po stole. Mistrz Gry promieniał. Jego uśmiech zamroził Markowi krew w żyłach. Mógł przecież znać tylko jedno.

– Nie żyjesz stary, nie żyjesz!

★ ★ ★

Keorn z całej siły kopnął w kocze jednego z napastników. Mężczyzna, krzycząc z bólu, zgiął się w pół.

Cięcie.

Bładoróżowe, parujące jelita, wylewające się z rozprutego brzucha.

I zastygłe w oczach przerażenie.

Wojownik odepchnął pod ścianę drgające w konwulsjach ciało, po czym, wymachując zakrwawionym mieczem, rzucił się na pozostałych wrogów. Ci byli jednak szybsi. Pierwszy cios sięgnął celu, ale na szczęście zatrzymał się na pancerzu Keorna.

Natomiast drugi...

Świst szabli.

Boże nie zdążyłem jej zatrzymać!

Przeraźliwy ból szyi. Oczy zasnuwa mgła. Świat widziany jest pod jakimś dziwnym kątem. I dlaczego oddalam się od ciała? Zresztą czy ważne. I tak wszystko pogrzeże się w ciemności...

Głowa Keorna potoczyła się pod ścianę.

★ ★ ★

Marek wolno szedł w stronę przystanku. Był wściekły. Dziś

stracił swego trzeciego bohatera – i to takiego, którego współczynniki obiecywały wspaniałą karierę. Miał już dość. Chciał wreszcie pograć dłużej niż jedną sesję, doprowadzić awanturnika choć do drugiego poziomu, a nie ginąć w pierwszej potyczce. W dodatku jeszcze ten głupi Mistrz Gry! Czasami Markowi zdawało się, że w pogńębieniu swojej drużyny znajduje on sadystyczną przyjemność. Co gorsza, wziął się właśnie na niego. Do diabła, czy może coś poradzić na to, że zawsze losuje wysokie współczynniki? Marek wiedział, że Mistrz nie lubi „mocnych” awanturników, ale nie uważał tego za wystarczający powód do ich zabijania. „Koniec – pomyślał – znajdę sobie inną drużynę. Mam dość mordów na moich postaciach. Mogę się założyć, że u innego Mistrza pójdziesz mi jak z płotka”.

Marek zobaczył zbliżający się tramwaj. Przyspieszył kroku. Tramwaj jechał jednak zbyt szybko. By zdążyć, Marek musiał biec. Nie namyślał się długo. Zbyt dobrze pamiętał, co działo się gdy wczoraj spóźnił się na obiad. Szybko rozejrzał się po ulicy. Nie widząc żadnego samochodu, pędem puścił się w kierunku przystanku. Już prawie był na miejscu, gdy...

Co się stało.

Dlaczego powinęła mi się ta cholerna noga?! Leżę na szynach jak głupi.

Muszę wstać.

Łoskot nadjeżdżającego tramwaju.

Boże, nie zdążę!

Nie!!!

Przeraźliwy ból szyi. Oczy zasnuwa mgła. Świat widziany pod jakimś dziwnym kątem. I dlaczego oddalam się od ciała? Zresztą, to nieważne. I tak wszystko pogrzeże się w ciemności...

★ ★ ★

Gdzieś daleko pewien Mistrz Gry rzucił kostkami. W milczeniu wpatrywał się w toczące się po stole sześciany. Rąbkiem swej białej, powłóczystej szaty otarł spocone czoło, po czym spojrzął na wylosowane liczby. Ujrawszy je, posmutniał. Pogładził się po długiej, siwej brodzie i z żalem w głosie rzekł do swojego gracza:

– Nie żyjesz, stary, nie żyjesz...



TOP SECRET



Podjmując rękawicę pana Rafała Galeckiego, stawiam się na miejscu spotkania i powoli zmierzam w kierunku barykady, którą wymieniony pan jednoznacznie oznaczył flagą z napisem: "ci co to grają na komputerach". W artykule zamieszczonym w Top Secret nr 2(35)/95 pt. "O wyższości Świąt Bożego Narodzenia nad Świętami Wielkiej Nocy" autor tuż przed swoim podpisem umieścił zdanie, w którym, w sposób nad wyraz oczywisty, próbował wywołać przysłowiowego wilka z lasu – co mu się udało. Oto ja wilk, i oto moja barykada. Uważam się za fana gier komputerowych, w takim razie kontra z mojej strony powinna pana usatysfakcjonować.

Trochę mi niezręcznie przyznać się do szpiegowania pańskiego obozu fabularnych RPG, ale biorąc pod uwagę fakt, że i pan przeprowadzał tego typu akcje w moim obozie uważam sprawę za nie zmieniającą stopnia uczciwego rozstrzygnięcia dyskusji. To nawet dobrze, że znamy obozy przeciwne, w ten sposób będzie można odrzucić wszelkiego rodzaju uprzedzenia religijno-seksualne i rozpatrzyć sprawę w miarę obiektywnie.

Pozwolę sobie przeprowadzić przegląd moich sił po pańskich atakach w tej rundzie. Niestety pana inicjatywa okazała się wyższą, w związku z czym, odwolując się do zasad, czas teraz na moją akcję. Całe natarcie z pana strony barykady odbyło się pod dumnym hasłem "Gry fabularne biją komputerowe na głowę". Stwierdzenie to jest trochę niedokładne, jeżeli rozpatrywalibyśmy je samo w sobie. Dopiero po zapoznaniu się z treścią artykułu staje się ono bardziej konkretne. Nadal jednak pozostają kwestie szczegółów. Bicie na głowę czy to dużo, czy mało? Przeprowadzając drobną analizę artykułu sądzę, że chodziło panu raczej o to, że fabularne RPG miażdżą swoją wielkością komputerowe RPG, a nie że są od nich choć trochę lepsze. I w tym momencie powstaje w moim spaczonym przez komputer łbie jeszcze jedno pytanie – pod jakim względem RPG fabularne bije na głowę RPG komputerowe?

Jeżeli chodzi o możliwości to zgadzam się, że RPG fabularne ma niesłychane wręcz możliwości w stosunku do komputerowych, ale tu pojawia się problem względności. Próbuując cokolwiek porównywać należy znaleźć jakieś wartości bezwzględne, pozwalające obiektywnie ocenić nam badane rzeczy. W związku z tym postaramy się wprowadzić taką wartość bezwzględną. Niech to

będzie możliwość efektywna RPG, będąca stosunkiem możliwości wykorzystywanych w RPG, do możliwości RPG w ogóle. Próbując porównać możliwość efektywną RPG komputerowego z RPG fabularnym, musimy przyznać zwycięstwo po stronie tego pierwszego. Wszak idąc za pańskim stwierdzeniem, że w RPG fabularnym "jesteśmy (...) ograniczeni tylko przez naszą wyobraźnię, która – jak wiadomo – jest nieograniczona", czyli nieograniczone możliwości RPG fabularnego wynoszą nieskończoność! Nie można tego powiedzieć, o RPG komputerowym, którego możliwości – według pana – ograniczone są "głupotą logiki programu, jego możliwościami". Nie trzeba być mózgiem elektronowym, aby w prosty sposób zauważyć, że możliwość efektywna RPG fabularnego jest zawsze bliska zeru

nistwo, a może nie jesteśmy w stanie wykorzystać naszych nieograniczonych możliwości?

Nie należy wyśmiewać się z beznogiego kaleki, że potrafi tylko wdrapać się na wózek (to dla niego dużo), ale należy wyśmiewać się ze sprawnego młodego człowieka, który po wbiegnięciu na pierwsze piętro dostaje zadyszki, a dziesięć pompek to dla niego męczarnia (to dla niego bardzo mało). W takiej perspektywie może przestaniecie się pysznić swoją wielkością i zabierzcie się do roboty, aby tego kalekę umysłowego jakim jest komputer, chociaż w części dogonił w jego konsekwentnym wykorzystaniu bezwzględnie małych możliwości.

Na koniec może z defensywnej pozycji przejdę do ofensywnej ostrzelania Waszych pozycji. Je-

się, że jeden przyszedł tylko po to, żeby napić się piwa, drugi żeby poderwać jakąś pannę, itp. i tylko Mistrzowi Gry, który się napracował, zależy na przejęciu scenariusza.

Kolejnym plusem jaki daje nam komputerowe RPG jest możliwość zagrania "na punkty". Tworzymy sobie grupę dzielnych wojowników, którzy jedyne, co chcą zrobić, to zabić jak najwięcej potworów, za które będą mogli nabyć nowe zdolności. Zgadzam się, że nie jest to zbyt ambitny sposób gry w RPG, ale od czasu do czasu każdy potrzebuje odskoczni. Fabularne RPG nie daje nam takiej możliwości, gdyż w ten sposób zepsulibyśmy zabawę innym, a po drugie narazilibyśmy się na śmieszność, a komputer nam to wybaczy.

R.I.P. OSTA



(w mianowniku jest nieskończoność), natomiast możliwość efektywna komputerowego RPG jest od niej większa lub równa, zawarta pomiędzy zerem a jedynką (w mianowniku wartość skończona wynikająca z ograniczenia programu).

Zobaczymy jak to wygląda w praktyce. Możliwości komputera są niewielkie na ogół 4 MB RAM, procesor założmy 486, koprocessor, trochę kabli i wkład szalonych programistów, którzy wręcz duszą się w tak małej przestrzeni twórczej, ale wykorzystują ten ograniczony obszar czasami niemalże do granic wytrzymałości (około 100%!).

A co z RPG fabularnym? Wyobraźnia człowieka, mistrza gry, który scenariusz tworzy i później prowadzi dla graczy. Możliwości, jak wcześniej ustaliliśmy, ma nieograniczone. A na ile je wykorzystuje? Prawie wcale. Ciągłe powtarzające się scenariusze z nekromantami, bohaterowie, dobro, zło, czas w przód, czas w tył, chaos, prawo, wojna, pokój, itd. Jakież to ograniczone w stosunku do naszych możliwości! Co jest? Czyżby le-



żeli faktycznie fabularne RPG byłoby tak kolosalnie lepsze od komputerowego, to dlaczego nadal wiele osób i nie tylko fanatycznych komputerowców, ale też wielu kultuwujących fabularne RPG gra w RPG na komputerze. A może komputerowe RPG ma w sobie coś czego nie ma fabularne RPG? Mnie się wydaje, że tak. Nie zawsze można znaleźć chętnych graczy, a jak się już znajdzie to niekoniecznie muszą odpowiadać naszym oczekiwaniom. Do tego dochodzi jeszcze dosyć częsta stroniczość Mistrza Gry, który zawsze powinien być obiektywnym sędzią. Na komputerze wszystkie te warunki są spełnione, wszystkie postacie są w grze po to aby uczestniczyć w przygodzie. W fabularnym RPG często zdarza

Podsumowując powiem tyle, że owszem fabularne RPG przewyższa możliwościami komputerowe RPG, ale w rzeczywistości niewielką ich część wykorzystuje. Nie jest to więc przewyższanie o głowę, a raczej o włos. Komputerowe RPG posiada kilka zalet, których nie ma fabularna i na odwrót. Myślę więc, że można dzisiaj rozgrywkę zakończyć wynikiem remisowym, ze wskazaniem na wygraną komputerowych RPG w przyszłości.

Czekam na odzew z drugiej strony barykady. Z braku miejsca nie oddaję salw w Waszym kierunku, z moich ukrytych megatonowych działek argumentacyjnych, które mam na razie ukryte. Ale przyjdzie dzień....

EMILUS

Rafał Nowocień

ZAMEK

WSTĘP

Ta króciutka przygoda jest przeznaczona do rozgrywania w systemie AD&D (a także *Kryształów Czasu* – patrz odnośniki oznaczone skrótem KC) dla bohaterów na niskich poziomach (poziomy I – II). Fragmenty pisane kursywą są przeznaczone wyłącznie dla oczu MG, tekst pisany normalną czcionką należy w odpowiednim momencie przeczytać lub wykonać jako podstawę do własnego opisu.

1-1 Jedziecie/idziecie wąską ścieżką wzdłuż czarnej, posępnej ściany lasu. Ostatnie promienie zachodzącego słońca ustępują powoli nadchodzącej nocy. Zaczynacie rozglądać się za miejscem na nocny obóz, gdy wtem waszą uwagę przyciąga niewielki kształt, miotający się w cieniu pobliskiego drzewa.

1-2 Gdy podchodzicie bliżej, okazuje się że jest to gołąb. Ma złamane skrzydło, a na jego nodze tkwi miedziany pierścień, ciasno obejmujący niewielki, mocno przybrudzony zwitek papieru.

1-3 Na jego wewnętrznej stronie dostrzegacie kilka rzędów wyblakłych, ale dających się odczytać liter, skreślonych w widocznym pośpiechu we Wspólnej Mowie:

Ratuj nas, Faerivil!

Szaleństwo Marstina sięga już szczytu, nieszczęśnik bluźni, przeklinając bogów. Żołnierze na jego widok uciekają w trwodze, lecz wciąż słuchają rozkazów. Jego obłęd powoli udziela się i mi, choć opieram się z całych sił. Pamiętaj o przysiędze, Faerivil! Pamiętaj o niej! Przybądź i uratuj nas, nim dopełnią się wyroki Przeznaczenia...

Jodella

P. S. Pierścień wskaże ci drogę – kieruj się jego głosem.

★ Na zewnętrznej powierzchni pierścienia bez trudu można dostrzec stylizowaną Różę Wiatrów. Kiedy ktoś włoży go na palec, odpowiedni symbol (np. N lub SE) rozbłyskuje słabym światłem, wskazując najkrótszą drogę do celu.

2-1 Droga wskazywana przez pierścień prowadzi skrajem lasu, później zaś, przez długie pasma łagodnych wzgórz. Dochodzicie do olbrzymiego jeziora, którego przeciwległy brzeg ginie w oddali. Pierścień wskazuje, że wasz cel jest właśnie tam.

★ Jeśli ktoś przespaceruje się wzdłuż brzegu, to po krótkim marszu (10-15 min.) dostrzeże niewielką grupkę nędznych chat, skupionych wokół małej zatoczki.

2-2 Kiedy zbliżacie się do wioski, już z daleka dostrzegacie wyciągnięte na brzeg łodzie i porozwieszane sieci. Sama osada sprawia jednak wrażenie całkowicie wymarłej.

★ Penetrująca chaty drużyna w każdej z nich, natknęła się na rybaka z rodziną (3-7 osób). Wszyscy mieszkańcy wioski są śmiertelnie przerażeni i przekonani o swej rychłej śmierci z rąk wędrownych bandytów (czyli bohaterów). W jednej z chat można znaleźć mniej przestraszonego wójta, który zgodzi się przewieźć grupę na drugi brzeg jeziora za niewygórowaną cenę

(k5 x 10 szt. zł.) z góry. Wójt nic nie wie na interesujący bobaterów temat.

Radzi zabrać dwudniowy zapas wody i żywności (do nabycia w wiosce) i stawić się o świcie w jego chacie.

2-3 Następnego dnia o świcie wyruszacie na jezioro, odprowadzani ukradkowymi spojzeniami nieprzyjanych oczu. Podróż przebiega bardzo monotennie. Ciężki wysiłek przy wiosłach zniechęca do rozmowy, a i rybak nie jest skory do gadania. Gorący blask słońca szybko wyczerpuje wasze siły. Ledwie żywi ze zmęczenia ładujecie pod wieczór na jakiejś wysepce, leżącej – według słów rybaka – w połowie drogi.

★ Łódź ma sześć wiosel, potrzeba więc do wiosłowania aż 5 osób (nie licząc rybaka) w lekkich ubiorach. Jeśli będzie wiosłować mniej osób, podróż potrwa odpowiednio dłużej. W łodzi wystarczy jeszcze miejsca dla 2-3 pasażerów i bagażu.

3-1 Kiedy łódź osiada na przybrzeżnym piasku, w pobliskiej kępie drzew dostrzegacie blask niewielkiego ogniska.

★ Rybak pozostaje przy łodzi i jedynie osoba o Charyzmie powyżej 13 pkt (KC: 110) jest w stanie odwieść go od tej decyzji.

3-2 W blasku płonącego ogniska, zapatrzonny w płomienie siedzi wyglądający młodo, niski człowiek o zaczesanych do tyłu, siwych włosach. Zauważywszy was, podnosi się i idzie w waszą stronę z uśmiechem na ustach. Przedstawia się jako Torste Larkin, podróżujący w swoich sprawach (★ w przeciwną niż drużyna stronę) obieżyświat.

★ Wszelkie próby podkradnięcia się do obozowiska Larkina lub późniejszego śledzenia go zawiodą (podchodzi z uśmiechem lub krzyczy, np. „Nie chowaj się, widzę cię!”). Jeśli zostanie zaatakowany w jakikolwiek sposób – wszyscy członkowie grupy (oraz rybak) zapadają w sen. W takim wypadku pomini punkt 3-3.

3-3 Torste zaprasza wszystkich do ognia, puszczając w obieg duży bukłak wymienionego wina i opowiadając przeróżne historie z dalekich stron świata (★ decyzja MG). Po jakimś czasie wszyscy (★ także wartownicy i abstynenci) zapadają w głęboki sen.

★ Nic nie wie o żadnej Jodelli („Jodella? Ach, znalazłem taką jedną ulicznicę, która tak się właśnie nazywała. Była dobra!”). Jeśli ktoś jest ciekaw jak dostał się na wyspę, wskaże drogę do zatoczki, w której zostawił swoją łódź zagłową (b. silna iluzja, w praktyce wykrywalna tylko na 5%).

4-1 Budzicie się nagle z wrażeniem, że spaliliście zaledwie krótką chwilę. Poza wami, nie ma w tym miejscu nikogo (★ nie ma łodzi i jej właściciela, jeżeli rybak nie nocował wspólnie z resztą drużyny). Jest jasna, księżycowa noc. Ziemia wokół drży i kołysze się; wielkie, huczące fale systematycznie wdzierają się w głąb wyspy, zatapiając wszystko, co stanie im na drodze. Jedną z nich porywa ze sobą rybaka (★ jeśli nocował w obozie). Nie możecie odnaleźć łodzi, zresztą próba utrzymania się na niej przy takiej pogodzie byłaby czystym szaleństwem. W głębi łądy dostrzegacie wielkie szczeliny w ziemi, które rosną we wszystkich kierunkach i szybko zbliżają się do miejsca, w którym stoicie. Woda uspokaja się na chwilę,

a waszą uwagę zwraca nikły, złotawy blask od strony pobliskiej zatoczki.

★ Od tego punktu aż do pkt 9-3 włącznie wszelkie czary, oduracanie martwiaków, wykrycie magii (KC: i przemiany półboskie) nie przynoszą efektu, pierścień przestaje wskazywać drogę; w dodatku nie daje się zdjąć z palca.

4-2 Brodząc po kolana w rozszalanej wodzie, docieracie na brzeg wyspy. Źródłem światła okazują się być schody, zbudowane z pojedynczych, szerokich płyt, które lśnią przyćmionym, złotym blaskiem, prowadząc w głąb jeziora.

4-3 Woda jest zimna, nieprzejrzysta i wzbudzona. Bez problemu jednak utrzymujecie równowagę. Powoli schodzicie w dół, woda sięga do pasa, piersi, ust... Wstrzymawszy oddech zanurzacie się pod wodę – schody nieubłagannie wiodą coraz głębiej. Próbujecie cofnąć się, ale za wami... nie ma już poprzedniego stopnia, jest tylko czarna, bezdenna otchłań. Możecie podążać tylko naprzód. Ból rozrywa płuca, w końcu słona woda wdziera wam się do ust, dławi... Mimo tego, że znajdujcie się pod wodą, możecie oddychać! Jest przeraźliwie zimno, czujecie jak ciepło uchodzi szybko z waszych ciał. Próbujecie liczyć kolejne stopnie, jednak kiedy spoglądacie w tył, widzicie jak gasną nagle i znikają w ciemności podwodnej głębinie. Po jakimś czasie gubicie rachubę, zaczynacie tracić poczucie czasu. Złoty blask przygasa, kolejne stopnie są już tylko pasmami szarości, dostrzegacie je z coraz większym trudem. Nie wiadomo już, gdzie jest ich skraj, a gdzie zaczyna się otchłań. Staracie się iść środkiem, lecz czasem przejmuje was wrażenie, że kroczycie na krawędzi przepaści. Strach rośnie z każdym następnym krokiem... Minęły już dni? lata? czy tylko sekundy? Po jakimś czasie – dla was to cała wieczność – dostrzegacie daleko z przodu i w dole mały punkt światła, iskierkę właściwie. Zbliżacie się tam bardzo powoli, wpatrzni w światło nie zauważacie, że schody skończyły się nagle i kroczycie po suchym, skalnym podłożu. Odwracacie się, lecz wasz wzrok i palce napotykać jedynie chropawą, skalną ścianę. Nieregularny, poskręcany korytarz prowadzi ku bijącemu blaskiem wyjściu z grotu.

5-1 Kiedy docieracie do wyjścia, waszym oczom ukazuje się skalny wąwóz. Prawie pionowe ściany ciągną się z obu stron (★ wejście na górę niemożliwe), zaś w głąb wąwozu wije się niewyraźna, zarośnięta chwastem ścieżyna. Dzień jest bezwietrzny, ciepły i słoneczny.

5-2 Ogromne, skalne bloki coraz wyżej wznoszą się ponad wasze głowy, w miarę jak wchodzicie w głąb wąwozu. Orientujecie się, że powoli zaczyna się ściemniać, choć jeszcze niedawno słońce stało wysoko na niebie. Ścieżka rozdzwaja się; jedna odnoga prowadzi dalej prosto, druga zaś odbija nieco w prawo i znika w skalnym przetłomie, otwierającym się nagle w ścianie wąwozu.

★ Punkt 5-3 należy przedstawić graczom tylko wtedy, jeśli grupa skręci ze ścieżki w prawo.

5-3 Skręcaćcie w prawo i po kilku minutach marszu dochodzicie do niewielkiej kotlinki. Z lewej strony dostrzegacie niewielką, samotną

skalną, zaś w ścianach kotliny kilka dużych wneków o regularnych kształtach, zamkniętych kamiennymi płytami.

★ *Jeśli ktoś podejdzie do skałki, dostrzeże na niej nierówno wykute litery, mocno nadgryzione przez czas (?) i wilgoć (?), które układają się w napis we Wspólnej Mowie: „Martwych pozostaw w spokoju”. Płyty we wnękach nie dają się podważyć, złamać lub odsunąć w żaden sposób. Na jednej z nich można odczytać napis: „Asto Nergow”, na drugiej „Verstone”, zaś na pozostałych napisy są zbyt zamazane, by można je odczytać. Wyglądają na stare płyty nagrobne. Punkt 5-4 należy przedstawić graczom, gdy drużyna powróci na główną ścieżkę.*

5-4 Idziecie ścieżką wzdłuż wąwozu. Po ok. godzinie marszu wóz kończy się nagle szeroką rozpadliną (★ *Dno ginie w ciemności, jest całkiem niewidoczne – naprawdę nie istnieje; szerokość rozpadliny wynosi ok. 50-60 m*), nad którą przerzucony jest most prowadzący wprost do ogromnego zamku, którego masywna bryła czernieje na drugim końcu przepaści. Noc jest bezchmurna i migoczące gromady gwiazd mieszają się z ognikami pochodni na najwyższych wieżach zamku.



6-1 Wchodzicie na most. Jest szeroki, lecz i tak staracie się iść środkiem, bojąc się spojrzeć w dół, w czelusz przepaści. Końcowy odcinek mostu jest zwodzony (★ *opuszczony*), zaś brama cicha, pusta i ciemna. Dopiero gdy dochodzicie do niej, zauważacie jak bardzo jest duża – proste, surowe łuki z szarego kamienia łączą się gdzieś wysoko ponad wami, przytłaczając swym ogromem. Wszecchobecna cisza sprawia, że porozumiewacie się szeptem, nie próbując nawet podnosić głosu.

★ *Jeśli drużyna sama nie wpadnie na ten pomysł, MG powinien zasugerować (i umożliwić!) rozpalenie pochodni. Ogień pali się jednak bardzo słabo, rozświetlając przestrzeń w promieniu max. 1,5 m.*

6-2 Słaby blask pochodni z trudem rozgania panujące w tym miejscu ciemności. Wchodzicie w głąb bramy, by po kilkudziesięciu krokach natknąć się na duże, dębowe drzwi (dają się otworzyć bez problemu).

★ *Jeśli drużyna zauróci, to po kilkudziesięciu krokach napotyka identyczną sytuację (trafia na drzwi) i również należy przedstawić jej pkt 7-1. Ponadto od pkt 7-1 zasięg światła jest już normalny (choć po przekroczeniu progu komnaty pochodnia okazuje się wypalona i gaśnie).*

7-1 Znajdujecie się w niewielkiej, kwadratowej komnacie. Pod sufitem (6 m nad podłogą)

wisi lampa, rzucająca dość silne światło na całe pomieszczenie. Jest ono całkowicie puste. W każdej ze ścian znajdują się prawie identyczne, dębowe drzwi, okute grubą, żelazną taśmą. *Jeśli przekroczyłeś drzwi na prawo:*

★ *UWAGA! Podaną poniżej scenę należy przeprowadzić indywidualnie z każdym graczem, modyfikując ją zależnie od profesji jego bohatera. Poniższy przykład dotyczy kapłana.*

Znajdujesz się w świątyni swojej wiary. Stoisz przed ołtarzem, przygotowując się do złożenia ofiary, gdy nagle dostrzegasz, że ofiara zniknęła! Czujesz, że twoja kapłańska moc opuściła cię i jesteś już tylko zwykłym, ludzkim śmieciem, jakich dziesiątki co dzień żebra pod świątynią. Odrzucasz się, lecz zamiast tłumów wiernych, dostrzegasz samotną postać, pogrążoną w modlitwie: Podchodzisz bliżej, a wtedy ona podnosi się i zwraca w twoją stronę. Rozpoznajesz w twarzy obcego swoje rysy, postarzałe o kilkadziesiąt lat. Na szyi ma twój symbol wiary, połamany i zniszczony; ty nie masz go wcale. Obdarza cię bezzębnym uśmiechem i nagłym, niespodziewanym ruchem wyciąga spod płaszcza broń, którą zwykle się posługujesz. Jest mocno zużyta, dostrzegasz na niej ślady świeżej krwi. Atakuje cię z furją, uśmiechając się przez cały czas.

★ *Jeden z walczących musi umrzeć. Jeśli będzie to „starzec”, wtedy postać orientuje się, że stoi w ciemnym, zakurczonym pokoju, wyposażeniem przypominającym zamkową kaplicę. Wszystkie sprzęty są zniszczone, połamane itp. Brak jakichkolwiek symbolów wiary, ołtarz rozbity. Nie ma żadnych użytecznych przedmiotów. MG musi pamiętać, że każdy bohater przebywa w tym pomieszczeniu sam i aż do wyjścia z komnaty nie ma kontaktu z pozostałymi członkami drużyny. Jeśli np. wejdzie do środka tylko jedna osoba (i zginie), to reszta po wkroczeniu do środka stwierdzi, że pomieszczenie jest puste... (brak ciała).*

Przykłady dla innych profesji:

a) *Idziesz samotnie przez las i wkraczasz na dużą polanę. Z jej przeciwnego krańca zbliża się ku tobie jakaś postać, w której rozpoznajesz... siebie. Przedstawia się twoim imieniem i wyzywa cię na pojedynek. Jeśli odmawiasz – niespodziewanie atakuje. W trakcie walki słyszysz gwizdy i wrzaski, rozejrzawszy się dostrzegasz, że stoicie na arenie. Walka wkrótce dobiega końca (przykład dla wszystkich wojowników).*

b) *Znajdujesz się tej samej komnacie, z której przed chwilą wyszedłeś. Kiedy próbujesz dotknąć jakiegokolwiek przedmiotu, widzisz jak twoje ciało starzeje się i słabnie w błyskawicznym tempie (wszystkie współczynniki zmniejszają się o połowę). Otwierają się jedne z drzwi i do środka wchodzi roślina mężczyzna. Bez słowa otwiera drewnianą kłapę w podłodze (zauważasz ją dopiero teraz) i bez problemu wrzuca cię do środka. Łądujesz na stercie przegniłej, śmierdzącej słomy, a obok ciebie spada jakaś paczka. Kłapa nad twoją głową zamyka się. Czujesz dotkliwy, przejmujący głód. Sprawdzasz zawartość paczki – to żywność! Już zamierzasz rzucić się na jedzenie, gdy z głębi celi spada na ciebie niewielki, winny kształt. Zastaniasz się odruchowo, cios niewielkiego sztyletu chybia. W słabym, płynącym gdzieś z góry świetle dostrzegasz twarz chłopca – to ty! To ty sprzed wielu, wielu lat... Jedzenie rozsypuje się po ziemi, lecz nie zwracasz na to uwagi – walczysz o życie. (złodziej, bard itp.).*

c) *Stoisz w wielkim, kamiennym kręgu. Wokół ciebie, obserwując uważnie, stoi tłum wszelkiej maści czarodziejów i wróżbitów. Wstępując z niego bogato ubrany herold i ogłasza głośno: „Zebrałiśmy się, by zdemaskować i wytepić fałszywych czarowników, wszystkich*

szarlatanów hańbiących swymi oszustwami sztukę magii. Jako ostatni udowodni swą moc... (tu wymienia twoje imię).“ Wszyscy patrzą na ciebie wyczekująco... Próbujesz skupić się, chcesz rzucić jakieś zaklęcie, lecz z przerażeniem stwierdzasz, że po prostu nie wiesz, jak się to robi. Przez kilka minut machasz beładnie rękoma, wydajesz z siebie nieartykułowane dźwięki, a uśmieški niedowierzania na otaczających cię żwysząd twarzach szybko przeradzają się w jednogłośnie brzmący pogardliwy rechot. Twarde dłonie spadają na twe barki, przerywając tę żalną farsę. Zostajesz odprowadzony na ustronny, boczny plac. Z jego przeciwległego końca nadchodzi człowiek, który ma twoją twarz! Wykrzywia ją nienawiść, gdy mówi do ciebie: „Nie zasługujesz, psie, by zabić cię magią! Zatlukę cię kijem...” Pod czujnym okiem strażników rozpoczyna się walka. (magowie). *Jeśli drużyna przekroczyła drzwi na wprost:*



Otocza was ciemność. Powietrze jest ciężkie i pełne kurzu. Orientujecie się, że znajdujecie się w skalnym korytarzu. Jeden jego koniec zamyka ściana, drugi zaś kamienna płyta, dająca się bez problemu odsunąć. Gdy wychodzicie na zewnątrz, waszym oczom ukazują się skalna kotlinka (★ *patrz pkt 5-3*). Widzicie, że jedna z płyt nagrobnych jest odsunięta. Na środku kotlinki stoi wysoki, dobrze zbudowany mężczyzna. Jego powgniatana zbroja zbroczona jest krwią, zaś z lewego ramienia wystaje złamane drzewce strzały. Zataczając się, atakuje was trzymany w prawej dłoni mocno wyszczerbionym mieczem.

★ *Po zakończeniu walki bohaterowie stwierdzają nagle, że stoją w niewielkiej sypialni. Wygląda ona tak, jakby ktoś opuścił ją dosłownie przed chwilą (gorąca woda w misce wciąż jeszcze paruje). Wyposażona jest jak typowa męska sypialnia.*

Jeśli drużyna przekroczyła drzwi na lewo:

Idziecie szerokim, oświetlonym pochodniami korytarzem. Zewsząd dobiega zgiełk bitwy, okrzyki zwycięstwa i rżenia konających. Po jakimś czasie korytarz zakręca w prawo i widzicie przed sobą lukowate wejście do dużej sali.

