

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 4,90 zł

7.98



MECHAWOJOWNIK
ZEW CTHULHU
WARHAMMER
DZIKIE POLA
WAMPIR

Final CyberPaints Scan by Paul Bomter

ISSN 1230-91097
9 771230 910971 01

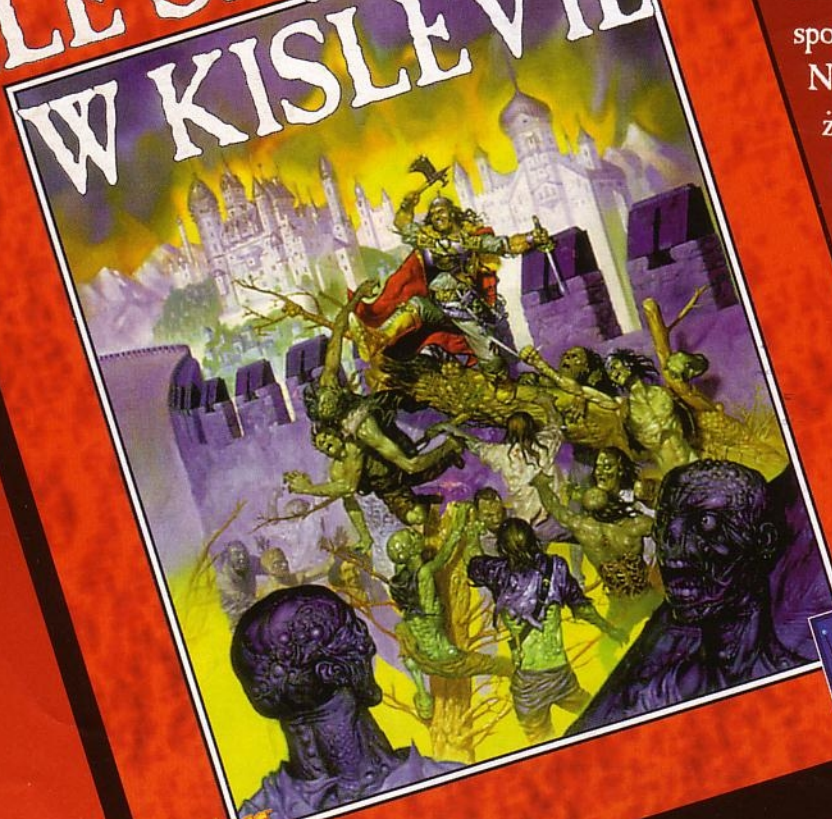
WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

BLISKO. CORAZ BLIŻEJ

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA WEWNĘTRZNY WROG

ŹŁE SIĘ DZIEJE W KISLEWIE



PRZEDOSTATNIA CZĘŚĆ EPICKIEJ KAMPANII *WEWNĘTRZNY WROG*

Coraz więcej zwierzołudzi najeżdża spokojne wioski, zabija, pali i rabuje. Nieumarli chodzą ulicami pośród żywych. A co gorsza, nikt nie przejmuje się tym, że umarli nie zaznali spokoju...

Car Kislevu zwraca się z prośbą do swego starego sprzymierzeńca, grafa Borysa Todbringera z Middenheim, a ten wysyła mu na pomoc swych „najlepszych“ Rycerzy Pantery.

Przed Wami piąta część kampanii, w której znajdziecie trzy połączone ze sobą przygody, historię Kisleva, pomoce dla graczy oraz wiele, wiele innych rzeczy...

LEGENDA 1/98

Kwartalnik Wydawnictwa ISA

W numerze pierwszym:

Opowiadania ze światów – Shadowrun

– Magic: The Gathering

Scenariusze do systemów RPG – Shadowrun 2 Edycja

– Wampir: Maskarada 2 Edycja

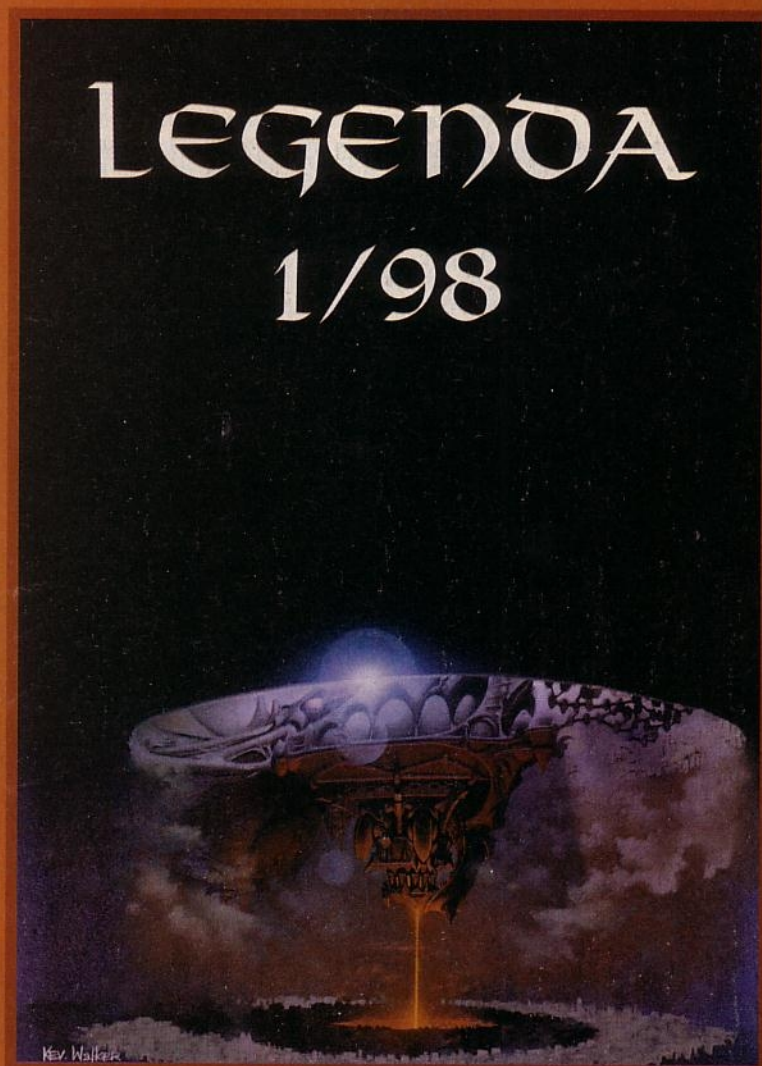
Historia Polski w systemach – Shadowrun 2 Edycja

– Wampir: Maskarada 2 Edycja

Gry karciane – Magic: The Gathering

– Shadowrun SRGK

Katalog wysyłkowy



LEGENDEŃ KUPISZ:

w sieci EMPiK

w dobrych księgarniach

wysyłkowo



Wydawnictwo ISA Sp. z o.o.

ul. Fort Wola 22

00-961 Warszawa

Tel. (0-22) 634-47-90

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. nacz.wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Andrzej Miskurka (redaktor naczelny)

kurz@mag.com.pl

Grzegorz Barski (Warhammer)

Maciek Kocuj (Kraina Goblino)

maciek@mag.com.pl

Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)

krzaku@mag.com.pl

Milosz (dział łączności & Zew Cthulhu)

milosz@mag.com.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)

yossa@mag.com.pl

Tomasz Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.org.pl

Opracowanie graficzne i projekt

typograficzny:

Hubert Czajkowski

Dział promocji i reklamy:

Anna Piotrowska

Stale współpracują:

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,

Dominika Materska, Marcin Mortka, Robert

Siniakiewicz, Michał Studniarek, Tadeusz

Oszubski, Przemysław Truściński, Łukasz

Wiśniewski

Skład i łamanie własne

Korekta: Elżbieta Szelest

Adres redakcji:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

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

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

Hasło miesiąca:

– Nie przeceniałabym roli mężczyzn w robieniu
dzieci... (szefowa promocji i reklamy)

*Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian
w nadesłanych materiałach.*

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

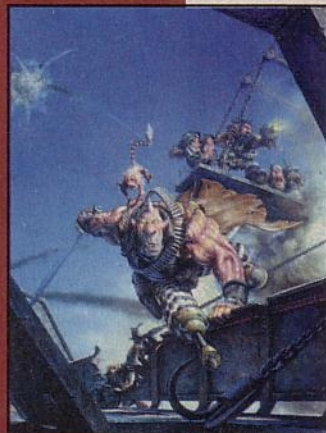
Ilustracja na okładce:

„Final Cyberpirates”

by Paul Bonner.

Copyright © FASA Corp.

*Nielatwo być sekretarzem:
Yossa biegnie po piwo dla
Kurzymisia (w tle trwa
kolegium redakcyjne).*



WITAJCIE W NOWYM ROKU. Dłuuuuuga przerwa sylwetrowo-
święteczna już za nami. Pora wracać do rzeczywistości. A jak do rzeczy-
wistości, to i do Magii i Miecza. Na wstępie kilka słów o dziwnej kosmicz-
nej zarazie, która spowodowała, że z części stron naszego pisma znik-
nął kolor. To, niestety, wina Marsjan, którzy za wszelką cenę starają się
uprzykrzyć nam życie - znowu podnieśli ceny druku i papieru. Mimo że
nasz szef stoczył długi i dramatyczny pojedynek słowny z ich przywódcą
- przegrał. Wielki Marsjanin zażądał albo koloru, albo naszej specjalistki
od marketingu, albo kasy. Wszyscy głosowaliśmy za drugim wariantem
(wiem, że i Wam najlepiej by to odpowiadało, ale...). Niestety, szef ma
miękkie serce i nie chciał jej oddać. Jedynym rozsądnym wyjściem z im-
pasu wydało się nam więc wybielenie pisemka. Wybielone nie znaczy
gorsze. Magia nadal jest jedynym, najlepszym periodykiem poświęco-
nym grom fabularnym w tej części znanego wszechświata.

Przy okazji chciałbym się podzielić radosną nowiną ze wszystkimi fa-
nami RPG. Panowie i Panie nie wymarliśmy, nasza nisza nie została za-
jęta przez krwiożerczych karciarzy, nawiedzonych figurkowców, mania-
ków komputerowych i kosmitów. Za wielką wodą znowu zaczyna się coś
dziać, wychodzą nowe systemy, pisma o karciankach zaczynają bąkać
o RPG, na podstawie karcianek powstają gry fabularne (do tej pory by-
ły na odwrót), zwiększa się sprzedaż naszych ulubionych systemów itd.
Żyć, nie umierać.

Skoro już przy sprzedaży gier jesteśmy, warto chyba wspomnieć, że
w tym roku AD&D zostało po raz pierwszy zdetrzonizowane przez inny sy-
stem. Tak, tak stało się coś niemożliwego. Inna gierka zajęła pierwsze
miejsce na liście najlepiej się sprzedających systemów fabularnych.
Pewnie jesteście ciekawi która. Już zdradzam. Proszę o zamknięcie
oczu, wzięcie głębokiego oddechu, łknięcie sobie coli i... Zaczynam od-
liczanie. Trzy. Dwa. Jeden. Start. Tytuł najpiękniejszej, najbardziej foto-
genicznej i złotodajnej gry przypadał Wampirowi: Maskaradzie firmy White
Wolf. I muszę przyznać, że była to dla mnie najbardziej szokująca in-
formacja z naszej branży w tym roku (a byle co nie potrafi mnie wypro-
wadzić z równowagi). Co się dzieje? Świat się chyba kończy, skoro takie
gry zaczynają sprzedawać się najlepiej. Mówiąc takie nie mam na myśli
złe. Wyobrażam sobie po prostu dziesięcio- i dwunastolatków, którzy z
Krynu przenieśli się do Świata Mroku i zamiast być Rycerzami Solarni
stają się krwiożerczymi wampirami. Dla mnie jest to chore. Uważam,
że na pewne rzeczy powinien przyjść czas, do pewnych rzeczy trzeba do-
rosnąć (nie tylko gier, ale i książek, filmów itp.), ale może jestem staro-
modny. Czasy w końcu się zmieniają.

Przed kilkoma laty na łamach Magii i Miecza toczyła się burzliwa dys-
kusja na temat wyższości Warhammera nad Kryształami Czasu, ko-
stek dziesięciościennych nad sześciociennymi itp. Niestety, mimo że
chciałem wtrącić swoje trzy grosze na ten temat, nigdy mi się nie uda-
ło. Ostatnio jednak bogowie dali mi jeszcze jedną szansę. Na useneto-
wej grupie dyskusyjnej poświęconej RPG (pl.rec.gry.rpg) rozpetęła się
dyskusja o wyższości systemu walki Warhammera nad AD&D i vice
versa. Ludzie, czy naprawdę system techniczny (czytaj system walki)
jest dla was najważniejszy?! Czy musicie ciągle coś do siebie porówny-
wać? AD&D, na przykład, w niczym nie ustępuje Wampirowi: Maskaradzie.
Jest po prostu inne. To tak jakbyście chcieli porównywać *Władcę
Pierścieni* J. R. R. Tolkiena do *Wywiadu z Wampirem* Anne Rice. Obie
książki są doskonałe, ale utrzymane w innych konwencjach. I tak też
jest z gramami. AD&D to heroic fantasy, Warhammer - dark fantasy,
Wampir: Maskarada, gotycki punk (cokolwiek by to nie było). Każda
świetna w swojej kategorii.

Sam, przy doborze gier kieruję się tym, czy odpowiada mi dana kon-
wencja. System techniczny (nie mówiąc już o systemie walki) jest spr-
awą drugorzędną. Liczy się przede wszystkim to, czy będę potrafił opo-
wiedzieć interesującą historię i czy moi gracze będą mieli mi coś do za-
oferowania. Pamiętajcie - najsłabszym elementem w grach fabularnych
są ludzie. To oni zazwyczaj ponoszą odpowiedzialność za nieudane sesje.

Andrzej Miskurka

MENU

Recenzje	PANORAMA	4
Raczej Potulni Gracze	PANORAMA	6
Listy	PANORAMA	10
Okiem Zewnętrznym	PANORAMA	12
Wieści	PANORAMA	14
Miasteczko Yarmie	MIASTECZKO YARMIE	15
Kto dziś prowadzi?	ALMANACH	16
Krasnoludy nie gęsi	ALMANACH	17
Kroniki Raedwaldeburskie II	ALMANACH	21
Księga cudów	WARHAMMER	25
Frutti di Mare	WARHAMMER	29
Śniadanie mistrzyń	PRZYGODA	33
Kompania pana Polickiego	PRZYGODA	40
KC – Errata	KRYSTAŁY CZASU	50
Wszystko pozostanie w Rodzinie	WAMPIR: MASKARADA	53
Nieregularnik	BATTLETECH/MECHAWOJOWNIK	55
Wywiad	BATTLETECH/MECHAWOJOWNIK	58
Skrót do R'lyech	ZEW CTHULHU	61
Był sobie raz na zawsze...	ZEW CTHULHU	63
Kraina Goblinów	KRAINA GOBLINÓW	68
Thrud	KOMIKS	69
Synowie marnotrawni Imperiału	WARZONE	73
Bio-interfejsy	WARZONE	75
Bitwy...	WARZONE	77

PANORAMA

UKRYTY WYMIAR

Event Horizon

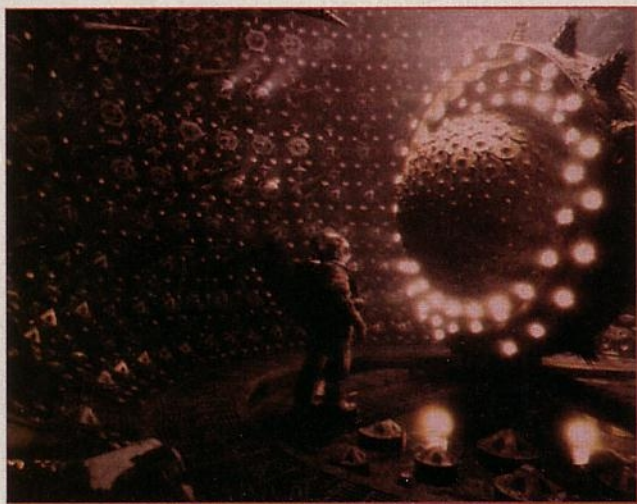
Reżyseria: Paul Anderson

Scenariusz: Philip Eisner

Występują: Laurence Fishburne, Sam Neil, Kathleen Quinlan

Dystrybucja w Polsce: ITI

„Ukryty Wymiar” to jeden z niewielu filmów, na który udało mi się ostatnio zupełnie nieświadom tego, co mnie czeka. Celowo nie przeglądałem informacji gazetowych, telewizyjnie nie oglądałem prawie wcale, więc reklamówek nie widziałem. Pomiąłem też recenzję w „Nowej Fantastyce”. Z tego co mi się jednak o uszy obito, sądziłem, iż jest to jakiś horror SF. Poszedłem więc do kina z minimalnym zapasem danych.



O czym jest ten film? Otóż, by nie zdradzić za wiele, powiem tyle tylko, że w roku 2046 wysła się z Ziemi statek ratowniczy „Lewis and Clark”, który ma przybyć z pomocą dawno zaginionemu statkowi „Event Horizon”. Tenże pojazd kosmiczny wkrótce po starcie z Ziemi zniknął zupełnie z monitorów „aparatury” wykrywającej. Kilka lat potem (czyli w filmowym „dziś”) pojawił się zniemacka, emitując słaby sygnał SOS. Grupa ratowników, docierając do wraku „Event Horizon”, przekonuje się, iż został on wciągnięty przez Czarną Dziurę, przesłany do innego, Złego wymiaru; a teraz wrócił stamtąd, opanowany przez obcą Moc. Powoduje ona, iż ludzie przebywający na pokładzie „EH” popadają w szaleństwo.

Plusy filmu to zapewne efekty specjalne, a zwłaszcza zabawa stanem nieważkości. W przestrzeni dryfują zegarki, śrubki, ciecze w butelkach i luzem (!), zamrożone ciała. Jednemu z bohaterów w stanie nieważkości wypływają też oczy. Ślicznie prezentuje się ogień w próżni (to w kosmosie po wybuchu statku – oczywiście tylko przez chwilę, póki jest tlen) i w stanie zerowej grawitacji. Minusy? Dziury logiczne w fabule i średniawa gra aktorów. Ponadto kalki (któryś z krytyków jakiegoś „poważnego” magazynu powiedział, że inteligentne) z innych filmów i książek. Celem porównania polecam serię *Obcych*, *Kulę Crichtona* (to książka, ale kroi się film z Dustinem Hoffmanem i Sharon Stone) i *Lśnienie* Kubricka.

Ogólnie rzecz biorąc, jest to rozrywkowy film dla miłośników horroru, trącający nieco *gore*: na romantyczne wyjście z dziewczyną się nie nadaje. Rozmawiałem z dwiema: jednej się nie podobał, druga nie lubi filmów, których nie widzi – a na tym nieco zbyt często musiała zakrywać oczy dłońmi. Ja uważam, że na film iść się oplota.

Co jednak skłoniło mnie do napisania tej recenzji? Ano, po filmie pomyślałem sobie: „Taki sobie filmik, rozrywkowy. Ale gdyby zrobić z tego przygodę... byłaby extra!”