8-1 Sala urządzona jest na jadalnię, choć z powodzeniem mogłaby służyć za plac turniejowy. Na jej środku stoi ogromny, długi stół, zastawiony wyszukаныmi potrawami i wysokogatunkowymi napojami. W najodleglejszym kącie dostrzegasz małe, żelazne drzwi, a z prawej strony we wnęcie dostrzegacie kręcone schody, prowadzące do góry. Nie slychać odgłosów

walki. Komnatę oświetla dzienne światło, wpadające do środka przez duże witraże. W przeciwległej części komnaty dostrzegacie kolejne drzwi (★ *nie dają się otworzyć w żaden sposób*). Widok z okna z żółtą kotarą:

Widzicie leśną polanę w pełni jesieni. Z oddali dochodzi do waszych uszu śmiech i tętent kopyt. Dźwięki nasilają się z każdą coraz bardziej. Po chwili waszym oczom ukazują się trzy jeźdźcy, którzy wpadają na polanę. Pierwszym jest wysoki mężczyzna w pełni sił, z bujną brodą i władcym spojrzeniem czarnych źrenic; jako druga jedzie młoda, piękna dziewczyna o długich, czarnych włosach. Ostatnim jest chudy młodzieniec, wodzący za dziewczyną rozkochanym wzrokiem. Cała trójka zatrzymuje się na środku polany i rozkłada wiktały, najwyraźniej przygotowując mały piknik. Mężczyzna wygląda na lekko podbitego, lecz trzyma się prosto. Dokazują przez dłuższą chwilę, lecz ta sielanka szybko znajduje swój kres. Mężczyzna przyciąga do siebie dziewczynę, gestem nakazując młodzieńcowi, by oddalił się w las. Ten gwałtownie protestuje, a w końcu wyciąga sztylet w obronie dziewczyny. Mężczyzna podnosi się powoli, podchodzi do konia i nagle odwraca się – w jego dłoni lśni miecz. Walka nie trwa długo, młodzieniec ucieka, brocząc mocno krwią. Mężczyzna brutalnie gwałci dziewczynę, bez trudu przelamując jej opór. Wreszcie udaje się jej wyrwać – ucieka w las. Mężczyzna wsiada na konia i odjeżdża.



★ *Jeśli w pkt 7-1 drużyna spenetrowała komnatę za drzwiami na wprost, to w młodzieńcu rozpoznaje owego wojownika w okrwawionej zbroi, który był ich przeciwnikiem w kotle. Widok z okna z czerwoną kotarą:*

Widzicie niewielką, przytulną komnatkę. Na szerokim łóżu siedzą obok siebie mężczyzna z brodą i dziewczyna w ciąży (★ *Ich opis znajdziesz powyżej*). Mężczyzna próbuje przekonać o czymś kobietę, lecz ta z płaczem wzbrania się i zaprzecza ruchem głowy. Mężczyzna wpada w furję. Otwiera stojącą pod ścianą skrzynię, wyrzuca z niej niemowlęce ciuszki, depcze je i drze na strzępy. Kopniakami rozbija stojącą w rogu pustą kołyskę i w końcu wybiega z komnaty.

★ *Jeśli drużyna przekroczyła male, żelazne drzwi:*

Znajdujecie się w całkowicie pustym, małym i ciemnym pomieszczeniu. Jedynie na środku podłogi dostrzegacie niewielką kupkę dziecięcych ubrań, porzucanych w pośpiesznym nieładzie. Wśród nich leży drewniana

butelka, zatkana szmacianym korkiem. W środku jest mleko (★ *3 porcje – lyki, z których każdy ma moc uzdrawiania ciężkich ran – leczy z 2k8 + 2 ran*).

★ *Jeśli drużyna weszła na kręcone schody:*

Kamienne, kręcone schody prowadzą do niewielkiego pomieszczenia, które już z daleka straszliwie cuchnie. Umieszczone w ścianach luczyna oświetlają żelazne drzwi do celi (★ *z niezbyt skomplikowanym zamkiem*). Jeśli uda wam się je otworzyć, w wasze nozdrza uderza fetor rozkładającego się ciała (★ *można jeszcze rozpoznać rysy twarzy*). Gdy wychodzicie z celi, zwracacie uwagę na starannie zaryglowane drzwi z prawej strony. Odsuwacie rygle i uchylacie je lekko. Wasze uszy rani zwierzęcy skowyt bólu. Na ścianach dość dużego pomieszczenia wiszą najróżniejszych rodzaju narzędzia tortur. Na środku ustawiono kilka skomplikowanych machin, pełnych kołców, kołowrotów i grubych, konopnych lin. W jednej z nich wisi wyciągnięty jak struna, nagi mężczyzna, przeraźliwie wyjący z bólu. Pochyla się nad nim dwóch tęgich, spoconych oprawców. Na zmianę wykrzykują pytania, na które ofiara zaprzecza ruchem głowy, nie przestając krzyczeć. „Kiedy Faerwil wyruszył, ilu ma wojowników, kto z nim jest, kiedy zacznie obłędzenie?! Gadał, to umrzesz lekką śmiercią!!!” Trzeci z oprawców stoi z boku, popijając tego z trzymanego w dłoniach dzbana. Jest oparty o kominek, w żarze którego rozgrzewa się kilka stalowych prętów. Torturowany milknie na chwilę, po czym krzyczy wysokim, łamiącym się głosem: „Powiedźcie Faerwilowi, że go nie zdradziłem! Nie zdradziłem...”. Po tych słowach zwisa bezwładnie, nie wydając dźwięku (★ *jest martwy*). Oprawcy przeklinają plugawie przez dłuższą chwilę, wreszcie odwracają się i dostrzegają was. Nieprzyjemny uśmiech wypelza na ich usta; „Szpieczy Faerwila? Może wy nam coś powiecie o swym panu!” Wyciągają z kominka pręty. Ich ostre, rozgrzane do czerwoności końce kreślą niepokojące łuki, gdy oprawcy zbliżają się w waszą stronę.

★ *Jeśli ktoś przyjrzy się uważnie torturowanemu, dostrzeże podobieństwo jego rysów z rysami trupa w celi.*

9-1 Wracacie do jadalni. Jedzenie jest porzucane w nieładzie po całym stole, zaś drzwi, których nie mogliście wcześniej otworzyć – lekko uchylone. Słyszycie dobiegające stamtąd odgłosy bitwy.

9-2 Wchodzicie do ogromnej, jasnej sali. To chyba największe pomieszczenie, w jakim dotąd byliście. Na ścianach wiszą ogromne gobeliny, kamienna podłoga wyłożona jest kosztownymi kobiercami, zaś wzdłuż ścian ustawiono wyścielane ławy i krzesła. Na końcu komnaty wznosi się trójstopniowe podwyższenie, na którym stoi zdobiony srebrem i złotem tron (★ *osoba, która przyjrzy się uważnie sprzętom, zauważy, że z wyjątkiem tronu, nie noszą żadnych śladów użytkowania*). Niewielkie drzwi z lewej strony podwyższenia otwierają się gwałtownie (odgłosy walki potęgują się). Do środka wpada wysoki mężczyzna z bujną brodą. Jego zbroja jest porozrywana w wielu miejscach, a on sam krwawi z licznych ran. W padającym przez otwarte drzwi słonecznym świetle widać poruszające się na zewnątrz cienie walczących. W tej samej chwili otwierają się drzwi po przeciwnej stronie sali (tuż obok was). Wybiega z nich kobieta o długich, czarnych włosach, trzymająca w dłoni płonąca pochodnię. (★ *Jeśli w jadalni drużyna spoglądała przez okno z żółtą kotarą – bez trudu rozpoznaje oboje, mimo iż są starsi o kilkanaście lat*). „Nie zabijaj ich, Marstin! Dość już miałeś ofiar!” – krzyczy – „Faerwil wkrótce zdobędzie

zamek i wtedy odpowiesz za swoje zbrodnie!” Do sali wbiega zdyszany żołnierz i krzyczy do Marstina: „Główna brama zaraz padnie! Jesteś nam potrzebny, panie!”, po czym wybiega z powrotem. Marstin waha się przez sekundę. Uśmiecha się i mówi do kobiety łagodnym głosem: „Dobrze, Jodello. Ty to zrobisz!” Odwraca się i wybiega z komnaty. Jodello zrywa jeden z wiszących na ścianie gobelinów. Widzicie wykuty w ścianie, dość niski i ciemny korytarz. Słyszycie oddalający się głos Marstina: „Weź czterdziestu ludzi i pomóż Jodelli zabić te psy Faerwila! Nie ufam jej do końca, może chcieć ich uratować”. Jodello wyjmuje swój sztylet i odrzuca go daleko w głąb komnaty. „Chodźcie za mną” – mówi – „Pokażę wam bezpieczne wyjście”. Zagłębia się pochylona w wilgotny korytarz, nie oglądając się za siebie. Zbliżający się szybko od zewnątrz tupot nóg przyspiesza waszą decyzję (★ *A może się mylę?*)



9-3 Idźcie szybko wąskim, niskim korytarzem, słysząc za sobą tupot wielu nóg. Korytarz obniża się gwałtownie, a po kilkuset metrach odzyskuje normalne wymiary. Teraz już biegniecie, mijając w mroku odbijające na boki tunele, przejścia, komnaty i pasaży (Jodello milczy cały czas, nie odpowiadając na żadne pytania). Korytarz zakręca pod kątem prostym w lewo. Jodello zatrzymuje się gwałtownie, jej pochodnia oświetla wnękę w ścianie, gdzie leży długi, wąski sztylet. Chwyta go. Widać, że toczy ze sobą jakąś wewnętrzną walkę. Atakuje nim najbliższą osobę, krzycząc równocześnie: „Pomóżcie mi! On jest we mnie, w mojej ręce!”. Po pierwszej rundzie wypuszcza go jednak z dłoni, siłą odginając zaciśnięte na rękojeści palce. Nagle zaczyna jej się bardzo spieszyć. Wreca pochodnię pierwszej z brzegu osobie. „To już niedaleko” – mówi – „Ja muszę pomóc Marstinowi, nim Faerwil go zabije”. Nim ktokolwiek zdąży zareagować, wbiega w jeden z bocznych korytarzy. Ale wy nie macie już czasu martwić się o Jodelle. Pogoń jest tuż tuż, dosłownie o jeden zakręt korytarza od was! Gonicie resztkami sił, niosąc dopalającą się pochodnię. W jej gasnącym blasku dostrzegacie ścianę zamykającą korytarz. I duży, okrągły otwór w podłodze. Podbiegacie bliżej – to studnia! Dwie ciśnięte z dużą siłą włócznie uderzają w mur, sypiąc na was odpryskami granitu.

Decyzja należy do was...

★ *Jeśli drużyna wskoczyła do studni, wtedy realizujemy kolejne punkty scenariusza. Jeśli nie, to ma na głowie 41 przeciwników (można oczywiście wskoczyć do studni w trakcie walki).*

9-3 Wpadacie do studni. Pograżacie się w kompletnych ciemnościach. Czy aby na pewno? Rozglądacie się uważnie. To właściwie nie czerń, lecz szarość – w dodatku mokra. Czujecie na twarzach kropelki wilgoci, jest ich coraz więcej i więcej. Szarość rozjaśnia się powoli, ma już ciemniejsze i jaśniejsze pasma. Wygląda na chmury. Deszczowe chmury.

10-1 Podnosicie się powoli z ziemi, smagani strugami deszczu. Znajdujecie się na wyspie pośrodku jeziora, tam gdzie spotkaliście Torste Larkina. Jest wczesny ranek i dość późna jesień. Nie widać śladu jakichkolwiek obozowisk (także waszego) ani ludzkiej bytności. Jedynie w pobliskiej zatoczce kołysze się duża, rybacka łódź.

★ *Nie ma również śladów po buraganie czy jakimkolwiek kataklizmie. Nie macie przy sobie żadnych przedmiotów pochodzących z zamku i jego okolicy. Każdy bohater powinien dopisać sobie rok życia. Choć ustalenia z pkt 4-3 nie obowiązują już od tego ustępu (można rzucić czary, przemiany itd.), to jednak pierścien – dalszym ciągu nie daje się zdjąć z palca. – wskazuje kierunek do celu.*

Jestli drużyna zdecydowała się w dalszym ciągu podążać do celu wskazywanego przez pierścien – realizujemy pozostałą część scenariusza. Jestli nie, to w tym momencie kończymy przygodę.

10-2 Po bardzo męczącym dniu przy wioślach (jesteście wyczerpani i bez jedzenia) docieracie na drugi brzeg jeziora. Po czterech godzinach marszu dochodzicie do jakichś ruin (★ *W tym momencie pierścien przestaje „działać”, choć w dalszym ciągu nie można go zdjąć*) dużego zamku. Pod jedną ze zburzonych wież spotykacie pielgrzyma, który pozdrawia was przyjaźnie. Przedstawia się jako Brad Kilston i zaprasza was na skromny, zimny posiłek. Kilston okazuje się człowiekiem gadatliwym – opowiada wam historię zamku, w którego ruinach siedzicie. Wedle rodzinnej legendy, ród Kilstonów wywodzi się od jednego z żołnierzy załogi zamku. Jego właścicielem był Marstin, rycerz i zarazem kapłan. Ludzie mieli do niego zaufanie – był mądrym i sprawiedliwym panem. Do czasu. Pewnego dnia do zamku przybyła Piękna Jodella, kapłanka – dziewczica, bratanica Marstina. Towarzyszył jej Asto Nergov’a, a potem zniewolił Jodellę. Jedni powiadają, że ostatecznie zwariował, inni – że zawarł bluźnierczy, przeklęty pakt z siłami Chaosu. W każdym razie dopiął swego, a tego miejsca, w którym teraz siedzimy nie widzą oczy i nie słyszą uszy bogów. Po kilku tygodniach stało się jasne, że Jodella jest w ciąży. Marstin nie chciał tego dziecka, lecz ona postawiła na swoim. „Nie będę nikogo mordować” – powiedziała. Urodziła chłopca i nazwała go Torste Larkin. Powiadają, że w jego duszy w zadziwiający sposób połączyły się zło ojca i dobro matki. Od najmłodszych lat przesiadywał z ojcem całe godziny w jego pracowni, ucząc się i doskonaląc w sztukach, których znajomość posiadał Marstin. Potem zaś szedł do matki, która wpałała mu całkiem odmiennie uczucia i przekonania. Jodella początkowo chciała uciec z tego przeklętego zamku. Gdy

jednak urodził się Torste, pozostała ze względu na niego. Nie rozumiała go. Potrafił być w jednej chwili przerażająco okrutny, a zarazem wzruszająco bezradny. Jodella stwierdziła z czasem, ku swemu zdziwieniu, że zaczyna kochać Marstina. Nie była jednak pewna, czy nie są to przypadkiem jego czary, zmuszające jej serce do uległości. Marstin pograżał się coraz głębiej w szaleństwo (lub też – jak piszą uczeni w swych mądrych księgach – w Chaosie), nie zwracając uwagi na kłatwy, rzucane na zamek przez kapłanów wielu bogów. Jodella zdecydowała się w końcu na radykalne działania. Zgodnie z zasadami jej wiary nikt nie miał prawa jej pomóc, póki sama tego wyraźnie nie zażąda. Wysłała kilka gołębi pocztowych z wiadomością do Faervila, elfa mającego znaczny posłuch wśród swoich i honorowy dług wobec Jodelli. Faerwil szybko zebrał wystarczającą armię i obległ zamek Marstina, nic sobie nie robiąc z jego szaleństwa, kłatw i ponurej sławy. Marstin weszła na pomoc siły Chaosu. Lecz Chaos – jak to zwykle bywa – ma niezwykle kapryśną naturę i po prostu nie stawiał się do spotkania... Marstin miał niewielu żołnierzy, do tego dość słabo wyszkolonych i wkrótce zamek padł. Nie znaleziono ciała Jodelli i Marstina – podobno widziano, jak Torste Larkin wymykał się chyłkiem w przebraniu z obłąkanego zamku. Znalaziono natomiast ciało Verstone, najbliższego druha i powiernika Faervila, pochwyconego i zamęczonego przez siepaczy Marstina. Wkrótce po zdobyciu zamku zaczęły w nim dziać się dziwne rzeczy – znikali ludzie, słyszano gwałtowne kłótnie w pustych pomieszczeniach, a działy się i większe dziwoty, o których strach przed nocą wspominać. Nikt nie chciał tu już mieszkać. Świeżo przydzielona załoga któreś nocy w panice opuściła zamek. Wtedy postanowiono zniszczyć go świętym ogniem, zaś czas i natura dopełniły dzieła zniszczenia – w tym momencie Kilston wstaje i patetycznym gestem wskazuje górujące nad wami ruiny. – Mimo to, przed zmrokiem chciałbym być już daleko stąd.

Kilston zbiera swoje rzeczy i odchodzi, wlewając się z wami żegnając.

★ *To wszystko, co wie na temat zamku. Kilston nie ma pojęcia, jak bezboleśnie zdjąć pierścien (jego rada jest prosta – „urznąć palec!”).*

PRZECIWNICY

W nawiasie podano punkt, w którym każdy z nich jest opisany.

1) Kapłan (7-1 – drzwi na prawo): POZ 1 klejryk; THACO 20; KZ 7; AT 1 – sztylet (1-4); Żyw. 6; CH: C-Z; PD 30;

KC: POZ 0 (kapłan); CHAR ch.zł; PD ; ŻYW 100; SF 120; ZR 65; SZ 55; INT 80; MD 115; UM 89; CH 79; PR 50; WI 90; ZW 5; Odporności: 1-43; 2-32; 3-32; 4-47; 5-32; 6-58; 7-58; 8-68; 9-58; 10-43; Amg 0; Broń 1: sztylet – biegłość 100, trafienie 118, opóźnienie 1, skuteczność 85 klute, 55 tnące, obrona +10, ataki w 45, 35, 25 i 15 momencie. Zbroja: brak. Ograniczenia: brak. Obrona bliska/daleka: 25/15. Wyparowania 0/0/0.

2) Wojownik (7-1): POZ 1 wojownik; THACO 18; KZ 5; AT 2/1 – długi miecz (1-8 + 2); Żyw. 9; CH: N-Z; PD 80;

KC: POZ 0 wojownik; CHAR n.zł; PD 7; ŻYW 153; SF 166 ZR 67; SZ 67; INT 77; MD 85; UM 52; CH 52; PR 47 WI 25 ZW 3; Odporności: 1-39 2-66; 3-35; 4-33; 5-33; 6-62; 7-62; 8-72; 9-62; 10-47; Amg 0; Broń 1: szablą krzywa-biegłość 76, trafienie 100, opóźnienie 3, skuteczność 171 tnąco obrona +18, ataki w 37 i 7 momencie. Zbroja: kurtkowa ciężka + tarcza drewniana Ograniczenia: 1/2 ZR, 1/2 SZ Obrona bliska/daleka: 65/47. Wyparowania 35/95/65.

3) Mag (7-1): POZ 1 mag; THACO 20; KZ 8; AT 1 – laska (1-6); Żyw. 4; CH: P-Z; PD 35; **KC:** POZ 0 złodziej; CHAR praw.zł; PD; ŻYW 91 SF 89 ZR 78; SZ 96; INT 138; MD 104; UM 125; CH 99; PR 54; WI 44; ZW 3; Odporności: 1-76; 2-72; 3-46; 4-42; 5-77; 6-36; 8-36; 9-63; 10-70; Amg 0; Broń 1: sztylet – biegłość 81, trafienie 98, opóźnienie 1, skuteczność 78 klute, 48 tnące, obrona +10, ataki w 86, 76 i 66 momencie. Zbroja: Brak. Ograniczenia: brak. Obrona bliska/daleka: 38/28 Wyparowania 0/0/0.

4) Złodziej (7-1): POZ 1 złodziej; THACO 19; KZ 6; AT 1 – sztylet (1-4); Żyw.5; CH: CZ; PD 45; **KC:** POZ 0; CHAR ch.zł; PD ; ŻYW 100; SF 125; ZR 99; SZ 70; INT 89; MD 80; UM 49; CH 76; PR 83; WI 37; ZW 3; Odporności: 1-46; 2 -55; 3-64; 4-40; 5-30; 6-38; 7-38; 8-13; 9-23 10-13; Amg 0; Broń 1: sztylet – biegłość 87, trafienie 119, opóźnienie 1, skuteczność 85 klute, 55 tnące, obrona +10, ataki w 60, 50 i 40 momencie. Zbroja: brak. Ograniczenia: brak. Obrona bliska/daleka: 59/49. Wyparowania 0/0/0.

5) Oprawcy (8-1): POZ 2 wojownik; THACO 18; KZ 9; AT 1 – ostry pręt (1-6 +1-3 za „rozżarzenie”); Żyw. 11, 12, 13; CH: C-Z; PD 200, 210, 220;

KC: POZ 1; CHAR n.n; PD 5 każdy ; ŻYW 121; SF 137; ZR 78; SZ 88 INT 79; MD 80; UM 55; CH 73; PR 79; WI 35 ; ZW 2; Odporności: 1-50; 2-50; 3-53; 4-49; 5-39; 6-40; 7-40; 8-40; 9-50; 10-30; Amg 0; Broń 1: rozżarzone pręty-biegłość 90, trafienie 112, opóźnienie 4, skuteczność 90 klute, obrona +15, ataki w 48 i 8 momencie. Zbroja: brak. Ograniczenia: brak. Obrona bliska/daleka: 43/28. Wyparowania 0/0/0.

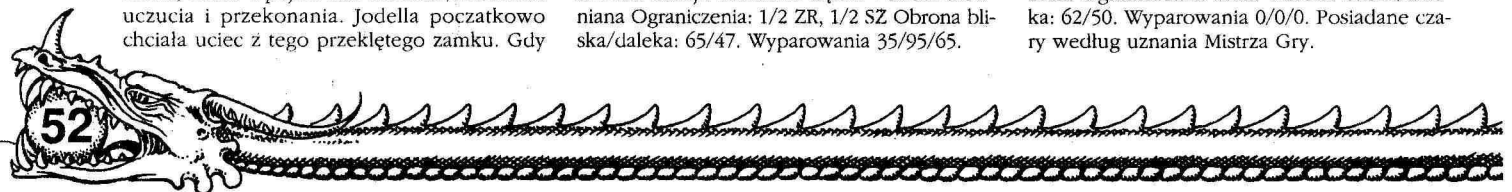
6) Żołnierze (9-2): POZ 1 wojownik; THACO 19; KZ 5; AT 2/1 – długi miecz (1-8 +2); Żyw. 1k10 każdy; CH: N-N; PD 40 każdy (plus premia za pokonanie wszystkich: 1000 do podziału)

KC: POZ 0; CHAR n.n; PD 5 każdy ; ŻYW 120; SF 140; ZR 78; SZ 65 INT 75; MD 80; UM 55; CH 75; PR 74; WI 35 ; ZW 2; Odporności: 1-50; 2-50; 3-53; 4-49; 5-39; 6-40; 7-40; 8-40; 9-50; 10-30; Amg 0; Broń 1: miecz krótki – biegłość 90, trafienie 112, opóźnienie 3, skuteczność 135, klute, 115 tnące, obrona +10, ataki w 35 i 5 momencie. Zbroja: kurtkowa ciężka + tarcza drewniana Ograniczenia: 1/2 ZR, 1/2 SZ Obrona bliska/daleka: 57/47. Wyparowania 35/95/65.

7) Dowódca żołnierzy (9-2): POZ 3 wojownik; THACO 17; KZ 3; AT 2/1 – halabarda (1-10 +2); Żyw 19; CH: P-Z; PD 500; **KC:** POZ 0; CHAR n.n; PD 10 ; ŻYW 125; SF 145; ZR 83 SZ 70; INT 80; MD 85; UM 60; CH 80; PR 79; WI 40 ; ZW 4; Odporności: 1-55; 2-55; 3-58; 4-54; 5-44; 6-44; 7-44; 8-44; 9-54; 10-54; Amg 0; Broń 1: miecz krótki-biegłość 96, trafienie 122, opóźnienie 3, skuteczność 135 klute, 115 tnące, obrona +10, ataki w 40 i 10 momencie. Zbroja: kurtkowa ciężka + tarcza drewniana Ograniczenia: 1/2 ZR, 1/2 SZ Obrona bliska/daleka: 65/47. Wyparowania 35/95/65.

8) Marstin (9-2): POZ 5/6 wojownik/mag; THACO 15; KZ 2; AT 1 – topór bojowy (1-8 +3); Żyw 34; CH: C-Z; PD 1200; Wymedytowane czary: Magiczny pocisk (Magic missile) x 2, Color spray. Marstin posiada przy sobie magiczny pergamin z czarem Płomienna strzała (Flame Arrow).

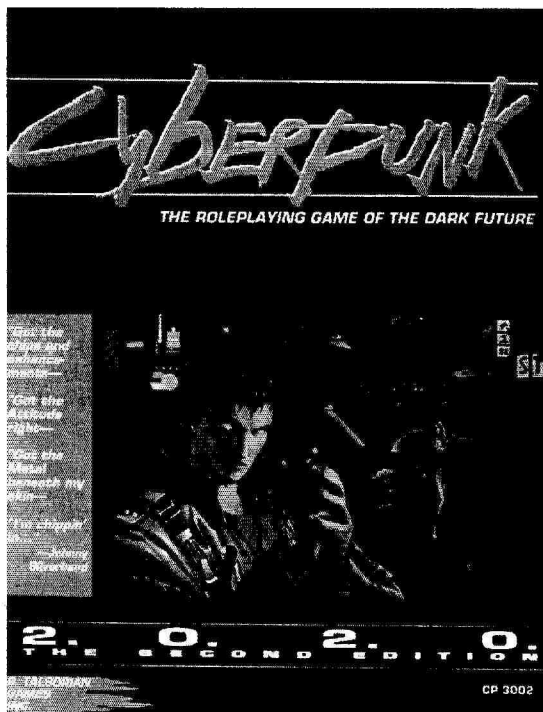
KC: POZ 4/5 wojownik/mag; CHAR ch.zł; PD ; ŻYW 130; SF 135; ZR 100; SZ 100; INT 150; MD 100; UM 143; CH 115; PR 117; WI 47; ZW 3; Odporności: 1-126; 2-122; 3-96; 4-92; 5-127; 6-86; 7-86; 8-86; 9-113; 10-120; Amg 0; Broń 1: topór bojowy – biegłość 133, trafienie 156, opóźnienie 4, skuteczność 210 tnąco, obrona +12, ataki w 60 i 20 momencie. Zbroja: brak. Ograniczenia: brak. Obrona bliska/daleka: 62/50. Wyparowania 0/0/0. Posiadane czary według uznania Mistrza Gry.



CYBERPUNK™

ŚWIAT MROCZNEJ PRZYSZŁOŚCI

Poprzedni numer „Magii i Miecza” poświęcony był cyberpunkowi. Zabrakło w nim jednak opisu najważniejszej gry tego typu – systemu *Cyberpunk 2020* firmy **R. Talsorian, Inc.** Teraz ten błąd naprawiamy, gdyż jest to system, o którym moim zdaniem warto coś wiedzieć. Przede wszystkim dlatego, że już wkrótce ukaże się, nakładem firmy **Copernicus**, edycja polska, ale także dlatego, że jest to jeden z lepszych, jeśli nie najlepszy, system szybkiej akcji, jaki istnieje.



Na początek kilka słów o świecie gry. Akcja systemu *Cyberpunk* toczy się w mrocznej przyszłości roku 2020. Wielkie, międzynarodowe korporacje przejęły kontrolę nad gospodarką, polityką i prawem. Aby umocnić swoją pozycję utrzymują armie, wykorzystywane do prowadzenia prywatnych wojen. Miasta roku 2020 to gigantyczne, podzielone na strefy molochy. Jedne ze stref to bogate dzielnice handlowe – dostatnie, bezpieczne, strzeżone, pełne wznoszących się ku niebu betonowych kolosów. W podniebnych apartamentach ponad miastem toczy się walka korporacji o panowanie nad światem i wielkie pieniądze. Inne dzielnice to strefy walki – slumsy, w których scybernetyzowane gangi prowadzą między sobą śmiertelne rozgrywki. Cyberpunk to świat nowoczesnej techniki i wszechobecnej przemocy. Świat nocnych barów, mrocznych uliczek milionowych miast, w których cybernetycznie wzmocnieni szaleńcy dokonują przerażających zbrodni, a gangsterzy prowadzą handel bronią,

narkotykami i podzespołami cybernetycznymi. To także świat sterylnych korytarzy korporacyjnych siedzib, gdzie elegancko ubrani urzędnicy decydują o życiu i śmierci zwykłych ludzi – świat, którym rządzą tylko dwie wartości: pieniądź i władza. To również świat rockowej muzyki, narkotyków, seksu i postpunkowej ideologii życia.

Podręcznik zawierający główne zasady nie jest zbyt gruby – liczy „tylko” 250 stron. Mieszczą się na nich jednak wszystkie podstawowe, potrzebne do gry informacje. Warto zwrócić również uwagę na ilustracje, które bardzo dobrze oddają nastrój i obraz świata, a także na wplecione w tekst fragmenty wypowiedzi różnych znanych i mniej znanych postaci, żyjących w roku 2020, fragmenty ogłoszeń reklamowych, publikacji informacyjnych itp. Przydatność tych ostatnich jest ogromna. Przede wszystkim dają one wgląd bezpośrednio do świata gry, pozwalając lepiej zrozumieć jego specyfikę. Poza tym zapoznają czytelnika ze slangiem, który jest bardzo ważnym elementem *Cyberpunka*. W dodatku bywają bardzo zabawne.

Książka składa się z 17 rozdziałów. Opisują je poniżej, zachowując kolejność zgodną z oryginałem.

Pierwszy rozdział to **Dusza i Nowa Maszyna**. Jest to wstęp do gry. Znajdziemy w nim koncepcję bohatera, przedstawienie ról, skróconą historię ostatnich kilkunastu lat oraz ideę rewolucji cyberpunkowej, wynikającej ze zbyt szybkiego rozwoju techniki, itp. *Cyberpunk* to nie tylko walka o przeżycie w świecie, w którym tradycyjne koncepcje zła i dobra straciły swe dawne znaczenie. To również, a może nawet przede wszystkim (co jest bardzo istotne w grze) odpowiednia postawa i ideologia, wyrażona przez trzy koncepcje, które gracz musi zrozumieć przed przystąpieniem do gry. Te trzy koncepcje to:

1. Styl ponad istotą
2. Poza jest wszystkim
3. Żyć na krawędzi

Według nich liczą się przede wszystkim pozory, a nie to, jakim jesteś naprawdę. Poza i odpowiednie podejście do życia, zaangażowanie, ocierające się o szaleństwo (to jest właśnie między innymi Krawędź). Jeśli wejdziesz do baru z wyciągniętą splaną, nikt nie zwróci nawet na ciebie uwagi – jeżeli jednocześnie będziesz wyglądał na gościa, który wie, jak jej użyć. Nastaw się na ryzyko i brawurę – wtedy staniesz się częścią Krawędzi.

Każdy bohater w *Cyberpunku* odgrywa pewną rolę. W praktyce jest to odpowiednik tego, co w innych systemach nazywa się „profesją”, tu jednak słowo „rola” ma swoje uzasadnione znaczenie – chodzi właśnie o pewną pozę, którą przyjmujesz w zależności od tego, kim jesteś. Książka prezentuje dziesięć podstawowych ról oraz zasady tworzenia nowych (dla tych, którzy uważają, że jest ich zbyt mało). Każdej z ról przypisana jest jakaś *zdolność specjalna* – umiejętność albo charakterystyczny dla niej talent, niedostępny dla innych. Przykładowo – Solo posiada *zmysł walki*, zdolność, dzięki której jest szybki w walce. Rocker posiada *charyzmę*, dzięki której słuchają go tłumy. Netrunner posiada *interface*, który jest pozwala mu poruszać się w Sieci. Dokładny opis każdej roli zajmuje dwie strony podstawowego podręcznika. Wyjaśniony jest w nim stosunek do świata i życiowe cele każdej postaci, a ponadto znajduje się w nim jakaś charakterystyczna wypowiedź (albo wypowiedzi) jednego z najbardziej znanych przedstawicieli danej roli.

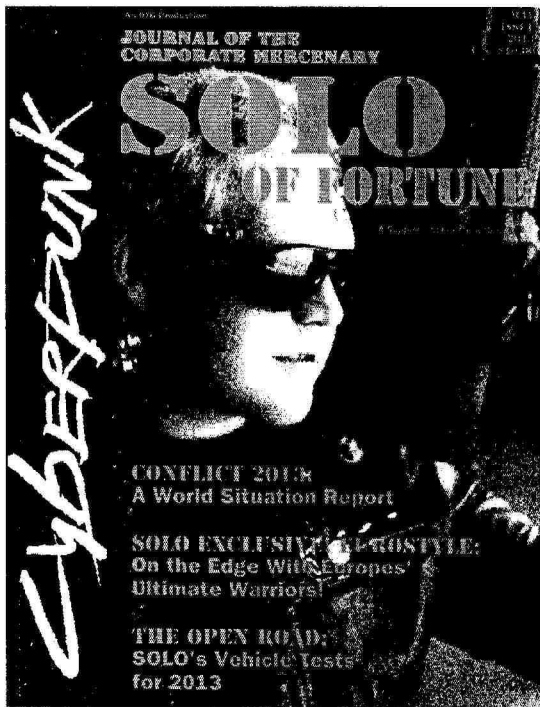
Jako **Rocker**, jesteś muzykiem, zbuntowanym przeciwko istniejącemu porządkowi. Twoje piosenki ujawniają korupcję, mówią o rzeczach, o których oficjalne środki przekazu wolą milczeć. Jesteś bożyszczem tłumów, więc ludzie bez zastrzeżeń wierzą w to, co mówisz.

W roli **Solo** jesteś najemnym zabójcą, gorylem, żołnierzem albo mordercą; kimś, kto poświęcił swe życie walce. Jest to bardzo ważny zawód w XXI wieku – łatwo w nim znaleźć pracę, ale też łatwo zginąć. Jeżeli chcesz być najlepszy i najszybszy, musisz skorzystać z pomocy techniki – wszczepić sobie sztuczne, cybernetyczne kończyny, broń, układy zwiększające twój refleks i spozrzegawczość. Korzystasz z bojowych narkotyków. To wszystko może jednak doprowadzić cię do granicy cyberpsychozy, gdzie zatracasz poczucie swego człowieczeństwa i stajesz się maszyną do zabijania...

Netrunner – to komputerowy hacker. W XXI wieku cały świat połączony jest jedną wielką komputerową Siecią, postrzeganą przez użytkowników jako cyberprzestrzeń. Netrunner jest magiem cyberpunka – żyje w innym świecie, świecie komputerów, informacji i błyskawicznych działań, które zajmują ułamki sekund. Życie netrunnera również nie jest usłane różami – w cyberprzestrzeni łatwiej zginąć niż na zewnątrz; program obronny może cię wyplaszyczyć, a wrogi netrunner wypalić twój mózg.

Technik – to człowiek, który stanowi podporę nowoczesnej cywilizacji. Potrafi wszystko naprawić, przerobić, skonstruować od nowa. Specyficzną odmianą tej roli jest technik medyczny – facet będący specjalistą od cybernetyki, odpowiednik dzisiejszego lekarza.

Reporter – to dziennikarz, który zbliża się do „krawędzi” w poszukiwaniu prawdy. Chcesz informować społeczeństwo o tym, co dzieje się naprawdę, odrzucając fałsz spreparowanych przez korporacje wiadomości. Szukasz afer, intryg, tajemnic do zdemaskowania. Nie boisz się niebezpieczeństw, walczysz z korupcją i złem tego świata.



Businessman – giełdowy spekulant, multimilioner, pracownik korporacji, który dzięki swej ambicji i sprytowi chce osiągnąć jak najwięcej. To właśnie on uczestniczy w wielkim wyścigu o władzę i forsz, wyścigu, w którym nie ma miejsca na sprawy pojedynczych ludzi czy narodów – istnieją tylko interesy Korporacji.

Fixer – czyli sztamiarz, pośrednik, szmugler, informator. Ktoś, kto jest specem od ciemnych sprawek i mrocznych miejsc. To on zajmuje się handlem nielegalną bronią, nielegalnymi podzespołami cybernetycznymi i nielegalnym oprogramowaniem. To również on organizuje handel narkotykami. Wie, co gdzie i kiedy. To ktoś taki, jak Al Capone – książę zbrodni.

Gliniarz – to człowiek, który walczy ze zbrodnicą. Jesteś obrońcą prawa oraz tych, którzy nie potrafią obronić się sami. Twoja praca jest niebezpieczna i słabo płatna. Jeżeli nie pracujesz dla korporacji, czeka cię szybka śmierć.

Nomad – to odpowiednik filmowego Mad Maxa – wojownik szos. Nomadzi poruszają się wielkimi wielorodzinnymi grupami, przemierzając bezkresne autostrady Stanów, żyjąc z dnia na dzień. To Cyganie XXI wieku.

Rozdział drugi to **Kształtowanie cyberpunka**. Tu zawarte są informacje o procesie tworzenia bohatera. Jest on bardzo prosty, choć dość dokładny. Ilość elementów losowych została znacznie ograniczona, wobec czego gracz może stworzyć taką postać, jaką dokładnie sobie wyobraża. Na początek gracz wybiera rolę. Następnie określa cechy. Może to zrobić na jeden z dwóch sposobów: szybki (rzucić kostką losując wartość każdej z cech) lub losowy (zdecydowanie lepszy), który

polega na zsumowaniu wyników 9k10 i rozdzieleniu otrzymanych punktów na współczynnik.

Cechy przyjmują wartości od 1 do 10 i są to kolejno:

- inteligencja (zdolność rozwiązywania problemów, spostrzegawczość, pamięć);
- refleks (zręczność, szybkość reakcji, koordynacja ruchów);
- opanowanie (wytrzymałość na tortury, stres, strach, nacisk, ból, itp.);
- zdolności techniczne (umiejętności obchodzenia się z techniką);
- szczęście (punkty, które w trakcie gry można dodawać do różnych testów);
- atrakcyjność (to chyba oczywiste);
- szybkość (to też oczywiste);
- empatia (charyzma, stosunek do ludzi itp.; w praktyce określa przede wszystkim, ile możesz wstawić sobie cyberacji zanim popadniesz w cyberpsychozę);
- budowa ciała (siła fizyczna, wytrzymałość, kondycja itd.).

Od wielkości poszczególnych cech zależą współczynniki dodatkowe, jak np. zasięg skoku, punkty człowieczeństwa, udźwig i liczby zachowania życia i przytomności.

Rozdział trzeci to **Uliczne opowieści**. Jest w nim opisany kolejny etap tworzenia bohatera, tym razem dotyczący jego życiorysu i osobowości. W *Cyberpunku*, w przeciwieństwie do innych systemów,

zwraca się na nie szczególną uwagę. Tabele znajdujące się w tej części pozwalają szybko i dokładnie ustalić sposób ubierania się, narodowość, rodzinę bohatera i jej pochodzenie, rodzeństwo, cechy osobowości, cenione wartości, stosunek do innych ludzi, wiek oraz najważniejsze wydarzenia w życiu bohatera od chwili ukończenia 16 lat. Metodę losowego wyboru powyższych danych polecam tylko naprawdę wielkim zapaleńcom, choć odgrywanie tysego nudysty z wielkim kółkiem w nosie, pochodzącego z Japonii, który wychował się w strefie korporacyjnej, a jego rodzina to nieżyjący bezdomni, może stanowić całkiem niezłą zabawę. Stworzenie historii bohatera jest jednak bardzo przydatne, gdyż, poza oczywistymi korzyściami dla gracza, można z niej czerpać również całkiem niezłe pomysły na scenariusze.

W tym rozdziale zawarty jest również słowniczek slangu ulicznego, charakterystycznego dla czasów cyberpunku.

Rozdział czwarty nosi tytuł **Umiejętności**. W tym rozdziale znajduje się opis umiejętności oraz procedura przeprowadzania testów. Umiejętności stanowią rdzeń mechaniki gry. Do każdej roli przyporządkowany jest pakiet dziesięciu z góry ustalonych umiejętności, na które gracz rozdziela punkty w zakresie od 1 do 10. Następnie dostaje jeszcze kilka punktów, które może przeznaczyć na inne, dowolne umiejętności, które chce sobie wybrać. Ilość punktów przeznaczonych na umiejętność określa jej *poziom*, którego znaczenie jest dwojakie – przede wszystkim w bezwzględny sposób określa, jak dobrym się jest w czymś tam (poziom 10 gwarantuje, że jesteś specjalistą najwyższej klasy w określonej dziedzinie). Poza tym,

oczywiście, poziom potrzebny jest do testów. Testy umiejętności to jedna z najlepiej rozwiązanych spraw w grze. Każda umiejętność przyporządkowana jest którejś z cech. Mistrz gry określa trudność deklarowanej przez gracza czynności (z zakresu od bardzo prostej do prawie niemożliwej). Każda kategoria trudności ma jakąś wartość punktową. Następnie wykonuje rzut 1k10, do którego dodaje poziom umiejętności oraz wartość cechy, na której jest oparta. Jeśli to w sumie da co najmniej tyle, ile wynosiła trudność, oznacza to, że test się powiódł i czynność została wykonana. Możliwe są również krytyczne porażki i sukcesy – w przypadku, gdy na 1k10 wypadnie 1, bohater miał pecha. Gdy wypadło 10, miał szczęście – może rzucić jeszcze raz 1k10 i dodać wynik do swej sumy punktów.

Lista umiejętności jest dość obszerna, na szczęście autorzy nie przesadzili z ich zbytnią szczegółowością, dzięki czemu nie ma perełek takich jak „jedzenie budyniu łyżeczką deserową”, co się niestety czasem zdarza w innych systemach (wystarczy się przyjrzyć trochę *Warhammerowi*). Jedyne, czego można by jeszcze od tego systemu oczekiwać, to wzajemne powiązania między umiejętnościami, których niestety nie ma. Z tego wynika, że można być na przykład geniuszem matematyki i filologii białoruskiej, mając *edukację/wiedzę ogólną* (umiejętność, określająca ukończenie poszczególnych etapów szkolenia) równą zero. Jednak z tym problemem mistrz gry może łatwo sobie poradzić, wykorzystując tzw. zdrowy rozsądek.

Umiejętności można uczyć się także w trakcie gry. Są na to trzy sposoby: można być nauczonym, uczyć się samemu z książek lub przez praktykę. Ogólnie, nauka polega na zdobywaniu *punktów rozwoju*, które następnie zamienia się na kolejne poziomy umiejętności w stosunku uzależnionym od modyfikatora trudności określonej umiejętności (język chiński jest trudniejszy do nauczenia, niż pływanie).

W **Umiejętnościach** opisane są również zasady przyznawania punktów reputacji, współczynnika, który określa, jak bardzo bohater jest znany ze swych czynów. W praktyce reputacja jest bardzo rzadko wykorzystywana podczas gry, więc nie będę poświęcał jej więcej miejsca.

W rozdziale 5, zatytułowanym **Wypożyczenie na przyszłość**, znajdują się różne cenniki i wykazy, m.in. opis systemu walutowego świata, możliwości udźwignięcia bohaterów, typowe wynagrodzenia, lista broni, amunicji, pancerzy oraz cennik i opis przedmiotów oraz usług dostępnych w roku 2020. Stąd możemy dowiedzieć się, że kapelusz kosztuje 15 eurodolarów, odtwarzacz cyfrowy 150 E\$, wykrywacz ruchu – 40 E\$, wymiana kołczyny na klon – 1500 E\$, a bilet na koncert muzyczny – 50 E\$. Lista broni zawiera około 30 jej rodzajów, poczynając od lekkich plastikowych pistoletów-jednostrzałówek, a kończąc na karabinach, śrutówkach i broni ciężkiej (wyrzutnia pocisków Scorpion 16, zasięg 1 km). Opisana jest również broń do walki wręcz oraz broń egzotyczne, w tym nowości techniczne np. lasery.

Rozdział 6 opisuje to, co w *Cyberpunku* jest najważniejsze, czyli cybernetykę. Jest to jeden z najdłuższych rozdziałów książki, temat więc nie został potraktowany pobieżnie. Wstęp

oprowadza nas po świecie, w którym technologia cybernetyczna stała się codziennością – opowiada nam o cybermodzie, nielegalnych wszczepach, cyberpsychozie i procesie operacji wszczepiania urządzeń cybernetycznych w organizm. W dalszej kolejności opisane są inne urządzenia. Zaczynamy od mody – zegarki podskórne, skóra zmieniająca kolor itp. to drobiazgi, które się przydają, a są najprostszym sposobem wykorzystania cybertechnologii. Dalej jest już ciekawiej. Moduły neuralne to koprocesory współpracujące z układem nerwowym, dzięki którym człowiek staje się szybszy, jego zmysły się wyostrajają, a on sam może podłączyć się bezpośrednio do Sieci, inteligentnej broni lub pojazdu, który prowadzi. Za pomocą wymiennych chipów umiejętności cyberpunk może wykorzystywać wiedzę, której nie musi się uczyć. Wszczepy, czyli implantacje, to różne rzeczy, które są instalowane bezpośrednio w ludzkim ciele. Są to m.in. filtry nosowe, skrzela, wykrywacze promieniowania, magnetowidy i podskórne pancerze. Jest nawet implantacja Mr Studd, której użytkownik może na okrągło, bez przerwy uprawiać seks. Dostępne są również modyfikacje biogenetyczne (przeplot mięśniowy, wzmacniająca siłę) czy cyberbronie (jak wysuwane kły albo metalowe szpony, wszczepione w dłoń). Kolejne sekcje opisują cyberotykę, czyli cybernetyczny, doskonalszy odpowiednik oka, które dzięki dodatkowym modułom może widzieć w podczerwieni i ultrafiolecie, mieć wbudowany teleskop i mikroskop, wyświetlacz, celownik, kamerę lub pistolet strzałkowy. Podobnie ma się sprawa z układami cyberaudio – cybernetycznego ucha. Dzięki technologii cybernetycznej możesz wymienić całą kończynę (i nie tylko) na ulepszoną, cybernetyczną odpowiednik, dzięki któremu możesz być silniejszy, zwinniejszy i szybszy.

Rozdział siódmy – **Strzelanina piątkowej nocy** – jest poświęcony walce. Nie będę dokładnie przedstawiał wszystkich zasad, gdyż nie ma tu na to miejsca. Chciałbym zwrócić jednak uwagę na ich duży realizm i, przede wszystkim, szybkość korzystania z nich. Dzięki takim właśnie zasadom *Cyberpunk 2020* może rzeczywiście być grą szybkiej akcji, w której wszystko tak samo szybko dzieje się w świecie gry, jak i w świecie rzeczywistym. Autorom udało się dokonać czegoś, co jest bardzo trudne – połączyć realizm z prostotą zasad. Właściwie wszystkie testy trafienia itp. wykonywane są tylko jednym rzutem (1k10), a sprawdzenie liczby zadanych obrażeń odbywa się wyłącznie przy pomocy sześciociennych kostek. W *Cyberpunku* nie musisz rzucać 18 kostkami, by sprawdzić, czy trafiłeś (tak, jak ma to miejsce w *Shadowrunie*).

Czas walki podzielony jest na rundy (ok. 3,2 sek. – zawsze zastanawiał mnie, dlaczego akurat 3,2 a nie na przykład równe 3 i 1/3 sekundy?). W rundzie walki każdy z bohaterów jest w stanie wykonać jedną akcję (lub dwie z modyfikatorem ujemnym). Walka jest bardzo niebezpieczna – jeśli nie posiadasz przynajmniej kamizelki kuloodpornej, nie masz nawet po co wychodzić na ulicę.

Wszystkie obrażenia zaznaczane są w odpowiednim miejscu karty postaci. Rany odniesione przez bohatera mogą być: lekkie, poważne, krytyczne lub śmiertelne. Każda z tych kategorii ma wpływ na samopoczucie

bohatera – jego cechy i umiejętności. Rozdział walki opisuje również wiele egzotycznych broni, walkę wręcz (w tym sztuki walki Wschodu), walkę z pojazdami i pościgi samochodowe itp.

Następny rozdział jest poświęcony leczeniu, śmierci, technice medycznej, przeszczepom (banki ciał) itp.

W rozdziale 9 znajdują się opisy narkotyków, bez których *Cyberpunk* nie byłby tym, czym jest. Opisanych jest kilkanaście rodzajów dostępnych na rynku środków, zawarte są także instrukcje dotyczące „projektowania” własnych.

Rozdział 10, poświęcony roli netrrunnera i sieci, jest najdłuższym rozdziałem podręcznika. Sieć jest innym światem, wirtualną rzeczywistością istniejącą obok naszej, dzięki której można szybko uzyskać potrzebne informacje i nawiązać kontakty. Netrunner jest w cyberpunku tym, czym mag jest w grach fantazy – czarodziejem, który, poruszając się po „wyższej” rzeczywistości, potrafi zdzielać rzeczy, o których innym się nawet nie śniło. W czasach, gdy wszystkie

cywilne, dostępne samochody, pionowzloty i usługi informacyjne. Rozdział **Prowadzenie Cyberpunka** opowiada o prowadzeniu gry, tworzeniu odpowiedniego nastroju oraz przedstawia kilka przydatnych tricków, które mogą w tym pomóc. Zawiera również wykaz literatury i filmów, z którymi warto się zapoznać, chcąc prowadzić tę grę. Rozdział 13 to opowiadanie **Nie poddawaj się**, które można wykorzystać również jako scenariusz. Rozdział 14 przedstawia megakorporacje roku 2020. Tutaj możemy znaleźć informacje o tym, czym naprawdę zajmują się korporacje informacyjne i rolnicze, jak wyglądają kontrakty i jaki jest stosunek megakorporacji do rządów. Opisanie jest tu szpiegostwo przemysłowe, wojny korporacyjne, operacje giełdowe, wygląd przedmieść korporacyjnych oraz charakterystyki kilkunastu najpotężniejszych korporacji świata.

Rozdział 15 to przewodnik po **Night City**, założonym w 1994 roku, ultranowoczesnym mieście, znajdującym się na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. Aby umożliwić grę w *Night City*, twórcy systemu dołączyli mapkę centrum, charakterystykę najciekawszych osobistości, tabelę spotkań i opis usług. Wszyscy ci, którzy chcieliby zdobyć bardziej szczegółowe informacje o tym mieście, znajdują je w dodatku *Night City Sourcebook*.

Książkę kończy zbiór artykułów z gazet, przedstawiających różne aspekty świata oraz zestaw kilku króciutkich pomysłów na scenariusze. Artykuły są dość interesujące, moim zdaniem jednak scenariusze są raczej kiepskie, wobec czego nie warto się nimi zajmować.

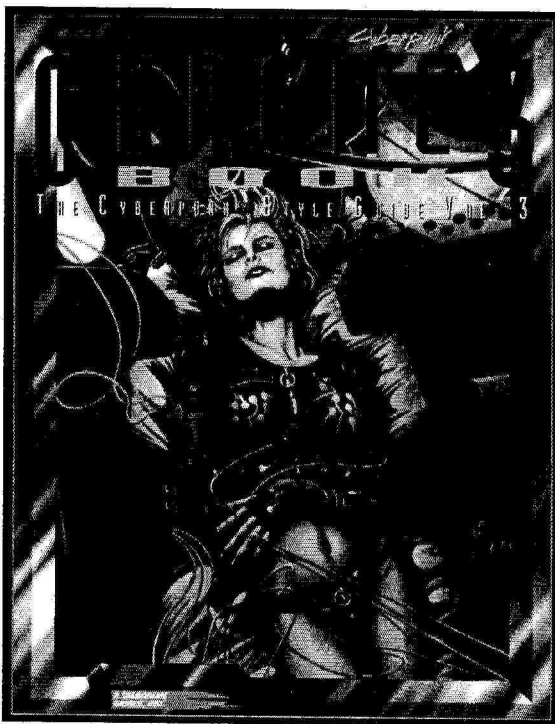
Wypadaloby jeszcze powiedzieć słowo o dodatkach. Oczywiście, zostało wydane całe mnóstwo dodatków do *Cyberpunka*. Wymienię kilka. Przydatny jest *Night City Sourcebook*, bardzo dobry przewodnik po *Night City*. *Chromebook 1-3* to zestawy gadżetów, opisujące wszystko – począwszy od zegarków, a kończąc na wojskowych myśliwcach. *Eurosource 1-2* i *Pacific Rim* opisują świat. *Corporate Book 1-3* opisują korporacje. *Listen Up Your Primitive Screwheads!* to bardzo dobry dodatek dla mistrza gry, prezentujący nowe zasady i tricki. *Maximum Metal* zawiera coś dla fanów naprawdę ciężkiego sprzętu. *Near Orbit* i *Deep Space* opisują przestrzeń okołozemską. Istnieją również dodatki, przeznaczone dla konkretnych ról: *Solo of Fortune 1-2* (solo), *Rockerboy* (rocker), *Wild Side* (fixer), *Riche Bartmoss' Guide to the Net* (netrunner), *Protect & Serve* (gliniarz). Wydanych zostało też kilka tomików scenariuszy. W zasadzie wszystkie dodatki do *Cyberpunka* cechuje wysoka jakość.

Podsumowując – *Cyberpunk 2020* to bardzo dobra gra dla graczy, którzy lubią futurystyczną wizję świata. Polecam ją również wszystkim graczom znudzonym wymachiwaniem mieczem i przemierzaniem bezkresnych lasów w poszukiwaniu jakichś świecących kryształków czasu.

Milej zabawy życzy

Jacek Brzeziński

CYBERPUNK 2020, 2nd Ed., Copyright 1990, 1991, 1993 by R. Talsorian Games, Inc. Autorzy: M. Pondsmith, C. Fisk, W. Moss, S. Ruggels, D. Friedland, M. Blum.



dziedziny życia są skomputeryzowane, a wszystkie komputery podłączone do ogólnoświatowej Sieci, możliwości hackera są naprawdę wielkie. Rozdział opowiada o istocie netrrunneringu, geografii sieci, specyfice poszczególnych miejsc, rodzajach cyberdecków (komputerów, umożliwiających wchodzenie do sieci), sposobach korzystania z sieci, zabezpieczeniach i strukturach danych, zawiera listę podstawowych programów, zasady korzystania z Menu, zasady walki w sieci, opis sztucznych inteligencji, światów wirtualnych, konstrukcję fortec danych oraz zasady programowania. Warto zauważyć, że wiele programów ofensywnych i defensywnych ma postać magicznych zaklęć lub stworzeń z krainy baśni, co w jeszcze większym stopniu zbliża postać netrrunnera do wizerunku technicznego czarodzieja przyszłości.

Następne rozdziały zawierają opis świata itp. We **Wszystkich naszych ciemnych sprawkach** znajdujemy historię od 1990 do 2020 roku, aktualną sytuację gospodarczo-polityczną Stanów Zjednoczonych, panujące prawo

Kevin „Raven” Caddock



MOCZE PRAWO

CZEŚĆ PIERWSZA

Uwaga!

Podjęcie gry bez posiadania drugiej części scenariusza jest **niemożliwe**. Mistrzowie i gracze będą musieli poczekać do następnego numeru *Magii i Miecza*, w którym ukaże się kolejna, druga i ostatnia zarazem część przygody.

OD AUTORA

Gra została opracowana do systemów AD&D i *Kryształów Czasu* i jest przeznaczona dla 6-7 graczy na poziomach 10-12 (suma poziomów ok. 70). Zalecana jest obecność maga i przynajmniej trzech wojowników. Uwaga: wskazane charaktery dla bohaterów: praworządny-neutralny (najlepiej), neutralny-neutralny, ew. neutralny-dobry.

Drogi MG, przygoda, którą być może zechcesz poprowadzić, jest dosyć długa, lecz starałem się napisać ją tak, by była łatwa do zmodyfikowania. Scenariusz jest plastyczny i możesz poddać go dowolnym modyfikacjom. Jeśli nie masz własnej mapy, skorzystaj z oferowanej w tym scenariuszu. Uważasz, że imiona są głupie – zmień je. Pragniesz wykorzystać tylko część pomysłów, proszę bardzo.

WPROWADZENIE MIEJSCE AKCJI

Początek – Deren Town, nieduże miasteczko, ok. 9 tys. mieszkańców; Toughwill, 4 tys. mieszkańców. Miejsce związane właściwiej akcji – zameczek rodu de Crakovill; jaskinie złych smoków; bagna – Trollowe Bagna. Zakończenie – wieża Maga Anarauka i jej okolice.

WSTĘP

Od dawien dawna, wszyscy MG mają ten sam problem – jak skłonić graczy, aby wzięli udział w wymyślonej przez nich przygodzie. Dla ułatwienia mam kilka propozycji, z których możesz skorzystać.

W miasteczku Deren, gdzie aktualnie przebywa cała drużyna, bohaterowie zostaną napadnięci (patrz pkt 1), a przy ciele napastnika znajdą zagadkowy list, który

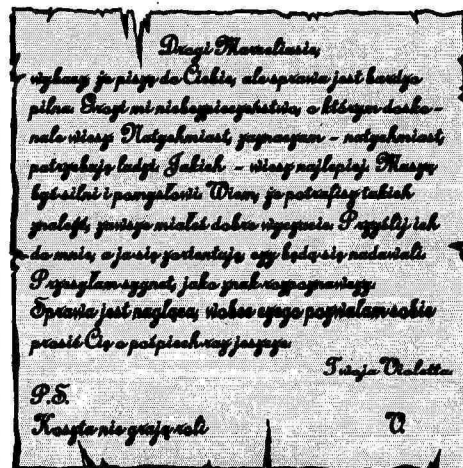
skieruje ich uwagę na osadę Toughwill. Być może w celu sprzedaży zdobytych w czasie ostatniej przygody łupów, drużyna trafi do jubilera, u którego bohaterowie dostrzegą interesujące ogłoszenie korporacji górniczej (patrz pkt 2), gwarantującej sowite wynagrodzenie. Ostatnia przygoda mogła się skończyć dla graczy fatalnie – stracili cały swój ekwipunek. Kiedy będą powtórnie zaopatrywać się na targu, spotkają Hanza Stamma, który ma im coś do zaoferowania (pkt 3).

Wszystkie trzy propozycje wstępu możesz dowolnie łączyć, kierując się logiką. Pamiętaj, że ich głównym celem jest doprowadzenie do spotkania z Marceliusem.

Jeszcze jedna drobna uwaga. Wszystkie ważniejsze postacie, występujące w przygodzie są opisane na jej końcu. Ewentualne spotkania na drogach możesz losować w trakcie przygody lub przygotować je wcześniej. Proponuję skorzystać z tabelki zamieszczonych na końcu tekstu.

1a. Jeden z bohaterów padnie ofiarą złodzieja (nieważne czy w Deren Town, czy w Toughwill). Może do tego dojść na ulicy, targu, w karczmie lub w sklepie (choć w przypadku tych dwóch ostatnich nie jest to najlepszy pomysł – złodziej miałby problemy z ucieczką). Bez względu na to czy rabusiowi uda się go obrabować czy nie, podąży za swoją ofiarą do miejsca, w którym zatrzymała się ona na noc. Zrobi to zachęcony, jak mu się wydaje, łatwym łupem (niestety, gracze nigdy nie są łatwym łupem) i wtedy spróbuje okrążyć śpiącą drużynę. MG powinien tak zainscenizować całe to nocne zdarzenie, aby bohaterom udało się rzezimieszka schwytać.

Pośród rzeczy należących do złodzieja bohaterowie znajdą list, zaadresowany do Marceliusa Ferasterna. Pieczęć ze szlacheckim herbem powinna zwrócić ich uwagę, trudno przecież posądzać takiego rzezimieszka o kontakty z osobami wysoko urodzonymi. Herb należy do rodu de Crakovill. Tylko gracze z umiejętnością *heraldyka* mają szansę go zidentyfikować (oczywiście po udanym teście tej umiejętności). A oto co znajduje się w liście:



Dokładne przeszukanie rzeczy złodzieja pozwoli odkryć schowek w podszewce płaszcza. Tam znajduje się złoty sygnet (a na nim *Wizard Marki/Symbol strażniczy*). Jeśli złodziej jeszcze żyje, to leciutko „przyciśnięty” przyzna się do napadu i zamordowania posłańca, który transportował list i sygnet. Sądzę, że post scriptum będzie dla drużyny najlepszą zachętą do odszukania Marceliusa i tym samym rozpoczęcia przygody. Jeśli nie, tym gorzej dla nich – stracą szansę wzbogacenia się i w tym miejscu przygoda się dla nich skończy.

Odnalezienie Marceliusa nie będzie stanowiło dużego problemu. Jest on znanym w Toughwill kupcem oraz właścicielem składu towarów i kilku magazynów. Handluje ekwipunkiem obozowym i innymi akcesoriami niezbędnymi w podróży. Cały kompleks budynków: sklep, dom, magazyny – zajmuje znaczną część kwartału ulic. Wszystko wskazuje na to, że Marcelius jest człowiekiem zamożnym. Bohaterowie będą mogli się z nim skontaktować przez subiektów ze sklepu.

Sprzedawcą w sklepie jest mężczyzna w wieku około 25-30 lat (kuzyn Marceliusa). Zapytany o szefa, poinformuje bohaterów, że ten aktualnie jest zajęty, więc jeśli mają do niego jakąś sprawę, mogą równie dobrze załatwić ją z nim. Jeżeli członkowie drużyny okażą się niedyskretni, nie nagradzaj ich dodatkowymi punktami doświadczenia. Natomiast jeśli tylko pokażą



Ród de Cracovill, został założony ponad 230 lat temu przez zubożałego rycerza, Cracka de Cracovill. Świetność swą osiągnął dość szybko, dzięki odwadze i poświęceniu Cracka oraz jego synów, którzy trudnili się zabijaniem licznych w tej okolicy złych smoków (czarnych i zielonych). Za młodu Crack został uhonorowany tytułem szlacheckim przez księcia Eryka Webstera. Otrzymał go za zasługi podczas wojny z orkami, pustoszącymi w owym czasie te okolice. Desygnatem tego była ofiarowana mu magiczna tarcza z herbem.

sprzedawcy sygnet, zawoła on z zaplecza służącego, przekaże mu sygnet i wyśle do Marceliusa. Po 10 minutach z zaplecza wyłoni się człowiek w wieku ok. 55-60 lat, który jak na swoje lata trzyma się wyjątkowo dobrze (włosy lekko przyprószone siwizną, prosta postawa, mocny i prężny, jakby wojskowy krok). Popatrz uważnie na bohaterów, a następnie poprosi ich na zaplecze. Przez podwórze przeprowadzi ich do sąsiedniego budynku, do małego kantoru. Marcelius sprzątnie z biurka jakieś papiery, siądzie, wskaże bohaterom krzesła i poprosi ich, by powiedzieli, co ich sprowadza.

Bohaterowie powinni pokazać list, w przeciwnym razie pan Ferastern nabierze podejrzeń co do ich uczciwości i nie będzie chciał z nimi dłużej rozmawiać. Po przeczytaniu listu zaprosi drużynę do swego domu na kolację (jeżeli jest zbyt późno, umówi spotkanie na następny dzień).