Drużyna ratownicza, odizolowana od reszty świata. Zamknięta przestrzeń. Ciemno. Zimno. Czas ucieka. Elementy skądś znane, prawda?

Co jest do podkradnięcia z tego filmu? Ano, po pierwsze: niewidzialny wróg, którego nie sposób ogarnąć. Statek przesiąknięty jest obcą mocą – jest zły. On przeszkadza i wywołuje halucynacje u załogi. Całe otoczenie działa przeciw niej (statek, którym przybyli, popsuł się). Od czasu do czasu pojawia się utrudnienie: w filmie Sam Neil zostaje „opanowany” przez statek i wykonuje jego polecenia. Pomyślcie, cóż za dramat. Fizyczny wróg niby jest – bohaterowie walczą z człowiekiem – ale zwycięstwo z nim nic nie da! To tylko wyeliminowanie skutku, bez naruszania źródła. Beznadziejność walki jest przytłaczająca.

Co dalej? Statek jest bardzo potężny. Bardzo. Neil wysany w przestrzeń kosmiczną... wraca! „Statek wrócił mi życie!” mówi, gdy staje przed niedobitkami załogi i próbuje znów otworzyć Dziurę, żeby wysłać statek z nowymi ofiarami do Złego wymiaru.

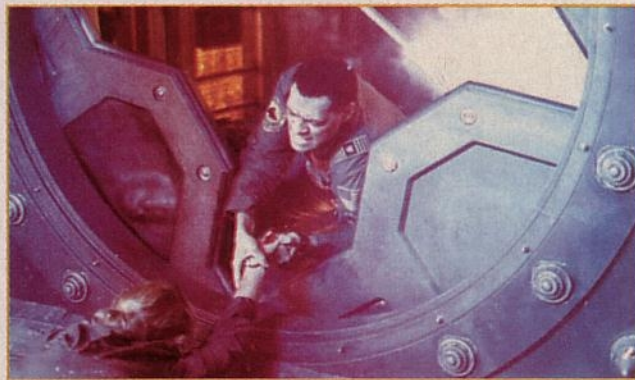
Jak to zaadaptować do systemów RPG? Wszystkie systemy SF (*GURPS*, *Traveller*, *SW*) są na wygranej pozycji. Jakakolwiek kosmetyka jest tu zbędna, jeśli zaś chodzi o resztę, wystarczą drobne poprawki.

Zamiast statku kosmicznego wystarczy zwykły statek dalekomorski i tu, w zależności od systemu, modyfikujemy. Do ZC: założymy, że otwiera się brama do jakiegoś dalekiego układu gwiazdowego. *WFRP* – statek przenosi się przez bramę w środek Krain Chaosu... a z czym wraca na pokładzie?... *KC-ty* – magia nekromancka. *Wampir*, *Wilkołak*, *Mage* – wszystko podobnie prosto.

Jak zaciągnąć tam graczy? Jest kilka pomysłów.

Np. statek zaginął parę lat temu, a teraz do brzegów dopływa butelka z pergaminem w stylu: „SOS”. Wiadomo, że statek wiozł roczne podatki do skarbców królewskich Gdzieśtam, ewentualnie tajemniczy podarunek od władcy Jakiegośtam dla Jakiegośtam. Organizuje się grupę ratowniczą. To dla fantasy. Dla ZC: płynął na statku ich przyjaciel, przyjaciel przyjaciele, statek wiozł statuetkę odnalezioną gdzieś w Egipcie, Afryce itp., itd. Wśród bohaterów jest archeolog i oczywiście, co się dalej dzieje: wyprawa z uczelni, instytutu naukowego – wszystko jedno.

Drużynie przydzielony zostaje zaufany przewodnik (w konwencji SF – jak w filmie – konstruktor tego świetnego statku). Dla przygód fantasy (*WFRP*, *KC*, *AD&D*) i realnych (*ZC*, *Świat Ciemności*) może to być zwykły przewodnik, który zna tamte wody, pełne np. raf koralowych. Proponuję zrobić z niego BNa – poczciwego i godnego zaufania. Jakież będzie rozczarowanie drużyny, gdy ten pogodny staruszek, pod wpływem statku...



Fajna scena z filmu: poharatany Sam Neil siedzi w fotelu i ma właśnie spowodować przejście statku do Złego wymiaru. Zamiast oczu ma wydłubane, krwiste dziury. Trzyma jakąś kosmiczną giwerę i na pytanie: „Co się stało z Twoimi oczyma?”, odpowiada: „Tam dokąd zmierzamy, nie potrzeba oczu!”. Świetne, nastrojowe teksty to kolejny atut filmu. Poza tym, jak w każdym SF: gadżeciki.

Milego grania.

Film obejrzał i skosztował

Milosz

PANORAMA



reżyseria: M. Dippe;
występują: M. J. White, J. Loguizamo, M. Sheen, T. Randle;
produkcja: New Line Cinema, 1997 r.

„Dobro? Zło? Daj spokój! Niby dlaczego ma nas obchodzić, że ukradłeś komuś krowę! My tu prowadzimy interes. I powiem ci, że dwa słowa wyryte na marmurze w hallu piekła to nie *dobro* i *zło*. Są tam dwa inne słowa i brzmią tak...

Miałeś pecha, kolego.

Miałeś pecha."

słowa demona Vindicatora do seryjnego mordercy dzieci, Billy'ego Kincaida.

(„Spawn” 4/97, wyd. TM-SEMIC)

Po sukcesie komiksu „Spawn” wielu z niecierpliwością czekało na kinową wersję przygód tytułowego bohatera. Nie ukrywam, że byłem jednym z nich. Niestety, gdy film trafił na ekran, sprawił mi bardzo przykrą niespodziankę.

Recenzję komiksowego „Spawna” napisał już Darek Zientalak (MiM 3/97). Z większością zawartych tam opinii zdecydowanie nie mogę się zgodzić, ale warto poznać jego zdanie (zajrzyjcie w wolnej chwili). Faktem jest, że rysownik Todd McFarlane (znany polskim Czytelnikom głównie z klasycznej wersji przygód Spidermana) zaprezentował miłośnikom komiksu coś zupełnie oryginalnego.

Główny bohater opowieści, czarnoskóry Al Simmons, był za życia zabójcą pracującym dla jednej z agencji rządowych. Gdy stał się niewygodny dla jej szefa, został zamordowany. Jego ostatnim pragnieniem była możliwość jeszcze jednego spotkania z ukochaną żoną, Wandą. Aby zdobyć na to szansę, Simmons zawarł pakt z Malebolgiem (lub - jak w filmie - Malebolgią), czyli Szatanem. Ten obdarzył go niezwykłymi mocami i uczynił jednym z Hellspawnów (Pomiotów Piekła), jednak ze swojej części umowy wykroczył się w iście diabelski sposób. Simmons mógł pokazać się Wandzie albo w swej obecnej postaci, z twarzą przypominającą spalony

befsztyk, albo jako... biały. Na dodatek Al powrócił na Ziemię po pięciu latach, a przez ten czas żona zaczęła nowe życie u boku jego najlepszego przyjaciela.

W tej sytuacji Spawn wypowiedział posłuszeństwo władcy piekieł i rozpoczął nowe życie-po-śmierci w jednym z brudnych, miejskich zaułków. Jego przyjaciółmi stali się mieszkańcy okolicznych śmietników, którzy szybko pogodzili się z odmiennością Simmons'a (Spalona twarz? Pakt z szatanem? O.K. stary, każdy ma jakieś problemy. Próbowateś wykorzystać te moce do stworzenia wina truskawkowego?).

Paradoksalnie, swoją piekielną moc Spawn wykorzystuje do walki ze złem, jednak jest ona ograniczona - im częściej jej używa, tym mniej mu jej pozostaje na przyszłość.

Fabulary komiksu nie da się dobrze opowiedzieć w artykule - trzeba go po prostu przeczytać - ale z filmem sprawy mają się zupełnie inaczej. Mimo, że nad jego produkcją osuwał sam Todd McFarlane, historia Ala Simmons'a w wydaniu kinowym straciła niemal całą swoją wyrazistość, nastrój i głębię oryginału. Na przykład Clown/Violator, będący w komiksie perfekcyjnym połączeniem groteski i makabry, w filmie prezentował się po prostu obleśnie. Z kolei scena zawarcia paktu między Malebolgiem a Spawnem przywołała na myśl ślub cywilny. Za mało rzeczy pozostawiono w domyśle, a zbyt wiele ukazano bezpośrednio, w sposób odzierający bohaterów ze wszelkiej tajemniczości. Takiego zaniedbania nie były w stanie naprawić nawet oszałamiające efekty specjalne, stworzone przez firmę Industrial Light & Magic (szczególnie peleryna Spawna, w całości animowana komputerowo).

Miłośnik zapytał mnie, czy znalazłem w filmie coś, co można by wykorzystać w RPG. Zawsze się coś znajdzie. Warto zwrócić uwagę na wykreowaną przez twórców wizję miasta (np. neony zapraszające do zbawienia). Poza tym fabuła filmu może podsunąć jakiś pomysł na pokreconą intrygę do scenariusza RPG (*ponadto scenografia „dachowa” - dla mnie o niebo... he he... lepsza niż w Batmanie, do RPG świetna - przyp. Miłośnik*).

Wspomnę jeszcze u ścieżce dźwiękowej, na której połączyli swe siły znani wykonawcy muzyki metalowej i techno. Jedni twierdzą, że jest ona genialna, inni, że niezdatna do słuchania. Ja dyplomatycznie wykręcę się stwierdzeniem, że trzymają poziom filmu.

Nie chciałbym zostać źle zrozumiany - nie mam zamiaru osądzać twórców filmowego „Spawna” od zci i wiary. Ogląda się go mimo wszystko znośnie. Miłośnicy komiksu mogą jednak być rozczarowani. Podobnie czuło się na pewno wielu oglądających trzecią i czwartą część „Batmana”, w reżyserii J. Schumachera - fajne opakowanie, ale ktoś zeżarł cukierek.

JeRyy

P.S. Zagadka dla spostrzegawczych: Jaka postać z komiksu pojawiła się przez chwilę w filmie, wśród gości na przyjęciu zakłóconym przez Spawna?

P.S.2. Jeśli wpadnę na coś konkretnego na temat „Spawn: The Animated Series”, postaram się dać Wam znać. Jeżeli komuś uda się to wcześniej, proszę o to samo - będę dźwięczny.



PANORAMA

John MacKanacky

RACZEJ POTULNI GRACZE

w polskim Internecie

Gry fabularne w polskim Internecie pojawiły się prawie równocześnie z początkiem samego Internetu w naszym kraju. Obecnie, gdy dostęp do sieci staje się coraz bardziej powszechny, miejsca w polskim internecie mogące zainteresować maniaków gier fabularnych pojawiają się również coraz częściej. Jest już w czym wybierać i nie trzeba nadwierać łączy międzynarodowych w poszukiwaniu ciekawych materiałów RPG.

Poważna zabawa w polskie RPG na Sieci zaczęła się jednak jakieś pięć lat temu od jednego kanału IRC...

IRC (INTERNET RELAY CHAT)

#rpg-pl

- Kasiu, czas na Colgate
- Mamo, ja jeszcze ircuję...
- Poircujemy razem?
- Spadaj, mój terminal!

IRC stanowi szybkie i wygodne medium wymiany informacji, dzięki któremu możemy porozumiewać się w czasie rzeczywistym z wieloma osobami jednocześnie. Wystarczy uruchomić specjalny program (tzw. IRC-client) i wybrać kanał (czyli jakby pokój, w którym mamy zamiar toczyć dyskusję). Tych „pokoi” jest naprawdę dużo (nawet parę tysięcy), ale nas interesują polskie związane z RPG – i tu bezdyskusyjnie wskazać należy jeden, o nazwie #rpg-pl.

Kanał #rpg-pl, o czym już wspominałem, powstał jakieś pięć lat temu. Przeznaczenie: skupić sieciowych graczy i Mistrzów Gry. Nie było wówczas żadnego innego miejsca, gdzie zainteresowani mogliby się spotkać (wirtualnie oczywiście), porozmawiać, czy nawet zagrać. O ile pierwsze dwa założenia sprawdziły się doskonale (i #rpg-pl jest obecnie dosyć tłoczonym i hałaśliwym miejscem), to, prawdę mówiąc, z tym graniem różnie bywa.

Dlaczego tak się dzieje? Moje zdanie (jako osoby, która poprowadziła już na IRC-u kilkadziesiąt sesji) jest następujące: IRC w obecnej postaci nie nadaje się zbyt do grania. Po pierwsze – bardzo trudno jest stworzyć odpowiednią atmosferę (choćby świata fantasy) wśród graczy skupionych przed monitorami w uczelnianych pracowniach komputerowych rozrzuconych po całej Polsce... Wyjątkiem są oczywiście systemy typu „Paranoia”, gdzie istnienie komputerów, sieci itd. jest raczej umotywowane. Po drugie – ograniczenia narracyjne. MG zmuszony jest do robienia dużych skrótów w opisach co automatycznie prowadzi do pewnej schematyzacji rozgrywki. Wynika to oczywiście z fizycznych ograniczeń – nawet osoba, która potrafi pisać na klawiaturze tak szybko, jak

mówić, nie będzie nadążała za trzema-czterema graczami, którzy przecież jednocześnie się wypowiadają i mówią to, co robią. Jednak mimo to zdarzają się oczywiście sesje udane. Poniżej prezentuję sześciominutowy fragment z zapisu sesji prowadzonej przeze mnie (świat à la Cyberpunk). Jest to dokładna kopia zawartości monitora podczas rozgrywki. Biorą udział: MacMG – czyli ja, Bies i Psyborg. Linie graczy zaczynające się od „<” oznaczają, że postacie mówią, zaś zaczynające się od „=” oznaczają deklarowane czynności, jakie postacie wykonują. MacMG – wiadomo – nie ma takiego rozróżnienia.

```
<MacMG> WIEC IDZIECIE DALEJ TA
ULICZKA, JEST MROK, CIEMNO,
WASZE ODDECHY ZNACZY ŚLAD
DELIKATNEJ MGIEŁKI
= Psyborg spocony przykleja
się do ściany, rozgląda się...
serce dudni...
<MacMG> JEST CHŁODNO, BLASK
KSIEŻYCA DAJE DELIKATNA
POSWIATE
<MacMG> NAGLE SLYSZYCIE ZNANY
WAM DŹWIEK... TAK DOBRZE
ZNANY...
<MacMG> SZCZEK PRZEŁADOWANEGO
KARABINKU AUTOMATYCZNEGO
<MacMG> Z LEWEJ STRONY, Z
BRAMY!
= Bies cofa się i przywiera do
ściany
= Psyborg pada i turla się pod
ścianę wyjmując dwa Pythony
<MacMG> JAKIŚ CIEN ZAMAJACZYŁ
Z TAMTEJ STRONY. I Z BRAMY
NAPRZECIWKO RÓWNIĘŻ.
= Bies pada na ziemię.
= Psyborg otwiera ogień z obu
spluw wciąż tocząc się po
ziemi.
<MacMG> MROK ZOSTAŁ MIGOTLIWIE
ROZŚWIETLONY PRZEZ SERIE Z
KARABINKU
<MacMG> ŚWIST KUL, RYKOSZETÓW,
CZERWONE BŁYSKI LASEROWYCH
CELOWNIKÓW
<MacMG> PSYBORG ZOSTAJE
ODRZUCONY NA ŚCIANĘ I PRZYWARŁ
DO NIEJ, CZUJE POTEŻNY BÓL I
PULSOWANIE W BARKU
<MacMG> PO ŚCIANIE ZA NIM
SPŁYWA KREW...
= Psyborg pokrywa ogniem bramę
naprzeciwko siebie
<Psyborg> fuck fuck FUCK
!!!!!!!!!!!!!!
<MacMG> PSYBORG: WYPALIŁŚ
RAZ, DRUGI... KTOŚ WRZASNAŁ
NIELUDZKO...
<MacMG> OBOK BIESA POTOCZYŁ
```

Muszę nieskromnie powiedzieć, że to właśnie ludzie z #rpg-pl najaktywniej działają na polu RPG w Sieci. To oni tworzą nieoficjalny netowy fandom polskiego RPG, założyli pierwsze listy dyskusyjne i strony WWW poświęcone grom fabularnym. To dzięki nim powstał projekt zrzeszenia wszystkich netowych rpg-owców pod skrzydłami domeny rpg.org.pl (która właśnie wystartowała). Także bywalcy kanału #rpg-pl jako jedyni (o ile mi wiadomo) z sieciowego społeczeństwa RPG organizują cykliczne zjazdy – właściwie należałoby powiedzieć mini-konwenty – ostatni miał miejsce w lipcu tego roku.

```
SIE GRANAT. JEGO METALICZNY
ODGŁOS POSTAWIŁ WAM WŁOSKI NA
KARKU, CIARKI PRZESZŁY PRZEZ
WASZE CIAŁA
= Bies zamarł z przerażenia:
„Oby to nie była prawda...
proszę...”
<Psyborg> UCIEKAJ
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
<MacMG> KA-BOOOOOM!
<MacMG> WRZASK TAMTEGO ZOSTAŁ
ZAGŁUSZONY JESZCZE POTWORNIEJSZYM
KRZYKIEM BIESA
= Psyborg wyjmuje granat i
odskakując od ściany pod którą
leżał wrzuca go w mijaną bramę
= Psyborg pada i odtacza się
kilka metrów pod przeciwną
ścianę
<MacMG> PRZED OCZYMA PSYBORGA
ZATAŃCZYŁY CIEMNE PŁAMY: W
SZOKU ZAUWAŻYŁ JAK BIES WYJAC
ZATACZA SIĘ OD ŚCIANY DO
ŚCIANY, STRZELAJĄC, BEZ JEDNEJ
REKI I NIEZŁEGO KAWAŁKA MIESA
NA TWARZY I PIERSI
<MacMG> PO CHWILI GŁUCHA
EKSPLOZJA I POTEŻNY BŁYSK –
PRZEZ MOMENT NIC NIE WIDZICIE.
BIES UPADŁ I DOGORYWA. Z BRAMY
Z WRZASKIEM WYPADŁA ŻYWA
POCHODNIA, PRZEBIEGŁA KILKA
METRÓW, NATRAFIŁA NA ŚCIANĘ,
ODBIŁA SIĘ OD NIEJ I UPADŁA.
ZNIERUCHOMIĄŁA.
= Psyborg przekoziółkowuje za
śmietniki
= Psyborg pierze w drugą bramę
która ma już naprzeciwko
<MacMG> JESZCZE KILKA STRZAŁÓW
Z DRUGIEJ BRAMY I WSZYSTKO
UCICHŁO...
= Psyborg puszcza spust... Dym
snuje się z luf... brzęk
ostatniej upadającej łuski...
i cisza...
<MacMG> I JESZCZE JEDNA
ZABŁAKANA KULA
```


PANORAMA

Od ponad dwóch miesięcy trwają prace nad nowym polskim systemem RPG. Pomysł (który jest realizowany z przerwami już od dwóch lat) narodził się w głowach osób z #rpg-pl – chociaż obecnie do prac włączyli się także czytelnicy usenetowej grupy pl.rec.gry.rpg.

USENET pl.rec.gry.rpg

Usenet, częściej nazywany po prostu "newsami" – polega na wymianie informacji (w formie listów elektronicznych) poprzez posegregowane tematycznie grupy. Każda taka grupa to jakby katalog na dysku, gdzie zgromadzone są listy od innych osób korzystających z owego katalogu. Jest to o tyle wygodne, że nasza prywatna skrzynka pocztowa nie jest zaśmiecana listami z grupy – jeżeli będziemy chcieli, sami możemy zajrzeć „na grupę” i przeczytać jej zawartość jak czasopismo. Jediną polską grupą newsową związaną z RPG jest pl.rec.gry.rpg (schemat nazwy jest prosty: pl- bo grupa

jest polskojęzyczna, rec- jak recreation, gry.rpg – to chyba jasne). Grupa ta nie jest zbyt aktywna (ok. 30 nowych listów dziennie), jednak na szczęście dosyć konkretna. I właśnie ta konkretność jest jej niewątpliwą zaletą: o ile na IRCu rozmowy 'specjalistyczne' na tematy pokrewne grom fabularnym toczą się raczej rzadko – na Usenecie zdecydowanie przeważają (choć zdarzają się też pytania typu „Czy ktoś gra w Diablo?” – ale to można po prostu kasować bez czytania).

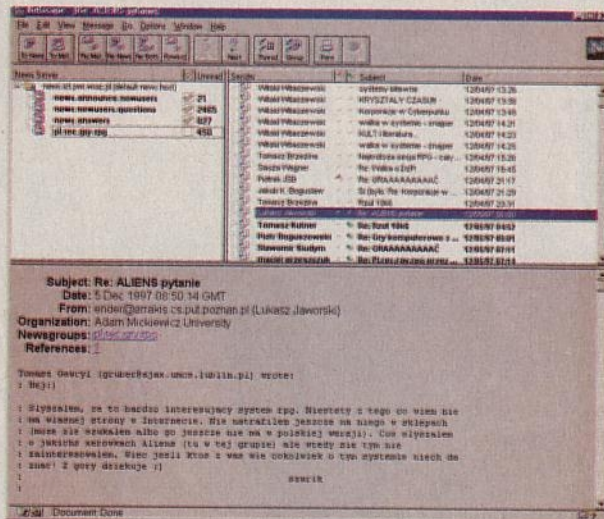
Jak już wcześniej wspomniałem, kilku czytelników tej właśnie grupy bierze udział w tworzeniu nowego polskiego systemu RPG. Jednak dyskusje na ten temat nie są prowadzone ani na forum usenetu, ani na IRCu – do tego celu wykorzystywana jest specjalna lista dyskusyjna.

LISTY DYSKUSYJNE rpg@lb.ists.pwr.wroc.pl rpg-system@lb.ists.pwr.wroc.pl

Listy dyskusyjne są bardzo podobne w działaniu do grup usenetowych – wymiana informacji polega na wysyłaniu zwykłych wiadomości pocztą elektroniczną. Różnica jest jednak zasadnicza: w przypadku Usenetu nikt na sztywno nie jest przypisany do żadnej grupy – w każdej chwili można przeczytać zawartość dowolnej innej. Natomiast czytelnik mailowej listy dyskusyjnej nie ma tej swobody: wszystko to, co inni subskrybenci wyślą na adres tej listy zostanie dostarczone także do jego elektronicznej skrzynki pocztowej. Gdy wypisze się z listy dyskusyjnej – traci z nią kontakt i nie ma możliwości przeczytania listów wysyłanych przez innych.

Jak wygląda sprawa RPG i polskich list dyskusyjnych? Przed paroma laty aktywnie funkcjonowało ich kilka, jednak zostały wyparte przez Usenet – głównie z powodu wzrostu liczby 'modemowców', którzy z oczywistych względów wolałi sami decydować o tym, co ma przejść za ich impulsy.

Obecnie wiem o istnieniu dwóch polskich list dyskusyjnych o grach fabularnych. Pierwsza – rpg@lb.ists.pwr.wroc.pl – powstała pierwotnie jako forum wymiany informacji pocztowych między bywałcami #rpg-pl, jednak obecnie lista ta rozrosła się już na tyle, że można ją nazwać ogólnopolską listą dyskusyjną o RPG.



Druga lista zrzesza osoby pracujące nad wspomnianym już nowym systemem – jej adres to rpg-system@lb.ists.pwr.wroc.pl. W odróżnieniu od poprzedniej jest to lista zamknięta – nie każdy może się do niej zapisać, nie każdy może rozłączać swój list do innych. O tych sprawach decyduje moderator – zabezpiecza to uczestników dyskusji przed śmieciami, listami nie na temat czy też przed przeciekami oryginalnych pomysłów do konkurencji.

JAK ZAPISAĆ SIĘ DO LISTY DYSKUSYJNEJ

Żeby zapisać się do listy dyskusyjnej „RPG”, należy wysłać maila (z konta, na które chcemy otrzymywać listy) z zawartością:
subscribe rpg na adres **majordomo@lb.ists.pwr.wroc.pl**
Po otrzymaniu potwierdzenia można już wysłać listy na adres **rpg@lb.ists.pwr.wroc.pl**
Jeżeli chciałbyś dołączyć się do dyskusji toczonych na liście „RPG-SYSTEM” – napisz do mnie **mackan@rpg.org.pl**

Za miesiąc przedstawię PBeMy oraz mój osobisty przegląd najciekawszych polskich stron o grach fabularnych. Do wirtualnego zobaczenia!

```
<MacMG> SLYCHAĆ KILKA
PRZYSPIESZONYCH ODDECHÓW
<MacMG> ULICZKA JEST PEŁNA
DYMU, CIĘŻKO ODDYCHAĆ. CZUĆ
SMRÓD SPALONEGO BIAŁKA...
LUDZKIEGO CIAŁA.
= Bieś woła cicho pomocy...
<MacMG> WIDZISZ PSYBORG CZER-
WONE LINIE MUSKAJĄCE ŚCIANE
NAD TOBĄ: CELOWNIKI LASEROWE
<MacMG> SŁYSZYSZ CICHE
RZEŹENIE BIESA
<MacMG> SŁYSZYCIE KILKA
URYWANYCH ROZKAZÓW WYDANYCH
PRZEZ RADIO
= Psyborg odbezpiecza granat,
przyciska go sobie do piersi i
trzyma...
<Psyborg> Nie dostaną chipa w
swoje łapy...
<MacMG> I PO CHWILI KROKI...
KILKA OSÓB WYSZŁO Z BRAMY...
<MacMG> CIEMNE POSTACIE. JEDNA
Z NICH PODCHODZI DO LEŻĄCEGO I
WIJĄCEGO SIĘ JESZCZE BIESA.
SPOGLĄDA NA NIEGO PRZEZ
PÓŁPRZEZROCZYSTY HEŁM
= Psyborg zamyka oczy i
zaciska zęby: „żegnaj
kumplu...”
<MacMG> WYCIAGA PRZED SIEBIE
SPLUWE I BEZ DALSZEGO ZAS-
TANOWIENIA... DWA STRZAŁY W
GŁOWĘ. PRECYZYJNE. STRZAŁY
ROZNIOSŁY SIĘ ECHEM PO
ULICZCE. KOLEJNA POSTAĆ ZBLIŻA
SIĘ DO SKURCZONEGO POD ŚCIANĄ
PSYBORGĄ
= Psyborg rozluźnia dłoń
trzymającą granat... łyżka
odskakuje...
<MacMG> I UPADAJĄC WYDAJE MET-
ALICZNY STUK. TAMCI SPOJRZELI
NA SIEBIE. I TO BYŁO OSTATNIE,
CO ZOBACZYLI. POTĘŻNA EKSPLOZ-
JA PONOWNIE WSTRZĄSŁA TĄ
ULICZKĄ.
```

[1]17:29 MacMG on #rpg-pl [+nt]



TALIZMAN



FRITZ LEIBER
JONATHAN CARROLL
SCENARIUSZE RPG
REWELACYJNE
DEBIUTY

W NASTĘPNYCH NUMERACH M.IN.
ROBERT SILVERBERG
GEORGE R. R. MARTIN
ROBERT A. HEINLEIN
HARLAN ELLISON

JUŻ WKRÓTCE:
POWRÓT YANSA!

PYTAJ W DOBRZYCH KSIĘGARNIACH I SALONACH EMPIK-u SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ NUMERÓW
ARCHIWALNYCH I BIEŻĄCYCH PROWADZI „CRASHLANDING” 00 559 WARSZAWA ul. CHOPINA 5a/22

G D Z I E K U P I Ć „ T A L I Z M A N ”

Powstaje sieć sprzedaży miesięcznika „**Talizman**”. Przypominamy, że nasze pismo nie jest dostępne w kioskach Ruchu, ani na stoiskach prywatnych sieci dystrybucji prasy. Jedyne miejsca, w których możecie nabyć „**Talizman**” to **dobre księgarnie** na terenie całego kraju. Nawiazanie kontaktu ze wszystkimi godnymi uwagi zajmie z pewnością jeszcze trochę czasu, ale już teraz podajemy listę (wciąż niepełną) adresów punktów, w których „**Talizman**” znajduje się w ciągłej sprzedaży:

BIAŁYSTOK

- Księgarnia „Akcent”, Rynek Kościuszki 17
- Księgarnia „Kamir”, Rynek Kościuszki 13

BIELSKO-BIAŁA

- DH „Klimczok”, ul. Cyniarska 11

BRZEG

- PP „Dom Książki”, ul. Sukiennice 4

BYDGOSZCZ

- Księgarnia „Współczesna”, ul. Gdańska 5
- Księgarnia „Powszechna”, ul. Broniewskiego 1
- „Złoty Smok”, ul. Gdańska 42

CIECHANÓW

- Księgarnia „Literka”, ul. Sikorskiego 11a

CHELM

- Księgarnia, ul. Lubelska 30

CZĘSTOCHOWA

- Księgarnia Antykwariat, Al. NMP 18
- Księgarnia „Kaja”, ul. Wyzwolenia 9
- Księgarnia „Literacka”, ul. Waszyngtona 22

ELBLĄG

- Księgarnia „Qvo Vadis”, ul. 1 Maja 35

GDAŃSK

- Księgarnia, ul. Grobla 2
- Księgarnia „Inferno”, ul. Panecckiego 1 (Gdańsk-Oliwa)
- „Centrum Książki i Grafiki”, ul. Grobla 3/12

GLIWICE

- Księgarnia „Spotkania”, ul. Zwycięstwa 31
- Księgarnia „Kultura”, ul. Zwycięstwa 17

GORZÓW WIELKOPOLSKI

- Księgarnia „Daniel”, ul. Chrobrego 9

JASTRZEBIE ZDRÓJ

- Sklep „Skorpion”, ul. Arki Bożka 2

JELEŃ-GÓRA

- Księgarnia, ul. Krótka 21

KATOWICE

- Sklep „ONO”, Pl. Karola Miarki 8

KIELCE

- Sklep „Świat Gier”, ul. Wesola 50

KLUCZBORK

- Księgarnia „Minerva”, Rynek 3

KRAKÓW

- Księgarnia „Suszczyński i S-ka”, ul. Sławkowska 10
- Sklep „Szeherazada”, ul. Bieńczycka 168/337

LEGNICA

- Księgarnia „Exlibris”, ul. Złotoryjska 25

LESKO

- Księgarnia „Bosz”, Rynek 2

LUBLIN

- PHU „Drago”, ul. Graniczna 10
- Księgarnia „Skryba”, Rynek 6

ŁÓDŹ

- Księgarnia „Pegaz”, ul. Piotrkowska 47/49
- Księgarnia „Komiks”, ul. Piotrkowska 50
- Księgarnia IMP, ul. Piotrkowska (DH Stanley Ip.)
- Księgarnia „Elif”, Piotrkowska 67 (Kino „Polonia”)
- Sklep „Clown”, ul. Piotrkowska 107

OLSZTYN

- „Książnica Polska”, Pl. Wolności 2/3

OPOLE

- Księgarnia „Nowa”, ul. Ozimska 8
- Księgarnia „Suplement”, ul. Bytnara-Rudego 3c

PILA

- Dom Księgarski „MJL”, ul. 14 Lutego 2

POZNAN

- Salon Prasy i Książki „Cafe Glos”, ul. Ratajczaka 35
- Księgarnia „Dobra Książka”, Pl. Wielkopolski 4
- Księgarnia „Pod Papugami”, Stary Rynek 63
- Księgarnia „Pod Papugami”, ul. Paderewskiego 3/5

PRZEMYŚL

- Księgarnia „Bosz”, ul. Borelowskiego 10
- Księgarnia „Bosz”, ul. Kościuszki 7
- Salon Muzyczno-Księgarski, ul. Piłsudskiego 1

RADOM

- Księgarnia „Literacka”, ul. Żeromskiego 83
- Księgarnia „Progresor”, ul. Malczewskiego 23

RZESZÓW

- Księgarnia „Artikom”, Pl. Wolności 14
- Księgarnia DK nr 235, ul. Krakowska 12A

SANOK

- Księgarnia „Bosz”, ul. Lenartowicza 2

SIEDLCE

- Księgarnia „Współczesna”, ul. Wojskowa 16
- Księgarnia „Swit”, ul. Piłsudskiego 68
- Księgarnia „Pegaz”, ul. Starowiejska 24

SLUPSK

- Księgarnia „Ratuszowa”, ul. Filmowa 5

STRZELCE OPOLSKIE

- Księgarnia „Qvo Vadis”, Rynek 14

SZCZECIN

- Księgarnia „Współczesna”, ul. Wojska Polskiego 44

TORUŃ

- Księgarnia „Hobbit”, ul. Szeroka 4

USTRZYKI DOLNE

- Księgarnia „Bosz”, ul. 29 Listopada 49

WALBRZYCH

- Księgarnia „Literacka”, ul. Słowackiego 4

WARSZAWA

- Księgarnia „U Izy”, ul. Wilecza 71
- Księgarnia „Saska”, ul. Brazylijska 9

ZAGÓRZ

- Księgarnia „Bosz”, ul. Piłsudskiego 14

ZAMOŚĆ

- Księgarnia Antykwariat, ul. Staszica 21
- Księgarnia im. Leśmiana, ul. Zamenhoffa 9

PYTAJCIE TAKŻE W SALONACH EMPIK-U!

Cześć!

Witam wszystkich w Nowiuśkim Roku i w imieniu całej redakcji życzę wszystkiego najlepszego, a przede wszystkim zdrówka, bo – jak mawiają babcie na całym świecie – jak się ma zdrówko, to się wszystko ma.

„Rzeczpospolita“ z 5 listopada 1997 opublikowała wyniki badań *AIESECu Polska* na temat zdolności, jakie powinien posiadać przyjmowany do pracy absolwent wyższej uczelni. Pytano o to pracodawców, oczywiście. No i Wam wymienię samą górę listy (nazwa i w procentach, ilu kolesi opowiedziało się za tą cechą): systematyczność – 93%, umiejętność rozwiązywania problemów – 90%, łatwość przystosowania się do nowych sytuacji – 89%, opanowanie w sytuacjach stresowych – 89%, operatywność – 88%, umiejętność pracy w zespole – 86%, realizacja założonych celów – 83%, umiejętność wykorzystania teorii w praktyce – 83%, zorientowanie na wyniki i jakość pracy – 79%, myślenie strategiczne – 78%, zdolności analityczne – 78%, kreatywność – 77%, umiejętność negocjacji – 71%. Reszta nas nie interesuje, bo to już jakieś 60% i niżej. Ale popatrzcie na wymienione cechy... widzicie coś wspólnego? Ja widzę. Otóż zwróćcie uwagę, Szanowni Przyjaciele, że wszystkie wymienione cechy rozwijają się przez RPG! Wygląda na to, że za jakiś czas, jeśli tylko pracodawcy zorientują się w temacie, będą zamieszczać w ankietach zgłoszenia do pracy dodatkowe pytanie: „Czy grał/gra Pan(i) w RPG?” A wtedy... Pomyślcie tylko...

Ok., starczy tego myślenia. Chciałbym w tym miejscu oficjalnie podziękować (w imieniu całej redakcji MiMa) Cydorowi, za to, że wykazał się zaangażowaniem, poświęceniem, pomysłowością i wrażliwością na ciężki, wręcz beznadziejny los redaktorów naszego skromnego pisma i w odpowiedzi na mój nieśmiały apel przysłał mi do redakcji piwo, które było naprawdę dobre, i którym to piwem kolektywnie podzieliłem się ze współredaktorami. Wielki to czyn i godny pochwały – co niniejszym czynimy. (Uwaga!) Chwalimy (Spocznij!). A tak zupełnie serio, to przyznam, że byłem niebawale zaskoczony. Dziękuję serdecznie.

Co do numeru z listopada ponoć wypadł nie najlepiej. A przynajmniej gorzej od numeru o horrorze. Cóż nie zawsze wszystko wychodzi. Zobaczymy jak ten. Jeśli chodzi o wyniki zapytania naszego Naczelnego, bez której to rubryki nie wyobrażacie sobie MiMa, to wygrał Almanach MG i... Listy. Przemyslcie.

A teraz oddaję Wam głos. Wracamy do górnolotnych dywagacji na temat elit i plebsu w RPG.

Ktoś tam kiedyś stwierdził, że gry fabularne stały się bardzo popularne i obniża to poziom rozgrywki. Niestety jest to prawda. Oprócz obniżania poziomu tacy

trzynastoletni gówniarze grający na lekcjach psują opinię innym. Ale jednak ciągle istnieje coś, co można nazwać elitą. Jest dla mnie oczywiste, że dwunastoletni gnojek nigdy nie będzie dobrze prowadził „W:M” czy takiego „Kulta”, bo jest za „młody”, za głupi i nie posiada wystarczającego doświadczenia, a jeżeli już zabiera się za „W:M”, „W:A” or something, to niech robi co chce. To już nie mój problem, byleby nie robił kichy na moich oczach. Coś takiego nie ma na pewno wpływu na to co robią duże firmy wydające systemy, zarówno dla mas, jak i dla tych bardziej ambitnych. Chociaż śmiać mi się chce, gdy czytam ogłoszenia typu: „Nowo powstały klub przyjmie graczy i MG w wieku 12-14 lat”. Pomyślałem sobie: co by było, gdyby taki 12-letni gnojek dorwał się do „Kulta”? Pominę aspekty moralne takiej konfrontacji... Facet mający pewien багаж doświadczenia i odpowiednie lata na karku powinien bez problemu poradzić sobie z opisem sceny wyuzdanego seksu, połączonego z krwawą orgią wśród wnętrzości ofiar masowego mordercy. Znacznie młodszy MG-gnojek nic takiego nie wymyśli – szczytem jego możliwości będzie ewentualnie scena walki z mordercą z udziałem substancji zwanej krwią, keczupem itp. Ogólnie rzecz biorąc sprawa wygląda tak: jedni dopuszczają się profanacji, a drudzy ciągle ulepszają RPG. Ale kiedyś ci młodzi dorosną i zrozumieją (uwaga cytuję:) „uprawianie zaawansowanego RPG”.