1b. W czasie kolacji wywiąże się niezobowiązująca rozmowa, podczas której Marcelius będzie starał wywiedzieć się, kim są bohaterowie i czy można na nich polegać. Jeśli bohaterowie będą go wypytawali o pracę, powie tylko, że chce ich wynająć Violetta de Cracovill, jego stara przyjaciółka. To ona musi ostatecznie zdecydować, niezależnie od jego zdania, czy drużyna nadaje się do wykonania zadania czy nie. Ona też wyjaśni im charakter zlecenia. Marcelius doda od siebie, że praca na pewno będzie niebezpieczna. Bardziej konkretnej odpowiedzi udzieli na pytanie o zapłatę. Powie, że za niebezpieczną pracę drużyna może spodziewać się wynagrodzenia w wysokości 1500-2000 szt. złota na osobę, a być może nawet znacznie więcej. Po smacznej kolacji Marcelius zaprosi bohaterów do biblioteki na lampkę wina. W trakcie degustacji trunku opowie im w dużym skrócie historię rodu de Cracovill. MG może przeczytać poniższy tekst graczom, pomijając przeznaczone tylko dla niego informacje w nawiasach.

Niestety, ponad pół wieku temu (dokładnie 56 lat temu) świetność rodu została zachwiana, kiedy to większość mężczyzn poległa podczas bitwy z Zielonymi smokami. Na szczęście zostały zostały zdziesiątkowane. W tej chwili jedyna spadkobierczyni Cracka (pra, pra, pra... wnuczka) zamieszkuje podupadający kasztelik. Kobieta ową jest Violetta de Cracovill.

W przypadku gdy gracze zdecydują się przyjąć tę tajemniczą pracę, Marcelius wręczy bohaterom list do Violetty i jej sygnet. Kupiec wezwie niemowę Marka Swana, którego przedstawi drużynie jako swego zaufanego służącego. To on przyjdzie jutro po bohaterów do karczmy, w której nocują i poprowadzi ich do zamku Violetty. Marcelius pożegna bohaterów, a służa odprowadzi ich do wyjścia.

Zgodnie ze słowami kupca, następnego dnia Mark Swan będzie czekał na bohaterów przed karczmą wraz z dwójką koni – wierzchowym i jucznym. I tu dopiero zaczyna się właściwa przygoda.

2. Po ostatniej przygodzie drużyna może posiadać kosztowności lub kamienie szlachetne, które zechce sprzedać. Trafi wtedy do jubлера w Deren Town, kupującego wszystkie towary (nawet te niepewnego pochodzenia). W kantorze jeden z członków drużyny natknie się na ogłoszenie o następującej treści:

**Korporacja Górnicza
GHRENDER I SYNOWIE**
wynajmie odważnych do eskorty geologów
GODZIWA ZAPŁATA!!!
Więcej informacji w siedzibie Korporacji
przy placu Cechów
**ORKOWIE I PÓŁORKOWIE
NIEMILE WIDZIANII!**

Ogłoszenie rzuca się w oczy i plakat otoczony jest małym tłumkiem aktualnie

bezrobotnych. Gracz ma szansę usłyszeć wypowiedź jednego z krasnoludów, gapiących się na wielkie czarne litery. Przeczytaj to swoim graczom:

Domyślasz się, że chodzi na pewno o nudne, mało płatne zadanie. Gdy wtem, gdzieś na wysokości twojego pasa odzywa się gardłowy głos: – Proszę, proszę, muszą spodziewać się nie lada zysków, skoro stać ich na dodatkową ochronę – mruczy stary, brzydki krasnolud. – Ale z drugiej strony pewno będą też kłopoty. – Przytyka palec do nosa i jakby w natchnieniu kontynuuje. – A to wszystko oznacza dobry zysk. Trzeba mi zebrać sygnałów i wziąć sprawę we własne ręce. – Uśmiecha się triumfalnie i, zadowolony z własnej przenikliwości, odchodzi.



Zainteresowanie graczy może ich pchnąć do odwiedzenia siedziby korporacji górniczej. Tam dowiedzą się, że w górach zrobiło się ostatnio niebezpiecznie i właśnie w związku z tym właściciele Korporacji zdecydowali, aby wynajmować ochronę dla geologicznych ekspedycji. Wynagrodzenie wynosi 10 szt. złota dziennie na osobę, plus 200 sztuk za ewentualną walkę. Umowa przewiduje liczne premie. Jeśli gracze zdecydują się przyjąć ofertę, będą się musieli zgodzić na sportretowanie swoich twarzy – ma to być zabezpieczeniem na wypadek, gdyby chciwi najemnicy zapragnęli odebrać geologom ich cenne próbki. Drużyna zostanie przydzielona do ochrony ekspedycji czterech geologów, z których każdy prowadzi dwa muły obciążone ekwipunkiem i prowiantem.

Podczas podróży może nastąpić wiele komplikacji (ewentualne spotkania sprawdź w tabelkach na końcu tekstu). Podróż do gór zajmuje 12 dni – 9 dni do Toughwill i 3 do gór (2 dni do podnóża), później ok. 30 dni (25 + 2k4 dni) w górach. Powrót do Toughwill zajmie kolejne 3 dni. W miasteczku, gdzie mieści się filia Korporacji, bohaterowie otrzymają należną im zapłatę,

zaś geolodzy przyłączą się do wcześniejszej grupy ekspedycyjnej, eskortowanej przez mały oddział wojska i kilku najemników. Praca drużyny zakończy się. Zaznacz graczom, że jest już wieczór i czas rozjeżdżać się za noclegiem.

Teraz, drogi Mistrzu, możesz, jeśli chcesz, rozegrać pierwszą wersję wstępu (pkt 1), jako dalszą kontynuację przygody, mającą doprowadzić bohaterów do Violetty. Możesz także naprowadzić graczy, pragnących uzupełnić swój prowiant, do sklepu Marceliusa Ferasterna. W tej wersji on osobiście będzie sprzedawał i zaproponuje drużynie pracę – ponieważ list od Violetty otrzymał bez kłopotu. A może to Marcelius zaczepi bohaterów na ulicy i zaprosi do siebie na krótką rozmowę? W obu przypadkach rozegraj odpowiednio zmodyfikowany pkt 1a i 1b, pamiętając, że drużyna nie miała okazji poznać Hanza Stamma.

3. Możliwe, że ostatnia przygoda nie powiedziała się dla bohaterów zbyt szczęśliwie i stracili oni: a) wierzchowce (pożarły je trolle lub hipogryfy); b) ekwipunek, tj. namioty, jedzenie, ubrania (przypadkowa powódź lub źle wcelowany fireball); c) oba powyższe – w takiej sytuacji będą zmuszeni uzupełnić wszelkie braki na targu. Jeden ze straganów może stać koło słupa ogłoszeniowego (w tym wypadku możesz przejść do pkt 2, czyli opcji z korporacją górniczą). Kupiec, którego towarem bohaterowie będą zainteresowani, usłyszy ich rozmowy. Przedstawi się jako Hanz Stamm i zaproponuje bohaterom dobry interes: obniży cenę pożądanego przez nich towaru o 20 do 30% (co zależy od sumy, na jaką opiewa cały rachunek zakupu), w zamian za co drużyna obieca mu eskortę jego karawany do Toughwill. Oczywiście pokryje też wszystkie dodatkowe koszty – jedzenie i noclegi. Karawana wyruszy za dwa dni i będzie się składać z jednego wozu zaprzęgniętego w dwa woły, piętnastu mułów, pięciu służących i oczywiście samego Hanza Stamma.

W drodze możesz, drogi Mistrzu, skorzystać z tabelki spotkań losowych, zamieszczonych na końcu przygody. Po szczęśliwym dojechaniu na miejsce, Hanz poprosi bohaterów, by przejechali się z nim do jego przyjaciela, niejakiego Marceliusa Ferasterna, u którego rozładuje towar. Następnie zaprosi do najlepszej karczmy, postawi im prawdziwą ucztę i opłaci za nich nocleg. Po kolacji odwiedzi Marceliusa, który z ożywieniem będzie wypytywał go o drużynę. Jeśli Marcelius usłyszy o bohaterach pozytywną opinię, tzn. że gracze podczas podróży zachowywali się przyzwoicie, usatysfakcjonowany wypowiedzią Hanza zaproponuje drużynie następnego dnia pracę. Zaprosi graczy do siebie na kolację i – dalej patrz pkt 1b,

odpowiednio zmodyfikowany.

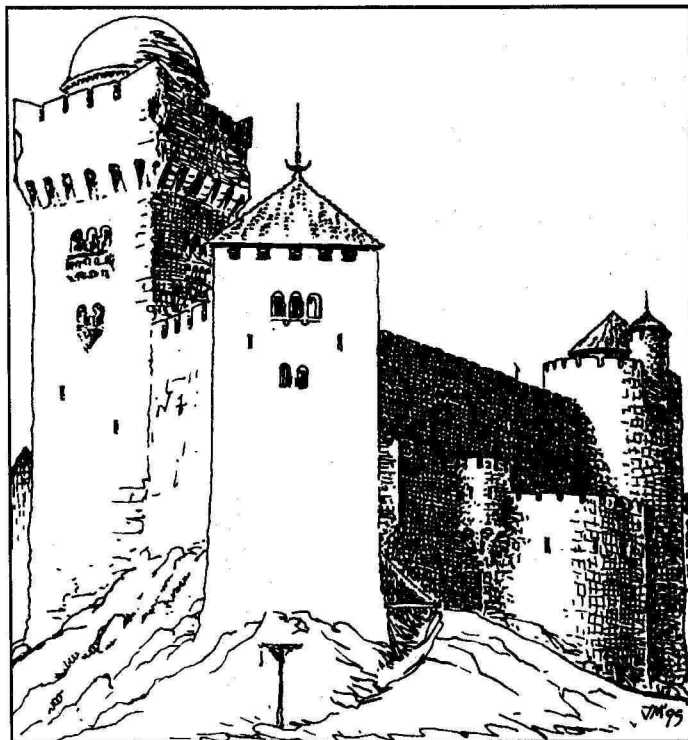
Musisz pamiętać, Mistrzu, aby w historiach, jeśli to konieczne, pozamieniać nazwy miast tak, by Deren Town nie pomylić z Toughwill.

KASZTEL

Ponieważ Mark narzuci szybkie tempo jazdy, podróż do kasztele Violetty drużynie zajęło trzy dni (normalnie prawie cztery). Późnym wieczorem wyprawa dotrze do niedużego kasztele, którego obsadę w latach jego świetności mogło stanowić do 50 żołnierzy. Przez lekko podniszczony, zwodzony most wszyscy wjadą na dziedziniec.

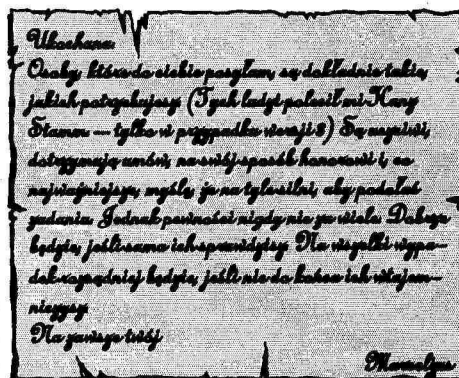
Zameczek świeci pustkami. Jedyne żywe osoby na podwórzu to stajenny, mężczyzna mocno posunięty w latach oraz młoda, bardzo ładna kobieta w wieku około 25 lat. Za kobietą stoi bardzo drobny jak na swój wiek, ośmioletni chłopczyk. Kobieta najwyraźniej oczekuje przyjezdnych. Nie odzywa się jednak ani słowem, tylko stoi na schodach prowadzących do zameczku i bacznie obserwuje bohaterów. Natomiast chłopczyk wydaje się być bardzo śmiały. Bez chwili wahania zbiega po schodach, podbiega do najgroźniej wyglądającej osoby z drużyny i najwyraźniej doprasza się, aby wziąć go na ręce. Tymczasem Mark podchodzi do kobiety, klęka przed nią, całuje w dłoń i podaje paczkę. Gracze powinni zachować się podobnie, tzn. podejść do kobiety i przedstawić się, wręczając sygnet i list od Marceliusa.

Tylko złodziej spośród bohaterów mógł się ewentualnie zorientować, że list był specjalnie zamknięty – rzut na 1/2 – *Find/Remove Traps* (KC – rzut na 1/2 *Odnajdywanie/Rozbezpieczanie ukrytości*). Jeśli ktoś z drużyny zdecydował się sprawdzić, co zawiera i potem właściwie go nie zamknął – rzut na 1/2 *Open Lock* (KC – rzut na 1/2 *Otwierania zamków*), Violetta, bo ona jest tą kobietą, natychmiast to zauważy i nie wynajmie drużyny. W przypadku otwarcia listu przez któregoś z graczy, zostanie on zaatakowany czarem *Sepia Snake Sigill Symbol strażniczy* (8 poziom maga). Bez względu na to, czy atak się powiódł czy nie,



Violetta orientuje się, że list nie jest już zabezpieczony – chyba że gracze powtórnie założą czar na list. Dla graczy będzie to oznaczało koniec przygody.

Treść listu brzmi:



Violetta szybko przeczyta list i zaprosi bohaterów do środka, mówiąc:

Przygotowano dla Was pokoje. Rozgoście się i czujcie jak u siebie. Rano po śniadaniu porozmawiamy o waszej pracy.

Stary służący, ten sam, który odprowadził konie do stajni, zaprowadzi drużynę do środka kasztele i wskaże pokoje. Zaznaczy, że kolacja będzie gotowa za 5 minut. W sali jadalnej bohaterowie będą obsługiwani przez starszą (ok. 65 lat), niezbyt skora do rozmowy kobietę. Po kolacji bohaterowie najprawdopodobniej (diabli wiedzą, co mogą wymyślić!) położą się spać. W nocy każdemu z nich przyśni się dziwny sen. Są trzy rodzaje snów, a każdy z nich odpowiada innej profesji. Jeden jest przeznaczony dla wojowników, jeden dla złodziei i jeden dla magów lub kapłanów. Jeżeli w drużynie jest więcej bohaterów o tej samej funkcji, będą oni śnili taki sam sen.

Gracze rozgrywają sny z zachowanym normalnym ekwipunkiem swych bohaterów.

Musisz rozegrać sny z każdym graczem osobno. Na szczęście ta komplikacja nie powinna trwać zbyt długo. Sny w całości są sterowane przez Violetę, dlatego będziesz musiał przeprowadzić je trochę inaczej, niż normalną przygodę. Najważniejszym elementem snów jest nie to, co zrobi każdy gracz, ale czy spróbuje uratować kobietę. Zakładam, że w przypadku złodzieja wszystkie testy jego zdolności wykonasz w ukryciu – szczerze to polecam,

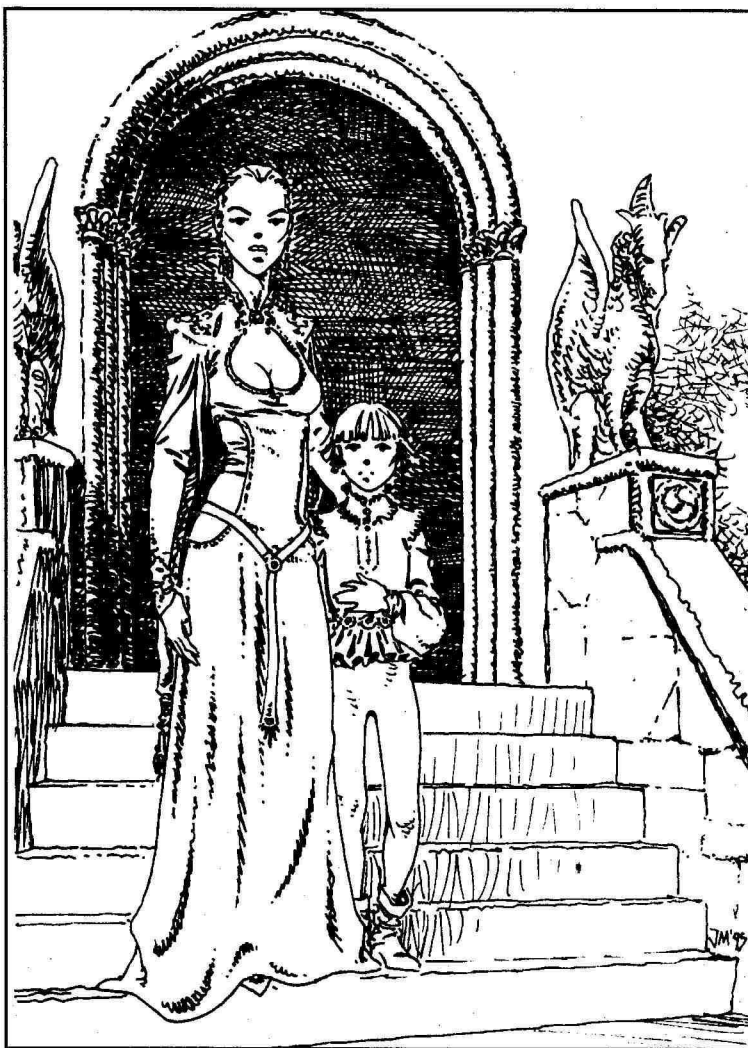
ułatwi ci to rozegranie snu. Sprawi również, że prowadzenie gry będzie płynniejsze i ciekawsze dla gracza. Po prostu niektóre próby muszą być udane, ponieważ tego wymaga akcja snu. Za wszystkie tego rodzaju udane próby nie należy przyznawać punktów doświadczenia. Zostaną one przydzielone na końcu, każdemu z graczy po 1000/100, za pozytywne odegranie wyśnionej przygody (mam na myśli próbę uratowania kobiety). Rozegranie walki w przypadku wojownika będzie nieco trudniejsze. Możesz z góry założyć wyniki wszystkich potyczek, nie tylko wojownika. Wykonaj to tak, aby w sytuacji krytycznej zmniejszyć *hp* (KC – żywotność) przeciwnika lub celowo zmniejsz obrażenia, które powinien zadać bohaterowi. Wszystkie rzuty kostkami wykonuj w ukryciu. Podawaj graczom takie wyniki, aby uniknąć szansy zabicia bohatera. Myślę, że z magiem i kapłanem nie będziesz miał tych proble-

mów, odpowiednio modyfikując wyniki rzutów obronnych ich przeciwników. Sny rozgrywaj według podanego opisu wydarzeń. Gracz powinien dokonywać wyboru tylko w najbardziej istotnych momentach. Pamiętaj jednak, by we właściwym momencie dodać od siebie odpowiednie elementy akcji snu.

SNY ZŁODZIEJ

1a. Sen jakich wiele. Mając jeszcze parę godzin do spotkania ze swoim informatorem, złodziej postanawia zdobyć trochę

grosza. Najlepiej nadaje się do tego celu rynek dużego miasta, miejsce, gdzie najłatwiej o zarobek. Złodziej wędruje pomiędzy straganami, szukając swej ofiary. W pewnym momencie widzi jakieś zamieszanie. Przepisnąwszy się przez tłum, zauważa tłustego kupca trzymającego za rękę małego chłopca. Kupiec głośno krzyczy, jaka to kara spotka tego małego złodziejzaka. Złodziej widzi, że chłopiec jest brudny, obszarpany i bardzo wychudzony. Prawdopodobnie od dłuższego czasu nie jadł. Bohater podąża za kupcem i na-



gle na niego wpada, uderzając go jednocześnie w jego tłusty brzuch. Kupiec stęka i puszczając chłopca siada na środku drogi. Złodziej łapie dziecko za rękę i razem uciekają w jedną z wielu bocznych uliczek. Szczęśliwie udaje im się umknąć strażnikom, których wezwał rozszczęcony kupiec. Jakiś czas później, powróciwszy na targ po przeczekaniu najgorszej awantury, złodziej popełnia błąd. Jeszcze raz zjawia się przed straganem grubego kupca. Tam wpada w pułapkę zastawioną przez strażników. Rzuca się do ucieczki, wbiegając w ślepą uliczkę. W domach po obu stronach ulicy są drzwi do mieszkań,

niestety wszystkie zamknięte. W chwili, gdy wyciąga sztylet i odwraca się w kierunku swoich prześladowców, słyszy za plecami czyjś głos. Odwraca się i widzi uchylone drzwi. Nie zastanawiając się dłużej, skacze w ciemny otwór wejścia. Robi to w ostatniej chwili. Zatraskując za sobą drzwi widzi dobiegających strażników, a belt z kuszy wbija się we framugę tuż obok jego głowy. Postać, która tak nieoczekiwanie uratowała go przed więzieniem, łapie go za rękę i ciągnie za sobą. Po przebiegnięciu labiryntu korytarzy i uliczek, wypadają na ulicę.

Dopiero teraz, w jasnym świetle, złodziej może zobaczyć, kto mu pomógł. Uratowała go młoda prostytutka. Zrobiła to dlatego, że była świadkiem uwolnienia przez niego chłopca. Teraz złodziej może udać się na spotkanie ze swoim informatorem.

1b. Informator przekazuje bohaterowi wiadomość, że pewnego kupca nie będzie tej nocy w domu. Jego majątek to łatwy łup, tym bardziej, że dowódca gwardzistów pilnujących sklepu właśnie dziś został ojcem. Wszystko wskazuje na to, że praca będzie z gatunku: łatwo przyszło, łatwo pójdzie. Złodziej wychodzi nocną na ulicę i 3 kwartały od punktu docelowego wspina się na jeden z domów. Resztę drogi przebywa po dachach. Dom kupca, duża piętrowa kamienica z przybudówkami, sąsiaduje z jasno oświetlonym magazynem. Nasz amator cudzych pieniędzy szybko orientuje się, że ma przed sobą pomieszczenia dla służby, w których właśnie trwa popijawa. Nawet pobieżna lustracja terenu przyszłej akcji po-

zwala mu stwierdzić, że dziś wartownicy zmieniają się bardzo często. Każdy wychodzący z domu strażnik ma coraz większe kłopoty z utrzymaniem równowagi, a co dopiero z pokonaniem „baaardzo wysokiego” progu w drzwiach. Zejście z dachu na rosnące przy płocie drzewo nie stanowi trudności. Gorzej, że aby dostać się do tylnych drzwi sklepu, trzeba kawałek drogi przebyć otwartym terenem. Na szczęście jest on niezbyt dobrze oświetlony, zwłaszcza między domem a wychodkiem. Nagle serce złodzieja zamiera, gdy słyszy jednego z wartowników wołającego najwyraźniej do niego: „He-ej, Klaus, wyg-ó-dka, ep!, snofu

saje-e-nta?" Warto zaznaczyć, że gwardzista opiera się na włóczni i osłaniając dłońią oczy usiłuje przyrzeć się naszemu bohaterowi. W żadnym wypadku gracz nie powinien spanikować. Szybka odpowiedź w rodzaju: „*Ble, ble, ble osz horerla!*” – i kompan Klausea straci zainteresowanie złodziejem. Jeżeli gracz znacznie uciekać lub, co gorsza, będzie chciał zabić strażnika, spowoduje podniesienie alarmu przez prawdziwego Klausea. Natychmiastowa ucieczka przez płot da mu 5-6 minut wyprzedzenia i czas dla ciebie, drogi MG, na rozebranie właściwej części snu (1d.).

1c. Reszta roboty to bułka z masłem, jeśli złodziej nie da strażnikom powodów do zainteresowania. Całą pracę ułatwi mu plan budynku, dostarczony przez informatora. Zamek w drzwiach prowadzących do domu jest prostej konstrukcji. Rozbezpieczenie założonego alarmu nie stanowi żadnego problemu. Potem tylko szybkie wejście na piętro, rozbezpieczenie pułapki w drzwiach (to powinno się udać) i droga do sejfów staje otworem. Sejf według informacji jest ukryty za obrazem. Zdjęcie obrazu spowoduje uruchomienie nie oznaczonej na planie pułapki. Z ukrytego otworu wyleci zatruta strzałka, która trafi złodzieja. Bohater poczuje, że słabnie.

W tym miejscu dramatycznie zawiesić głos, a po krótkiej chwili kontynuuj. Złodziej wyciąga z sakiewki małą buteleczkę i wypija jej zawartość. W jego żyłach rozlewa się płynny ogień, ale czuje, że działanie trucizny stopniowo słabnie. (O antidotum powiedz niezależnie od tego, czy gracz je posiada czy też nie.) Za obrazem rzeczywiście jest sejf, a kombinacja zanotowana na karteczce zgadza się co do joty. W środku, ku radości złodzieja, znajduje się 5 000 szt. platyny, 35 kamieni szlacheńskich (o łącznej wartości 50 000 szt. złota) oraz szkatułka z kosztownościami wartymi w przybliżeniu 15 000 szt. złota. Opuszczenie domu wraz z łupem dla takiego „mistrza” złodziejskiego fachu to

nie jest problem. O zgrozo, los sprawia, że dwa metry od miejsca, w którym bohater przechodzi przez płot, w cieniu stoi wartownik i sika. Gracz, niestety, zorientuje się zbyt późno. Strażnik podnosi alarm, a złodziej musi salwować się szybką ucieczką. Teraz przejdź do tekstu 1d.

1d. Wycofując się szybko, dwie, trzy uliczki dalej, złodziej widzi następującą scenkę: w źle oświetlonym zaułku trzech obwiesiów próbuje zgwałcić kobietę. Jest to ta sama prostytutka, która w południe być może uratowała mu życie. Bohater zdaje sobie sprawę, że pomagając jej teraz straci cenną przewagę i najpewniej zostanie złapany, gdyż zaułek jest ślepy. Jeśli gracz zdecyduje się pomóc, sen możesz uznać za pozytywnie zdany test. W czasie walki z gwałcicielami złodziej poczuje nagłe uderzenie, duszność i ogromny ból w klatce piersiowej. Kątem oka dostrzeże znikający błysk sztyletu, a później otoczy go ciemność – obudzi się zły potem.

WOJOWNIK

2a. Wojownikowi śni się walka z orkami, a właściwie sam jej koniec. Z oddziału orków pozostały niedobitki. Poddają się właśnie dowódcy najemników, wśród których walczył i nasz bohater. Pomaga on

teraz wyszukiwać rannych i zanoszą ich do medyka. Nagle z lasu, nieopodal punktu sanitarnego, wypada grupa orków, zasypując strzałami namiot lekarza. Wojownik, jako jeden z nielicznych, otrzymuje kilka trafień i nieprzytomny zwała się na ziemię. Kiedy odzyskuje przytomność dowiaduje się, że napad został odparty. Niestety, w walce zabity został medyk i jego pomocnik. On i kilku innych żołnierzy zawiązują swoje życie młodej znachorce, która mieszka w lesie o parę dni stąd. To ona, cudownym zbiegiem okoliczności, znalazła się akurat w pobliżu i opiekowała rannymi. Swoją postawą i siłą charakteru zaimponowała żołnierzom. Wszyscy ją bardzo polubili i nikt w obozie nie mówił o niej inaczej jak Marchewka. Teraz, gdy wszyscy są już zdrowi, a problem orków rozwiązany, dowódca po kolei wzywa do siebie wszystkich, a skarbnik wypłaca im żołd. Teraz następuje „przeniesienie” akcji snu.

2b. Jakiś czas później, wędrując drogą przez las, wojownik dociera do małej osady drwali. Cztery chatki i trzynaście osób to naprawdę niewiele. Ludzie tu mieszkający są bardzo mili i uczynni. Niestety, od niedawna mają bardzo duży kłopot. Niedaleko stąd, w szafasach pozostałych po smolarzach zamieszkało kilku bandytów.

Najprawdopodobniej są to dezertrzy z armii. Terroryzują drwali, żądając jedzenia i pieniędzy, a nawet dopuszczają się gwałtów na kobietach z osady. Perni, syn przywódcy wioski, choć jest wojownikiem, sam nie poradziłby sobie z sześcioma zawodowym żołnierzami. Widząc przybysza, postanawia poprosić go o pomoc. Razem powinni pokonać bandytów. Wykonanie zadania ułatwiłby im posiadany przez niego eliksir niewidzialności otrzymany od Leśnej Pani, która opiekuje się drwalami. Płomiennowłosa uprzedziła go jednak, że mikstura będzie działać tylko parę minut. Ten czas w zupełności powinien im wystarczyć.

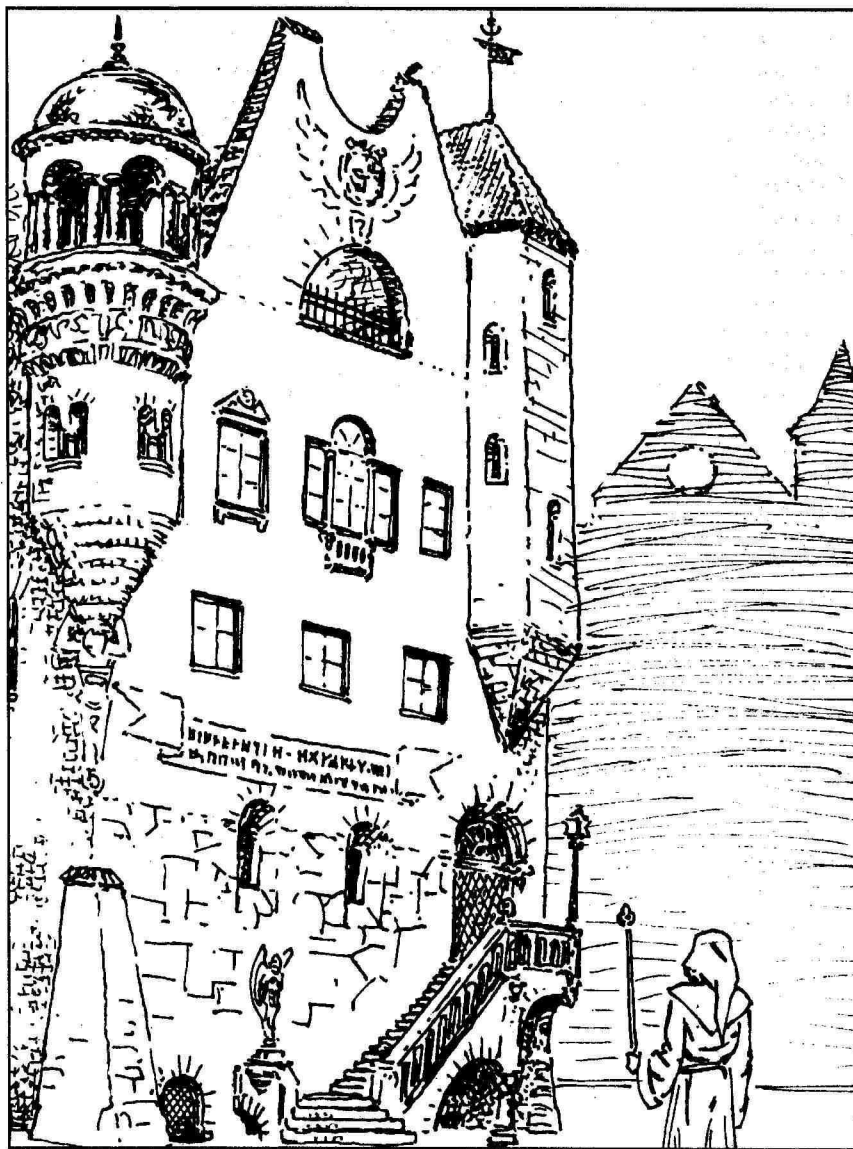
Jeśli gracz zdecyduje się pomóc wojownikowi, kontynuuj ten akapit. Jeśli nie –



przejdź do punktu 2c. Następnego dnia jeszcze przed świtem wyruszają we dwóch do dawnego obozu smolarzy. Na skraju polany, ukryci w gęstych krzewach, obserwują szafasy. W jednym z nich pali się ogień, a przed wejściem drzemie człowiek uzbrojony w siekiere i ubrany w zbroję tuskową. Reszta prawdopodobnie śpi w środku. Po krótkiej naradzie wypijają na spójkę eliksir i cicho podchodzą pod szafas. Zabicie wartownika nie sprawia żadnego kłopotu. W szafasie dochodzi do krótkiej walki. Pozostali czterej bandyci, zmęczeni całonocnym picciem, zostają szybko pokonani. Nieco zbyt późno nasz wojownik orientuje się, że coś jest nie tak. Wyciągając miecz, odwraca się, lecz potężne uderzenie w plecy pozbawia go przytomności. Ocknąwszy się stwierdza, że leży w łóżku,

a obok niego krząta się żona jednego z drwali. Dowiaduje się, że życie zawdzięcza Perniemu, a to, że będzie mógł nadal chodzić, Leśnej Pani.