Beviz

Takie listy zawsze mną wstrząsają i nie byłbym sobą, gdybym nie przedstawił swojego zdania i kontrargumentów do dyskusji. **Po pierwsze:** skąd się wzięła teza, że jeśli coś jest popularne, to ma niższy poziom? Im coś popularniejsze, tym poziom wyższy, bo trafia na więcej jednostek wybitnych (oczywiście także błota), nieprawdaż? Widziałeś kiedyś konkurs skoków narciarskich? Widziałeś zawodników Wielkiej Brytanii? Skoki narciarskie to chyba nie jest ich sport narodowy, prawda? Bo gdzie niby mają ćwiczyć? I co? Anglicy wygrywają? Niby sport mało popularny... to gdzie, cholera, Anglicy na podium? Twoja teza jest ze wszech miar fałszywa!

Po drugie: znów nie trafieś. Wielkie firmy nie reagują na początkujących graczy? A „Fright Night Series” „Chaosium”? Toż to seria dla młodych! Cała seria! A „Portal” do Magic.a WoTC? Uproszczone zasady... Dla koneserów? Jest taki dowcip z czasów komunizmu. Pani pyta w szkole dzieci: – Kto jest waszym wzorem człowieka? Wstaje Jasio i mówi: – Stalin, proszę pani. Pani: – Dobrze Jasiu, piątka. Jasio siada i szeptem mówi: – Sorry, Winnetou, biznes is biznes.

Sorry, Beviz, wszystko by ładnie wyglądało gdyby firmy nastawiały się na elitę... ale biznes is biznes. Byliby chyba ośmi,

gdyby zrezygnowali z takiej żyły złota (sic!). Znasz zapewne te sceny: „Tatusiu kup mi buuuuuusteeeeerrrr! Taaaaatooooo!”; więc wiesz o co chodzi.

Po trzecie: twój przykład mnie rozwalił. Że doświadczonym MG okażesz się wtedy, gdy opiszesz (uwaga cytuję:) scenę wyuzdanego seksu, połączonego z krwawą orgią wśród wnętrzości ofiar masowego mordercy? Nie przesadzaj. Przecież to najmniejsza linia oporu, *Kult* na tym nie polega. Bez komentarza; chyba nie muszą nic dodawać, bo czym to się różni od zwykłej rzeźni?

Z jednym faktem muszę się jednakże zgodzić. Mianowicie z tym, że grając na lekcjach i w szkole młodzi gracze zaniżają i wypaczają obraz RPG. Naprawdę przygotowane sesje, proste scenariusze na pewno nie dodają splendoru idei gier fabularnych. Smutne jest zaś tylko to, że nic się z tym zrobić nie da.

Czytelnik z Gdyni (nie podpisał się nigdzie) napisał coś takiego:

Moja propozycja to osobny dział, chociażby jednostronicowy, prowadzony przez młodych dla młodych. Wpadłem na ten pomysł czytając list, który napisał ktoś, kto nigdy w przygodzie nie miał hektolitrow krewi (elitarny roleplayowiec). Nie chcę używać mocnych słów, ale ręce opadają. Czy ten ktoś gra w ten sposób: „Spotkaliście demona Khorne’a, wiele razy silniejszego od Was. Demon zamiast rzucić się na Was, wyciąga dwa piwa i stolik połowy, a do tego ogóreczki”. To przerażające!

Idea trafna. Połowę roboty mam z głowy, bo już wiemy jakie sceny charakteryzują elitę graczy. Po drugie, radzę zwrócić uwagę na zwrot: *Nie chcę używać mocnych słów*. A po trzecie, co Wy na to?

Następny list z wesołej serii.

Całkowicie zgadzam się z autorami listów na temat „dzieciarni” w RPG. Dobrze wyrazili się ves Hetfield i Theopilus de Profundis: „chamstwo i dzieciarnia pcha się do RPG”. I tak samo jak im, wcale mi się to nie podoba. Tak samo jak oni i ja chciałbym, by gry fabularne były, tak jak kilka lat temu „elitarną rozrywką dla ludzi myślących”. Tworzyliśmy elitę! Wśród kogo? Wśród tych wszystkich ludzi, którym słowo gra kojarzy się z tylko z „Chińczykiem”, ewentualnie z pokerem. Wśród tych wszystkich, dla których wyobraźnia jest tylko pustym słowem i nawet nie wiedzą, że takie coś mają.

Przemek „Sanders” Pasikowski nie myli się, mając mieszane uczucia czytając o „Kubusiu, lat 14...” A pytać, panie Miłoszu, dlaczego boimy się młodych graczy, można tylko wtedy, gdy się nigdy nie widziało sesji 14-15 latków. Ja widziałem. Nie życzę nikomu. Ja bym tego nie nazwał normalnością. To jest tylko „inna gra”. I pan, panie Miłoszu, zapewne też by zmienił zdanie, gdyby miał pan okazję przy takim

LISTY

ANKIETA

ocena numeru
1'98 (49)

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

Skala ocen:

1 – tragiczne!
5 – świetne!

OCENA

Nowy wygląd pisma	[4]
Recenzje	[3]
Raczej Potulni Gracze	[3]
Listy	[4]
Okiem Zewnętrznym.....	[3]
Wieści.....	[4]
Miasteczko Yarmie.....	[3]
Kto dziś prowadzi?.....	[4]
Krasnoludy nie gęsi	[4]
Kroniki Raedwaldeburskie	[5]
Frutti di Mare	[4]
Księga cudów	[5]
Śniadanie mistrzyń	[5]
Kompania pana Polickiego ..	[3]
Wszystko zostanie w... ..	[2]
Nieregulamik.....	[2]
Wywiad	[2]
Kraina Goblinów	[5]
Thrud	[5]
Warzone.....	[3]

OGŁOSZENIA

Kupię, sprzedam, zamienię...

Sprzedam *Talizmany* (nr 1-4), *Złotego Smoka* (nr 1), WFRP (podręcznik), Potępieńca, *Galerię Bohaterów*, „Krew Elfów” i „Czas pogardy”. Radosław Usowicz ul. Norwida 11 m. 5; 16-300 Augustów. Tel. (0119) 643-40-27.

Sprzedam archiwalne *MiM* oraz dodatki do *Warhammera* po atrakcyjnych cenach. Marcin Dublaszewski ul. Orłowicza 35/13. 10-684 Olsztyn.

Najchętniej zagrałbym z...

Zagram w dowolny system. Gram w WFRP i KC. Przemek Wesołowski ul. Słowackiego 55, Lubartów 21-100. Woj. lubelskie.

Poszukiwany (żywy lub martwy) mistrz gry do WFRP. Drużyna maniaków czeka. Podręczniki do wypożyczenia. Piotr Prządka „Lestat”, 42-224 Częstochowa, ul. Iwaszkiewicza 2/72. Tel. 22-16-64.

Poszukujemy pary graczy oraz MG z Kołobrzegu i okolic. Wiek 15+. Tel. 3572446 – prosić Michała lub 3523663 – prosić Tomka. Telefony między 15.00 a 20.00.

Doświadczeni (ciężko) Gracze szukają dobrego (*samarytanina*) Mistrza (lub Mistrzynie) Gry z Warszawy. Raczej storytelling (*ale niekoniecznie*). Zdesperowani Aśka i Leszek. Tel: (022) 49-71-63 (prosić Aśkę).

Pilnie potrzebny MG z powołania (15-17 lat) do poprowadzenia 4-6 osobowej niedoświadczonej drużyny poszukiwaczy przygód przez mroczne ścieżki Starego Świata. Chcielibyśmy zagrać także w inne systemy fantasy. Zgłoszenia tylko z Gdyni i bliższych okolic. Kontakt: Gdynia Dąbrowa tel. 29-09-15 (prosić Pawła).

Poszukiwani żywi lub martwi fanatycy RPG z okolic woj. Zamojskiego. Łukasz Kudelka 23-460 Józefów ul. Leśna 46, tel. 878 282 – prosić szefa.

Mistrzowie Gry (sztuk 3, staż trzyletni), wraz z niewielką, choć już doświadczoną drużyną (sztuk 6, staż patrz MG) nawiążą kontakt z graczami i MG z urodzenia bądź z powołania z Lublina i okolic w celu wspólnego grania (systemy dowolne, bylebyś miał podstawkę), a w przyszłości być może założenia jakiegoś klubu. Konrad Bielecki, Lublin, tel. 524-28-28 (w godz. 14.00 – 16.00).

Poszukuję graczy do MERPa i DT. Maciek Solecki ul. Armii Krajowej 2A m 1; 28-100 Busko-Zdrój.

Nawiążę kontakt z graczem, który interesuje się DT. Posiadam ciekawe karty z legionu ciemności i nie tylko. Michał Krzynówek, ul. Partyzantów 29 m 5; 10-526 Olsztyn. Tel. (089) 523-56-30.

Gracze w AD&D z Białegostoku i okolic łącznie się ze mną. Tomasz Marciszewski, 15-007 Białystok ul. Towarowa 10 m 68. Tel. 326-910.

Poszukuję graczy grających w każdy system fabularny i gry karciane w celu utworzenia klubu. Wiek – bez ograniczeń. Piotr Serwatka; os. Kopernika 12/15; 83-200 Starogard Gdański. Tel. (069) 161-27-29.

czymś być. Jeden z graczy po pół godzinie gry wychodzi trzaskając drzwiami, „bo on nie będzie grał, bo MG oszukuje”. A MG powiedział tylko: „Zginąłeś, stary”. Niestety, nie mógł powiedzieć nic innego po tym, jak ów gracz, grając łowcą na 0 poziomie (KC) wszczął w karczmie burdę z 4 krasnoludami. To był jeden. Drugi właściwie przez całą sesję milczał jak głaz, bo MG mazał mu schować (na czas gry, of course), katalog samochodowy, który mu, jako czarnoksiężnikowi nie był chyba do niczego potrzebny.

To były KC, a gry z taką „przyszłością RPG” np. w *Wampira*, czy „Zew” naprawdę sobie nie wyobrażam. Ja mam 20 lat, moi gracze mają 18-20 lat, a i z nimi bywają trudne chwile. Ale oni przeszli już etap „wygrzewu”. Niestety my, starzy wyjadacze, jesteśmy w mniejszości i to nie jest „modlenie się do przeszłości”. To po prostu ponura prawda. (...)

Leszek „Horacy” Horak

Jeśli elita, to grupa ludzi, która szczęśliwie miała okazję zapoznać się z nową formą rozrywki, a Ci co nie mieli tej szansy... to w ogóle niech idą się wyspać, a najlepiej zastrzelić, to ja się wypisuję. To a propoz elity wśród tych, co znali tylko Chińczyka i pokera.

Po drugie, ciągle nie wiem dlaczego bać się czteremastolatków? Że kiepskie sesje? Co to ma do rzeczy?

Z Waszych listów niezmiennie wynika, że aby dostąpić „zaszczytu” wejścia do elity graczy, wystarczy mieć powyżej 17-20 lat. Też dziękuję za taką elitę. Wiecie jak nazywa się klub dla ludzi powyżej 65 lat? Dom starców. Wymyślmy taką nazwę dla naszej elity, tylko z obniżonym progiem wieku.

Po trzecie: śliczny opis sesji, brawo. To ja też coś mam dla Ciebie, Leszku. Gram nie od dziś, prowadziłem nie tylko 14-latkom ale i 6-latkom. Widziałem całkiem sporo sesji, także ludzi 40 letnich. Też znam kolorowe przykłady. Proszę bardzo: facet, lat około 40, gra w WFRP i ma pierścień, który zamówił sobie w gildii magów. Pierścień wyposażony jest w dwa oczka, po przeciwnych stronach obrączki. Na jednym, w szlachetnym kamieniu wyrzeźbiono scenę kopulacji dwóch facetów, na drugiej stronie kobiety z mężczyzną. Jak odwrócić „facetami” do góry – na postać gracza „leca” faceci. Jak stosunkiem hetero – kobiety. Fajne? Pewnie, że 14-letni gracz tego nie wymyśli. Ale czekaj – mam dalej. Pierwsze słowa tej postaci w grze: „Jesteśmy w mieście? Idę na dziwki”. Hmm... to też nie w stylu 14-latka...

A tym czasem żegnam i jak zwykle czekam na listy.

Czymcie się

Mitosz

P.S. I co, dotrwaliście do Nowego Roku w Sylwestra?

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

50 NUMERÓW MINĘŁO

Cztery powody dla starczych wspominków: miesiąc temu ukazały się „Kryształy czasu”, za miesiąc pięćdziesiąty numer „Magii i Miecza”, za dwa miesiące pięćlecie pisma, Kurzymis i Kreczmar mają w sumie pięćdziesiąt lat. Młodość minęła, panowie...

Przyznam szczerze, że w RPG grałem tylko dwa razy w życiu. Raz w system „Tonon”, gdzie wcieliłem się w postać butelki coca-coli i raz w „Zew Cthulhu”, gdzie odgrywałem pisarza sf ze skłonnością do alkoholu. Tak więc nawet przy najlepszych chęciach trudno mnie uznać za fana rpg. Jednak tak się jakoś złożyło, że uczestniczyłem w bardzo wielu działaniach związanych z powstawaniem rynku gier fabularnych w Polsce. Dlatego też, z okazji czterech jubileuszów, postanowiłem nie pisać panegiryków na cześć wydawcy, tylko opowiedzieć kilka luźnych historyjek, których autentyczność (przynajmniej w ogólnym zarysie) gwarantuję.

W czasie jednego z pierwszych spotkań poświęconych tworzeniu nowego pisma o grach fantastycznych, jeszcze w siedzibie firmy „Sfera”, Maciek Makowski, Jacek Rodek i inne zgromadzone osoby długo debatowały, który system powinien ukazać się w Polsce jako pierwszy. Padały dwa tytuły. Start z innymi grami miał, wedle rozdyktowanych panów, zapewnić frajerskiemu wydawcy pewne bankructwo. Owe dwa systemy to „AD&D” i „Gurps”.

Kilka lat temu Jacek Rodek, szef „Maga”, zaproponował mi zredagowanie tłumaczenia „Warhammera”. „Tłumaczenie jest niezłe – powiedział – i jest to jakieś 200 stron maszynopisu. Zapłać ci tyle i tyle”. Wziąłem tę robotę. Tłumaczenie? Hm, w zasadzie tekst został napisany od nowa (liczba redaktorów na stronie tytułowej przekracza liczbę hobbitów, które mieszczą się w psiej budzie). Liczba stron? Gdzieś ze 400. Moje honorarium? Bez zmian. Takie życie...

Andrzeja Miszkurkę i Tomka Kreczmara poznałem kilka lat temu, jeszcze jako licealistów. Przeszli dobrą szkołę starego warszawskiego klubu SFAN (to też mój klub), polegającą generalnie na krytykowaniu wszystkiego, czego klub SFAN sam nie robił. A że obaj byli graczami, nie omieszkali się podzielić ze mną swymi opiniami o pierwszych numerach „MiMa”. Nie zacytuje, bom kulturalny człowiek. Krytyką taką zajmowało się potem całe mnóstwo rolkowych wyjadaczy, którzy w dawnych

czasach byli *macho*, bo mieli ksero ksera podstawki do AD&D. Opinie owych speców brzmiały z grubsza tak: „Artykuły złe, ujęcie złe, systemy złe, tematyka zła, ryśunki... no dobra, ten Musiał to nawet może być”. Jednakże na propozycję współpracy i pisania tekstów (takich świetnych, rzecz jasna) nie reagowali. Albo reagowali i przysłali takie knoty, że... Nieliczne wyjątki? A zajrzyjcie do stopki.

Ponieważ cały „MiM” był zły (co oczywiście wiedzą wszyscy rolplejowi *macho*) należało zakładać własne świetne (bo redagowane przez rolplejowych *macho*) gazety. Jedna z nich w swoim pierwszym numerze skrupulatnie wypunktowała wszystkie błędy tłumaczenia podręcznika do „Warhammera”. Niestety, redakcja zapomniała policzyć literówki, błędy ortograficzne i interpunkcyjne ze swojego pierwszego numeru (no, ale rolplejowi *macho* mogą się mylić).

Właśnie przeczytałem długie partie podręcznika „Kryształów czasu”. Nie wiem, jak wyszła twórcom mechanika gry, bo się na tym nie znam. Ale autorzy opisują rasy, historię, geografii i bestiariusz Orchii, a także radzący jak dobrze układać i prowadzić przygody, wykonali kawał naprawdę solidnej roboty. Warto było poczekać na tę prezentację świata. Z drugiej strony – szkoda. Nie ma już milionowego miasta żywiącego się złapanymi w jeziorze rybami. Nie ma pięćdziesięciotysięcznych garnizonów na skalistych wysepkach. Nie ma rycerzy w płytowych zbrojach, przeskakujących przez trzymetrowe mury. Zabrakło kamienia dwuręcznego ciężkiego, a także pumpów przyzwania.

Napisałem pierwsze w Polsce opowiadanie do systemu rpg. „Bardzo cenny pierścień” ukazał się oczywiście na łamach „MiMa”. Zażartowałem sobie wtedy, że ponieważ to jedyne opowiadanie w tej gazecie, to być może czytelnicy dadzą mi nominację do nagrody im. Janusza Zajdla, przyznawanej na Polconie. Dali. Paru moich kolegów po piórze i długopisie do dziś mi nie może tamtej nominacji wybaczyć.

Przygotowywałem dla telewizji program o grach fabularnych. Jednym z jego punktów była sonda uliczna (przeprowadzana sprytnie pod warszawskim sklepem „U Izy”). Pytanie: „Co cię bawi w rpg?”. Odpowiedź: „To, że dziś rano zabiłem dwadzieścia martwiaków”. Inne pytanie: „Czym się różnią ludzie od robotów?”. Odpowiedź: „Ręce. Ludzie mają ręce”.

Jacek Komuda to jeden z autorów systemu „Dzikie Pola”. O Polsce szlacheckiej wie zapewne prawie wszystko i trzeba tu powiedzieć, że posiada wiele szlacheckich umiejętności. Wybraliśmy się kiedyś do Puszczy Knyszyńskiej pojeździć konno (to znaczy on miał jeździć, a ja piec barana przy ognisku). Jacek wskoczył na konia i nim reszta wycieczki powoli zatruchtała, on już galopował z okrzykiem „Bij! Zabij!”. Galopował pięknie. Wszyscy mieli wielkie oczy: ja, pozostali jeźdźcy, instruktor. Koń Jacka też.

W pracy redaktora gazety bardzo przydatne są ankiety dla czytelników. Można z nich dowiedzieć się wiele o gustach, oczekiwaniach i opiniach odbiorców. Ankiety takie robiliśmy też w „MiMie”, kiedy byłem jego redaktorem naczelnym. Na przykład pytaliśmy: „Czy w naszym piśmie, powinno być więcej czy mniej przygód?”. 50% respondentów mówiło, że więcej, natomiast połowa, że mniej. Albo odwrotnie. Tak, ankiety zawsze były bardzo przydatne.

Rekord wielkości drużyny, jaki widziałem w czasie konwentu (pierwsze warszawskie „Lato z fantastyką”) – trzynaście osób w grupie. Zagaiłem, czy to da się jakoś opanować. „Spoko. – MG odpowiedział gwarą. – Nie takie grupy się prowadziło!”

Na łamach „Magii...” pojawiło się wielu polskich pisarzy, znanych z pism literackich i książek fantastycznych: Eugeniusz Dębski, Jarek Grzędowicz, Jacek Komuda, Konrad Lewandowski, Tadeusz Oszubski, Jacek Piekara, Andrzej Sapkowski, Mirosława Sędzikowska, Artur Szrejter, Dariusz Zientalak (i ten, no, jak mu tam, Kołodziejczak). Pisywali opowiadania, publicystykę, felietony, recenzje. Pomimo to większość tzw. „starych fanów” do MiMa nie zagląda. Bo i niby po co?

Gry zabijają literaturę! Gry zabijają fandom! Tak mówią. Mam inną tezę: gracze najprawdopodobniej URATOWALI fandom. Klub jest środowiskiem naturalnym graczy, którzy potrzebują grupy do zabawy, wspólnej biblioteki i drogimi podręcznikami, klubowych zestawów figurek. Bez graczy stare kluby zamieniłyby się w kółka różańcowe (albo antyróżańcowe, w zależności od politycznych upodobań), gdzie kilku niemłodych smutasów (choćby w wieku Kurzymisia i Kreczmara) złapałoby piwo i wspominało, jak to kiedyś było fajnie, a jaka dziś ta młodzież zepsuta.

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Ale sprawiedliwości zawsze stanie się zadość, o wy, gracze, mordercy literatury (zbrodnię tę udowodniły na łamach poważnego pisma dwie panie, o ironio, pisujące też dla „MiMa“)! Na naszym podwórku sprawiedliwość tę odczułem namacalnie, gdy na którejs „Szedariadzie“ usłyszałem fragment rozmowy dwóch poważnych rolplejowców: „Cholera, na konwentach coraz więcej karciarzy – oni zabijają rpg i fandom!“.

A propos zabijania. Raz grałem w rpg na żywo. Skończyliśmy zsyłać nowy numer „MiMa“, jak zwykle koło czwartej nad ranem. Różnym krokiem ruszyłem z redakcji do domu. Cóż, nie spodobałem się tzw. grupie awanturników, czyli trzem lekko namgazowanym facetom idącym tą samą ulicą. Zaproponowali walkę i chcieli rzucać kośćmi. Moimi, niestety.

Kochana redakcjo „Magii i Miecza“ (lista nazwisk w stopce)! Bardzo was lubię. Życzę wam kolejnych 500 numerów i 50 lat istnienia (i żeby was wtedy było stać na sztuczne szczęki).

Dziękuję za uwagę.

Tomasz Kołodziejczak

PS Wspominki wspominkami, jubileusz jubileuszem, lubienie lubieniem... Kurzymisiu, redaktorze naczelny, czy ty wiesz, że od półtora roku nie podnosisz mi stawki za teksty? A wiesz, co to jest inflacja?

RECENZJE

W ostatnich dniach listopada i pierwszych grudnia sypnęło nowymi tytułami – to wydawcy mają nadzieję, że w wielu listach adresowanych do Świętego Mikołaja znajdzie się punkt „Powieść fantastyczna”. Przyznaję się od razu, że nie zdołałem przeczytać choćby połowy nowych książek, więc pewnie recenzje części z nich trafią do następnego numeru (tym bardziej, że stycznia będzie wydawniczo raczej nieżywy). Od razu mówię: nie natrafiłem na żadną nową rzecz, która by mnie zmusiła do padnięcia na kolana. Najciekawsze wydały mi się dwa wznowienia.

ŚWIAT ROCANNONA to powieść Ursuli LeGuin, pierwszy tom trylogii Hain. Książka przedstawia planetę zamieszkaną przez istoty jakby wzięte z dawnych mitów – rycerzy, smoki, trolle. Nie jest to jednak powieść fantasy, a sf. W tej feudalnej krainie ziemscy astronauta prowadzą badania archeologiczne. W pewnym momencie muszą dokonać wyboru – pozostać jedynie obserwatorami, czy też pomóc tubylcom w ich kłopotach i włączyć się w bieg dziejów. Temat i problem znany z wielu dzieł sf, a wykonanie LeGuin jest jednym z najciekawszych, z jakim się zetknąłem.

Miłośnicy twardej sf nie zawiodą się powieścią C. J. Cherryh pt. **PRZYBYSZ**. Oto astronauta z międzygwiazdowego statku stykają się z obcą i bynajmniej niezbyt przyjaźnie nastawioną rasą. Czy ludziom uda się dogadać z wojowniczymi atevi? Od tej

misji zależeć będzie los nie tylko załogi kosmolotu, ale być może całej ludzkości. Cherryh to pisarka bardzo popularna w Stanach (dwie nagrody Hugo!), w Polsce mniej znana (m.in. z powieści „Ludzie z gwiazdy Pella”). Szkoda.

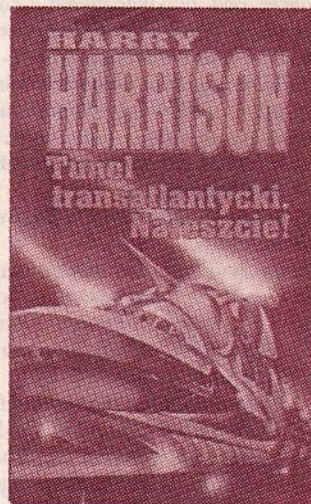
Drugie wznowienie, to książka Carla Sagana pt. **KOSMOS**. Na jej podstawie nakręcono dość nudnawy film, jednak sama powieść stanowi lekturę znakomitą. Carl Sagan, nie żyjący już astronom i popularyzator nauki, prezentuje porywającą wizję pierwszego kontaktu z obcą cywilizacją – ściśle trzymającą się naukowej metodologii, a jednocześnie przesyconą romantycznym zachwytem nad cudownościami Wszechświata.

Teraz czytadłka.

TUF WĘDROWIEC George’a Martina to zbiór opowiadań o perypetiach międzygwiazdowego kupca, tytułowego Tufa. Sako bohater w dość przypadkowy sposób zdobywa relikw potężnej niegdyś cywilizacji – gigantyczny statek kosmiczny-laboratorium, w którym zgromadzono wielką liczbę genów istot ze wszystkich zakątków galaktyki. Kiedyś pojazd ten był maszyną wojenną, przynoszącą biologiczną zagładę całym planetom. Tuf chce uczynić z niego narzędzie ratowania światów zagrożonych różnorodnymi klęskami ekologicznymi. Luźno powiązane ze sobą nowele prezentują przygody Tufa na licznych planetach. Całość utrzymana jest w lekko naiwnym, ale sympatycznym klimacie space opery.

Literatura grozy przeżywa obecnie mały kryzys – powieści ukazuje się niewiele, Polaków piszących w tej konwencji prawie nie ma, a na półki wideo trafia sporo szmelcu. Z przyjemnością anonsumuję więc pojawienie się zbioru opowiadań **PIEKŁO JEST MIEJSCEM BARDZO INTYMNYM**. Książka zawiera 11 nowel grozy, luźno nawiązujących tematycznie do „Piekle” Dantego. Opowiadania są różnej jakości, każdy czytelnik będzie miał innych faworytów. Wśród autorów, oprócz figur mi nie znanych, znalazły się też takie osoby jak Wolfe, Ellison, Watson i Lumley. Dla zachęty zagadka z tytułowego opowiadania zbioru: jak wygląda piekło, do którego idzie Adolf Hitler?

TUNEL TRANSATLANTYCKI. NARESZCIE! to bardzo sympatyczna powieść



Harry’ego Harrisona. Historia alternatywna – mamy drugą połowę XX wieku, Wielka Brytania wciąż odgrywa wielką rolę jako imperium kolonialnego, zachowując strukturę społeczne statecznego, eleganckiego i gustownego XIX stulecia. Grupa biznesmenów postanawia zrealizować gigantyczny projekt inżynierski – kolejowy tunel pod dnem Atlantyku, łączący Anglię z jej kolonią w Ameryce Północnej. Zadania tego podejmuje się genialny inżynier, niejaki Augustus Washington, potomek niesławnej pamięci George’a Washingtona, amerykańskiego buntownika przeciwko koronie brytyjskiej, straconego dwieście lat wcześniej.

Polskę w tym omówieniu reprezentuje Ewa Białołęcka, twórczyni świata Lengorchii. W książce **TKACZ ILUZI** znajdziecie tytułowe opowiadanie (za które autorka dostała nagrodę imienia Janusza Zajdla w roku 1994) oraz kolejne opowiadanie o losach obdarzonego mocą tworzenia doskonałych iluzji, głuchoniemego Kamyka. Chłopiec trafia do szkoły magów, poznaje smoczą rodzinę, musi stawić czoła piratom, groźnym wężoludzkim lamiom i starszym magom, pilnie strzegącym swych tajemnic.

W swej pierwszej książce pisarka mniej skupiła się na opisie Lengorchii, jego historii, geografii czy politycznych warunków, a bardziej na przedstawieniu losów niewielkiej grupki bohaterów: Kamyka, jego przyjaciela – smoka imieniem Pożeracz Chmur – i kolegów z akademii magii.



Sylvia Kira Żabińska

SZEDARIADA X

(Wrocław, 9-11 listopada 1997)

Dziesiątą z kolei Szedariadę należy uznać za wyjątkowo udaną. Nie zamierzam przez to sugerować, że poprzednie były tragiczne - narzekać można głównie na "miłośników fantastyki" niszczących szkoły z trudem wynajmowane na imprezę. Trzeba też jednak uczciwie przyznać, że zdarzało się, iż niewiele więcej mieli we Wrocławiu do roboty. Jednak tym razem program obfitywał w smakowite fantastyczne kąski, a ochroniarze pod przywództwem Lemona (Mikołaja Lemańskiego) pilnowali porządku przez cały czas trwania konwentu - pięciu amatorów napojów procentowych, łamiących zakaz spożywania alkoholu na terenie imprezy, usunięto z gościnnych murów szkoły nr 104 jeszcze przed oficjalnym rozpoczęciem imprezy.

A co do samej Szedariady... Zaczniemy może od minusów.

Największym odczuwalnym mankamentem okazał się brak tablicy, na której MG mogliby zapisywać anonse o prowadzonych przez siebie sesjach, a gracze szukać ewentualnych wolnych miejsc. Niektórzy domagali się także przywrócenia instytucji dyżurnych Mistrzów Gry. Co do tej ostatniej sprawy, to wzbudza ona kontrowersje już od dłuższego czasu. Z jednej strony organizatorzy skarżą się, że część dyżurnych MG zgłasza się po zniżkę przy wejściu, a potem przepada gdzieś w przepastnych zakamarkach konwentu. Z drugiej strony można też zrozumieć graczy, szczególnie tych nowych, którzy nie mają jeszcze zbyt wielu możliwości, by załapać się na sesje prowadzone przez znajomych. Jako pozostałe niedogodności można już chyba tylko wymienić brak pryszniców i śniadania podawanego rano przez organizatorów. Na zbyt małą liczbę sal nie zamierzam narzekać, bo po prostu taki był budynek. Można było zorganizować Szedariadę tam albo nigdzie. Gratulacje dla organizatorów, że wybrali to pierwsze rozwiązanie.

No dobrze, a teraz o pozytywach i o programie.

Część konwentowych bywalców mocno zdziwił fakt, że prawie wszystkie punkty

programu odbyły się i to odbyły się o czasie. Co więcej, rzeczywiście było w czym wybierać - listopadowa Szedariada obfitowała w turnieje i konkursy. W dwóch salach rozgrywano partie Warhammer Fantasy Battle, Magic: TG typ 1 i 2, Warzone, Star Wars - Card Game oraz prezentowano Epic'a 40.000. Z konkursów można wymienić: konkurs wiedzy o Obcym (Alien), o twórczości Michaela Moorcocka, filmowy, Tolkienowski, wiedzy o Warhammerze 40.000, Star Wars, Ars Magice, klubowy z wiedzy o fantasyce, muzyczny i (uwaga!) konkurs piękności. Zainteresowani mogli się także udać na randkę w ciemno - i nie oznaczało to bynajmniej spotkania z głodną wampirzycą. Mniejszym niż zazwyczaj zainteresowaniem cieszył się natomiast Puchar Kalessina.

Odbywały się także seminaria. W poniedziałkowy ranek Piotr Cholewa i Ela Gepfert zastanawiali się nad sensem istnienia klubów, a później doradzali, jak zorganizować porządną konwent. Po południu Michał Oracz przybliżył słuchaczom tematykę snów, wyjaśniając ich pochodzenie i spekulując czy powinno się je traktować jako fakt fizjologiczny, czy jako zjawisko nadnaturalne. Michał Madecki opowiadał o pracy współczesnego detektywa - co tak naprawdę mu wolno i jak to wygląda w polskiej rzeczywistości. Konrad Lewandowski zastanawiał się nad pochodzeniem indywidualizmu, a Jarosław Grzędowicz podpowiadał słuchaczom, jak można napisać bestseller. Dżawor (Paweł Jawor) przedstawił własne doświadczenia związane z tworzeniem gier, które o wiele bardziej przypominały przedstawienia teatralne niż „turlane” sesje przy stoliku. Później, razem z Kotem (Andrzejem Ostrowskim), ten sam prelegent rozważał, której z frakcji Świata Mroku przypadnie ostateczne zwycięstwo. Niżej podpisana miała okazję poprowadzić seminarium o wiedźmach i czarownicach, sposobach i zakresie ich działania oraz o wizerunku (w różnych kulturach) kobiety zajmującej się magią.

Z autorów pojawili się: Jarosław Grzędowicz, Dariusz Zientalak jr, Konrad T. Lewandowski, Rafał A. Ziemkiewicz, Jacek Ingot, Eugeniusz Dębski.

Na terenie szkoły działały antykwariat i sklep „Centrum Gier” oraz bufet, ratujący niektórych od śmierci głodowej.

Warto też poświęcić chwilę uwagi odbywającym się w ramach konwentu LARPOm. Ze względu na ograniczenia lokalowe miały one miejsce głównie w nocy, gdy istniała możliwość zaanektowania na ten cel sal, w których w dzień odbywały się inne punkty programu. Mimo niesprzyjających warunków emocji nie brakowało, a większość uczestników nieźle się bawiła. Zarówno zorganizowany przez Kota (Andrzeja Ostrowskiego) i Dobrą (Dobrosławę Grzybkowską) LARP cyberpunkowy, jak i „Kontakt”, autorstwa Ganelona (Roberta Stawiarza) i Alienasa (Rafała Kaczmarczyka), cieszyły się olbrzymim powodzeniem, a zgłoszeń było co najmniej dwa razy tyle, co miejsc. Znajdąc jednak renomę twórców, trudno się temu dziwić - gry stały na naprawdę wysokim poziomie, do czego w dużym stopniu przyczyniła się starannie przygotowana scenografia.

Jak wyglądał pierwszy LARP? Sala - zalewana potokiem migającego, zimnego światła, przerobiona na przyszłościowy bar - wyglądała jak przeniesiona z innej rzeczywistości. Zakwaterowana na piętrze korporacja kłuta w oczy śnieżnobiałymi koszulami i eleganckimi garniturami, a parter okupowali kłoszardzi, poowijani w plastikowe worki na śmieci i zniszczone ubrania.

Z kolei „Kontakt” rozgrywał się na kilku płaszczyznach - zwykłych, ludzkich zmaganiach, konfliktów pomiędzy osobnikami obdarzonymi paranormalnymi zdolnościami i wielkiej rozgrywki pomiędzy Ładem a Chaosem. Niektórzy gracze aż do końca nie orientowali się o co z tym wszystkim naprawdę chodzi - do momentu, gdy ustawiono ich na szachownicy w charakterze figur.

W trzecim LARPie - „Mityczna Brytania” autorstwa Rafała Barana, Andrzeja Kuriaty i Agaty Zarzyckiej - nie zdołałam, niestety, wziąć udziału.

I to już właściwie wszystko. Pozostaje tylko pogratulować organizatorom, którymi tym razem byli: Izabela Nawara, Długi (Kamil Wojtkiewicz-Rok) oraz Zigzag (Zbigniew Zygałto). Oby do zobaczenia na następnej Szedariadzie.

KONKLAWIE WAMPIRÓW W KRAKOWIE

W czasie Krakonu'98 odbędzie się konklawe. Dla śmiertelników słowo to oznacza zgromadzenie kardynałów dokonujące wyboru Papieża. Dla wampirów i miłośników gry Wampir: Maskarada konklawe jest spotkaniem przedstawicieli wszystkich klanów mające na celu omówienie lub dokonanie zmian politycznych.

Konklawe będzie grą fabularną na żywo. Gry fabularne na żywo przypominają teatr, tyle, że nie ma podziału na widzów i aktorów, ponieważ każdy jest jednocześnie i jednym, i drugim. Postaci tworzy się zgodnie z zasadami normalnej gry. O wygranej decyduje mistrz gry, rzut kośćmi, gra w marynarza, ciągnięcie kart lub po prostu nasz własny spryt i inteligencja.

Bal wampirów połączony z konklawe odbędzie się w piątek, 13-tego (nomen omen) wieczorem. Możemy się spodziewać wszystkiego co można spotkać w typowym filmie gotyckim: śmierci, pasji, polityki, intryg, zemsty, tajemnic, zdrady, nieszczęścia, dużej ilości krwi, a nawet łowców wampirów. Zabawa będzie trwać prawdopodobnie całą noc. Organizatorzy będą wybierać osoby dopuszczone do udziału w konklawe z uwagi na ograniczoną liczbę miejsc, wielu chętnych i dbałość o klimat gry. Obowiązkowe jest przybycie w przebraniu odpowiadającym odgrywanej roli. Można grać jedynie klanami z Camarilli (postaci z Sabatu będą natychmiast diabolizowane).

MIASTECZKO YARMIE

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

W miasteczku Yarmie, oprócz dziwnych (i nie aż tak dziwnych) indywiduów żyją ludzie tacy sobie, najzupełniej normalni. Codziennie rano wypijają szklankę mleka, zjadają kanapki z niezbyt świeżym serem i wychodzą do pracy. Wieczorem, kiedy zmęczeni mężczyźni odpoczywają w miejscowych piwiarniach, dobre kobiety (czyli nie te, które odpoczywają w tym czasie razem z mężczyznami) opowiadają dzieciom na dobranoc historie o bohaterach.

– Mamusiu, opowiedz mi bajkę!

– Dzisiaj, synku, opowiem ci prawdziwą historię z dawnych czasów.

– A o czym, mamusiu?

– O bohaterskiej grupie podróżników, która dawno temu wyzwoliła nasze miasteczko spod władzy straszliwych demonów.

Dawno, dawno temu, tak dawno, że w miasteczku Yarmie nie mieszkał jeszcze wtedy nikt interesujący, wszystkich mieszkańców opanowały demony. Miały one dziwną moc – odbierały ludziom wszelką chęć do pracy. Nic dziwnego, że miejscowy wielmoża bardzo się zaniepokoił, i dla ochrony swoich poddanych natychmiast sprowadził drużynę bohaterów, aby zaradziła sprawie. Grupa ta rażno wzięła się do pracy i wkrótce okazało się, że przyczyną nieszczęścia jest miejscowe piwo. Bohaterowie, nie zważając na własne bezpieczeństwo, z dużym profesjonalizmem opróżnili wszystkie beczki, czym zaskarbili sobie dożgonny podziw i wdzięczność mieszkańców (z wyjątkiem karczmarza, który okazał się zdrajcą i bronił piwa własną pierśią).