2c. Wojownik idzie drogą przez porośnięte lasem wzgórze. Z jednego ze szczytów widzi, że zbliża się do jakiejś wioski. Po kilkunastu minutach już z daleka słyszy wiele podekscytowanych głosów. Po chwili wychodzi na dużą polankę, gdzie widzi sporą grupę ludzi. Zebrali się oni wokół stosu drewna, ułożonego dookoła drewnianego pala wbitego w ziemię. Do pala przywiązana jest drobniutka, młodziutka, wręcz kilkunastoletnia, ruda dziewczyna. Mimo sytuacji jest bardzo spokojna, a jej twarz wyraża smutek, żal i przynębienie. Mieszkańcy wioski wyjaśniają przybyszowi, że ta wiedźma spowodowała na chorobę na rodzinę kowala. Dlatego zmarła żona kowala i trójka jego najmłodszych dzieci. Sprawiała również, że jedna z kobiet połamała nogi, a kłacz sołtysa straciła zębę. Ludzie zebrali się i poszli po wiedźmę. Mieszkała ona w lesie i na pewno uprawiała czary. Tam ją



złapano, związane i postawiono przed obliczem rady wioski. Postanowiono, że jako czarownica, zostanie spalona na stosie. Tłumek krzyczy, większość pragnie śmierci dziewczyny. Nieliczni, którzy mają wątpliwości, boją się zareagować przestraszeni presją tłumu. Tylko oni twierdzą, że tak naprawdę mogło być inaczej. Najpewniej Rachelę, bo tak nazywa się dziewczyna, nie chciała oddać się sołtysowi. Zaś jeśli chodzi o chorobę, to po znachorkę posłano zbyt późno. Nie mogła już nic zrobić. Podczas układania przez ludzi stosu, dziewczyna zauważa wojownika. Gracz domyśla się, że jest to ta sama znachorka (Marchewka), która pomogła najemnikom, a jednocześnie opiekunka drwali, Leśna Pani. Jeśli gracz zdecyduje się pomóc dziewczynie, przejdź do punktu 2d. W przeciwnym razie Rachelę spłonie na stosie, a bohater się obudzi. Takie rozwiązanie uniemożliwia pozytywne zaliczenie próby snu.

2d. Pomóc dziewczynie nie będzie łatwo. Na czele tłumu stoi sołtys, a jest on człowiekiem o mocnym charakterze. Dodatko-

wo ma osobistą urażę do dziewczyny. Od gracza będzie zależało, w jaki sposób zamierza uratować Rachelę. Może np. opowiedzieć o tym, co Rachelę zrobiła dla niego, żołnierzy i drwali. Niestety, ten plan spali na panewce. Ogólnie rzecz biorąc, wojownika czeka nierówna walka z całą chotą. Prędzej czy później zakończy się to śmiercią bohatera, który w tym momencie obudzi się. W takim przypadku sen należy uznać za pozytywnie zakończoną próbę.

MAG (KAPŁAN)

3a. Mag i kapłan będą mieć taki sam sen lub bardzo podobny, wobec czego opisuje wersję tylko dla maga.

Mag wędruje po mieście, do którego właśnie przybył, rozglądając się po sklepach w poszukiwaniu komponentów, niezbędnych do uprawiania magii. Idąc wąską uliczką na tyłach targu niewolników, dostrzega w końcu sklep z interesującą go wywieszka. Napis głosi: „Ingredience do Magii Białej i Czarnej, do Leczenia i obrzędów różnych, produkcja własnej oraz z importu, czyli dla każdego coś miłego – poleca Vyvernus, Alchemik 3 wtajemniczenia. Dla adeptów Magii Przemian zniżki”. Zainteresowany niekoniecznie znanym mu słówkiem „import” mag wchodzi do sklepu, by rozejrzeć się i wybrać to, co może mu się przydać. Wejście do sklepu stanowi mała sień, prowadząca do drzwi wyposażonych w kołatkę. Kiedy mag zastuka kołatką, głos zza drzwi poprosi go o chwilkę cierpliwości. Po paru irytujących minutach drzwi się otworzą. Sklep rzeczywiście zaopatrzony jest doskonale. Stoły, szafki, kufry – wszystko zastawione jest butelkami, pudełkami, puzderkami i słojami pełnymi różnokolorowych maści, proszków i eliksirów. Bohater tapczywym wzrokiem przebiega po stosach najróżniejszych komponentów, gdy nagle dobiega go zza pleców głos: „Witaj przyjacielu”. Słowa te wypowiada ubrany w powłóczyste

szaty mężczyzna w wieku około 45 lat. Taki strój charakterystyczny jest dla magów, którzy pragną budzić podziw i szacunek wśród zwykłych śmiertelników. „Zanim przejdziemy do interesów, wybacz tę drobną niedogodność, muszę sprawdzić szczerą twych intencji”. Mówiąc te słowa wyjmując różdżkę i pyta naszego czarodzieja, czy zgodzi się, by wykryć na nim magię. Ponieważ Vyvernus jest magiem złym i podstępny (oraz bardzo potężnym – 15 poziom transmutera/maga), zajmuje się napadaniem na wybranych klientów. Zwłaszcza tych, którzy są obcy w mieście. Ograbia ich z pieniędzy, kosztowności oraz magicznych przedmiotów. Choć nasz bohater o tym nie wie, może się nie zgodzić na wykrycie na nim magii. W tej sytuacji sprzedawca zaklaszcze w dłonie i zza regałów wyjdzie dwóch młodych magów, najwyraźniej jego uczniów. Vyvernus chłodno, lecz uprzejmie poinformuje swojego gościa, że nie jest tu mile widziany i powinien opuścić sklep. Jeśli gracz chciałby stawiać opór, zostanie zaatakowany (czary: *Magic Missile/Magiczny pocisk, Burning Hands/Płonące dłonie, Fear/KC – mag nie posiada odpowiednika tego czaru, zastąp go innym zaklęciem, Hold Person/KC – mag nie posiada odpowiednika tego czaru, zastąp go innym zaklęciem i inne*) i bez pardonu wyrzucony za drzwi. Możesz pozwolić graczowi rozegrać walkę, ale wiedz, że czary wymedytowane przez przeciwników są wyjątkowo silne (większość to czary bojowe) i walka z góry jest przegrana. Dalej patrz pkt 3b.

Możliwe, że bohater zgodzi się na „wykrycie magii”. W tej sytuacji Vyvernus uniesie różdżkę i upozoruje rzucane zaklęcie. Trzeba zaznaczyć, że prawdziwe wykrycie magii miało miejsce wtedy, gdy bohater czekał w sieni. Czterech uczniowie alchemika dokładnie bohatera wybadali. Vyvernus dodatkowo wypyta swą ofiarę pod pozorem przyjacielskiej rozmowy w stylu: „Twoja twarz nie wydaje mi się znajoma? Jak mniemam, obcy jesteś w tych stronach, bo znam tu prawie wszystkich z naszej kasty (waszej kasty – jeśli jest to sen kapłana). Nie gniewaj się, że spytam skąd przybywasz i jaki jest cel twej wędrówki. Bo jeśli na dłużej pragniesz się tu zatrzymać, polecam ci Karczmę Pod Schodami. Jedzenie jest tam dobre a pokoje tanie.”

Vyvernus będzie udawał uprzejmego i przyjacielskiego osobnika, starającego się pomóc naszemu magowi. Zaproponuje mu świetny interes, a mianowicie kupno czterech wspaniałych piór Rajskiego Ptaka, posiadających tę właściwość, że czary przy ich pomocy przenoszone na papier lub pergamin mają moc o 50% większą. Sama operacja spisania takich zwojów jest

dzięki piórom dużo prostsza (+ 25% do szansy sukcesu). Cena jest wyjątkowo okazjna i wynosi 2 500 szt. złota za komplet piór. Vyvernus zaprosi bohatera do siebie na późną kolację, jeśli ten okaże zainteresowanie piórami. Przy zakupie piór bohater otrzyma 5% rabatu na towary nabyte tego dnia w sklepie (ceny komponentów normalne).

3b. Gdy nasz mag opuści sklep, zaraz za progiem zostanie zaczepiony przez trędowatą żebraczkę, proszącą o wsparcie. „Poratuj kobietę, zacny panie. Grosik jeden lub dwa ofiarowane w dobrej wierze zawsze za dobry uczynek policzone zostaną.” Bez względu na to, czy gracz ofiaruje jałmużnę czy nie, kobieta skłoni głowę i powie: „Uważaj na siebie bohaterze. Pycha i zarozumiałość prowadzą do zguby. Czarnoksiężnik, z którym układ zawarłeś, złym jest i okrutnym człowiekiem. Niejednego zwabił do swej posiadłości i zabił. Ciało twe ograbione psom na pożarcie rzuci, a duszę zniewoloną demonom, których służką jest i wasalem, we władanie odda. Jeśli wierzyć mi nie chcesz, to wróć do sklepu i zapytaj go, czy zna Daralę Białorekierkę, Herwa Serey czy Morgaine Złotowłosą. Spytaj go, a ujrzawszy reakcję jego, uchoź z sklepu czym prędzej.”

Powiedziawszy to, żebraczka oddała się. Jeśli gracz postąpi według słów kobiety, reakcja Vyvernusa będzie jednoznaczna – twarz mu poczerwienieje z gniewu, że ktoś zdołał przejrzeć jego plany, znając zbrodnie, jakich się dopuścił. Czarnoksiężnik rzuci z biurka stos książek przykrywających pentagram i zacznie przywoływać demona. Wtedy gracz może uciec ze sklepu i oddalić się z miasta. Zdaje sobie sprawę, że nieznaną kobietą uratowała mu nie tylko życie ale i duszę. Patrz 3c.

Jeżeli bohater nie posłucha rady żebraczki i uda się na spotkanie z Vyvernusem, zostanie zabity. Obudzi się, a próba snu zakończy się niepowodzeniem.

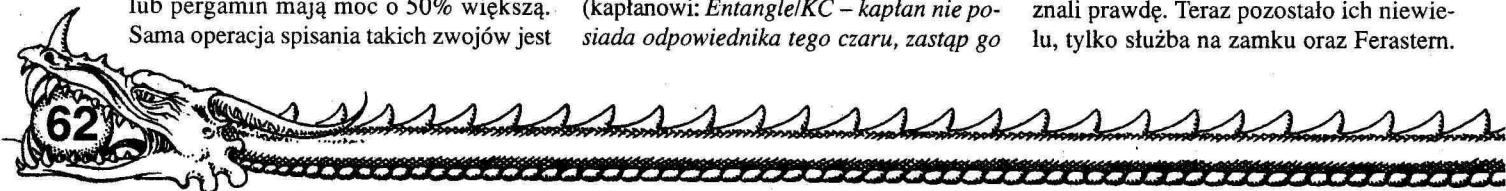
3c. Teraz nasz mag jest najemnikiem i walczy z hordami goblinów, które zajęły miasto. Walka w mieście jeszcze trwa, lecz powoli dobiega końca. Wraz z mocno przerzedzoną formacją ciężkiej piechoty, do której został przydzielony, bohater kroczy ulicami płonącego grodu. Nagle znikąd pojawiają się na skwerku wyjące postacie goblinów, hobgoblinów i orków, rzucając się do ataku. Oddział zostaje zupełnie zaskoczony i dzieli się na dwie grupy. W mniejszej z nich, 10-12 osobowej, znajduje się nasz mag. Część atakujących powstrzymuje walczących żołnierzy, a pozostali próbują wyróżnić mniejszą grupkę. Bohaterowi zostały tylko dwa czary – *Slow/Spowolnienie* i *Fireball/Ognista kula* (kapłanowi: *Entangle/KC – kapłan nie posiada odpowiednika tego czaru, zastąp go*

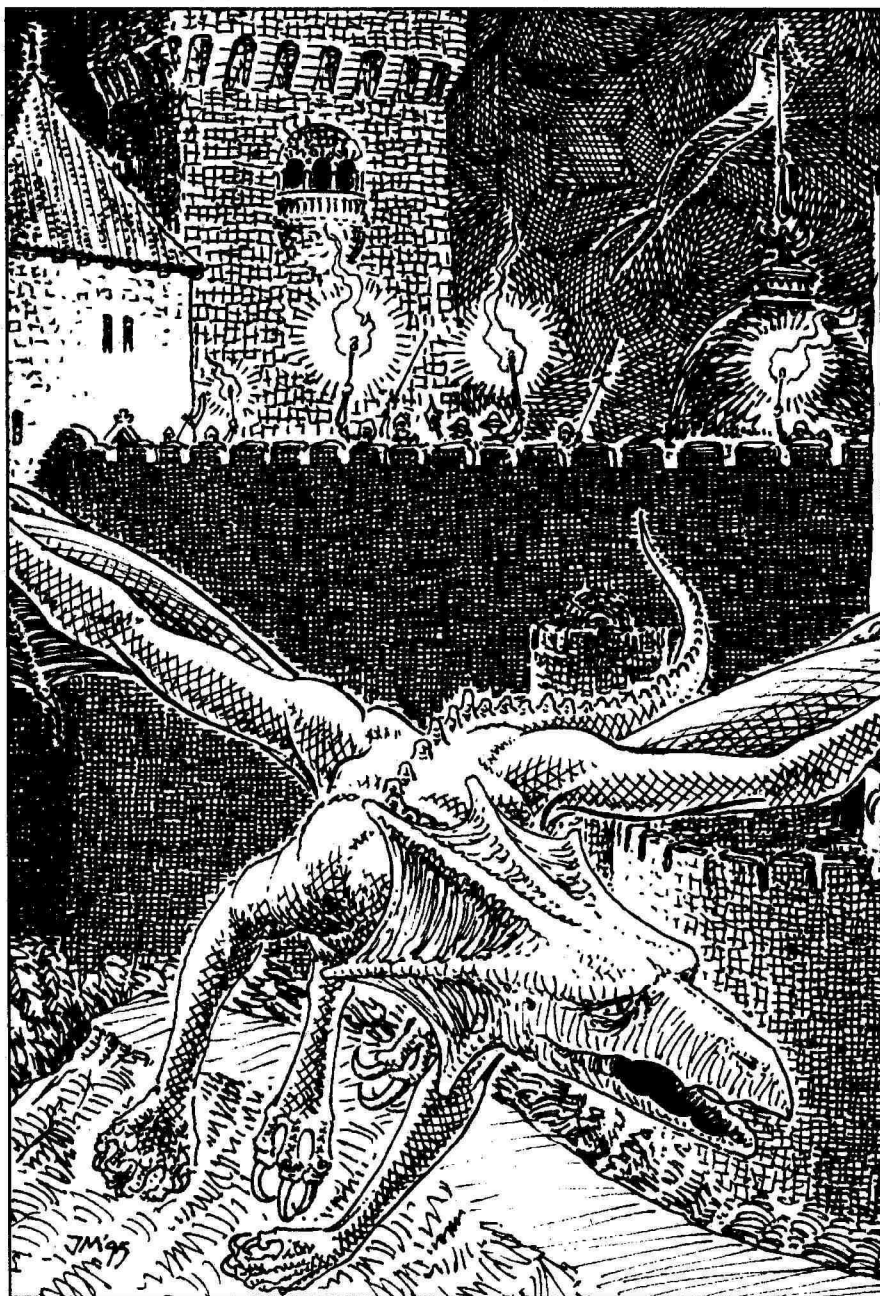
innym zaklęciem i Produce Fire/KC – kapłan nie posiada odpowiednika tego czaru, zastąp go innym zaklęciem) więc sytuacja jest poważna. Nagle mag dostrzega wybawienie. Częściowo zajęta ogniem karczma, której drzwi są otwarte, może mieć wyjście na drugą ulicę. Bohater odwraca się do opierających się ostatkiem sił żołnierzy, rzuca czar *Slow* (kapłan *Entangle* – walka toczy się trawiastym skwerze) na wrogów i pędem kieruje się w stronę płonących już drzwi, wołając pozostałych za sobą. Wtem, o zgrozo, z karczmy wyłaniają się trzy postacie – potężnie zbudowany ork z dwuręcznym toporem i dwa gobliny z krótkimi mieczami. Nasz mag sięga po składniki do ostatniego czaru. Nagle, tuż za plecami wrogów, zauważa znajomą, trędowatą żebraczkę. Zasięg czaru jest olbrzymi i na pewno obejmie kobietę. Ponieważ żołnierze z jego grupki już padli, a reszta jest jeszcze daleko, gracz musi podjąć ważną decyzję. Ma alternatywę – rzuci czar i uratuje się, zabijając wrogów wraz ze staruszką lub podejmie beznadziejną walkę wręcz, uzbrojony tylko w swój sztylet i najprawdopodobniej zginie, zanim nadejdzie odsiecz. W pierwszym przypadku przeżyje walkę i obudzi się – lecz nie przedzie próby snu. W drugim przypadku odsiecz zdąży na czas, bohater obudzi się, a próba snu zakończy się pozytywnie.

Uwaga! Violetta zatrudni drużynę, jeśli przynajmniej połowa graczy przejdzie pozytywnie próbę snu. W przeciwnym razie kobieta podziękuje drużynie, rezygnując z ich pomocy. Oznacza to koniec przygody!

Teraz parę uwag wyjaśniających, przeznaczonych dla MG.

Ród de Cracovill jest smoczym klanem. Wszyscy jego członkowie są spizowymi smokami. Ród górali Ot’Herne jest klanem zielonych smoków. Wzajemna niechęć i nienawiść tych smoków sprawiła, że właśnie tu Crack założył swoją siedzibę. Chciał pilnować poczynań złych smoków, aby w razie potrzeby móc je powstrzymać. Drogi MG, aby nie ułatwiać zadania graczom, zasugeruj im, że wojna z klanem Ot’Herne i tępienie smoków to dwie różne sprawy. Wszystkie smoki rodu de Cracovill posiadają magiczną zdolność transformacji w ludzi. Pod takimi postaciami żyły w zamku. Gdy czas życia normalnego człowieka dobiegał końca, „uśmiercały” swą postać, przybierając następną – kolejnego dziedzica rodu. Najczęściej podawały się za syna, młodszego brata lub kuzyna aktualnej głowy rodu. Dzięki temu nikogo nie dziwiła podejrzana długowieczność członków rodu. Tylko nieliczni znali prawdę. Teraz pozostało ich niewiele, tylko służba na zamku oraz Ferastern.





Kiedy Marcellus miał 25 lat, poznał Violetę, której smocze imię brzmi Morning Star (Gwiazda Poranna). Zakochali się w sobie od pierwszego wejrzenia. Niestety, była to miłość tragiczna, bowiem ze zrozumiałych względów nigdy nie mogła zaowocować wydaniem na świat potomka Marcelliusa. Mimo tego przez wszystkie lata związku pozostali sobie wierni. Ponieważ Violetta jest jedyną spizową samicą, na niej i młodym Sebastianie kończy się ród de Cracovill. Kochankowie poznali się po stoczonych przez smocze klany bitwie. Marcellus (wojownik z 15 poziomu), zawsze chronił Violetę i Sebastiana, będąc tym samym jedynym obrońcą ich zamku. Teraz ma 67 lat, choć wygląda na dużo młodszego. To właśnie on podsunął Violetcie pomysł zatrudnienia najemników, gdyż z własnego doświadczenia wie, że w walce tacy są najlepsi. Grupa pięciu,

sześciu osób powinna wystarczyć, by obronić zamek. Wynajęcie wojska zostałoby źle zrozumiane. Ot'Herne mogliby dojść do wniosku, że są to próby zakończenia konfliktu drogą nieuczciwej eliminacji.

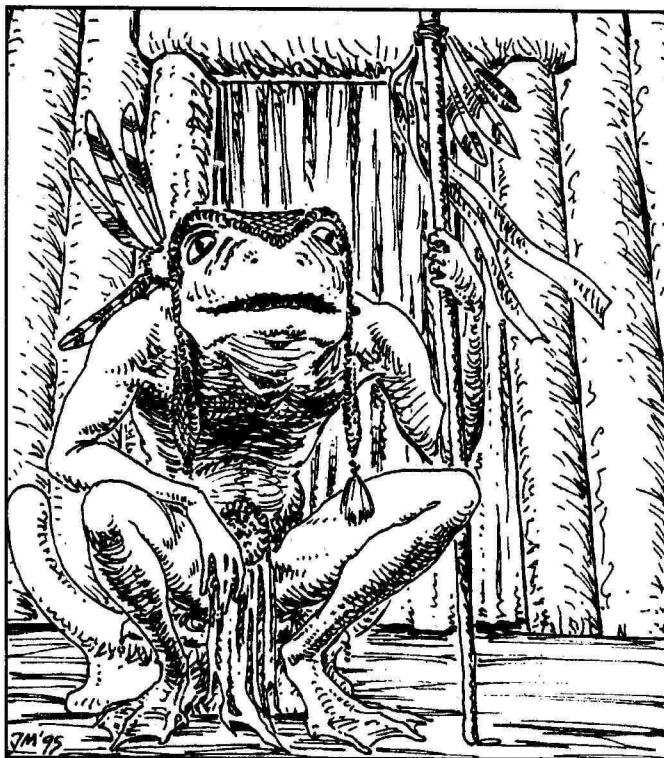
Trwającą wiele lat wojnę klanów zapoczątkowała kradzież jaj. Złym smokom skradziono ich jedyne jajo, zaś dobrym wszystkie, jakie od dłuższego czasu zdążyły znieść spizowe samice. Oba klany zaczęły się wzajemnie podejrzewać i tak rozpoczął się konflikt. Tymczasem kradzieży dokonał zły mag Anaruk, który z sobie tylko wiadomych powodów pragnął skłócić smoki. Bitwa, tragiczna w skutkach dla obu klanów, była kulminacyjnym punktem kilkusetletniej waśni. Teraz Violetta, jako głowa rodu (smok 11 kategorii wiekowej) zdecydowała, że wojnie należy położyć kres. Ponieważ nadal kocha Marcelliusa, nie zwiąże się z młodszym od siebie (6 kategoria)

Sebastianem (prawdziwe imię: Shining Wing – Lśniące Skrzydło). Dalsza walka nie ma najmniejszego sensu i rychło doprowadzi do całkowitego wyniszczenia obu smoczyczych klanów. Jednak złe smoki, również potrafiące przybierać ludzką postać, uważają, że Smocze Prawo musi zostać dopełnione. Jaja i najmłodsze smoki są chronione tym Prawem. Każdego kto naruszy Prawo musi spotkać śmierć, konsekwencje zemsty nie grają roli. Dlatego też wszystkie trzy samce (8 kategoria) są zaciętymi przeciwnikami smoków spizowych.

Violetta wyjaśni bohaterom, czego od nich oczekuje i jakie będą mieli do wykonania zadanie. Od wielu lat ród de Cracovill prowadzi wojnę z klanem górali Ot'Herne. Szanse walczących stały się nierówne w momencie, gdy większa część rodu Violetty zginęła podczas bitwy ze smokami. Jednak najbardziej przerażający jest fakt, iż parę lat temu, podczas potyczki, wymordowani zostali wszyscy mężczyźni jej rodu. Obecnie Violetta i mały Sebastian są jego jedynymi żyjącymi przedstawicielami. Mają podstawy przypuszczać, że górale szykują się do kolejnego, ostatecznego ataku. Zadaniem drużyny jest ochrona zamku i jego mieszkańców. Posiadłość Violetty jest duża, ale to nie będzie stanowić większego problemu, ponieważ wrogowie nie będą zbyt liczni. Ot'Herne również ponieśli ogromne straty. Teraz ich klan liczy nie więcej, niż kilku wojowników. Wystarczy to jednak, aby pokonać bezbronnych mieszkańców zamczku. Dzięki ochronie, jaką zapewnią bohaterowie, mieszkańcy zamku czują się bezpieczni. Choć posiadłością opiekuje się kilku służących, są zbyt starzy, aby walczyć. Violetta proponuje drużynie 3 tys. szt. złota miesięcznie. Pokoje, w których nocowali bohaterowie, będą przydzielone im na stałe. Jeśli zechcą, mogą wybrać sobie inne, nie zajęte pomieszczenia.

Przyjęcie zadania oznacza kontynuację przygody. Pamiętaj, Mistrzu, że nikt nie zdradzi graczy, tajemnicy prawdziwej natury obu zwaśnionych klanów (powinni domyśleć się sami). Praca nie będzie trudna, a wręcz nudna. Dopiero po trzech tygodniach nastąpi atak. Złe smoki obiorą złą taktykę, w ogóle nie spodziewając się obrony. Zaatakuje najsilniejszy z nich, Błyszcący Kieł (Glancing Fang). Przyleci w nocy jako smok i tylko od spostrzegawczości graczy zależy, czy go dostrzeżę. Smok z łatwością wymienie wartownika (jeśli taki będzie), lecąc bardzo cicho. Będzie chciał niepostrzeżenie wylądować na terenie zamku, zamienić się w człowieka i przywdziać zbroję. Jeśli spostrzeże, że został zauważony, bez namysłu zaatakuje. Będzie walczył używając pięści (pamiętaj o premii, wynikającej z wysokiej Siły).

Walka będzie bardzo nietypowa, bowiem magiczna zbroja kła będzie się opierać większości ciołów (kolczuga na +5/KC – adamandytowa kolczuga). On sam również nie będzie stanowił specjalnego zagrożenia – pięściami nie można przecież zabić, a co najwyżej ogłuszyć. Po sposobie walki nie można się zorientować, że przeciwnik jest smokiem. Jeżeli w pobliżu będzie Violetta lub Sebastian, oni w pierwszej kolejności staną się celem jego ataków. Będzie się starał unikać walki z większą liczbą przeciwników i jeśli sytuacja nie będzie układać się po jego myśli lub zostanie ciężko ranny (straci ponad połowę Wyttrzymałości), po prostu ucieknie – wbiegnie na mury i rzuci się w dół. W trakcie spadania zamieni się w smoka, po czym odleci w mrok. Ponieważ Kiel w ciele człowieka porusza się bardzo



szybko (MV 15/KC – patrz charakterystyki Kła na końcu przygody), łatwo będzie mu zostawić pościg w tyle. Bohaterowie będą zmuszeni wycisnąć z siebie wszystko, aby nie stracić go z oczu. Jeśli nie opadną wcześniej z sił, szybki sprint zaprowadzi ich prosto na mury, gdzie będą mogli ujrzeć niecodzienną scenę przemiany uciekiniera w smoka. W innym wypadku dostrzegą tylko odlatujący wielki cień, będący powodem wielu różnych domysłów.

Violetta zapytana o „cień” odpowie, że był niewątpliwie specyficzny środek transportu. Tylko w przypadku pytania o przemianę, wyjawia drużynie prawdę. Na każde inne udzieli wymijającej odpowiedzi.

Po tym nocnym ataku Violetta dla bezpieczeństwa postanowi przenieść się do innej wieży. Kolejnej nocy Kiel ponowi atak. Jego celem będzie wieża, w której jeszcze wczoraj spała Violetta. Jeśli wartownik będzie jeden, smok spróbuje go ogłuszyć. Zaatakuje otwarcie w swej smoczkiej postaci, gdy strażników będzie kilku.

Teraz gracze z pewnością domyślą się, kim są ich przeciwnicy. Ta sytuacja zmusi Violettę do szczerzej rozmowy. Powie im o ukradzionych jajach, proponując 3 tys. szt. złota za odzyskanie każdego z nich. Gracze mogą uważać się za zbyt słabych, by podołać zadaniu. Warto im wtedy przypomnieć, że mają zdobyć jaja, a nie zabić smoki. Violetta zasugeruje im również, że dawniej klan Ot’Herne liczył jedenaście smoków. Ich skarby przypuszczalnie są w posiadaniu Kła i reszty. Jeśli to nie zachęci graczy i zdecydują się tylko na obronę Violetty w kasztelu, to „umrą” z nudów. Wróg nie pojawi się

przez najbliższy miesiąc, a po tym czasie Gwiazda podziękuje bohaterom za służbę i przygoda skończy się.

Violetta opowie drużynie, jak dotrzeć do jaskiń złych smoków, jeśli bohaterowie wyrażą chęć podjęcia się tej ryzykownej misji. Pieczary znajdują się we wnętrzu wygasłego wulkanu, otoczonego pasmem gór i rozległymi bagnami. Dotarcie na miejsce nie powinno zająć więcej niż około 4-5 dni, idąc wzdłuż linii bagien, lub około tygodnia w linii prostej. Wybranie krótszej drogi jest bardziej ryzykowne, ponieważ, jak przypuszcza Violetta, będą ją patrolować smoki w obawie przed odwetem. Jednak drużyna podążając tym szlakiem nie narazi się na inne niebezpieczeństwa. Dłuższa droga jest bardziej zdradliwa. Bagna i czyhające na nich potwory mogą odstraszyć bohaterów dość skutecznie. Może jednak szansa uniknięcia przedwczesnego spotkania ze smokami będzie wystarczającym powodem.

Przejście przez bagna bez przewodnika jest niemożliwe. Jeśli drużyna wybierze dłuższą drogę, Gwiazda skieruje ją do wioski Bullywug. Zamieszkujące ją istoty posłużą za przewodników. Nie są zbyt łagodne i miłe, ale boją się Violetty i z jej polecenia przeprowadzą bohaterów przez moczary. W tym celu Gwiazda ofiaruje bohaterom dwie małe spiżowe łuski (każda wielkości dłoni), które będą stanowić właściwą przepustkę w Bullywug. Ponadto magiczna moc łusek zakłóca wrażliwe smocze zmysły. Noszący je dysponuje zdolnością ukrycia w cieniu i niewidzialnością – oczywiście wobec smoków. Złamanie łuski jest sygnałem wzywającym

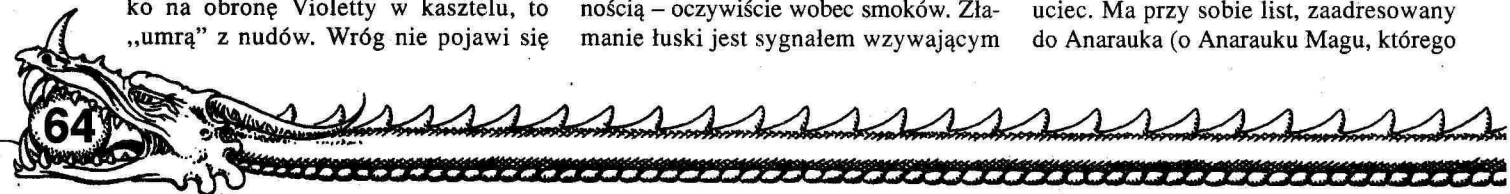
Violettę, która przybędzie tak szybko, jak tylko będzie mogła. Naprawdę zasięg sygnału nie przekracza kilku kilometrów. Jak będą sędzić gracze, Violetta zjawi się po kilku, kilkunastu godzinach od złamania łuski. Mylą się – Violetta, pozostając w ukryciu, będzie cały czas za nimi podążać. Gracze mogą w trakcie drogi popełniać różne błędy. Największym błędem będzie jednak przedwczesne wykorzystanie lub utrata łusek. Tylko złamanie łuski w jaskini zielonych smoków, co spowoduje natychmiastowe pojawienie się Violetty, ochroni bohaterów przed walką z klanem Ot’Herne. Tylko Gwiazda będzie potrafiła wyjaśnić wszystkie aspekty zaszłej sytuacji i zakończyć spór. Ten ważny element może przesądzić losy drużyny. Zielone smoki będą walczyć do końca i przypusz-

czalnie zabiją bohaterów, jeśli Gwiazda się nie pojawi.

DROGA

1. Pierwsze spotkanie nastąpi już w dniu wyruszenia drużyny do wioski Bullywug, około 5 godzin po opuszczeniu zamku. Na skraju bagien bohaterowie natkną się na konnego rycerza, noszącego na zbroi symbol czterech gwiazd, ułożonych w romb. Symbol ten nie jest jednak herbem. Takie znaki najczęściej można zauważyć na szatach magów. Powinien wiedzieć o tym drużynowy mag lub bohater korzystający z umiejętności heraldyki. Rycerz przejeździe obok bohaterów, nie zatrzymując się i nie reagując na żadne wołanie. Będzie graczy dosłownie olewał (powiedz to dosłownie). Zatrzymany siłą, okaże się bardzo opryskliwy, prawie chamski. Zasugeruje dosyć ordynarnie, by pozwolono mu jechać dalej. Zaczepiany w dalszym ciągu, oznajmi, że jest kurierem z położonej niedaleko strażnicy (około pół dnia drogi stąd), a zatrzymanie kuriera jest przestępstwem. Wyjmie miecz i będzie groził. Jeżeli we wstępie przygody bohaterowie eskortowali geologów, wojownik ma prawo do rzutu na Mądrość (modyfikator -3). Udany rzut uświadomi mu, że zgodnie ze słowami geologów w pobliżu nie ma żadnej strażnicy i nigdy nie było. Udany rzut bez uwzględniania modyfikatora spowoduje, że przypomni to sobie dopiero następnego dnia.

Zaatakowany rycerz będzie starał się uciec. Ma przy sobie list, zaadresowany do Anarauka (o Anarauku Magu, którego



ślugą jest fałszywy kurier, napisałem dalej), niestety tekst zapisany jest absolutnie niezrozumiałym pismem (magiczny szyfr). Dodatkowo list po otwarciu musi być natychmiastowo przekopiowany (czar Copy Copy), ponieważ kartka zaczyna się samoistnie spalać. Po trzech rundach od otwarcia koperty z listu pozostanie jedynie popiół. Tego zabezpieczenia nie sposób ominąć inaczej, jak udzierając górną fragment kartki, gdyż linia płomienia posuwa się od dołu strony. Autorem listu jest Kifnan Sedunic, alchemik. Fragment szyfru, który można przeczytać przy pomocy czaru *Read Languages!* (Czytanie pisanego języka, brzmi:

Poproszenie o Potęgi! Zgadnia z paleniami krwi zostało opracowane tak jak zawsze. Jeśli tak, to nie widać, mający ad-kwesty, kiedy zachęca. Szczęśliwym jednak by przypadek jest tak, jak poprzednio, które zapisa-panował ostatnio. Niestety, krwi smoków ma tendencję do kłopotliwych, nawet jeśli przypadek jest nie właściwy sposób. Druga wiadomość jest nieporównywalna. Wykonaj Słowa, ale y listy do-sterowanie, ni posiadam mniej niż palenisk, niezgod-nych komponentów. Wykonaj.....

Tu list się urywa.

Dalsza droga do wioski przebiega spokojnie. Odnalezienie jej nie stanowi problemu. Drużyna dociera na miejsce pod wieczór. Mieszkańcami są zabopodobne istoty, które nie zaatakują bohaterów, o ile ci pokażą im smocze łuski. Bullywugi zaprowadzą bohaterów przed oblicze wodza, jednego z niewielu mieszkańców wioski znających język wspólny. Wódz oznajmi, że wędrówka przez bagna potrwa najwyżej tuzin dni (tuzin jest ulubionym słówkiem wodza). Zapytany o Anarauka, nie będzie potrafił pomóc. Jedyne czarodziej o jakim słyszał mieszka po drugiej stronie bagien. Jest on wyjątkowo zły, a na dodatek chyba nieśmiertelny. Jego siedziby bronią tuziny istot z innych światów. Te tuziny, to oczywiście przesada, ale dla bullywugów kilku silnych przeciwników to cała armia. Wódz nie więcej o magu nie wie. Od czasu jak pojawił się w tej okolicy około 5 tuzinów (sic!) lat temu, wolą nie zapuszczać się na zajęte przez niego terytory. Wódz, spytany o strażnicę, powie zdziwiony, że najbliższa jest cztery dni drogi stąd. Zegnąjąc bohaterów, szef wioski przydzieli im dwóch przewodników. Tylko jeden mówi łamanym wspólnym.

Drogi MG, używaj słówka TUZIN aż do znudzenia, staraj się wyróżnić to ulubione powiedzonko wodza. Słowo „tuzin” pojawia się specjalnie, dlatego też nie wyjaśniaj graczom, że tuzin oznacza dwanaście. Dzięki temu nie zorientują się zbyt prędko, że opisywany mag pojawił się w tej okolicy dokładnie wtedy, kiedy skradziono Jaja.

Po trzech dniach podróży, koło południa, nastąpi drugie spotkanie. Z bagna, tuż przed drużyną, wynurzy się czarny smok. Na grzbiecie potwora będzie siedział wojownik, zakuty w ciężki pancerz. Wszyscy bohaterowie powinni wykonać test na zaskoczenie z modyfikatorem -3 (KC – test na szybkość aktualną. Tylko gracze, którym wyszedł udany rzut, będą mogli działać w następnej rundzie. Smok, wynurzając się, wypluje z pyska strumień kwasu, trafiając w pierwsze szeregi drużyny. Każdy z przewodników ma 75% szansy na to, że dostanie się w pole jego rażenia. Natomiast pierwsze osoby w szyku tylko 35%. Drogi MG, pamiętaj o smoczym strachu i o tym, że przerażone bullywugi mogą już do drużyny nie wrócić. Jeśli smoczy jeździec podczas walki spadnie, smok natychmiast rzuci mu się na ratunek, chwyci go i ucieknie.

Jeżeli podczas walki drużyna straci przewodników, znajdzie się w nie lada opałach. Wyjście z bagien zajmie 4k4 + 4 dni. Bez przewodników każdy gracz musi wykonywać codziennie test na Zręczność i Mądrość. Nieudany wywołuje 25% (+1% za każdy dzień przebywania na bagnach) ryzyko zaistnienia sytuacji krytycznej. W praktyce oznacza to, iż bohater zaczyna zapadać się w bagno. Osoba próbująca

go ratować musi wykonać zakończony sukcesem rzut na Siłę i Zręczność (nieudane rzuty powodują, że pomocnicy sami zaczynają się topić). Również czar *Levitacja* lub *Fly/Latanie* pomaga wyciągnąć ofiarę z bagna.

Drużyna ma szansę natknąć się na zrzuconą świątynię (2% +2 na każdy następny dzień) lub skarbiec Liścia, zielonego smoka (dodatkový rzut, podobnie jw.). Opisy znajdują się w dalszej części tekstu.

Po opuszczeniu bagien drużyna dotrze do wulkanu w przeciągu 3 godzin. Po drodze istnieje duża szansa spotkania trolli – wynik: 1 do 6 na k10 (należy sprawdzać co godzinę). Trolli jest dziewięć: cztery normalne, cztery dwugłowe i jeden prawdziwy. Poruszają się w dwóch grupach. Pierwsza: 3 normalne + 1 dwugłowy; druga: 1 normalny, 3 dwugłowe i 1 prawdziwy. Są one sługami złych smoków i bronią dostępu do ich zagłada. W przypadku spotkania trolli, kryjąc się za drzewami i skałami, zaatakują z zaskoczenia. W pierwszej rundzie obrzucą drużynę głazami, a następnie pójdą w zwarcie. Jeżeli choć jeden z trolli przeżyje walkę i uda mu się uciec, bohaterowie będą mogli wytropić jego ślady, które prowadzą wprost do bocznego wejścia smoczych jaskiń. W innym przypadku odszukanie wejścia bohaterom do kilku godzin (test co godzinę: 3% + 1% za każdą szukającą osobę).

2. Droga dookoła bagien jest krótsza. Drużyna natknie się podczas podróży na sześciu żołnierzy. Na emblematkach ich mundurów widnieją cztery gwiazdy ułożone w romb. Żołnierze przedstawiają się jako patrol z oddalonej o pięć godzin marszu stąd strażnicy. Jeżeli we wstępie przygody bohaterowie eskortowali geologów, wojownik ma prawo do rzutu na Mądrość (modyfikator -3/KC – 1/2 Mądrości). Udany rzut uświadomi mu, że zgodnie ze słowami geologów w pobliżu nie ma żadnej strażnicy i nigdy nie było. Udany rzut bez uwzględniania modyfikatora spowoduje, że przypomni to sobie dopiero następnego dnia.

Na pytanie o dalszą drogę żołnierze odpowiedzą, że jest bezpieczna. Jeśli któryś z bohaterów spyta, co oznacza znak na mundurach, dowódca, lekko zmieszany, odpowie, że jest to odznaka za odwagę. Naprawdę żołnierze ci są sługami Anarauka, z tego maga, o którym więcej dowiesz się drogi MG później. Jeżeli z jakiegoś powodu drużyna zaatakuje i pokona żołnierzy, ostatni z nich umierając wyszepcze: „Zostaniemy pomśczeni.



Anarauk..." Osoba posiadająca umiejętność: *historia starożytna* (*Ancient History*)/*historyk* lub mag (rzut na Int. -8/KC - 1/2 Inteligencji) mogą wiedzieć o postaci Anarauka nieco więcej. Tak samo ktoś posiadający umiejętność: *heraldyka* (*Heraldry*) (dodatkowy modyfikator -3/KC - rzut na 1/2 zdolności) może zidentyfikować znak czterech gwiazd, jako symbol bardzo potężnego maga, Anarauka.

Ta krótsza droga jest bardziej niebezpieczna od tej, wiodącej przez bagna. Co każde 12 godzin istnieje 20% szansa na to, że drużyna zostanie zauważona przez patrolującego okolicę smoka. Należy wówczas rzucić kostką sześcienną. Jedyńka i dwójka oznacza, że dostrzegł ich Kieł. W takim przypadku 16 godzin później drużyna zostanie zaatakowana przez Kłā, dowodzącego grupą trolli (wszystkie trolle normalne i trzy dwugłowe). Wyższa liczba oczek oznacza spotkanie z którymś z dwóch pozostałych smoków (Liść - Autumn Leaf lub Królóbójca - Regicide). Smok poleci do gniazda uzgodnić plan z Kłem. Po ok. 8 godzinach pojawi się grupa ekspedycyjna, czyli Kieł i Liść. Jeżeli smoczy patrol dostrzeże drużynę dopiero na górskim zboczach, bohaterowie prawie natychmiast zostaną zaatakowani przez wszystkie trolle (oprócz dwugłowych, które czekają w jaskiniach) oraz Kłā i Liścia.

W pierwszej wersji Kieł atakuje wraz z trollami tylko w ostateczności. Przede wszystkim będzie je wspomagał magią, a w razie porażki odleci. Trolle normalne rzucają kamieniami (każdy ma dwa), atakując drużynę ze wszystkich stron, a później dążą do zwarcia. W tym czasie reszta trolli atakuje wręcz.

Atak Kłā i Liścia przebiega następująco. Liść w pierwszej rundzie usiłuje złapać jednego z bohaterów w szpony (ma -4 do trafienia/KC - aby ocenić szansę powodzenia tego ataku, patrz artykuł A. Szyndlera o smokach). Jeżeli mu się to uda (50% szansa, że złapany ma unieruchomione ręce), wlatuje na 100 stóp i wypuszcza ofiarę. Akcja ta zajmie mu trzy rundy, czyli może ponowić atak dopiero w czwartej. Wtedy (lub gdy nie uda mu się pochwycenie), ładuje ściągając na siebie ataki bohaterów. W kolejnej rundzie obydwa smoki wydychają trujący gaz w jedno miejsce (Kieł jest niewidzialny), starając się objąć zasięgiem chuchnięcia jak najwięcej bohaterów. Następnie Kieł atakuje drużynę bezpośrednio, a Liść wspomaga go

z powietrza czarami i podmuchem skrzydeł. Żaden ze smoków nie walczy do ostatniej kropli krwi. W przypadku zagrożenia życia odleca do jaskiń, a smok, który jest mniej ranny zionie z lotu powtórnie.

Walka na zboczu góry jest śmiertelnie niebezpieczna. Kieł i Królóbójca atakują czarami *Plant Growth*/KC - patrz sposób walki opisany na końcu przygody, a następnie *Entangle*/KC - patrz sposób walki opisany na końcu przygody, starając się objąć wszystkich bohaterów. Normalne trolle ciskają w uwięzione postaci kamieniami (każdy ma po 1k4 + 2 kamienie). W tej sytuacji bohaterowie nie mogą robić uników; trolle atakują ich z góry, mają więc łącznie +4/KC - modyfikator + 20% do trafienia.



Bohatera, który zdoła się uwolnić atakuje prawdziwy troll. Natomiast reszta trolli, czyli wszystkie dwugłowe, czeka przy bocznym wejściu (nie biorą udziału w walce - mają rozkaz chronić wejście). Po śmierci trolli smoki atakują drużynę, starając się odciągnąć ją od jaskiń. Jeżeli ich plan się nie powiedzie, oba uciekają przez krater do wnętrza wulkanu.

Jest szansa, że drużyna uniknie zauważenia przez smoki, wtedy dotrze pod górę bezpiecznie. Tam mogą nastąpić spotkania z trollami, opisane wcześniej.

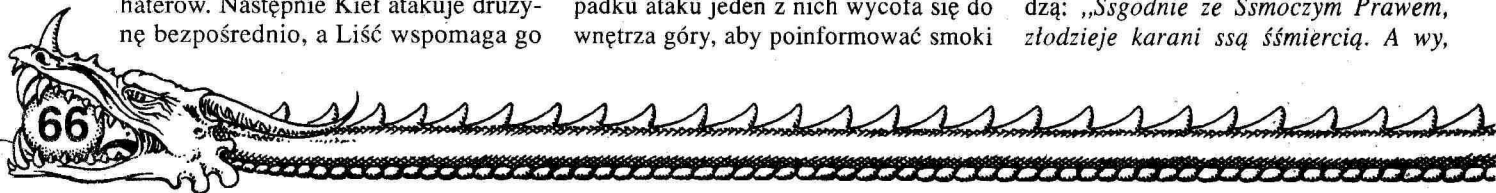
LEGOWISKO

1. Smocze legowisko zostało ulokowane bardzo sprytnie. Bocznego wejścia pilnuje jedna z dwóch grup trolli. W przypadku ataku jeden z nich wycofa się do wnętrza góry, aby poinformować smoki

o intruzach, podczas gdy reszta będzie powstrzymywać drużynę jak długo się da (walczą fanatycznie: morale +3). Dodatkową ochroną legowiska jest kilka czarów *Magic Mouth*/KC - w tym systemie nie ma odpowiednika tego czaru, zastąp go innym strażniczym zaklęciem, rozlokowanych przy bocznym i głównym wejściu (czarów jest 13).

Główne wejście to krater o średnicy 250 metrów (na dnie: 200 m) i głębokości 150, porośnięty wewnątrz drzewami, krzakami i trawą. Jest tam nawet malutkie jeziorko, zasilane z podziemnego strumienia. Jest to wejście dostępne tylko dla istot latających, ponieważ by dostać się na dno krateru, trzeba pokonać pionowe ściany skalne. Pierwsze pomieszczenie jest ogromną jaskinią, wielkością dorównującą powierzchni krateru. Wysokie na 90 m, umożliwia smokom krótkie przeloty. Wykute w skalnych ścianach wnęki (na wysokości 50 m) służyły dawniej jako ławy podczas obrad smoczego klanu. Teraz pomieszczenie spełnia również rolę spiżarni, o czym świadczą tysiące szkieletów rozmaitych zwierząt. Pomieszczenie trzecie jest zamieszkałe przez trolle, będące na usługach smoków. Czwarte, piąte i szóste, mniej więcej jednakowe, są legowiskami Liścia, Kłā i Królóbójcy (właśnie w tej kolejności).

Gdy drużyna (lub jej zwiadowca) dotrze do wnętrza jaskiń, wszystkie pomieszczenia będą puste. Wszystkie poza głównym. Tam czeka na bohaterów niespodzianka. Bez względu na to, czy zostali zauważeni czy nie, wszystkie trzy smoki siedzą na półkach okalających komnatę. Założenie przygody jest takie, by bohaterowie wpadli w pułapkę. Nawet jeśli drużyna jest niewidzialna, niewiele jej z tego przyjdzie, ponieważ jeden ze smoków (Liść) dysponuje czarem *Detect Invisibility*/Wykrycie niewidzialności. Bohaterowie zostaną natychmiast zauważeni. Smoki, pewne siebie, nie zaatakują od razu, najpierw spróbują wciągnąć bohaterów w rozmowę. „Witajcie przybysze. Odlószyscie broń i poddajcie się. Jest to najlepsze, co możecie zrobić.” Drużyna może spróbować podjąć walkę, lecz nie będzie to dobry pomysł. Teraz zacny MG powinien się postarać graczy, opisując szczegółowo całą scenę. Na pierwsze oznaki buntu smoki zareagują natychmiastową egzekucją. Siedząc poza zasięgiem bohaterów, zioną trującymi chmurami (po dwa razy albo aż do wyczerpania dziennego limitu). Na pytanie bohaterów, co ich czeka, smoki odpowiadają: „Ssgodnie ze Ssmoczym Prawem, złodzieje karani są śmiertcią. A wy,



zakradając ssię tu wbrew naszszzej woli, jessteście dodatkowo intruzami i najemnikami próbującymi nass zabić. Wobec czego umrzecie. Pozosstaje tylko pytanie jak? Szybko i bezboleśnie? Czy długo i w mękach? Wybór należy do was." Oferta złożona przez Liścia raczej nie przypadnie bohaterom do gustu. Z pewnością będą chcieli porozmawiać. Być może któryś z nich przypomni smokom, że ukradły jaja, wobec czego nie powinny powoływać się na prawa, które same łamią. Na dźwięk takich słów oburzenie smoków będzie bezgraniczne. Ciemnozielony, jakby lekko zarzewiały smok (Liść) ryknie: „Oszszukała wass! To ona ukradła nasszszsze jajo! A terasss jeszszszcze chce nasss zabić! Oni zawsszszsze byli przeciwko nam. Kradnąc nasszszsze dzieci possunęli ssię jednak za daleko. Prawo jessst ssstanowcze. Mussi zginąć cały klan.”

I właśnie w tym tkwi cały problem. Około 60 lat temu obu klanom skradziono jaja. Oba klany zaczęły się wzajemnie podejrzewać. Mając w sercu wciąż żywą ranę po stracie dzieci, rozwścieczony Królobójca zeskoczy ze swojej półki, wyciągając w locie swoje ciało na całą, prawie 50 metrową długość (mimo swego wieku jest on gigantycznych rozmiarów – 80' + 70'). Wylądowuje przed bohaterami i zaryczy: „Wy teszsz kłamięcie. Na pewno wami possstuzyla ssię do tej sssbrodni.” Ze złości smoki przestaną mówić wyraźnie, a Królobójca zapomni o średniej życia ludzi. „Zosstaniecie ssstraceni.” W tym momencie (lub jeżeli nikt nie zwróci smokom uwagi na sprawę kradzieży jaj) do rozmowy włączy się milczący przez cały czas Kiel: „Nie chcę, by mówiono, że jessteśmy okrutni. Macie prawo wytłumaczyć się. Pamiętajcie jednak, że kłamsstwo zosstanie ukarane śmiercią.” Ryknie coś w smoczym języku i Liść jak strzała wypadnie z jaskini, by po chwili wrócić z ogromną kryształową kulą. Wtedy Kiel odezwie się znów: „Ta kula pozwala wykrywać fałsz. Rozumiecie więc, że jessteście zgubieni. Nie marnujmy więc czasu. Przyznajcie ssię lepiej do winy i sskończmy tę farszę.” Jeżeli gracze będą chcieli poddać się próbie, to przejdą ją pomyślnie. Smoki, zaskoczone wynikiem, będą mimo wszystko posądzać Gwiazdę o łgarstwa, w które uwierzyli bohaterowie. Jeżeli gracze zaproponują smokom, aby i one poddały się próbie, zrobi to tylko Kiel. Przemówi w imieniu wszystkich Ot'Herne. Nie będzie kłamał, a kula potwierdzi jego słowa. Chcąc wyjaśnić wątpliwości, drużyna będzie musiała, oczywiście za zgodą zielonych smoków, wezwać Violetę. Przybycie na miejsce zajmie jej około kwadransa. Wraz z nią pojawi się Skrzydło. Oboje ukaza się w swoich naturalnych postaciach.

Warto zaznaczyć, że Sebastian, najmłodszy ze smoków, ma długość 50' + 45'. Jest on niewiele mniejszy, biorąc pod uwagę wiek, od Kła czy Liścia (obaj 65' + 60'). Natomiast z Gwiazdą żaden smok nie może się równać. Łączna długość jej ciała wynosi ponad 210 stóp (70 metrów)!!! Niezapowiedziana wizyta Skrzydła poderwie zielone smoki do walki, ale ryk Kła przywoła je do porządku. Gwiazda, zdziwiona obecnością złych smoków, powstrzyma Skrzydło. Spodziewała się ujrzeć złe smoki martwe, a bohaterów pilnujących odzyskanych jaj. Jeżeli gracze zareagują szybko, będą mieli okazję wyjaśnić całe nieporozumienie. Violetta proponuje, aby wszystkie obecne smoki poddały się testowi kuli. Kiel zaaprobuje to i kula potwierdzi wersję Gwiazdy. Złe smoki osłupieją. Zorientują się od razu, że cała wojna była wielkim nieporozumieniem, a wszystkie ofiary absolutnie niepotrzebne. Rozwścieczony Królobójca poderwie się na proste łapy, uniesie pysk i straszliwie zaryczy. Z sufitu zaczną spadać kawałki skał. Bohater, który znajdował się najbliżej smoka musi wykonać rzut obronny na Death Magic z modyfikatorem -5 (KC – rzut na specjalne). Nieudany rzut spowoduje, że ofiara padnie ogłuszona na 1k4 tur. Wszyscy pozostali również muszą wykonać pozytywne rzuty obronne na smoczy strach, też z mod. -5/KC – rzut na specjalne, w przeciwnym razie padają sparaliżowani strachem na ziemię (paraliz trwa 2k6 rund). Chwilę później Królobójca uspokaja się. Nagle Kiel i Gwiazda przemawiają jednocześnie, wpadając sobie w słowa: „Kto w takim razie ukradł nasze jaja?”

2. Wszyscy będą bardzo zdziwieni. Ogólna konsternacja potrwa dobrą chwilę. Wtedy Violetta przypomni ludziom o umowie i podniesie cenę za odzyskanie jaj do 4 tys. za sztukę. Usłyszawszy to, Kiel złoży drużynie podobną propozycję. Złe smoki będą gotowe zapłacić za swoje jajo aż 8 tys. szt. złota. Co będzie dalej, zależy w dużym stopniu od graczy. Być może już wcześniej powiązali fakty. Mag spoza bagien, a jest nim Anarauk, pojawił się w tym samym czasie, kiedy rozpoczęła się wojna smoków. Ponadto z przechwyconego przez bohaterów listu wynikało, że mag posiada w formie komponentów smoczą krew. Jeśli dodać dwa do dwóch, ani chybi wyjdzie cztery – rozumowanie tak samo proste. Gracze mogą myśleć, że Anarauk ukradł jaja na komponenty. Nic bardziej mylnego. Jaja zostały ukradzione właśnie po to, by wywołać wojnę pomiędzy klanami. Mag pragnie osiągnąć nieśmiertelność i aby to uzyskać, potrzebuje pić miksturę, przyrządzoną według tylko sobie znanej receptury. Jednym z jej składników jest zmieszana krew smoka złego i dobrego, przelana w bratobójczej walce. Wywołując

konflikt, mag w prosty sposób zapewnił sobie zapas ingrediencji na wiele lat.

2a. Smoki mocno się zaniepokoją, kiedy usłyszą, że w sprawę zniknięcia jaj może być zamieszany Anarauk. Nie trzeba będzie ich długo prosić, by podały powód takiej reakcji. Imię Anarauk znane jest zarówno złym, jak i dobrym smokom. Legendy mówią o magu żyjącym kilkaset lat temu. Tamten Anarauk był z siebie tylko wiadomych powodów zaciekle wrogiem smoków wszystkich rodzajów. Mimo, że miało to miejsce dawno temu, legenda pozostała wciąż żywa. Wiadomo tylko, że ów mag był bardzo potężny. Co się z nim stało, czemu zabijał smoki, nie wiadomo. Jeżeli gracze będą niechętni podjęcia się akcji odzyskania jaj, smoki podbiją ofertę. Tym razem ostatecznie. Dobre – 5 000 za szt., złe – 10 tys. Gdyby i to okazało się niewystarczającą motywacją, Kiel zasugeruje, że mag taki jak Anarauk musi mieć na pewno własne skarby, a może nawet skarby niektórych poległych smoków. Jak wiadomo, smok rzadko umiera od razu. Przeważnie śmiertelnie ranny ucieka do swej kryjówki, by tam dokonać żywota. Anarauk, by zebrać ich krew, musiał znaleźć legowisko. Wtedy też pewnie zabrał ich skarby. Jeżeli gracze mimo wszystko nie podejmą się wykonania zadania, w tym miejscu przygoda się kończy.

Teraz gracze muszą spróbować odnaleźć siedzibę Anarauka.

2b. Mimo wszystkich wskazówek, gracze mogli nie zorientować się, kto naprawdę ukradł jaja. W takiej sytuacji znajdują się w kropce. Violetta proponuje im, by udali się do świątyni, w której onegdaj (450 lat temu) ludzie i smoki otrzymywali odpowiedzi na różne pytania. Nieszczęśliwie, od czasu wygnania Płonących Oczu (Burning Eyes), potężnego smoczego szamana, miejsce to jest dla wszystkich smoków niedostępne. Płonące Oczy, ponizony i wypędzony z klanu, udał się do świątyni. Tam też, umierając, rzucił klątwę, która brzmiała: „Bądź przeklęty, rodzie Ot'Herne. Jam jessst krew z krwi twej i kość z twej kości. Wyrzekleśs ssię mnie, tako i ja wyrzekam ssię ciebie.” Jej działanie miało zabronić wszystkim smokom z klanu Ot'Herne zbliżenia się do Płonących Oczu. Chyba bliskość świątyni sprawiła, że klątwa przybrała na sile. Teraz magiczny zakaz oddziałuje na wszystkie smoki zamieszkujące całą okolicę. Świątynia znajduje się na bagnach, a dotarcie do niej nie jest łatwe. Mimo tego kilka lat temu dwie osoby udały się w to przeklęte miejsce i powróciły. Jeżeli gracze będą niechętni podjęcia się akcji odzyskania jaj, smoki podbiją ofertę – jak w pkt 2a. Jeżeli gracze mimo wszystko nie podejmą się wykonania zadania, w tym miejscu przygoda się kończy.



TO TYLKO, JEŚLI
CHODZI O ZAR-
CIE...

POMIMO SWEGO POZĄTKOWEGO
ROZCZAROWANIA, NASZ BOHATER
DECYDUJE SIĘ POZANĄC OTOCZENIE.

ZASTANAWIAM SIĘ,
CO TO ZA MIEJSCE?



HALO!
CO TO?!

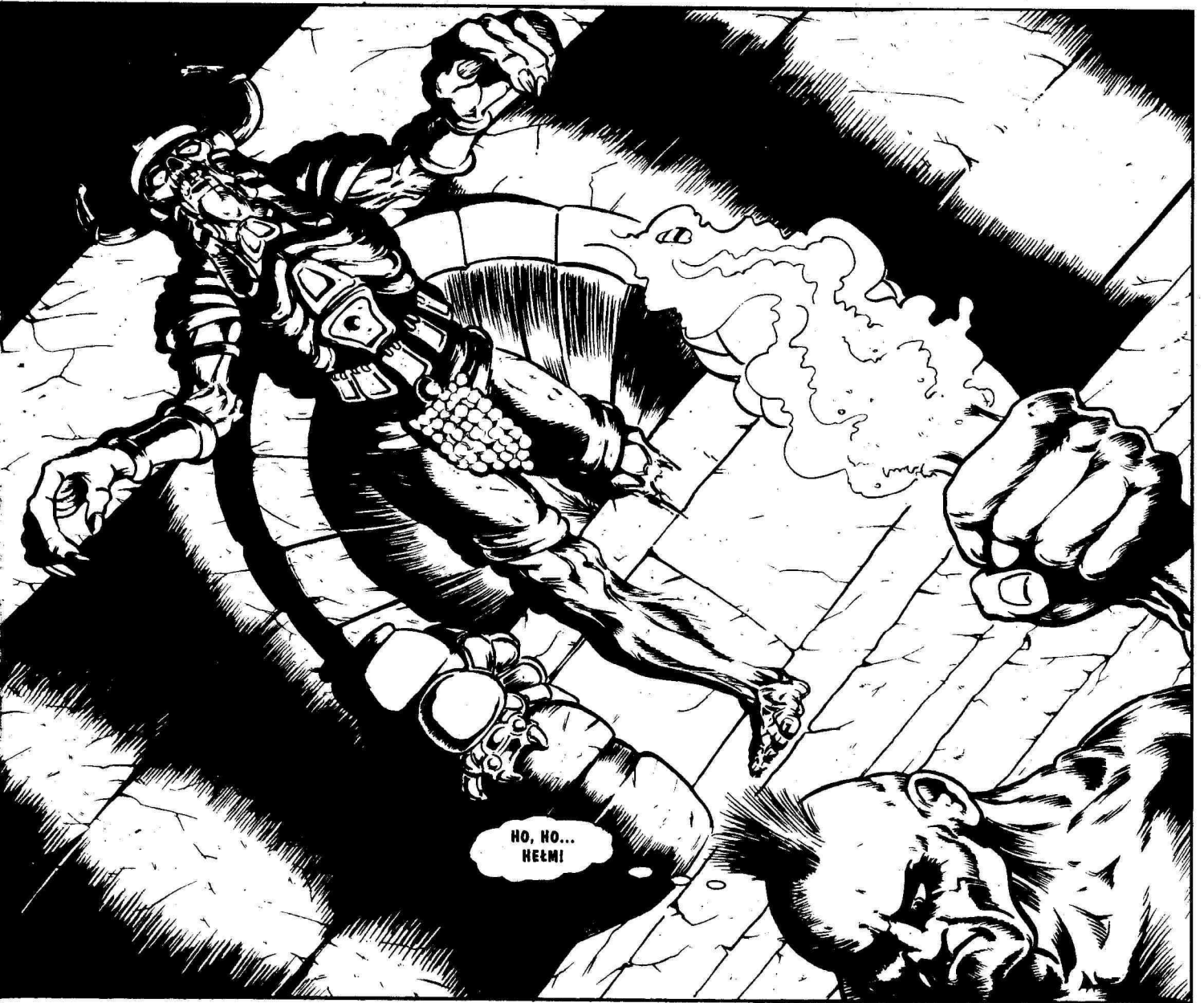
CRACK!