– I żyli długo i szczęśliwie?

– Nie synku. Później udali się do...

(trzy godziny później)

...i wtedy smok spakował manatki i odleciał do krainy, gdzie było znacznie mniej baranów. Był z tego powodu bardzo niezadowolony. Niedługo po tym nasi bohaterowie włamali się do świątyni Kleptusa, boga złodziei, i wynieśli stamtąd większą część skarbów. Właśnie w tym czasie dotarł do nich posłaniec lorda Bómtrah, aby...

– Mamusiu... Chce mi się spać...

KOMENTARZ:

Codziennie życie Poszukiwacza to niełatwy kawałek chleba. Zewsząd czyhają zasadzki, potwory, poborcy podatkowi, niezbyt urodziwe księżniczki i inne nieszczęścia. Nic też dziwnego, że długość życia przeciętnego bohatera liczy się w godzinach.

Są jednak Mistrzowie, którym brak sadystycznego zacięcia (naprawdę!); co więcej, lubią oni swoich graczy i prowadzonych przez nich bohaterów i gotowi są do wielkich ustępstw, aby zachować jednych i drugich w dobrym zdrowiu. Prowadzone przez nich kampanie ciągną się latami. Bohaterowie zostają w swoich światach Naprawdę Bardzo Ważnymi Osobistościami, zdobywają Wyjątkowo Nieprzebrane Skarby i właściwie jedynym godnym ich wyzwaniem są sami bogowie (ewentualnie Wielki Komputer).

Gdzieś po drodze pojawia się Syndrom Brazylijskich Seriali (SBS). Objawia się on na dwa sposoby.

Po pierwsze, gracze, aby zaspokoić żądze przygód, przestają zwracać uwagę na potrzeby swoich bohaterów. Na początku był młody szlachcic, który pragnął zdobyć dość bogactwa na niewielki majątek ziemski, chcąc zamieszkać w nim z ukochaną dziewczyną. Wkrótce zdobył zarówno bogactwo, jak i włości. Ale przecież gracz nie chce rozstać się z postacią. Co więc robi nasz młokos? Co prędzej wydaje gotówkę na piwo i wszelkie dzwaki, by móc wyruszyć na kolejną wyprawę.

Po drugie, Mistrz, który prowadzi sto pięćdziesiątą dziewięćdziesiątą przygodę z tymi samymi postaciami, naprawdę nie ma już specjalnie wielu pomysłów do wykorzystania. Jak wciągnąć bohaterów w przygodę? Wszyscy członkowie

ich rodzin, przyjaciele i ulubione zwierzęta były już wielokrotnie porywane, mordowane, torturowane, uwodzone i przekupywane na wszystkie możliwe sposoby. W poprzednich przygodach zaspokojono wszystkie możliwe marzenia, pokusy i żądze. Po wielu ciężkich przejściach bohaterowie albo są już śliniacy mi się pacjentami domu opieki, albo żaden nieziemski koszmar nie robi na nich wrażenia. Nasz Mistrz zaczyna więc powielać sprawdzone wzory, najlepiej najprostsze. Większy potwór – większy skarb. Jeszcze większy potwór – jeszcze większy skarb. Super Potwór – O Ho Ho Jaki To Wielki Skarb, itd. (rzadko wygląda to tak prosto, ale chodzi o zasadę).

Co gorsza, podobnie jak w przypadku Brazylijskich Seriali, widzowie (czyli gracze i Mistrz) przez bardzo długi czas mogą nie zwrócić uwagi na fakt, że w grze nie pozostało wiele sensu – bohaterowie stali się jednomyślnymi, przygody nie różnią się jedna od drugiej, przeciwnicy są mdli lub śmieszni, a całość nie mieści się w granicach zdrowego rozsądku.

Czy można coś na to poradzić?

Najprościej jest co jakiś czas wziąć kostkę i rozlosować nowe postacie, zupełnie różne niż te, którymi gracze bawili do tej pory.

Okrutne? Być może. Ale będziemy mieli więcej zabawy zmieniając role, które przyjdzie nam odgrywać (zapytajcie jakiegokolwiek aktora czy woli grywać w filmach, czy w serialach); Mistrz będzie miał łatwiejsze zadanie pracując w pocie czoła nad kolejną intrygą (pomyślcie, jak zupełnie nowe sytuacje można zaaranżować zamieniając mordercę na sprzedawcę hamburgerów!); postacie będą miały większą szansę na spokojny żywot i łagodniejsze zejście z tego świata; my zyskamy pewność, że nie uzależnimy się za bardzo od gry (które to uzależnienie jest skądinąd argumentem często wysuwany przez przeciwników RPG). Jednym słowem – korzyści, korzyści, korzyści!

jon

PS: Mimo że posługiwałem się głównie przykładami z fantasy, powyższe wywody odnoszą się również do RPG w innych konwencjach.

14 ⇨

W pierwszy i drugi dzień Krakonu należy zgłosić się do specjalnie wytypowanych osób aby stworzyć własną postać. Będzie ok. 20 szablonowych postaci, które można według własnego uznania zmienić w granicach rozsądku i przyzwoitości, oraz za zgodą organizatorów. Przy tworzeniu bohatera wybiera się Klan, Historię, Naturę i Maskę. Pozostałe dane dotyczące postaci otrzymuje się od prowadzących. Z każdym z osobna zostanie przeprowadzona rozmowa kwalifikacyjna w celu rozeznania się w jego znajomości realiów Świata Mroku. W zależności od jej wyniku określa się status postaci i jej wiedzę o sytuacji politycznej w Krakowie. Zasady są bardzo proste i jest ich niewiele. Zabronione jest używanie przemocy i spożywanie alkoholu. Osoba, która naruszy te prawa zostanie na stałe lub czasowo usunięta z gry. Każdy może snuć własną intrygę, oczywiście musi ona współgrać z sytuacją w jakiej obecnie się znajdujemy.

Serdecznie zapraszamy wszystkich miłośników wampirów i innych fanów fantastyki na Krakon '98.

Ostrowiecki Klub Fantastyki VALHALLA informuje, iż w dniach 25-28 stycznia a.d. 1998 w Ostrowcu Świętokrzyskim odbędzie się konwent RPG "Baalcon'98 – II piętro". W planie sesje, konkursy, LARPy (CP, ZC) oraz imprezy nieprzewidywalne. Ilość miejsc ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń. Cena 10zł. Kontakt: Michał Ziółkowski os. Ogrody 23/6, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski, telefon: (0-47) 62-64-00 Michał, 247-19-49 Sebastian, 266-47-27 Paweł, email: yorg@kki.net.pl

Tomuś

KTO DZIŚ PROWADZI?

CZYLI PROBLEMY Z MISTRZEM

Kiedyś, na jednym z licznych konwentów, w których miałem okazję uczestniczyć, odbywał się konkurs na najlepszego Mistrza Gry. Tradycyjnie wszystko polegało na pytaniach – kandydaci mieli odpowiadać na nie jak najlepiej. Nie był to jednak typowy zestaw pytań. Autorzy konkursu wymyślili kilkanaście trudnych sytuacji, w których uczestnicy musieli znaleźć się jak najlepiej. Warto przy okazji nadmienić, że nie były to tylko pytania z cyklu „Wystawiłeś zbyt potężnego potwora – co robisz?”. Sprawa wyglądała o wiele ciekawiej.

Zwyczajną został osobnik, którego imienia już nie pamiętam. Natomiast chyba nigdy nie zapomnę, jakie miał pytanie i jak na nie odpowiedział.

– Przychodzisz na sesję pijany, bez podręczników i na dodatek nie przygotowany. Co robisz?

– Pytam się: „Kto dziś prowadzi?”.

Zarówno pytanie, jak i odpowiedź (szczególnie odpowiedź!) były niezwykle celne. I nie chodzi tu tylko o picie, tylko raczej o fakt nieprzygotowania. Dlaczego Mistrzom Gry zdarza się przychodzić na sesję bez wcześniejszego przeczytania przygody albo bez jej wymyślenia? Jakże są tego przyczyny?

Oczywiście bywają Mistrzowie, którzy po prostu nie przejmują się sesjami i odwalają robotę, bo tak im wygodniej. Są i tacy, którzy nie mają pomysłów, a oryginalnych scenariuszy nie chce im się czytać. No i jest cała zgraja innego typu gości, którzy prowadzą nie mając na to najmniejszej ochoty, albo, co gorsza, powołania.

Jednak i ci najważniejsi MGowie, ci, których należy hołubić, chwalić i bić im brawa, też przychodzą czasem nie przygotowani. Dlaczego? Tu posłużę się kolejną historijką.

Przed wieloma laty (jak to fajnie brzmi – prawie jak „za siedmioma górami, za siedmioma rzekami...”) miałem przyjemność grać w jednej z licznych grup naszego rednacza. To była już chyba piąta sesja (może nawet szósta albo i siódma), podczas której my zagraliśmy jak ostatni, a on...

Zaczniemy jednak od początku. Najpierw człowiek, u którego była sesja, spóźnił się trochę. Potem zaczął się kłócić z innym człowiekiem z grupy o to, że się spóźnił. Tak zamiast zacząć o

17.00, zaczęliśmy o 19.00. I w zasadzie już wtedy była tak napięta atmosfera, że... No, ale nasz MG walczył.

Po jakiejś półgodzinie gry trafiliśmy na bagno, przez które mieliśmy się przeprawić. Zaczęliśmy od budowy tratwy. A potem nasi „puszkowcy”, czyli wszelacy rycerze, stwierdzili, że przecież nie będą pływać w zbrojach, a bez nich się boją. Potem ktoś zauważył, że nie umie pływać, więc na tratwę nie wejdzie. Taka dyskusja toczyła się jakieś półgodziny, może nawet godzinę. Pod sam jej koniec wszyscy mieliśmy zrobione tratwki pod buty, żeby chodzić po wodzie – fajne, nie?! A nasz MG cały czas robił się coraz bardziej zielony, czy może raczej szary. Ostatnio znalazłem kartkę, na której robiłem notatki z tej sesji (kiedyś miałem taki zwyczaj – dzięki nim wiedziałem, co się ostatnio działo i kto to jest ten facet o imieniu, którego nikt nie pamięta). Pośród licznych mało ciekawych tekstów znalazłem: „Andrzej jest w zielonym swetrze, siedzi, śpi i nic nie mówi”. To chyba wyjaśnia, jak czuł się nasz MG podczas tej sesji.

A teraz wracamy do głównego tematu. Jak myślicie, czy po tego typu sesji MG chce się przygotowywać do następnej? Czy może raczej na wszelki wypadek upije się i zada sakramentalne pytanie „Kto dziś prowadzi?”, po czym zapadnie w sen zimowy? Szczęśliwie nasz rednacz jest z twardej gliny ulepiony i jeszcze poprowadził nam setkę niezłych przygód. Ale i tak jakimś dziwnym trafem często wracam pamięcią właśnie do tej jednej.

Co jednak z innymi? Czy wszyscy są na tyle twardzi, by im się chciało męczyć z wami? Może nawet nie robicie tak szalonych rzeczy jak my (na takie tratwki mało kto wpadnie!), ale zniechęcić można w o wiele prostszy sposób. Przeto apeluję: pomagajcie Mistrzowi Gry!!!

Pewnie wielu z Was zapyta teraz: „Jak mu pomóc?”. No właśnie, jak?

Po pierwsze, musicie chcieć grać, a nie udawać, że chcecie grać. Interesować się sesją, przygodą, swoją postacią, przyjaciółmi z grupy, a nawet swoim koniem (jeśli go macie). O tym wszystkim będę pisał później (tj. za miesiąc, dwa lub trzy – to zależy od Was).

Po drugie, musicie co pewien czas hołubić swego MG. Na przykład: „Fajna była ta ostatnia sesja. Po raz pierwszy poczułem, że moja postać też się liczy” itp.

Po trzecie, musicie co pewien czas ponarżekać na swojego MG. Bo w końcu nie może być tak, że jakiej magmy Wam nie sprzeda, to ją kupujecie. Przecież przygody polegające na bieganiu po podziemiach prędzej czy później każdemu się mogą znudzić. Tak samo stukanie potworków. A pamiętajcie, że takie sesje najłatwiej się przygotowuje, nic więc dziwnego, że wielu MGów je produkuje. Przy okazji zapewniam Was, że widziałem ludzi, którzy nawet w Cthulhu i Świat Mroku grali na zasadzie „bij-zabij”.

Po czwarte, Wy też musicie się przygotowywać do sesji. Innymi słowy, powinniście przypominać sobie, co działo się ostatnio, kto jest nieprzytomny, kogo trzeba ożywić, a kto wydał wszystkie punkty mocy. Jakże czary działały na to paskudztwo? Co wypelzło z podziemi i dlaczego? No, sami dobrze wiecie, o czym powinniście pogadać. Najlepiej umawiajcie się pół godziny wcześniej, albo niech jeden z Was prowadzi notatki i później w tygodniu między sesjami rozdaje je pozostałym.

Po piąte, warto przygotować atmosferę w domu. Nie chodzi mi tu o czarne firanki i pentagramy, ale raczej o dobry stół, jakieś picie, ciasteczka czy inne chipsy. Czasem przydaje się nastrojowa muzyka. No i wypada wspomnieć wcześniej rodzicom, że nie będziecie odprawiać w pokoju żadnych satanistycznych rytuałów.

Po szóste (tał, nie wiedziałem, że tyle tego będzie), bawcie się i cieszcie wspólnie z sesji. Czerpcie przyjemność (bo w końcu o to w RPG chodzi), nawet jeśli zginęliście. Próbuje patrzeć nawet na smutne rzeczy z innej strony – może zginęliście jako bohaterowie, ratując resztę grupy (wiem, to żadne pocieszenie i wiem, że nie jest to łatwe).

Po ostatnie, wybaczajcie Mistrzowi potknięcia i wszelkie jego *Deus ex machina!*

I tak oto dobrnęliśmy do szczęśliwego końca mego pierwszego felietonu przeznaczonego przede wszystkim dla graczy. Zapewne sami potraficie wpaść na inne sposoby współdziałania z MG (który nie musi wcale być Waszym sługą, jak to nieopatrznie napisał Miłosz), a co za tym idzie – inne drogi ku lepszej zabawie.

I pamiętajcie: *Nikt nie jest tak ślepy jak ten, kto nie chce widzieć* (Piers Anthony).

MARCIN MORTKA

ILUSTRACJE: WOJCIECH BIREK

KRASNOLUDY NIE GĘSI...

Gdybym miał sobie samemu dać jakąś etykietkę, nazwałbym się poszukiwaczem klimatów. Zaprzyjaźnieni z drużyną niegracze pukają się w czoło, kiedy myślą, że tego nie widzę, a sama drużyna przyjmuje moje kolejne wymysły ze stoicką cierpliwością. Niektóre pomysły nie przechodzą nawet eliminacji, bardzo nieliczne wtapiają się w nasz sposób grania. A przecież nie trzeba specjalnie nadwierać mózgowni- cy, by pogłębić klimat sesji. Czasem wystarczy tylko jedna rzecz – uważać na to, co się mówi.

Wcale nie sugeruję, że Mistrz Gry to choleryk z shotgunem, ukrytym pod sto- łem. Jednakże czy nawet słynna „Demo- niczna horda” nie zyska na klimacie, kiedy z ust graczy i Mistrza Gry padać będą ko- mentarze nie w slangu młodzieży końca dwudziestego wieku, ale w języku choć odrobinę archaizowanym? Skoro w typo- wych systemach fantazy wcielamy się w postacie z epoki feudalnej, przejmujemy ich sposób zachowania, ubiór, kodeks mo- ralny, to dlaczego nie uczynimy tego same- go ze sposobem mówienia?

Przeczytałem ostatnio kilka książek hi- storycznych, zwracając uwagę na język bo- haterów, i podsunęło mi to pomysł stworce- nia swego rodzaju mini-kompendium staro- polszczyzny. Zdaję sobie sprawę, że nie- które z owych rzeczy mogą być dla graczy oczywiste, niemniej pewne sprawy wyma- gają uściślenia. Druga część poniższego ar- tykułu poświęcona będzie natomiast sposo- bom wykorzystania obcych języków w grze, temat dość karkołomny, ale myślę, że ciekawy.

A GĄDASZ TY PO NASZEMU!

(mały słowniczek staropolskiego + garść wskazówek gramatycznych)

Czasowniki:

bać się – strachać
biec – biec, dyrdać
błyszczeć – lyskać
chwycić – chycić
cieszyć się – być rad, radować się
dogadzać – folgować
gniewać – srożyć
kłamać – łgać
kochać – miłować, nawidzieć
mieć nadzieję – tuszyć, dufać
mówić – gadać
myśleć – dumać
nie wolno – nie lza
odczarować – odczynić
odprawiać gusta – bobonić
opowiadać – bajać, prawić
pluć – plwać
pragnąć – łaknąć
przewrócić – obalić
przygotowywać – sposobić
rozumieć – pojmować
sprzedać – przedać
targować – tarzyć
tęsknić – tazyć, cknąć się
uciec – zbiec
umrzeć – szczeznąć
uważać – baczyć
wymieniać – mieniać
wymyślić – zamyślić
zabić – ubić, utłuc
zabraknąć – zbraknąć
zaplanować – umyślić
zaprzyjaźnić – pokumać, podrużyć
znaleźć – naleźć
zobaczyć – obaczyć
zostać – ostać
zrobić postój – popasać
zyskać – zyszczeć

Rzeczowniki:

bagno – młaka
brzuch – kałdun
chłopczyk – pacholik
człowiek – człek
dobytek – ochędóstwo, chudoba
dupa – rzyć
dzban – stągiew

dzieciak, młodzieniaszek – otrok
gęstwina – gąstwa
głowa – łeb
gorączka – gorętwą
hańba – gańba
hełm – szłom
jelita – wąpja
kobieta – białka
korytarz – krużganek
koszula – giezło, gzło
kufel, kubek – kruża
ły – śłyzy
miesiąc – księżyc
napad zbójceki – chęsa
niedźwiedź – mieszka
ofiara (bogom) – obiata
opowieść – gadka, bajanie
oszczep – sulica
pięść – kułak
pijak – pijanica
pokój – komnata
pożądanie – chuć
przyjaciel – drug
przyjaźń – družba
sen – śpik
taboret – zydel
tarcza – szczyt
tłum – ciżba
trup – truchło
twarz (męska) – gęba
wampir – wapiierz
warkocz – kosa
wesele – swaćba
włosy – kłaki, kudły
wojna między rodami – wróżda
wojownik – woj
wróg – niedrug
wygody, przyjemności – wczasy
zamęt, harmider – mąt
zęby – kły, kielce
złoczyńca, przestępca – zbrodzień

Przysłówki:

dawniej – drzewiej
dużo – mnogo
jedynie, ledwie – jeno
łatwo – łatwo
niewiele – maluczko

nigdzie – nikaj
podobno – pono
prawdziwie, słusznie – prawie
przecież – przecie, wždy
przed rokiem – łoni
razem – społem
słabo (na ciele) – mgło
szybko, wcześniej – rychło
teraz – nynie
trochę – mało-wiele
w domu – doma
wcześniej – wprzódy
wszędzie – wszędy
wtedy – tedy, w on czas
z pewnością – wiera
zawsze – zawždy

Zaimki, przyimki, spójniki:

albo – abo
aż – aże
czy – aboć
gdzie – kaj
jednak – snadź
jego, ją, ich, je – ji
mnie – mię
niczym – by, kiej
niedaleko – podle
oprócz – krom
sobie, się – se
zamiast – miasto
że – iże

Przymiotniki:

bezpieczny – przepieczny
drobnej postury – nikczemny
duży – wielgi
greczny – układny
inny – inszy
nieokrzesany – gruby
nieprzyzwoity – sprośny
prawdziwy – isty
sprawny – chybki
szybki – wartki
szczególny – osobliwy
taki – tyli
wdzięczna, ładna – nadobna
wielki, imponujący – walny
zgodny, uległy – powolny
znakomity – przedni, zacny

Wiemy już co, a teraz jak:

1. W ciekawy sposób określano w staropolszczyźnie liczbę osób, zwłaszcza w kontekście jakiejś podróży lub walki. Kiedy mówimy o pojedynczej osobie, używamy określenia „samojeden” – *Samojeden był ci na tyli wyprawę podyrda!* Jeśli nasz bohater miał towarzysza, powie się o nim, że... *samowtór w tyli gąstwą wrogów się cisnął*. Kiedy będzie ich trzech, powiedzieć można, że... *wiem ci, że droga daleka, ale samotrzeć pojechali, tedy strachu nie ma*. I tak dalej: samoczwart, samopiąt, samoszóst...
2. Sposób mówienia może wzbogacić także archaiczne zniekształcenie formy liczby mnogiej. Tam, gdzie my użyjemy słów „sąsiedzi”, „Normanowie”, „mnisi”, „Kislewici”, „wojowie”, nasza postać powinna powiedzieć „sąsiady”, „Normany”, „mnichy”, „Kislewity”, „woje”. Niestety, reguła ta nie znajduje zastosowania w większości rzeczowników.
3. Dość łatwo jest sobie przyswoić czas przeszły naszych praszczurów. W liczbie mnogiej powszechne są stwierdzenia typu: *Petno złota w onym czasie mielim* lub *Pod kniazem Dobromirem walczyli*.
W liczbie pojedynczej wygląda to tak: ja miałem / miałażem ty miałeś / miałażes on miał / ona miała że my mieli żeśmy / miały żeśmy wy mieli żeście / miały żeście oni mieli / one miały
4. W staropolszczyźnie powszechnie stosowano

partykułę wzmacniającą „że”, przycze-
pianą bezpośrednio do czasownika
w trybie rozkazującym: *Patrże, chł-
pie! Chodże tu! Dawajże piwa, babo!*

5. Kiedy w czasie przyszłym zawarta jest jakaś obietnica, a wyraża ją podmiot zbiorowy, podobnie jak w czasie przeszłym należy zastosować końcówkę „-im”: *Pójdziem, spalim grodziszczce i weźniem, co nasze!*
6. Popularne było zastępowanie konstrukcji „żeś jest” lub „żeście są” końcówką „-ś”, dodawaną do przymiotnika lub rzeczownika: *Walecznyś, ale rozumu to za grosz u ciebie. Głupiście kiej te barany! Durzoś się napił!*
7. Charakterystyczne dla staropolszczyzny jest też używanie słowa „ci” w rozmowie, co albo podkreślało zaangażowanie emocjonalne, albo spoufalenie się rozmówców: *Tedy patrże, a ten lezie ci samojeden na wały, kiej durak jaki! Wziążem ci siekierę i jak nie zajadę w ten rudy łeb! Jucha sikata ci kiej piwo ze źle odszpuntowanej beczki!*
8. Bardzo istotną cechą staropolszczyzny jest też przesuwanie orzeczenia na koniec zdania: *Toż to mój ociec przez długie lata w chorągwi pancernej pod księciem naszym służył, a i sam książe nie raz oca hojnie nagrodzić raczył!*
Powyższe uwagi wypływają z moich obserwacji i lektury książytek historycznych (Henryk Sienkiewicz, Józef Ignacy Krasiński, Władysław Jan Grabski, Zofia Kossak-Szczucka, a przede wszystkim Antoni Gołubiew) i nie roszczę sobie pretensji do bycia traktatem naukowym. Nie uważam moich wywodów za nieomyślne, jestem natomiast pewien, że już po bieżnym zapoznaniu się z nimi może całkowicie zmienić klimat sesji. O, choćby i taka „gadka”:

– Hej, ty tam, piworobie, nalej no tu jeszcze, ino gibko!
Kruża już pusta!
– Żeby to u was sakiewka równie głęboka jak gęba szeroka, hehehe!
– Nie sroźcie się, kumie, prawie bajacie, żem goły nieco nynie. Jeno przecie sami pomnicie, iże tacno jest ochędóstwo cate na szlaku stracić!
– Przecie nie srozę się, coście się uwzięli? Nie lza drugowi w potrzebie odmawiać, a zwłaszcza tak mało uczynić mogę! Prawcie tedy, jak to ze zbójcami owymi było.
– Co tu prawić dużo. Jechalim

spokojnie podle Siwego Boru. Ledwieśmy Spiewający Potok przekroczyli, ludziska bają, coby popasać krzynkę. Strachalżem się ździebko, bo choć wszędy licho nynie siedzi, to podle Siwego Boru największe. Ckniło też się mie doma, ale dumam se, co mi żal chłopaków i bydłat. Niech se spoczną ździebko.

– Ano, przecie od Siwego Boru to szmat drogi do wsi, a popasać nikaj nie da rady, chyba że w obejściu Jurgena pijanicy!

– Uchowajcie bogowie. Dufatem, że mało-wiele, a dalej podyrdam, a tu masz ci los! Bieży do mnie pachol zastrachany i prawi, że cosik w gąstwie dożrzał. Wziątem ci sulicę i skradam się wolno, kiej na zwierza, patrę ci – a tu łeb by stodoła, kłaki by stóg siana jaki, ślepia aż tyskają z uciechy i wyskakują mie tu taki, wielgi by mieszka, z toporzyskiem okrutnym i leci na mnie z rykiem!

– Nie może być... Czek to czy potwora jaka?

– Nynie dumam, że mąż to był, ale nie pomnę, cożem w on czas dumał. Zbrodzień musi jaki, zbójnik czy insza cholera. Obalił mnie pierwszego i bieży ku wozom! Czelaż się zerwała, za oręż pochwyliła i zaraz na niego! A ten na nich i szcepili się okrutnie. Pomnicie tego Helmuta, co całą mordę w dziobach miał?

– Juści, charakternik z niego okrutny i woj walny.

– Tedy onże pierwszy na zbrodzienia ruszył, dzirytem go w kaidun, a ten nic! Na szczyt cios przyjął, szłom Helmutowi wraz z łbem rozszcepil i dalej ryczy.

– Szeżł chłopak?

– Ili tam... Ciągłem łeb mu rozbijano, to i przyzwyczajon. Wyżyje, co ma szczeznąć zara.

– Chwalić bogów! A co dalej, prawcie!

– A no, wystrachali się chłopaki i w bór wieją. Krew się we mnie ze złości zapiekła, na równe nogi żem skoczył i jużem kolnąć chciał onego, kiedy ten do mie: Wolno cię puszczyć, jeśli mi złoto i dobytek wszelaki oddasz! Miedziaka choćby schowasz, to cię najdę i zeżrę kiej świniaka!

– I wziął wszystko?

– Gieżta nawet nie zostawił, jucha jedna. Piesz żem doma dotarł, a tam jeszcze białka na mnie jazgocze, żem ochędóstwo wszystkie przetracił i to moja wina, bom źle wszystko umyślił. By obaczyła tego wotu, inaczej by bajala!

– Juści, kumie. Zresztą kto białki by słuchał.

– Jak ta dziuplę rozewrze, to kiej wrota od stodoły. I za siódmym morzem usłyszysz!

– A ludziska we wsi?

– Ci to swój rozum mają, wiedzą, że to nie gańba ochędóstwo oddać, kiedy życie postradać można!

– Bo i też zbójników po traktach mnogo! Drzewiej tak nie bywało.

– Złe czasy nastały, ale wytłumaczać to białce...

– Ejże, kumie, nosa na kwintę nie spuszczać! Następnej wiosny lepiej będzie!

– Zaisto, przecie gorzej już być nie może...



DO YOU SPEAK KHAZALID? YES, I DON'T. (czy języki obce mogą się przydać w grze?)

Problem obcych języków w grach nie-jednemu Mistrzowi zapewne spędza sen z powiek. Przeciętą drużyną składa się z przedstawicieli różnych narodów i ras, a z reguły nie widzą żadnego problemu w dogadywaniu się między sobą. Każdy system rozstrzygnął ten problem poprzez stworzenie jakiejś hybrydy esperanto-Wspólnej Mowy lub innego staroświatowego, który muszą znać wszyscy. Niebagatelne to zadanie dla przeciętnego krasnoluda czy elfa – mało kto zdaje sobie sprawę, jak ogromnym zadaniem jest całościowe ogarnięcie obcego języka. Wygląda jednak na to, iż każdy gracz nie-ludź jest urodzonym lingwistą – sesje pełne są wymyślnych idiomów i żarcików słownych.

Póki jednak nie opracuje się słowników polsko-khazalidzkich lub polsko-eltharińskich, jesteśmy raczej na ów stan rzeczy skazani (zresztą nawet jeśli owe słowniki

się kiedykolwiek ukazą, nie sądzę, by zmieniło to dużo w tym akurat aspekcie role-playing). Sprawa obcych języków wciąż powoduje liczne problemy – choćby i to, w jaki sposób dwa elfy mają się porozumieć w ojczystym języku tak, by ich nie zrozumiała reszta drużyny (czytaj: pozostali gracze przy stole). Racja, mogą wiadomość przesłać na karteczkę. A co, jeśli adresat ma pytanie, a za nim kolejne? Jak długo MG może korespondować z jednym z graczy, a reszta drużyny dłużyć w nosie z nudów?

Najlepiej jest chyba wyjść i obgadać sprawę na osobności, mimo iż psuje to klimat. Istnieje jeszcze jedno wyjście, najbardziej chyba abstrakcyjne. Kiedyś zaproponowałem drużynie, byśmy przyjeźli, iż język elfów zastąpimy angielskim, a krasnoludów niemieckim. Szczęśliwie się złożyło, że wtedy znałem obydwu (niemiecki już zdążyłem po części zapomnieć), a drużyno-

wa mniejszość rasowa również miała o nich pojęcie. Zdaję sobie jednak sprawę z tego, że populacja Mistrzów Gry-poliglotów jest niezbyt duża, a rzadko się trafi sytuacja, kiedy gracz zna żądany język. Ktoś sugerował, iż elfy ewentualnie mogą mówić po włosku lub francusku, ale za nic nie wymyśliliśmy żadnego substytutu dla krasnoludów.

Pomysł może wydać się karkołomny, ale jest ciekawy. Niezależnie od tego, czy gracze znają odpowiednie języki, mogą przyjąć powyższe założenie i właśnie od nich kieruję tę część artykułu. Każdy język ma bowiem pewną liczbę fraz-wytrychów, które każdy gracz może opanować i wykorzystywać w określonych sytuacjach. Niezły klimat tworzy gracz-krasnolud, ciskający jakieś siarczyste przekleństwo po niemiecku czy gracz-mag, wygłaszający w zamysleniu jakąś łacińską sentencję. Spróbujemy?

KARAZ A' KARAK LIBER AIES

Uparłem się, że niemiecki jest zastrzeżony dla krasnoludów, a niesłusznie. W Warhammerze całe Imperium jest przecież „role-playowym” reprezentantem obszaru niemieckojęzycznego i powyższe teksty mogą być równie dobrze wykorzystane przez każdego tamtejszego bohatera. W zupełnie inny sposób mogą je wykorzystać gracze w systemie Dziekie Pola. Oto moje propozycje fraz-wytrychów (w nawiasie uproszczona wymowa):
Auf deine Gesundheit! (auf daine gesundhajt) – Twoje zdrowie!
Ausgezeichnet! (ausgecajśnet) – Znakomicie!
Bier! (bijer) – Piwo!
Bis zum Tode! (bis cum tode) – Aż do śmierci!

Donnerwetter! (donerwetter) – Cholera!
Drache (drahe) – smok
Feuer! (fojer) – Ognia!
Gar nicht! (gar niść) – Wcale nie!
Glückliche Reise! (glikiłšie raize) – Szczęśliwej drogi!
Gott sie Dank! (got zaj dank) – Dzięki Bogu!
Grungi mitt uns! Attacke! (... mit uns atake) – Grungni jest z nami! Do ataku!
Halt die Klappe! (halt di kłape) – Zamknij się!
Hols der Teuffel! (hols der tojfel) – Niech to diabli!
Ich bin glücklich um dich zu sehen! (iś bin gluklis um diś cu zejen) – Cieszę się, że cię widzę!

Jawohl! (jawol) – W porządku!
Leck mich! (lek miś) – Możesz mnie cmoknąć!
Mein Freund! (main frojnd) – Przyjacielu!
Nie und nimmer! (ni und nimer) – Nigdy w życiu!
Schiese (szajse) – g...o
Sofort! (zofort) – Natychmiast!
Verdamnte Welt! (ferdamte welt) – Cholery świat!
Verfluchte Elfen! (ferfluhte elfen) – Pieprzone elfy!
VerpiS dich! (ferpis diś) – Od... się!
Vorsichtig! (forziściğ) – Ostrożnie!
Vorwärts! (forwerts) – Naprzód!
Wunderbar! (wunderbar) – Cudownie!
Zwerg (cweg) – karzeł, krasnolud

THE PROBLEM OF SCOTLAND IS THAT IT IS FULL OF SCOTS...

Z angielskim sprawa ma się podobnie. Możemy założyć, iż będzie on imitować eltharin, ale przecież w Warhammerze istnieje Albion i Erin. Sprawę pozostawiam do dyspozycji drużyn i Mistrzów.
Charge! (czardż) – Naprzód! Do szarży!
Behind you! (bihaind ju) – Za tobą!
Die, you coward (dai ju całerd) – Giń, tchórz!
Farewell, my friend (ferwel mai frend) – Żegnaj, przyjacielu!
Follow me! (folou mi) – Za mną!
For the king! (for de king) – Za króla!

For the power of the forest! (for de pałer of de forest) – Na potęgę lasu!
Get lost! (get lost) – Odczep się!
God's on our side! Attack! (godz on atēr said! etek!) – Bóg z nami! Do ataku!
Great! (greit) – Świetnie!
Greetings! (gritingz) – Pozdrowienia!
I am so glad to see you! (ai em sou glad tu si yu) – Tak się cieszę, że cię widzę!
I challenge you! (ai czelendź ju) – Wyzwam cię!
Let's go! (lets gou) – Naprzód!
Look out! (luk aut) – Uważaj!

My Lord / My Liege (mai lord / mai lidź) – Mój panie!
Right between the eyes! (rait bitwin de aiz) – Prosto między oczy!
Run! (ran) – Uciekajmy!
Shut your mouth (szat jor mauf) – Zamknij się!
Stinking dwarves! (stinking dtorvz) – Śmierdzące krasnoludy!
Taste this! (teist dis) – Posmakuj tego! (przy ciosie)
To the bottom! (tu de botem) – Do dna!
To the death! (tu de def) – Aż do śmierci!

JO SKATTALA SVENSKA NEXTE OR

Postacie wikingów wydają się nęcące nie tylko w Warhammerze. Niestety, najrzadziej możemy się wykazać erudycją w przypadku języków skandynawskich. Proponuję zatem listę fraz-wytrychów w języku norweskim oraz coś specjalnego dla wielbicieli Thorgala – listę przymiotników i rzeczowników w tymże języku, podaną w ten sposób, by można z nich utworzyć przydomek. Poprzez ów prymitywny zapis fonetyczny nie jestem jednak w stanie oddać wiernie wymowy norweskiej, dlatego owe słowa

będą (w najlepszym przypadku) brzmieć tylko nieco podobnie do oryginału. Warto też pamiętać o gardłowym wymawianiu „r” – jest to charakterystyczne dla duńskiego i niektórych dialektów w Norwegii i z pewnością brzmi „barbarzyńsko”:
Anfall! (anfal!) – Do ataku! Zasadzka!
Du skal dø! (du skal de) – Zginiesz!
Farvel! (farwel) – Żegnaj, dobrej podróży!
For kongen! (for kongen) – Za króla!
Forsiktig! (forsikti) – Uważaj! Ostrożnie!
Fulg meg! (fulg mai) – Za mną!

Heil! (hail) – Witaj!
Hilsen! (hilsen) – Pozdrowienia!
Hold kjefen! (hol šjeften) – Trzym ryj!
høvding (hevding) – wódz
Hyggelig (higgeli) – Świetnie!
Jævlig verden! (javli varden) – Cholerny świat!
Jeg er glad å se deg igjen (jaj ar gla o se dej ijen) – Cieszę się, że znów cię widzę!
Jeg forstår ikke! (jaj forstor ikke) – Nie rozumiem!
Jeg skal drikke ditt blod! (jaj skal drikke dit

ALMANACH

blud) – Wypiję twoją krew!
Komm her, din svin! (kom har, din svin) –
Podejdź tu, świniou!
Krap! (krap) – G...o!
Min øks savner deg (min eks savner deg) –
Mój topór tęskni za tobą!
Min venn! (min venn) – Przyjacielu!
Prøv min sverd! (prev min svard) – Spróbuj
meego miecza!
Rømm! (rem) – Wiejemy!
Sikkert! (sikkert) – Oczywiście!
Skål! (skol) – Na zdrowie!
Syng igjen! (sing ijen) – Zaśpiewaj znów!
Valhalla venter for oss! (valhalla venter for
oss) – Walhalla na nas czeka!

A teraz kilka słów o przydomkach. Norweski jest językiem bardzo elastycznym i powszechne są w nim różnorakie złożenia. W celu stworzenia jakiejś egzotycznej, barbarzyńsko brzmiącej nazwy wystarczy połączyć ze sobą żądany przymiotnik z rzeczownikami (kolumna I z II, I z III lub II z III). W ten oto sposób możemy otrzymać wikińskie ksywy typu: Hvitsverd (Biały miecz), Blådreper (Błękitny zabójca) czy Rasktorden (Szybki grom).

Jeśli przydomek ma tworzyć tylko jeden przymiotnik, dodaje mu się rodzajnik „den“ i końcówkę „-e“, np.: Ragnar den Sterke, Knut den Metkige (mektijs), Olaf den Adelige (adelijs). Klimatu skandynawskiego może także dodać konsekwencja w tworzeniu nazwiska – do imienia ojca należy dodać końcówkę „-son“ (w przypadku mężczyzny) lub „-datter“ (w przypadku kobiety). Erik Haraldson den Raske – mniem, mniem...