HMM... MOŻE
UDA MI SIĘ ROZ-
PALIC OGIEŃ.



SNIK! SNIK!





NO, NO...
HEEM!



NA KŁY PIEKŁA!
GDZIE SIĘ PODZIAŁA
MOJA NOGA?!



MM... CĄK-
RIEM NIEZŁE
PASUJE.

CRUMP!

KRETA

CZYLI GDZIE DWÓCH SIĘ BIJE TAM KOSA ŚMIERCI KORZYSTA

OPERACJA „MARITA”

6 kwietnia 1941 jednocześnie z atakiem na Jugosławię, lewe skrzydło niemieckiej 12 Armii podjęło działania przeciwko Grecji. Mimo ogromnej przewagi agresora Armia „Wschodnia Macedonia” w oparciu o linię umocnień stałych, wybudowanych w terenie górskim stawiła opór przez cztery dni. Niemcy przełamali Linie Metaksasa ponosząc poważne straty. W tym samym czasie niemiecka 2 DPanc. natarła na Grecję od strony Jugosławii i zajęła 9 kwietnia Saloniki, odcinając tym samym wojska Armii „Wschodnia Macedonia” od reszty wojsk. Dalsze wypadki potoczyły się w błyskawicznym tempie. Niemiecki XXXX Korpus Zmotoryzowany zagroził tyłom wojsk greckich stojących wzdłuż granicy z Albanią. Próba odwrotu całości sił greckich nie udała się gdyż Niemcy wyprzedzili Greków zanim ci zajęli kolejną pozycję obronną. W ten sposób doszło do wyeliminowania z walki Armii „Zachodnia Macedonia”, która to wycofała się w góry Pindos, a następnie uległa dezorganizacji.

Stawiająca jeszcze opór Armia „Środkowa Macedonia” w miarę ponoszonych strat i ciągłych walk odwrotowych uległa również dezorganizacji i jako taka przestała się liczyć jako związek operacyjny. W takiej to sytuacji już 13 kwietnia dowódca korpusu brytyjskiego generał Wilson doszedł do wniosku, że należy w jak najszybszym tempie wycofać wszystkie, własne jednostki na południe Grecji a stamtąd na Kretę i do Egiptu. Odwrót brytyjski rozpoczął się 15 kwietnia. W ciągu 5 dni wycofali się oni o 150 km i zeskardowali w okolicach Termopil. Resztki armii greckiej pozostawały wciąż w górach na północy kraju. W nocy z 24 na 25 kwietnia rozpoczęła się operacja wycofania wojsk brytyjskich z kontynentalnej części Grecji. W ramach operacji „DEMON” w niewielkich portach Attyki i Peloponezu rozpoczęto załadunek na statki oddziałów brytyjskich. 29 kwietnia wraz z opanowaniem przez Niemców całej Grecji akcja ewakuacyjna została zakończona. Wraz z zakończeniem kampanii bałkańskiej oczy niemieckich dowódców zaczęły zwracać się ku Krecie.

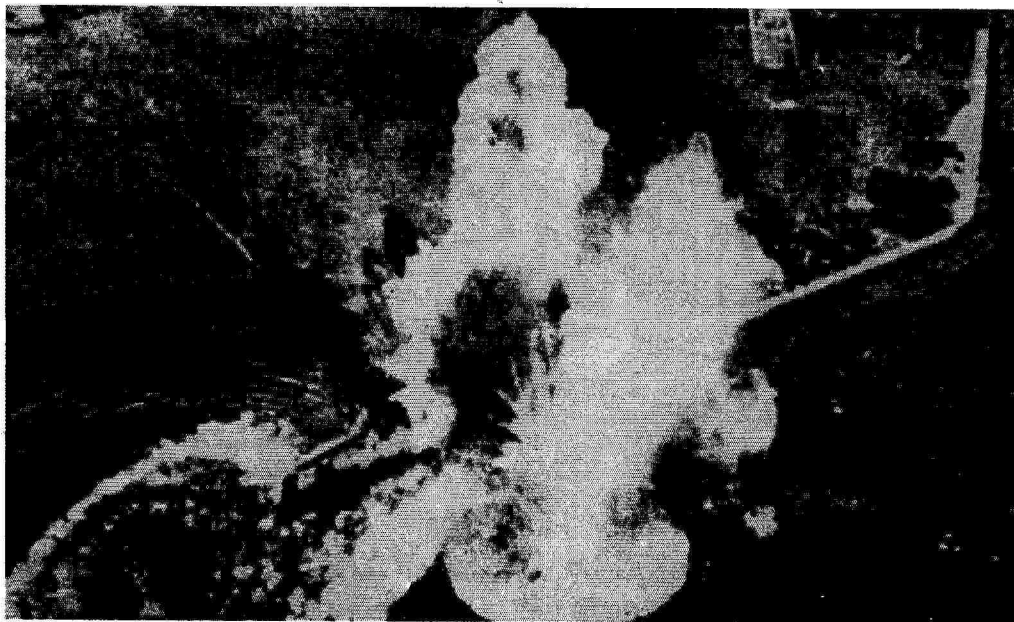
KRETA 1941 – Operacja „MERCURY”

Okolo godziny 6.00 lotnictwo niemieckie rozpoczęło zmasowany atak na pozycję nowozelandzkiej 5 Brygady Piechoty (5 BP). Samoloty nurkujące Ju-87, z wyciem włączonych syren, uderzały na wszelkie wykryte cele naziemne. W bardzo szybkim tempie teren pokryły je po bombach i obłoki dymów. Lecz mimo tak wielkiej ilości „efektów pirotechnicznych” Nowozelandczycy ponieśli niewielkie straty. Tuż przed godziną 8.00 nad morzem z kierunku północnego pojawiły się niemieckie samoloty transportowe Ju-52 wraz z holowanymi przez nie szybowcami. Na pokładach tych samolotów znajdowali się żołnierze z 1 batalionu szybowcowego. Ich zadaniem było zajęcie lotniska znajdującego się na zachód od Maleme. Miejsce lądowania szybowców znajdowało się w dnieniu wyschniętego koryta rzecznej. Obronę tego obszaru powierzono kompanii C 22 batalionu

nowozelandzkiego. Nadlatujące szybowce powitane zostały morderczym ogniem dział i karabinów przeciwlotniczych. Część maszyn została dosłownie rozstrzelana w powietrzu, część rozbiła się przy lądowaniu (jak już wspomniałem teren zryty był lejami po bombardowaniu lotniczym). Załogi szybowców, którym udało się przeżyć od razu po wylądowaniu przystępowały do walki.

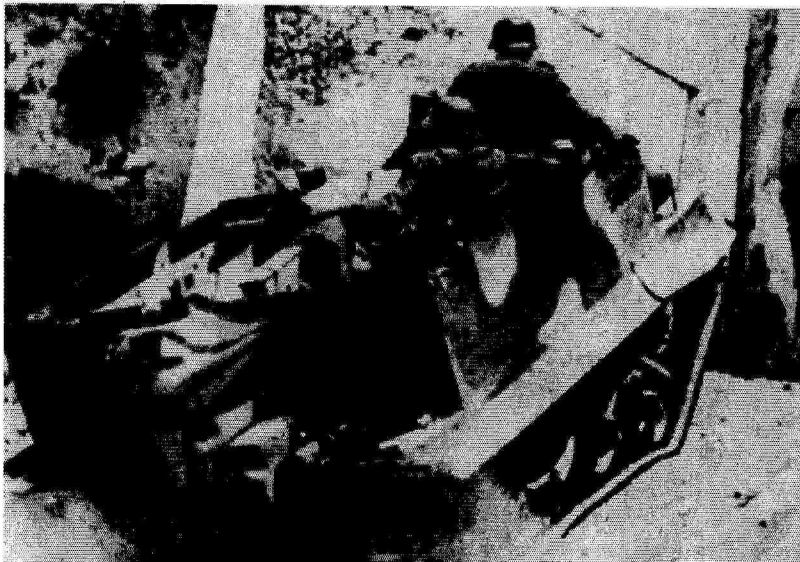
Pierwszym ich celem był most na wyschniętym korycie rzeki Tawronitis, kolejnym – wzgórze 107, dominujące nad całą okolicą w tym i nad lotniskiem. Obrona tego wzgórza należała do kompanii D 22 batalionu (D/22). Wsparciem dla jednostek szybowcowych był desant spadochronowy pułku szturmowego. 3 batalion tego pułku skakał na wschód od Maleme, natomiast 1 batalion na zachód od koryta rzeki Tawronitis. Gdy nadlatywały samoloty z żołnierzami 3 batalionu i rozpoczęły desant z wysokości zaledwie 100 metrów żołnierze alianccy otworzyli ogień ze wszystkiego co mieli. Strzelały działa przeciwlotnicze i rewolwery - trup stał się gęsto. Takich sytuacji nie da się uniknąć, w przypadku gdy desant spadochronowy zrzucony jest na nierozpoznany teren, opanowany przez nieprzyjaciela. Szczególnie groźni dla spadochroniarzy okazali się Maorysi z 28 batalionu, nie dość że doskonale strzelali to jeszcze doskonale posługiwali się swymi maczetami – dosłownie ćwiartowali Niemców gdy ci dotykali nogami ziemi. Dowódca 23 batalionu przechwalał się, że zastrzelił z broni krótkiej 5 spadochroniarzy. W wielu przypadkach od strzałów z broni zapalającej zajmowały się ogniem czasie spadochronów, niemiecy spadali na dół jak ulęgalki. Kolejną tragedią większości z tych którzy przeżyli desant i wylądowali szczęśliwie był fakt, że niemieccy spadochroniarze by rozpocząć walkę musieli odnaleźć kontenery z bronią. Wyobraźcie sobie żołnierzy biegających po ostrzeliwanym zewsząd terenie w poszukiwaniu karabinów. Batalion walczył w małych odosobnionych grupkach. Straty rosły lawinowo, zginął dowódca batalionu. Doskonale obrazuje straty raport jednego z oficerów – dowódcy kompanii, która skakała wprost na stanowiska nowozelandzkiego batalionu saperów z 5 BP (raport ten znaleziono przy zabitym już oficerze). Podane w nim straty wynosiły 112 ze 126 skaczących spadochroniarzy (około 90 % strat). Zupełnie inaczej wyglądał desant na zachodnim brzegu Tawronitis.

Przez cały dzień trwały walki Nowozelandczyków z Niemcami w okolicach Maleme, po stronie alianckiej walczył tylko jeden batalion



Bombardowanie portu w Pireusie





podczas gdy inne spokojnie stały i obserwowały „piękną” walkę. Proszony o wsparcie dowódca 5 BP brygadier Hargest odmówił wsparcia mimo że miał w swej dyspozycji dwa świeże, niewalczące do tej pory bataliony, co śmieszniejsze nakazał on wykonanie kontratak przez 22 batalion w celu poprawienia stanowisk. Zgodnie z rozkazem atak wyruszył przy wsparciu 2 czołgów. Początkowo odniósł nawet powodzenie – dopóki czołgi były sprawne atak szedł do przodu, gdyż Niemcy nie posiadali skutecznej broni przeciwpancernej. Jednak w momencie gdy czołgi stanęły na skutek usterek technicznych, kilkunastu kontratakujących piechurów zaległo w terenie po czym szybko wycofali się na pozycje wyjściowe. O godzinie 21.00 22 batalion wycofał się całością siły w rejon stacjonowania gros 5 BP.

W ten to sposób bitwa o Kretę została przegrana. Oddając do dyspozycji Niemieckiej lotnisko w Maleme, alianci umożliwili Niemcom bezproblemowy transport powietrzny na wyspę jednostek 5 Dywizji Górskiej (5 DGór.). Ale bitwa o Kretę to nie tylko Maleme. Walczono również w okolicach Iraklionu, Retimo i Chanii.

Retimo – Tu sytuacja desantujących Niemców okazała się podobna do tej jaka miała miejsce pod Maleme. Desantujący w tym miejscu 2 pułk spadochronowy (I i II batalion) rozrzucony został na przestrzeni kilku kilometrów pomiędzy Retimo a fabryką oliwy w Stavromenos. Również i pod Retimo obrońcy – 19 BP rozpoczęła walkę z desantem zanim ten znalazł się na ziemi. Przeciwnikiem Niemców były dwa bataliony wspomnianej powyżej australijskie 19 BP oraz dwa bataliony greckie, w samym Retimo stacjonował batalion żandarmerii greckiej. Na lądujących spadochroniarzy do ataku ruszył każdy kto mógł. Teren był przeczesywany przez wzmocnione patrole likwidujące każdy napotkany opór. Tych, którzy stawiali opór likwidowano na miejscu pozostałych brano do niewoli. Sytuacja spadochroniarzy pogarszała się z godziny na godzinę. Nie widząc możliwości wykonania zadania niemieckie wojska powietrzno-desantowe zamknęły się w miejscowości Perivoli i w fabryce oliwy w Stavromenos i tu przetrwali kilka dni aż do wyzwolenia.

Iraklion – zadanie obrony portu i miasta spoczywało głównie na żołnierzach trzech greckich batalionów. Lotnisko ostaniał 2 batalion „Black Watch”, natomiast teren pomiędzy tymi dwoma ośrodkami ostaniały cztery kolejne bataliony brytyjskie. Desant niemiecki podobnie jak w poprzednich przypadkach został opóźniony, dodatkowo był niecelny. Jednostki desantujące to 1 pułk spadochronowy i II batalion 2 pułku spadochronowego (niedoleciał na miejsce akcji z lotnisk greckich). Samoloty transportowe nadlatywały falami po 20 sztuk, ułatwiając tym samym pracę artylerii przeciwlotniczej. Ze 150 samolotów transportowych użytych do walki pod Iraklionem 15 zostało zestrzelonych. Pierwsi wylądowali po obu stronach lotniska żołnierze z II batalionu 1 pułku spadochronowego (II/1 ps) dowodzeni przez kapitana Burkhardta. Niemala część spadochroniarzy zginęła jeszcze w powietrzu. Natychmiast po wylądowaniu Niemcy przyjąć musieli kontratak wsparty czołgami. Zaskoczeni spadochroniarze nie byli w stanie stawić skutecznego oporu, zwłaszcza że panujące na ziemi zamieszanie uniemożliwiło użycie do walki lotnictwa szturmowego. W krótkim czasie batalion stracił 500

ludzi. Pozostali przy życiu schowali się tak głęboko jak tylko mogli by dotrzeć do nocy. III batalion skakał na zachód od Iraklionu, nie udało mu się próba opanowania miasta z marszu więc zajęł pozycję obronną wokół własnego zrzutowiska. I batalion skakał najpóźniej, zrzuty został kilka kilometrów na wschód od lotniska. Nienapotkawszy na opór przy lądowaniu batalion niezwłocznie ruszył w kierunku Iraklionu. Przy podchodzeniu do miasta Niemcy zostali zaatakowani przez 2 „Black Watch”, doszło do krwawej walki na bagnety, w wyniku której Niemcy zostali zatrzymani na przedpolach miasta.

Pierwszy dzień walk na Krecie był dniem decydującym. Niemcy tylko w jednym miejscu i to przy wydatnej pomocy dowództwa alianckiego udało się wykonać zadanie (Maleme). Po latach, obserwując wydarzenia na wyspie w 1941 roku można stwierdzić, że gdyby dowódcy jednostek australijskich i nowozelandzkich podjęli aktywniejsze działania przeciwdesantowy to Niemcom nawet przy tak ogromnym wsparciu powietrznym nie udało by się zdobyć wyspy. „Noc należała do obrońców”

Bilans walk

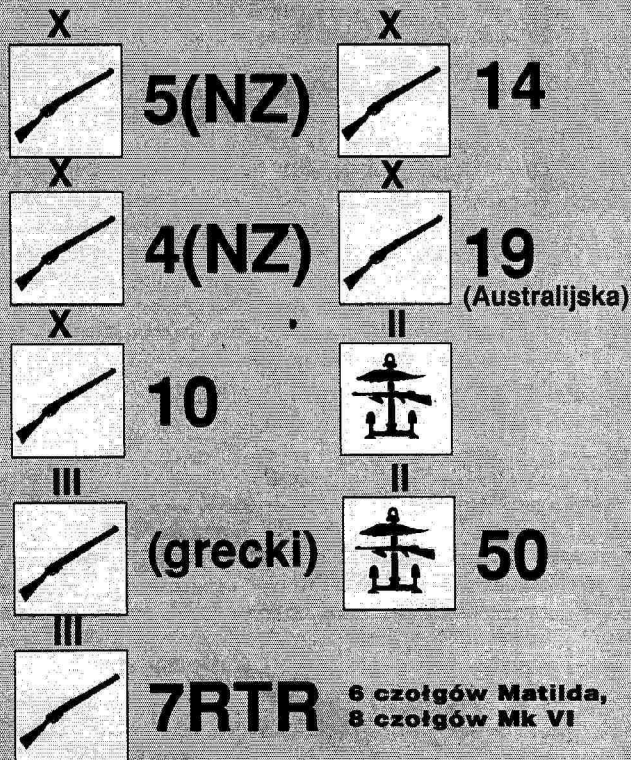
Walki na Krecie przyniosły obu stronom konfliktu kolosalne straty. Dla Niemców operacja „MERCURY” zakończyła się przysłowiowym „pyrrusowym zwycięstwem”. XI Korpus Lotniczy stracił 6600 żołnierzy, w tym 4000 zabitych i zaginionych. 90% strat bezpowrotnych poniosły jednostki spadochronowe. Straty Luftwaffe stracił 220 samolotów, w tym około 150 maszyn typu Ju-52. Z personelu lotniczego zginęło 76 lotników, 236 innych zostało uznanych



KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

Struktura organizacyjna wojsk alianckich
broniących Krety

Dowództwo ANZAC (Australian – New Zealand Army Corps)



za zaginionych bez wieści. Jest rzeczą bardzo ciekawą fakt, że w bitwie o Kretę Niemcy stracili trzykrotnie więcej żołnierzy niż w całej operacji „MARITA”

Straty aliantów były jeszcze większe. Liczba zabitych wyniosła 5200 żołnierzy z czego 1500 to Grecy, 16 000 dalszych dostało się do niewoli (5 000 Greków). W trakcie ewakuacji alianci stracili cały sprzęt ciężki. W walkach powietrznych straty wyniosły 46 samolotów. Poważne były straty floty Morza Śródziemnego, utracono: 3 krążowniki, 6 niszczycieli. Uszkodzone zostały także: lotniskowiec, 3 pancerniki, 6 krążowników, 7 niszczycieli. Na okrętach tych zginęło 1828 marynarzy, dalszych 128 zostało rannych. W wyniku tych strat osłabiona Royal Navy stracił bezwzględne panowanie na Morzu Śródziemnym.

Ubočnym skutkiem zdobycia Krety było wyzwolenie kilkunastu tysięcy Włochów przetrzymywanych w obozach jenieckich.

Jeszcze jedna rzecz zwraca uwagę przy analizie bitwy o Kretę, otóż uważny czytelnik zwrócił napewno uwagę na fakt, że alianci bez żadnych wyrzutów sumienia strzelali do spadochroniarzy niemieckich gdy ci byli jeszcze w powietrzu. Jest to w jawnej sprzeczności z postanowieniami Konwencji Genewskiej. Gdy taka sama sytuacja miała miejsce pod Arnhem, gdzie Niemcy strzelali do Polaków – propaganda nazwała to nikczemnym morderstwem na bezbronnych żołnierzach. Bynajmniej nie chcę w żaden sposób wybielać Niemców ani tym bardziej rozgrzeszać ich z ich czynów jakich dokonali, niemniej to nie Niemcy pierwsi strzelali do lądujących spadochroniarzy, lecz Brytyjczycy, Australijczycy, Nowozelandczycy i Grecy.

Wszystkich zainteresowanych przebiegiem walk na Krecie odsyłam do książki „KRETA 41” Panów Tomasza Nowakowskiego i Mariusza Skotnickiego wydanej przez oficynę ALTAIR

Wojciech Zalewski

Punktacja dla jednostek uczestniczących w zadaniach

Brytyjczycy			
	PS	PR	ZO
Sztab 50 DP	3	10	
65 Rozp.	4	22	
2 CH	6	5	
Sap.	4	5	
5 EYR/6	5	5	
6 GH/6	5	5	
7 GH/6	5	5	
6 DLI/151	5	5	
8 DLI/151	5	5	
9 DLI/151	5	5	
2 DR/231	5	5	
1 HR/231	5	5	
1 DR/231	5	5	
I/74 pal	5	5	5
II/74 pal	5	5	5
I/90 pal	5	5	5
II/90 pal	5	5	5
I/124 pal	5	5	5
II/124 pal	5	5	5
102 p-panc.	4	8	
25 p-tot.	2	8	

Niemcy			
	PS	PR	ZO
I/57 GR	5	6	
II/57 GR	5	6	
III/57 GR	5	6	
p-panc II	7	10	
Sap. II	4	8	
Rozp. II	6	22	
14 b.szk.SS	4	5	
I/AR II	5	5	5
II/AR II	5	5	5
jednostki nie biorące udziału w zadaniach			
1 Flak II	3	–	
2 Flak II	3	–	
I/4 RAR	5	5	5
II/4 RAR	5	5	5
III/4 RAR	5	5	5



KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

Zadanie 19

Nacierające w szybkim tempie jednostki brytyjskiej 50 Dywizji Piechoty podchodzą do miasta Linz i do lotniska znajdującego się w jego pobliżu. Zadaniem Niemców jest ściągnięcie w szybkim tempie jednostek odwodowych ze składu II KPanc.SS oraz 57 Regimentu Piechoty Górskiej (57 GR) z 5 Dywizji Górskiej.

Waszym zadaniem jako dowódców 50 DP jest jak najszybsze zajęcie Linzu i pobliskiego lotniska, a także zdobycie nieuszkodzonych mostów na Zon, Renie i Prucie.

Przyznawane punkty:

- Za zdobycie lotniska Linz (lotnisko musi zostać zajęte, na polach wokół niego nie może znajdować się żadna jednostka nieprzyjacielska) 20 p
- Za zdobycie nieuszkodzonych mostów 10 p 30 p
- Za zdobycie Linzu i Grossbergu 10 p 20 p
- Za każdą wyeliminowaną jednostkę niemiecką 1 p 8 p

suma 78 punktów

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	nr ruchu	pole walki w ruchu	pole końcowe	pole pościgu
Sztab 50 DP					
65 Rozp. 50					
2 CH 50					
Sap. 50					
5EYR/6 50					
6GH/6 50					
7GH/6 50					
6DLI/151 50					
8DLI/151 50					
9DLI/151 50					
1DR/231 50					
2DR/231 50					
1HR/231 50					
I/74 pal 50					
II/74 pal 50					
I/90 pal 50					
II/90 pal 50					
I/124 pal 50					
II/124 pal 50					
102p-panc. 50					
25 p-lot. 50					

Kolejność ataków

jednostka atakowana	jednostka atakująca
I/57 GR 5	
II/57 GR 5	
III/57 GR 5	
p-panc. II	
Sap. II	
14 b.szk. II	
I/AR II	
II/AR II	

19

Imię:
Nazwisko:
Adres:

Wpisz swój adres wyraźniej!

Prosimy o czytelne pismo.
Dziękujemy!

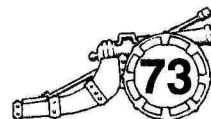
Początkowe rozmieszczenie jednostek:

Niemcy:
I/57 GR 5 3314
II/57 GR 5 3316
III/57 GR 5 3333
p-panc. II 3348
Sap. II 3371
14 b.szk. II 3378
I/AR II 3371
II/AR II 3378

Uwaga:
Sap., 14b.szk., AR (wszystkie z II KPanc.SS) mają siłę zmniejszoną do 3 p.

Brytyjczycy:

Sztab 50 DP 3396
65 Rozp 50 3390
Sap. 50 3388
6 BP 50 3373
151 BP 50 3387
2 DR/231 50 3391
1 HR/231 50 3388
1 DR/231 50 3391
2 CH 50 3373
74 pal 50 3382
90 pal 50 3382
124 pal 50 3388
102 p-panc. 50 3408
25 p-lot 50 3408

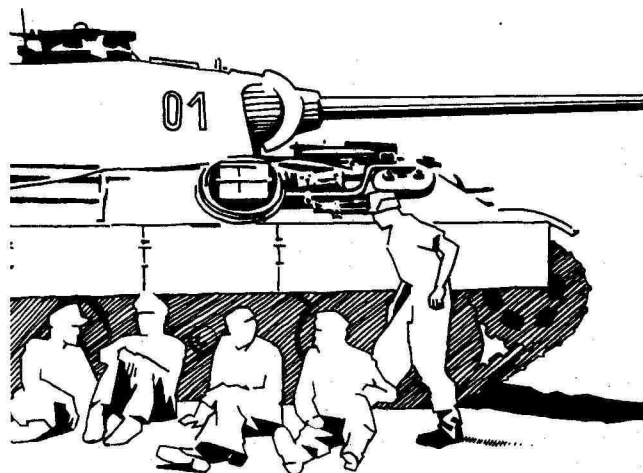


KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH NAJLEPSZE ROZWIĄZANIA ZADAŃ

Suma punktów	Imię i nazwisko			Zad. 11	Zad. 12	Zad. 13	Zad. 14	Zad. 15	Zad. 16
60,69	Michał Kuligowski	95-100 Zgierz	ul.Gałczyńskiego 27a Bl.32/76			69		51,67	31,94
60,38	Jarosław Mika	41-506 Chorzów	ul.Przyjemna 22			54	61		
57,09	Tomasz Żyrek	48-385 Otmuchów	ul.Ogrodowa 11/46					43,67/15	52,33/16
56,05	Szymon Józwiak	61-546 Poznań	ul.Św. Józefa 7A/2					56,68	52,29
54,83	Szymon Gornowicz	80-288 Gdańsk	ul.Piecowska 20d/4					45,00	52,23
54,67	Sebastian Kończak	31-465 Kraków	ul.Ugarek 8/73					51,68	53,65
54,00	P. Kraciuk	20-467 Lublin	ul.Świętochowskiego 37			61	43		
52,75	Mirosław Laskowski	70-136 Szczecin	ul.9-go Maja 9c/5			64,5	45		
51,72	Robert Hrycina	82-100 Nw. Dwór Gdański	ul.Sikorskiego 6/36					37,77	61,67
49,75	Tomasz Stępczyński	21-500 Biała Podlaska	ul.Kopernika 9/23					41,77	45,04
48,17	Adam Skoczyński	43-200 Pszczyna	ul.H.Bednorza 9/6					53,33	36,27
47,70	Adrian Graczyk	50-457 Wrocław	ul.Dąbrowskiego 28/1					41,75	29,04
47,27	Aleksander Dreczka	98-300 Wieluń	os.Stare Sady 6/8					38,33	33,46
45,00	Krzysztof Giziński	05-154 Kazuń Nowy	Kazuń Polski os.PAN 7/1					53,32	34,87
43,99	Arkadiusz Duda	Gdańsk-Niedzwiednik	ul.Niedzwiednik 32 B					44,98	36,25
43,36	Michał Kuc			10	10				
43,07	Maciej Matuszewski	80-462 Gdańsk	ul.Meissnera 12c/2			18	24	43,33	21,78
41,44	Mirosław Laskowski	70-136 Szczecin	ul.9-go Maja 9s/5	18,24	10				
41,42	Paweł i Marek Jeziorscy	25-385 Kielce	ul.Prosta 149/2			54	25	61,75	43,57
41,25	Piotr Siemienowicz	91-855 Łódź	ul.Sukiennicza 9/24					56,70	33,35
38,92	Mateusz Majcher	60-687 Poznań	ul.Batorego 9d/31	24,71	10	67	30	61,72	44,80
38,85	Tomasz Fiedorek	59-220 Legnica	ul.Gałczyńskiego 16/1	12,5	10	68	41	56,63	52,17
38,55	Krzysztof Profus	32-700 Bochnia	ul.Legionów Polskich 13/36					36,75	36,35
38,37	Piotr Kojro	05-140 Serock	ul.Pułtusza 45/15			27	32		
37,36	Arkadiusz Ziółkowski	11-510 Wydminy	ul.Dworcowa 5/6					38,33	52,29
37,25	Jacek Skoczyński	43-200 Pszczyna	ul.H.Bednorza 9/6	10/11	10/12			38,33	39,30
35,21	Rafał Kozicki	Koszalin	ul.Chrzanowskiego 4/7	16,2	10	10	24		
35,09	Marcin Piernicki	81-198 Kosakowo	Dębogórze 26a			14	28	36,63	42,04
34,70	Mateusz Wójcik	44-230 Czerwonka	ul.3-ego Maja 17					51,67	32,50
33,85	Piotr Jefimiuk	17-242 Czeremcha	ul.Wisniowa 14	10	10	20	21	53,55	27,55
25,62	Witek Rożałowski	47-300 Krapkowice	ul.Słowackiego 31					28,33	18,90
22,53	Stanisław Iwaneczko	19-520 Banie Mazurskie	ul.Kościuszki 23	10	10			55,00	33,35
12,00	Adam Skoczyński	43.211 Piasek	ul.Wolności 10	10	10				

Kluby:
Klub Gier Wojennych „NAPOLEON”
 Dariusz Piłta
 ul. Iwazkiewiczza 4/20
 39-100 Popczyce
 woj. Rzeszowskie

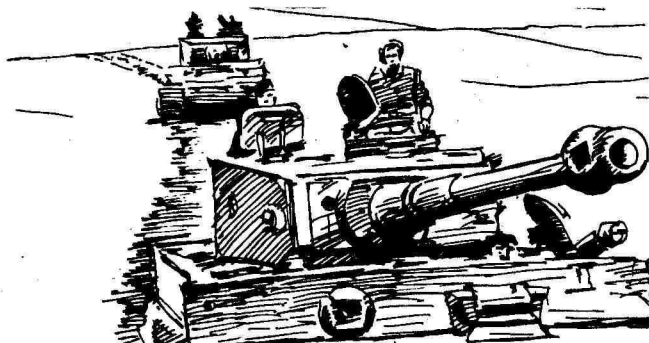
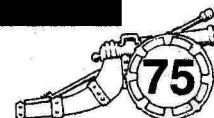
Klub Gier Wojennych w Kazuniu Polskim
 Krzysztof Giziński
 Kazuń Polski os. PAN 7/1
 05-154 Kazuń Nowy
 Wszyscy stratedzy z okolic Modlina, Czosnowa,
 Nowego Dworu będą mile widziani



W następnym numerze:

- **Zaopatrywanie wojsk z powietrza**
- **Żetony wojsk radzieckich**
- **Ostatnia mapa do kompletu (już 12)**
- **bataliony ckm**

PIOTRKÓW JUŻ JEST ROZSYLANY



SCENARIUSZ V DO GRY „BATTLE 1943-45“

Wrzesień 1944 roku przyniósł zahamowanie alianckiej ofensywy na froncie zachodnim. Tymczasem Niemcy korzystając z kłopotów zaopatrzeniowych swego przeciwnika rozpoczynają reorganizację własnych jednostek. Na południowym biernym odcinku frontu 1 niemiecka Dywizja Piechoty dozoruje odcinek frontu od wybrzeża aż do Thessala. Tymczasem spokój na tym odcinku frontu okazuje się złudny...

Wywiad sprzymierzonych donosi o istnieniu dwóch ośrodków doświadczalnych broni raketowej - jeden z nich znajduje się na wschód od Kriese, drugi na północny wschód od Graven. Naczelne Dowództwo rozkazuje przeprowadzenie akcji mającej na celu przechwycenie dokumentacji technicznej i prototypów znajdujących się w ośrodkach. Operacje mają przeprowadzić I i II KA, 1 DPow.-Des. i 1 SBS przy wsparciu lotnictwa i Marynarki Wojennej. Wiadomości o planowanej ewakuacji ośrodków badawczych, powodują przyspieszenie operacji. 1 Dpow.-Des. nie jest jeszcze gotowa do akcji a z jednostek II KA na miejscu koncentracji jest jedynie 16 SBPanc. i 2 BPanc., nie przygotowana jest również Marynarka Wojenna, dysponująca w tym rejonie tylko 101 Gr. Desantową. Mimo tego 3 września, I KA rozpoczyna działania. Jego jednostki muszą zdobyć oba ośrodki doświadczalne, otworzyć i utrzymać korytarz umożliwiający przetransportowanie zdobyczy za linię frontu. Czasu alianci mają bardzo mało. Muszą osiągnąć cel zanim z północy do akcji nie wejdą 9 DPanc. SS i 12 DP. Alianci nie mogą pozwolić sobie na przewlekłe walki gdyż w składach paliw zaopatrzenia wystarczy tylko na 4 dni operacji. Wszystkie jednostki, które do 7 września nie wrócą na wschodni brzeg Woalu pozostaną bez paliwa i amunicji...

Zadanie

Niemcy:

- Niedopuszczyć do przechwycenia i wywiezienia ośrodków doświadczalnych
- Odciąć wysunięte jednostki alianckie od zachodniej krawędzi planszy

Alianci:

- Przechwycić ośrodki doświadczalne i wywieźć za zachodnią krawędź planszy (również Gr.Des. za południową krawędź).

Punktacja

Niemcy:

- Za utrzymanie po 6 września ośrodka doświadczalnego lub ewakuowanie go za wschodnią krawędź planszy: **+25 pkt za każdy z ośrodków**
- Za każdą jednostkę aliancką nie mającą po 6 września wolnej drogi na zachodni brzeg Waalu i Soraji (również nie mające możliwości ewakuacji drogą morską lub powietrzną) **+5 pkt**

Alianci:

- Za wywiezienie do 6 września dokumentacji przechwyconej w niemieckich ośrodkach doświadczalnych: **+50 pkt za każdy z ośrodków**

Obie strony otrzymują **+1 pkt** za każdą zniszczoną jednostkę przeciwnika.

Strona, która zniszczy ośrodek doświadczalny, otrzymuje **-20 pkt** (punkty ujemne).

Uwagi szczegółowe

- Gra toczy się od etapu nocnego 3 września do etapu nocnego 6 września.
- Punkty zliczane są po etapie nocnym 6 września.
- Pogoda w pierwszym etapie gry jest zdefiniowana jako dobra.
- Pogoda ma wpływ również na lotnictwo: Przy pogorszeniu pogody, po rozstawieniu żetonów lotnictwa, wykonywany jest dla każdego z nich rzut kostką - wyniki 4, 5, 6 oznaczają, że żeton wraca na lotnisko nie wykonawszy misji. W czasie pogody sztormowej lotnictwo nie prowadzi działań.
- Na początku rozgrywki wszystkie mosty są nieuszkodzone, żaden z żetonów nie jest umocniony.
- Ośrodki doświadczalne mogą być transportowane jedynie przez kolumny transportowe, lotnictwo transportowe i grupy desantowe.
- Jedna kolumna transportowa lub jednostka LT może trans-

portować tylko jeden ośrodek doświadczalny, grupa desantowa może przewozić dwa ośrodki.

- Załadować ośrodek doświadczalny, grupa desantowa może przewozić dwa ośrodki.
- Załadować ośrodek doświadczalny można na stojącą na polu obok jednostkę transportową, kosztem 2 jej punktów ruchu. Grupa desantowa może zostać załadowana tylko w porcie.
- Rozładować ośrodek doświadczalny można kosztem 1 pkt ruchu jednostki, która jest rozładowywana. Ośrodek doświadczalny rozładowywany jest na pole, na którym stoi jednostka, która jest rozładowywana.
- Kolumny transportowe mają 8 pkt ruchu, charakterystykę pokonywania terenu jak jednostki zmotoryzowane, z tym, że po drogach koszt ruchu KT wynosi 1/3 punktu ruchu za każde pole pokonane po drodze.
- We własnej fazie ruchu lub kontrataku gracz może zadeklarować zniszczenie ośrodka doświadczalnego.
- Jeżeli kolumna transportowa wioząca ośrodek doświadczalny zostanie przechwycona przez przeciwnika, zostaje uznana za przejętą. Przeciwnik może ją wykorzystywać jako własną.

Uwagi szczegółowe: specyfika poszczególnych jednostek

- Na plażach mogą desantować się tylko jednostki piechoty niezmotoryzowanej, ckm, saperów, sztaby i jednostki rozpoznawcze.
- W obronie jednostki p-panc. dzielą na pół tylko siłę jednostek czołgów, dział pancernych (szturmowych), dział samobieżnych i jednostek rozpoznawczych
- Samobieżne jednostki p-panc. (512 b.n.cz., 9 p-panc. 9DPz, 7 p-panc. 1KA, 4 p-panc. 5DPanc.) dzielą w podobny sposób siłę jednostek czołgów, dział pancernych i samobieżnych, jednostek rozpoznawczych, również w ataku (jeżeli atakowana jednostka nie jest umocniona).
- Sztaby korpusów posiadają strefę kontroli.
- Jednostki komandosów mogą przemieszczać się po morzu lub jeziorze, w odległości 1-go pola od wybrzeża, wydając 1 pkt. ruchu za 1 pole.
- 75 b.strz.alp. jest specjalną jednostką wysokogórską. Jeżeli walczy w terenie górskim, to niezależnie, czy broni się czy atakuje, stosunek sił jest modyfikowany o dodatkową jedną kolumnę na korzyść 75 b.strz.alp. (nie dotyczy to nocnego ataku komandosów).
- 1 panzerfaust traktowany jest w obronie jak jednostka p-panc. Jeżeli atakuje czołgi, działa pancerne lub samobieżne, jednostki rozpoznawcze w lesie lub mieście, siła broniących się w/w jednostek jest również dzielona na połowę.
- 5/2 b.n.cz. jest samobieżną jednostką p-panc. Dodatkowo dysponuje możliwością walki ogniowej.
- II/9 PzR, 9DPz 44 ma wg scenariusza możliwość prowadzenia walki ogniowej.
- 25 Rozp. I KA jest pancernym pułkiem rozpoznawczy. Dysponuje możliwością przeprowadzania ataków z zaskoczenia, wychodzenia ze strefy kontroli żetonu npl-a, koszt poruszania się po drodze wynosi dla niego 1/3 pkt. ruchu za pole. Pozostałe możliwości pokonywania terenu ma takie same jak jednostki zmotoryzowane (np. niemożliwość przekraczania terenu podmokłego, rzek).
- Jednostki 2BAR mogą wykonywać nawet artyleryjską niezależnie od obecności dowództwa korpusu. Wystarczy, aby wykonujące nawet jednostki brygady stały nie dalej niż 3 pola od własnego sztabu.

Scenariusz rozgrywany jest na mapach z numerów 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

3 września	4 września	5 września	6 września
	etap 1	etap 1	etap 1
etap 2	etap 2	etap 2	etap 2
etap 3	etap 3	etap 3	etap 3



Alianci

1 DP (kan.)

	PS	PR	ZO
Sztab	3	2	1
1 Rozp.	4	3	2
Sap.	4	3	2
R CR/1	5	4	3
H PER/1	5	4	3
48HC/1	5	4	3
PPCL/2	5	4	3
SHC/2	5	4	3
LER/2	5	4	3
R22R/3	5	4	3
CYR/3	5	4	3
W.NSR/3	5	4	3
I/1 pal	5	4	3
II/1 pal	5	4	3
I/2 pal	5	4	3
II/2 pal	5	4	3
I/3 pal	5	4	3
II/3 pal	5	4	3
1 p.panc.	5	4	3
b.ckm.	6	5	4
2p-lot.	2	1	8

Jednostki I KA (kan.)

	PS	PR	ZO
Sztab	4	3	2
25panc. Rozp.	10	9	8
Sap. I KA	4	3	2
I b.comm. (kan.)	4	3	2
I b.comm. (pol.)	4	3	2
7 p.panc. I KA	6	5	4
Artyleria korpusna I KA			
I/1 paś	7	6	5
II/1 paś	7	6	5
I/2 paś	7	6	5
II/2 paś	7	6	5
I/5 paś	7	6	5
II/5 paś	7	6	5
I/11 paś	5	4	3
II/11 paś	5	4	3

GRUPY DESANTOWE

	NOŚNOŚĆ										PR		
101 Gr. Des.	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	10
	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	

1 BPanc.(kan.)

	PS	PR
11/ABPanc.	10	9
12/ABPanc.	10	9
14/ABPanc.	10	9
Sztab	3	2

2 BPanc.(pol.)

	PS	PR
4panc./2	10	9
6panc./2	10	9
1 puł/2	10	9
Sztab	3	2

16 SBPanc.(pol.)

	PS	PR
3 p.panc	10	9
5 p.panc	10	9
14 puł	10	9
16 p.drag.	7	6
Sztab	3	2

1 SBSpad. (pol.)

	PS	PR	ZO
Sztab		2	1
1/1 SBS	7	6	5
2/1 SBS	7	6	5
3/1 SBS	7	6	5
Sap/ASBS	2	1	5
b. lek. ASBS	2	1	5
p.panc./ASBS	2	1	8

KOLUMNY TRANSPORTOWE

	PR
1 KT	8
2 KT	8

PS – punkty siły
PR – punkty ruchu
ZO – zasięg ognia

LOTNISKO SK IDRA

TYP	PS	PR	ZO
	5	4	3
	5	4	3
	5	4	3
	5	4	3
	5	4	3

LOTNISKO ZUTPEN

TYP	PS	PR	ZO
	5	4	3
	5	4	3
	5	4	3
	5	4	3
	5	4	3

Początkowe rozstawienie jednostek:

- 1 kan. DP, 5 kan. DPanc., 16 SBPanc., jednostki I KA, artyleria korpusna I KA, ustawione są w sposób dowolny na zachód od rzek Waal i Soraja. Jednostki te nie mogą stać w strefach kontroli jednostek niemieckich.
- 1 SBSpad. może zostać zrzucony w dowolnym miejscu na planszy.
- Bataliony komandosów mogą zostać zrzucone jak 1 SBSpad. lub zacząć rozgrywkę z dowolnego pola wybrzeża morskiego (bez konieczności użycia Gr. Des.)
- 101 Gr. Des. wchodzi z dowolnego pola południowej krawędzi planszy, jej desant mogą stanowić dowolnie wybrane oddziały 1 DP, 5 DPanc., 16 SBPanc., jednostek korpusnych I KA. 101 Gr. Des. rozpoczyna działania w nocy 3 września.
- 1 BPanc. i 2 BPanc. wchodzą z zachodniej krawędzi planszy jedną z czterech dróg biegnących na wschód, podobnie 51 RTR.
- Kolumny transportowe sprzymierzonych rozpoczynają grę ustawione tak, jak jednostki korpusne I KA.

5DPanc. (kan.)

	PS	PR	ZO
Sztab		3	2
3 Rozp.		4	3
Sap.		4	3
2 panc./5	10	9	8
5 panc./5	10	9	8
9 panc./5	10	9	8
11 PLF		2	1
PR/11	7	6	5
CBH/11	7	6	5
IRC/11	7	6	5
12 PLF		2	1
4 PLDG/12	7	6	5
LRSR/12	7	6	5
WR/12	7	6	5
I/8 pal.	5	4	3
II/8 pal.	5	4	3
I/17 pal.	5	4	3
II/17 pal.	5	4	3
4 p.panc.	6	5	4
5 p-lot.		2	1

Utracone punkty siły należy odpisywać sobie w tabelach.

	PS	PR
51 RTR	12	11

KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

Niemcy

1 DP								
	PS					PR	ZO	
I/1	5	4	3	2	1	5		
II/1	5	4	3	2	1	5		
III/1	5	4	3	2	1	5		
I/22	5	4	3	2	1	5		
II/22	5	4	3	2	1	5		
III/22	5	4	3	2	1	5		
I/43	5	4	3	2	1	5		
II/43	5	4	3	2	1	5		
III/43	5	4	3	2	1	5		
I Rozp.		4	3	2	1	22		
Sap.		4	3	2	1	8		
1 p-lot.				2	1	8		
1 p-panc.				2	1	8		
I/1 AR	5	4	3	2	1	5	5	
II/1 AR	5	4	3	2	1	5	5	
III/1 AR	5	4	3	2	1	5	5	
IV/1 AR	6	5	4	3	2	1	5	7
Sztab			3	2	1	10		

12 DP								
	PS					PR	ZO	
I/27	5	4	3	2	1	5		
II/27	5	4	3	2	1	5		
III/27	5	4	3	2	1	5		
I/48	5	4	3	2	1	5		
II/48	5	4	3	2	1	5		
III/48	5	4	3	2	1	5		
I/89	5	4	3	2	1	5		
II/89	5	4	3	2	1	5		
III/89	5	4	3	2	1	5		
12 Rozp.		4	3	2	1	22		
Sap.		4	3	2	1	8		
12 p-lot.				2	1	8		
12 p-panc.				2	1	8		
I/12 AR	5	4	3	2	1	5	5	
II/12 AR	5	4	3	2	1	5	5	
III/12 AR	5	4	3	2	1	5	5	
IV/12 AR	6	5	4	3	2	1	5	7
Sztab			3	2	1	10		

LOTNISKO BULFSODRF					
TYP	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

Utracone punkty siły należy odpisywać sobie w tabelach.

Jednostki podporządkowane 1 DP

	PS										PR	ZO				
506 b.panc.	21	20	19	18	17	16						10				
	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
177bdz.szt.					11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
512 b.n.cz.				12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	8
75 b.st.alp.									6	5	4	3	2	1	5	
1 k.st.wyb.															1	4
1 panzerfaust															1	4

9 DPanc. SS

	PS									PR	ZO	
I/9 PzR	15	14	13	12	11	10	9				12	
	8	7	6	5	4	3	2	1				
9 b.dz.szt.	12	11	10	9							12	
	8	7	6	5	4	3	2	1				
II/9 PzR	15	14	13	12	11	10	9				10	
	8	7	6	5	4	3	2	1				
I/19 PGR	8	7	6	5	4	3	2	1			10	
II/19 PGR	8	7	6	5	4	3	2	1			10	
III/19 PGR	8	7	6	5	4	3	2	1			10	
I/20 PGR	8	7	6	5	4	3	2	1			10	
II/20 PGR	8	7	6	5	4	3	2	1			10	
III/20 PGR	8	7	6	5	4	3	2	1			10	
Sap.				5	4	3	2	1			8	
9 Rozp.			6	5	4	3	2	1			22	
9 p-panc.		7	6	5	4	3	2	1			10	
I/I/9AR				5	4	3	2	1			10	5
2/I/9AR				5	4	3	2	1			5	5
1/II/9AR					5	4	3	2	1		10	5
2/II/9AR					5	4	3	2	1		5	5
III/9AR		7	6	5	4	3	2	1			10	7
Sztab					4	3	2	1			10	
503 b.panc.	16	17	18									10
	15	14	13	12	11	10	9					
	8	7	6	5	4	3	2	1				
9 p-lot.							3	2	1			10

Początkowe rozstawienie jednostek:

Sztab	1 DP	2132	2/1 RAR	1118
1 Rozp.	1 DP	3196	3/1 RAR	2132
Sap.	1 DP	3086	75 b.st.alp.	4236
I/1	1 DP	1092	1 k.st.wyb.	1234
II/1	1 DP	1131	1 panzerfaust	1234
III/1	1 DP	2132	177 b.dz.szt.	1118
I/22	1 DP	3071	512 b.n.cz.	2094
II/22	1 DP	3085	506 b.panc.	4169
III/22	1 DP	4059	Sztab XII KA	2186
I/43	1 DP	3138	Flak XII KA	2186
II/43	1 DP	3117	ośrodki doświadczałne	4245 1284
III/43	1 DP	4091		
I/1 AR	1 DP	1092	12 DP i 2 RAR wchodzi na plan-	
II/1 AR	1 DP	3086	szę z północnej krawędzi, po-	
III/1 AR	1 DP	3071	między polami 1104 a 1168	
IV/1 AR	1 DP	4059	włącznie.	
1 p-panc.	1 DP	3085	9 DPz SS wchodzi na planszę z	
1 p-lot.	1 DP	1250	północnej krawędzi pomiędzy	
I/1 FR	1 DSpad.	4245	polami 1104 a 1240 włącznie.	
II/1 FR	1 DSpad.	1284	Rodzaj żetonów lotniczych na	
III/1 FR	1 DSpad.	1228	lotn. Bulsdorf definiuje gracz.	
I/1 FAR	1 DSpad.	4231	Niemieckie kolumny trans-	
1 p-panc.	1 DSpad.	2273	portowne mogą wejść na plan-	
Sztab 2 RAR		1131	szę z dowolnego pola wschod-	
I/1 RAR		1131	niej krawędzi, lub z północnej	

Wydzielone jednostki 1 DSpad.

	PS					PR	ZO
I/1 FR	5	4	3	2	1	5	
II/1 FR	5	4	3	2	1	5	
III/1 FR	5	4	3	2	1	5	
I/1 FAR		3	2	1	5	4	
1 p-panc.			2	1	8		

2 Brygada Art. Rakietowej

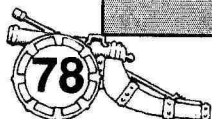
	PS					PR	ZO
I/1 RAR	5	4	3	2	1	5	4
2/1 RAR	5	4	3	2	1	5	4
3/1 RAR	5	4	3	2	1	5	4
1/2 RAR	5	4	3	2	1	5	4
2/2 RAR	5	4	3	2	1	5	4
3/2 RAR	5	4	3	2	1	5	4
Sztab			2	1	10		

Jednostki korpuse

	PS				PR
Sztab XII KA	4	3	2	1	10
Flak XII KA		3	2	1	

KOLUMNY TRANSPORTOWE

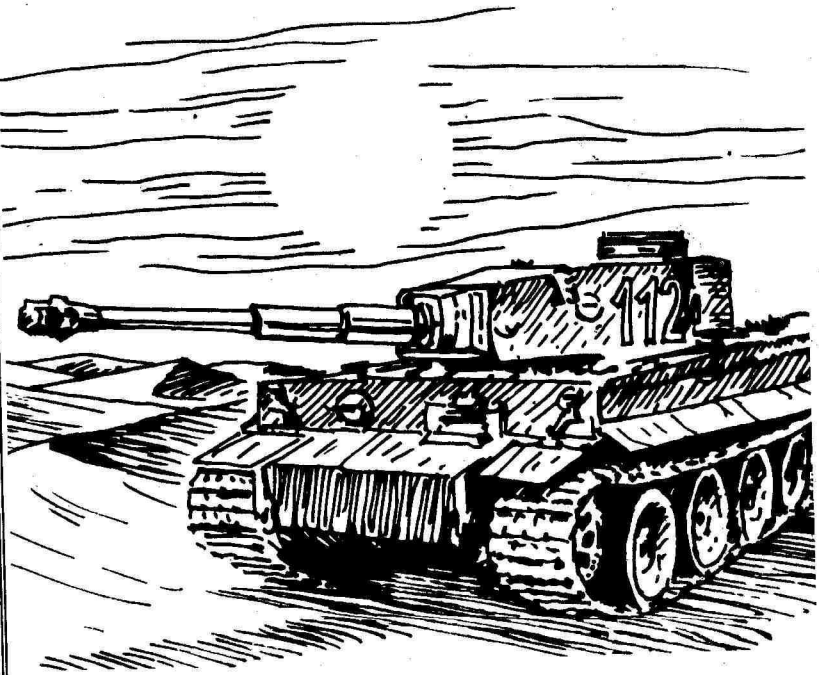
	PR
1 KT	8
2 KT	8



KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

CZAS I MIEJSCE WEJŚCIA JEDNOSTEK

		NIEMCY	ALIANCI
3 września	etap 1		
	etap 2		
	etap 3		1 Bpanc (kan.) 1 SBSpad. (pol.) 1 b.commando (kan.) 1 b.commando (pol.)
4 września	etap 1		51 RTR
	etap 2	Sztab	12 DP
		sap.	12 DP
		p-panc.	12 DP
	etap 3	2 RAR/2 I,II,III/27	12DP 12 DP
5 września	etap 1	9 DPanc.SS	
		I,II,III/48	12DP
		II/12 AR	12 DP
		p-lot.	12 DP
	etap 2	I,II,III/89	12DP
		III/12 AR	12 DP
	etap 3	Rozp.	12 DP
6 września	etap 1	IV/12AR	12 DP
	etap 2		
	etap 3		



✉ LISTY

Przedstawiamy Wam poniżej sposób rozwiązania zadań jaki przesłał nam Pan Szymon Gornowicz (oczywiście w komplecie były też załączone tabelki). Sposób w jaki to zrobił jest na tyle ciekawy, że postanowiliśmy go opublikować.

Dowództwo XII Korpusu
Oddział Operacyjny

Stanowisko dowodzenia
przy 27 Regimentie Piechoty
31.12.1944 r. godz. 23.40

Rozkaz bojowy nr 15
(zadanie nr. 15)

- Sily alianckie przygotowują się do ataku, należy temu przeciwdziałać podejmując działania zaczepne.
- Punkt ciężkości ataku (główne działania) leży wzdłuż drogi biegnącej południowym stokiem Gór Północnych aż do centrum miasta Korlen. Głównym zadaniem 12 dywizji jest:
- zniszczenie batalionu strzelców wyborowych znajdujących się w Górach Północnych (wszystkie trzy kompanie),
- jak najszybciej dotrzeć do mostu w Korlen i zniszczyć go,
- niedopuszczenie (co wynika z położenia) wojsk alianckich na własne tyły, i zajęcie Gór Północnych i miast Korlen.
- Lotnictwo - (jeden dywizjon szturmowców) zostaje podporządkowane 12 batalionowi rozpoznawczemu.
- Artyleria - I i II/12 AR będą wspierać w walce 27 Regiment Piechoty, I/89, osłaniać te działania będzie 12 batalion przeciwlotniczy. Pozostała artyleria będzie wspierała wojska w obronie, a później w miarę możliwości będzie wspierała atak 48 Regimentu Piechoty w kierunku Góry Erebus.
- Jako pierwsze jednostki, wyruszą II i III/89 pozorując atak na strzelców wyborowych. Następnie dowództwo wraz z batalionem piechoty przesunie się w rejon 1349 a północna grupa uderzeniowa (27 RP, Flak XII KA, I i II/12 RA, I/89) zaatakują w fazie walki napotkaną jednostkę przeciwnika.
- Jako piąty zostanie przemieszczony sztab naszego korpusu (pole nr. 1316) i dzięki takiej sytuacji strategicznej zostanie przedsięwzięty atak z marszu batalionu rozpoznawczego wspartego „Stukasami” na kompanię III/4 CLY.
Od tego manewru bardzo istotnie będzie zależał powodzenie całego ataku (należy zniszczyć lub przynajmniej zmusić Brytyjczyków do ucieczki, odciągając ich od drogi prowadzącej do Korlen).
- Następnie należy wykonywać działania zgodnie z załączonymi wytycznymi.

Generalmajor der Infanterie
Dr Szymon Gornowicz

Dowództwo 12 Dywizji Piechoty
Hotel „Erebus” (Góra Erebus)

Stanowisko dowodzenia
30.04.1945, godz. 15.30

Rozkaz bojowy nr. 16
(zadanie nr.16)

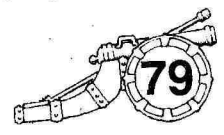
- Dogodna sytuacja strategiczna zmusza naszą dywizję do ostatniego zrywu przeciwko barbarzyńskim wojskom alianckim, które bezprawnie okupują i grabią nasz kraj.
- Aby osiągnąć to zamierzenie, należy zgromadzić wszelkie sily, które mogłyby przeciwstawić się wrogowi.
Atak zostanie wykonany dziś w nocy, kiedy lotnictwo aliantów nie będzie mogło się nam przeciwstawić.
- Główne zadania:
- zajęcie miasta Korlen,
- przecięcie alianckich dróg zaopatrzenia w jak największej ilości miejsc,
- zniszczenie konwojów ciężarowych i jak największej ilości wojsk.
- Po przemieszczeniu naszego sztabu w dogodne miejsce operacyjne, jako pierwsze zostaną zaatakowane konwoje piechoty (przez część 27 RP i 48 RP). W razie niepowodzenia ataku z marszu (konwoje ciężarowe nie zostaną zniszczone) i drogi nie zostaną przecięte, należy ponowić atak (faza walki) z udziałem I/12 AR. W drugiej kolejności zostanie okrążony i zaatakowany ze wsparciem artylerii garnizonu Korlen (I/27, 12 Rozp., II, III, IV/12 AR).
- Pozostałe działania i dokładne szczegóły operacyjne zamieszczone są w załącznikach.

podpis: SS-Brif. und
Generalmajor der Waffen-SS
Karl Souberzweig

Uwagi od redakcji:

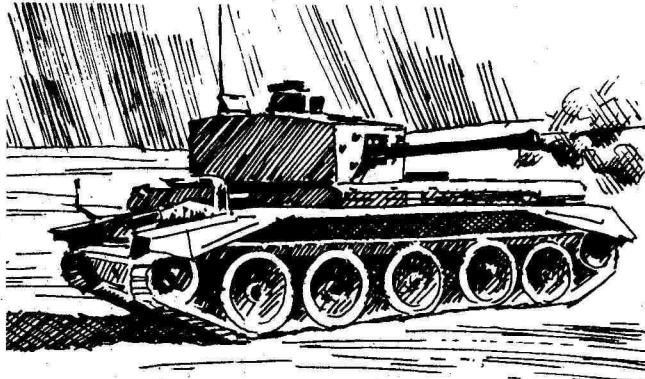
Ad. 5. Nie wydaje się być słuszne przemieszczanie podczas największego nasilenia walk sztabu na dogodniejsze podczie, jeżeli trzeba to jednak zrobić to chyba lepiej przed atakiem niż w trakcie. Wyobraźmy sobie sytuację, w której walczące wojska nie wiedzą gdzie składać meldunki tylko dlatego, że dowódca właśnie zmienia stanowisko dowodzenia.

Ad. 6. Na szczęblu dywizji mamy do czynienia z sytuacją taktyczną a nie strategiczną.



✉ LISTY

Uwaga: Korespondując ze sobą podawajcie swoje adresy. Dochodzą do nas informacje, że piszecie listy deklarując swój udział w rozgrywkach klubowych, nie podając przy tym swych danych.



Czy lotnictwo myśliwskie nie powinno mieć możliwości zwalczania desantu powietrznego, lub uniemożliwiać go?

Nie można przeprowadzać operacji powietrzno-desantowych w zasięgu 4 pól od jednostki myśliwskiej.

Czy pogoda ma wpływ na lotnictwo?

W przypadku złej pogody (sztorm na morzu), działanie lotnictwa jest niemożliwe.

Czy batalion pancerny atakujący kilka jednostek nieumocnionej piechoty uzyskuje modyfikator trzech kolumn?

Oczywiście, że uzyskuje.

Czy możliwe jest przemieszczanie własnych jednostek przez własne jednostki będące w strefie kontroli wojsk nieprzyjaciela?

Przemieszczanie własnych jednostek jest możliwe, ale wykonując ten manewr, należy wydać dodatkowe 3 pr za wejście na pole zajmowane przez własną jednostkę. Pamiętaj, że nie można w ten sposób stwarzać (choćby na chwilę) stosów o sile większej niż 24 ps.

Czy pancerne jednostki rozpoznawcze mogą pokonywać rzeki?
Wiesław Koper

Nie mogą

Czy będąc drukować żetony pomocnicze takie jak: pola minowe, zniszczenia itp W. K.

Postaramy się to zrobić w numerze 16 MiM

Czy jednostki artylerii zmotoryzowanej posiadają strefy kontroli i czy siła w walce bezpośredniej wynosi 1 ps? Adam Skoczyński

Siła w/w jednostek w walce bezpośredniej wynosi tyle, ile ps posiada aktualnie dana jednostka. W/w jednostki posiadają strefy kontroli.

Czy jednostki specjalne posiadają strefy kontroli? A. S.

Tak

Czy jednostki umocnione mogą wybierać sobie dowolnie cel ataku, czyli spośród trzech otaczających je jednostek mogą zaatakować jedynie jedną lub dwie? A. S.

Oddziały umocnione mogą dokonywać wyboru atakowanych celów
Czy w zadaniach obowiązują przepisy z systemu Battle 1943-45? Radek Kowalewski

Zadania są specyficzna formą zabawy i niekiedy zdarza się, że znaleźć można w nich pewne odstępstwa od reguł Battle 1943-45.

Czy wyeliminowany żeton lotniczy może być zastąpiony innym? Mateusz Majcher

Nie, nie może.

W scenariuszu III 19 czerwca w drugim etapie jest: "gotowość

operacyjna 1 DPow.-Des.". Czy w takim razie można jej użyć od razu, czy też jej jednostki można wprowadzić do walki dopiero 23 września w trzecim etapie? M. M.

Wszelkie posiłki wchodzą do walki zgodnie z harmonogramem przewidzianym w tabeli czas i miejsce wejścia jednostek.

Czy można naprawiać mosty kolejowe? M. M.

Oczywiście, że można - mała rzeka - jeden pełny etap, duża rzeka - dwa pełne etapy.

Czy można odbudować wiadukt na polu 1138? M. M.

Można, trwa to jeden pełny etap.

Czy można naprawiać lotniska? M. M.

Tak trwa to dwa pełne etapy.

Czy artyleria polowa może pokonywać przeszkody wodne z marszu? M. M.

Nie, nie może.

Czy przy ataku z marszu należy operować jednym stosem czy też można koordynować działania większej ilości jednostek? M. M.

Należy atakować jednym stosem ale można go koncentrować z kilku jednostek startujących z wielu pól

Czy po udanym ataku z zaskoczenia występuje „chwila dezorganizacji” M. M.

Tak.

Czy dowództwo ma wpływ na jednostki atakujące z marszu?

Jeżeli walka przebiega w zasięgu 4 pól od przyporządkowanego sztabu to otrzymujemy modyfikator jednej kolumny na własną korzyść. Opcja ta dotyczy zarówno obrońcy jak i atakującego.

Od redakcji

Rozwiązując zadania nr 15 i 16 zwracaliście uwagę na kilka faktów:

- Transportery opancerzone jechały na ciężarówkach - rzeczywiście nie był to najlepszy przykład, ale do wyboru miałem posadzenie na ciężarówki czołgów lub carier'ów. Podejrzewam, że wywołałyby to jeszcze więcej zabawnych komentarzy. W naszym zadaniu chodziło o metodykę gry a nie o konkretny przypadek.

- Działa 88 mm, które nie posiadają punktów ruchu w zadaniu poruszały się o 8 pr - sytuacja jest tu taka sama jak w poprzednim przypadku, chodziło o możliwość wykorzystania tych jednostek w zadaniach a nie tylko o ich pasywną obecność.

Bardzo poważnie bierzemy pod uwagę list Pana Wiesława Kopra i przyrzekamy że wydrukujemy ponownie wszystkie jednostki z numeru 12 MiM. Nikt w wypadku za jakość druku (farby i papier) i nie ma na to najmniejszego wpływu. Ze swej strony radzimy Wam, zanim wytniecie żetony, oklejcie taśmą klejącą (dobrej jakości) każdy pasek lub każdy żeton a dopiero później poddajcie żetony dalszej obróbce
Troszeczkę żałuje, że tak mało strategów wypełniło ankietę zamieszczoną w numerze 11 MiM.