Kiedy drugą częścią przydomku ciała jest cześć ciała, cała nazwa zyskuje jeszcze przyrostek „-t“, np.: Langbeinet (długonogi), Hvithaaret (białowłosy), Staalhjertet (o stalowym sercu).

I. Przymiotniki

Na deser zostawiłem łacinę – język, który odegrał bodaj największą rolę w historii Europy, mowę poetów, naukowców, dyplomatów, kleru, swoiste europejskie esperanto. Umiejętność mówienia po łacinie była podstawowym warunkiem społecznej nobilitacji – bez niej daleko zajść się nie dało, będąc poczytywanym za prostaka. W tej sytuacji polska szlachta barokowa, zazwyczaj nie grzesząca erudycją, zwykła aż do przesady zabarwiać swe wypowiedzi łacińskimi sentencjami, nie zawsze zresztą dokładnie rozumianymi. Podobny sposób zachowania się poleciłbym chociażby bohaterom pochodzącym z intelektualnych wyżyn Starego Świata: szlachcie, kapłanom, skrybom, alchemikom, prawnikom (szczególną uwagę na ten ustęp powinni również zwrócić uwagę fani „Dzikich Pól“ – przyp. red.). Oto proponowany zestaw sentencji łacińskich, mogących się przydać w wielu sytuacjach: Alea iacta est – kości zostały rzucone
Aliena laudatis venstra ignoratis – cudze chwalicie, swego nie znacie
Amicus certus in reincerta cerenitur –

blå (blo) – niebieski
dumm (dum) – głupi
gal (gal) – szalony
grå (gro) – szary
grønn (gren) – zielony
grusom (grysom) – okrutny
gull (gyl) – złoty, żółty
hvit (vit) – biały
ivrig (ivri) – zapalczywy
kjendis (sjendis) – znany
klok (kluk) – mądry
krigersk (krigersk) – wojowniczy
lang (lang) – długi
lett (lett) – lekki
listig (listi) – podstępny
liten (liten) – mały
lys (lis) – jasny
mager (mager) – chudy
mektig (mekti) – potężny
modig (mudi) – odważny
mørk (merk) – ciemny, mroczny
nord (nurd) – północny
rask (rask) – szybki
rød (re) – czerwony
øst (est) – wschodni
sølv (selv) – srebrny
sterk (stark) – silny
stå (sto) – uparty
stor (stur) – duży
svært (svart) – czarny
syd (sid) – południowy
tung (tung) – ciężki
tykk (tikk) – gruby
vakker (vakker) – piękny
vest (vest) – zachodni

II. Rzeczowniki, mogące pełnić funkcję przymiotników
bjørn (bjern) – niedźwiedź, niedźwiedzi
dag (dag) – dzień, dzienny
drake (drake) – smok, smoczy
elv (elv) – rzeka, rzeczny
falk (falk) – jastrząb, jastrzębi

MEMENTO MORI

prawdziwego przyjaciela poznajesz w biedzie
Ante omnia – przede wszystkim
Aures multorum clausae veritati sunt – uszy wielu zamknięte są dla prawdy
Donec eris felix multos numerabis amicos – póki będziesz szczęśliwy, będziesz miał wielu przyjaciół
Errare humanum est – błędzić jest rzeczą ludzką
Historia magistra vitae est – historia jest nauczycielką życia
Homesta mors turpi vita potior – uczciwa śmierć lepsza niż haniebne życie
Homo sum et nihil humani a me alienum esse puto – człowiekiem jestem i nic, co ludzkie, nie jest mi obce
Honores mutant mores – zaszczyty zmieniają obyczaje
Ibi patria ubi bene – tam ojczyzna, gdzie dobrze
Ibi victoria ubi concordia – tam zwycięstwo, gdzie zgoda
Illico presto! – natychmiast!
In vino veritas – w winie prawda
Incidis in Scyllam cupiens vitare Charyb-

fjell (fjell) – góra, górski
grotte (grutte) – jaskinia, jaskiniowy
himmel (himmel) – niebo, niebiański
hjort (jurt) – jeleń, jeleni
is (is) – lód, lodowy
jern (jarn) – żelazo, żelazny
måned (moned) – księżyc, księżycowy
natt (natt) – noc, nocny
orm (orm) – żmija, żmijowy
ørn (ern) – orzeł, orli
sjø (sze) – morze, morski
skog (skug) – las, leśny
sol (sul) – słońce, słoneczny
stein (stajn) – kamień, kamienny
stjern (stjarn) – gwiazda, gwiazdzisty
stål (stol) – stal, stalowy
torden (turden) – piorun, piorunujący
ulf (ylf) – wilk, wilczy
vind (vind) – wiatr, wietrzny

III. Rzeczowniki

angriper (angriper) – najeżdźca
bein (bajn) – noga
bonde (bune) – chłop
bue (bye) – łuk
dreper (dreper) – zabójca
dverg (dvalg) – karzeł, krasnolud
hjerte (jarte) – serce
hånd (hond) – dłoń, ręka
hår (hor) – włosy
hode (hude) – głowa
knife (knife) – nóż
kriger (kriger) – wojownik
øks (oks) – topór
øye (eye) – oko
rytter (ritter) – jeździec
seiler (sailer) – żeglarz
skjegg (szegg) – broda
skjold (szuld) – tarcza
spyd (spid) – oszczerp
sverd (svard) – miecz
trollman (trullman) – czarodziej
venn (venn) – przyjaciel

dim – z deszczu pod rynnę
Ipso facto – w rzeczy samej
Mens sana in corpore sano – w zdrowym ciele zdrowy duch
Naturam muntare difficile est – naturę trudno jest zmienić
Omne principium difficile est – każdy początek jest trudny
Ora et labora – módl się i pracuj
Otium post negotium – wypoczynek po pracy
Pecunia non olet – pieniądze nie śmierdzą
Pro publico bono – dla dobra powszechnego
Quemodo vales? – jak się masz?
Sapere aude – miej odwagę być mądrym
Sursum corda! – w górę serca!
Ut sementem feceris, ita metes – jak zasiejesz, tak skosisz (jak sobie pościesz, tak się wyśpisz)
Vade retro! – zawracaj!
Vae victis – biada zwyciężonym

*W pisaniu tego artykułu pomocą służył Wicher
Så la oss håpe at spillet deres skal forberede i framtida!
Thor og Odin ser bestandig på oss!*

Adam Z. Bański

Kroniki Raedwaldeburskie

Część II



amki drewniane, chociaż liczne i szeroko rozpowszechnione, często były tylko pierwszym etapem powstawania siedziby feudalnej. Pojawienie się ulepszonych narzędzi rolniczych i nowych sposobów uprawy w poważnym stopniu zmieniło dochody całości społeczeństwa. Wraz z nimi rosły i środki, jakie można było przeznaczyć na rozbudowę siedziby rodu, jej upiększanie i wyposażanie. Na arenie dziejów pojawiły się pierwsze niepaństwowe i nie-sakralne budowle kamienne.

Wszystko to wymagało dużo czasu, dużo wysiłku i szczęścia, które sprzyjało zwykle wysoko urodzonym. Ale do rzeczy...

Rok 994

Wiosna

Niepokoje na granicy z księstwem Courgnac.

Zgodnie z edyktem królewskim margrabia Raedwald de Court nakłada na barbarzyńców dodatkowy podatek i rozpoczyna zaciąg chorągwi lekkiej piechoty.

Niepokoje na obszarze marchii Czarnych Wzgórz.

Lato

Verder Długi Młot, mało znany wódz z Zachodniego Pasma, gromadzi wokół

siebie barbarzyńców z Czarnych Wzgórz. Obłężenie Raedwaldburga i Alberikange.

Oddziały z dóbr margrabiego Raedwalda w hrabstwie Maxin wkraczają na teren Czarnych Wzgórz. Starcia pod Białym Wierchem i nad Jelenim Strumieniem.

Jesień

Bitwa pod Raedwaldburgiem. Pojmanie Verdera Długiego Młota. Część barbarzyńców uchodzi na wzgórze.

Stracenie Verdera Długiego Młota pod wałami Raedwaldburga.

Bitwa pod Alberikange. Ostatnie zwarte oddziały barbarzyńców zostają rozbite.

Rok 995

Wiosna

Raedwald de Court poślubia córkę wodza Wschodniego Pasma.

Margrabia Czarnych Wzgórz rozpoczyna zaciąg do chorągwi lekkiej piechoty barbarzyńskiej. Więźniowie zamków Raedwaldburg i Alberikange przysięgają wierność de Courtowi i wstępują do nowego oddziału.

W okolicach Raedwaldburga osiada kolejna grupa wolnych osadników z północnych rejonów królestwa.

Lato

Wojna z księciem de Courgnac. Alberik Mocny zwołuje przegląd wojsk w stolicy królestwa.

Raedwald de Court otrzymuje dowództwo oddziałów z Beaudemont, Maxin i Czarnych Wzgórz.

Bitwa pod miastem Tresege. Hufce księstwa Courgnac w panice uciekają z pola boju. Alberik Mocny zdobywa wielkie łupy w obozie księcia.

Obłężenie Tresege. Hufce królewskie szturmują mury.

Jesień

Zdobycie Tresege. Książę de Courgnac uznaje się za pokonanego. Król Alberik opuszcza księstwo w zamian za obietnicę wypłacenia sumy 30 tysięcy funtów w zlocie.

Robert de Arvens składa hołd Raedwaldowi de Court.

Raedwald de Court powraca do Czarnych Wzgórz z wozami pełnymi łupów, znaczną liczbą jeńców i dużym stadem bydła.

Król Alberik przyznaje margrabiemu prawo do organizowania jednego targu i jednego jarmarku przy zamku Raedwaldburg.

Rok 996

Wiosna

Jeńcy z księstwa Courgnac osiadają nieopodal Alberikange.

Margrabia lokuje dwie wsie w pobliżu Raedwaldburga.

Gaston de Goix i Guy de Joyensange wznoszą strażnice w Pasmach Południowym i Zachodnim.

Raedwald de Court lokuje pierwsze wsie w pobliżu warowni Gastonhous i Gubais.

Narodziny pierwszego syna margrabiego – Adrewalda de Court.

Rozpoczęcie budowy kaplicy w osadzie obok zamku Alberikange.

Lato

W okolicach zamków Raedwaldburg i Alberikange osiedlają się pierwsze grupy chłopów z dóbr Roberta de Arvens.

Jesień

Pierwszy targ w Raedwaldburgu. Do szkatuły margrabiego zaczynają trafiać opłaty targowe.

Rok 997

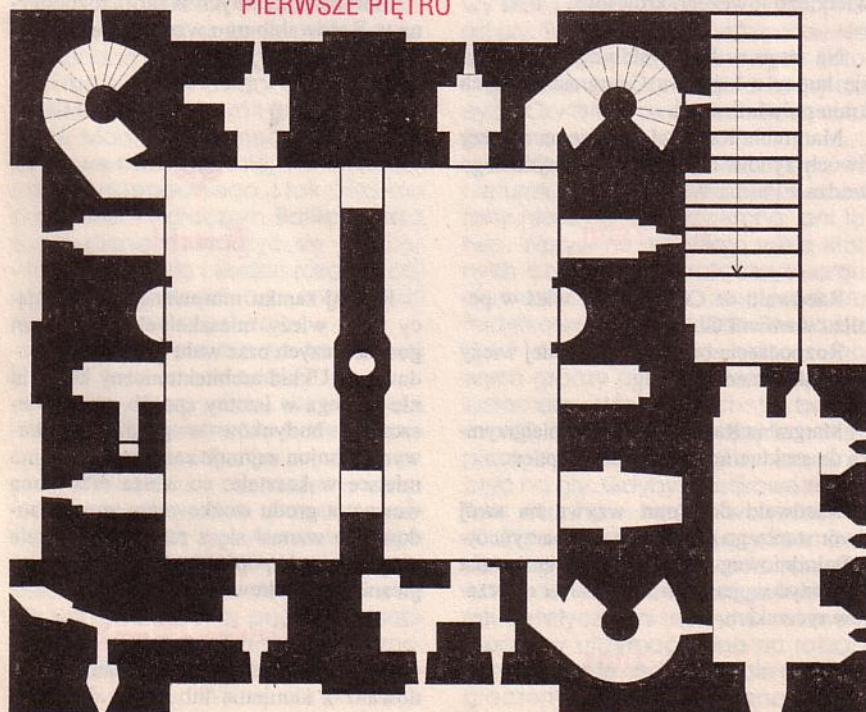
Wiosna

W Czarnych Wzgórzach osiada pierwsza grupa osadników z dóbr katedry w Mauix i hrabstwach wschodnich.

Lokacja dwóch wsi w okolicy Raedwaldburga i jednej w pobliżu zamku Alberikange.

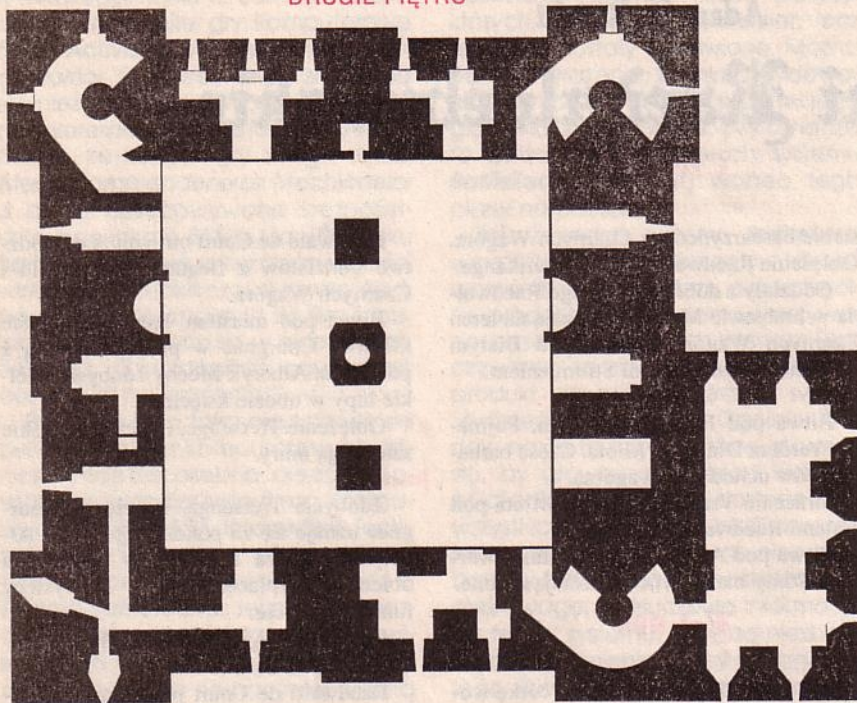
Król Alberik nadaje prawa miejskie osadzie Alberikange.

PIERWSZE PIĘTRO



ALMANACH

DRUGIE PIĘTRO



Lato

Wielki turniej w Raedwaldburgu. W szrankach staje ponad kopa rycerzy. Nagrodę, karego konia bojowego, zdobywa jeden z rycerzy margrabiego – Gaston de Goix.

Jesień

Pierwszy jarmark w Raedwaldburgu. Kupcy z głębi królestwa sprzedają większość swoich towarów.

Chłopi osiadli u stóp strażnicy Gastonhoust rozpoczynają budowę pierwszej kaplicy.

Rok 998

Wiosna

Narodziny pierwszej córki Raedwalda – Eleonory de Court.

Margrabia Czarnych Wzgórz lokuje cztery osady – po jednej w pobliżu Raedwaldburga, warowni Alberikange i strażnic Gastonhoust oraz Gubais.

Kapłan Gerhard z miasta Joelly otrzymuje godność starszego diecezji Czarnych Wzgórz.

Lato

Rycerz Guy de Joyensange poślubia w Raedwaldburgu córkę pomniejszego barona z hrabstwa Paeux.

W pobliżu Gubais osiadają pierwsi chłopi z hrabstwa Paeux.

Margrabia nadaje Gebhardowi z Joelly uposażenie w postaci renty dzierżawnej z wiosek w pobliżu miast Raedwaldburg i Alberikange oraz zamku Gubais.

Rok 999

Wiosna

Raedwald de Court lokuje miasto obok zamku w Raedwaldburgu.

Rozpoczęcie budowy kaplicy w osadzie przy strażnicy Gubais.

Na ziemiach kasztelanii Gubais osiada

pierwszą grupą chłopów z hrabstwa Paeux.

Bunt chłopów w Beaudemont. Rewolta zostaje stłumiona.

Lato

Na ziemiach Zachodniego Pasma zostaje osadzona pierwsza grupa zbuntowanych chłopów z hrabstwa Beaudemont.

Najstarszy syn króla zostaje pasowany na rycerza.

Wielki turniej w stolicy. Margrabia Raedwald de Court pokonuje ponad dziesięciu rycerzy i zdobywa pierścień z rubinem.

Robert de Arvens zaręcza się z córką wielkiego łowczego królestwa.

Jesień

Na targu w Raedwaldburgu pojawiają się kupcy z księstwa Courgnac i innych krain południowych.

Margrabia Raedwald pasuje na rycerzy dwóch synów dawnego barbarzyńskiego wodza z Pasma Wschodniego.

Rok 1000

Wiosna

Raedwald de Court lokuje wieś w pobliżu warowni Gubais.

Rozpoczęcie budowy kamiennej wieży w zamku Raedwaldburg.

Lato

Margrabia Raedwald odbywa pielgrzymkę do sanktuarium w mieście Steptiers.

Jesień

Raedwald de Court wzywa na swój dwór starszego syna wodza barbarzyńców z Południowego Pasma. Młodzieniec ma się uczyć wojennego rzemiosła i obyczajów rycerskich.

Rok 1001

Wiosna

Guy de Joyensange lokuje swoją

pierwszą wieś w pobliżu zamku Gubais.

Robert de Arvens kończy budowę strażnicy Robaine-sur-Nesse w Zachodnim Paśmie.

Lato

Narodziny drugiego syna margrabiego – Odon de Court.

Jesień

Ślub Roberta de Avesnes.

Rok 1003

Wiosna

Gebhard z Joelly lokuje wieś w pobliżu zamku Gubais. Pojawia się pierwsza grupa osadników z rodzinnego miasta starszego.

Koniec budowy donjonu zamku w Raedwaldburgu.

Wielki bal na zamku raedwaldburskim. Gaston de Goix i synowie kilku barbarzyńskich wodzów rozpoczynają budowę kamiennych wież, wzorowanych na donjonie w Raedwaldburgu.

Rok 1004

Lato

Król Alberyk wzywa na swój dwór Adrewalda de Court. Syn margrabiego Czarnych Wzgórz rozpoczyna naukę pod kierownictwem ochmistra dworu.

Rok 1006

Wiosna

Adrewald de Court rozpoczyna naukę jazdy konnej, walki mieczem oraz umiejętności pisania i czytania.

Uluf, nadworny kapłan margrabiego Raedwalda, obejmuje stanowisko przełożonego kaplicy w Alberikange.

Rok 1007

Lato

Margrabia Czarnych Wzgórz rozpoczyna w Raedwaldburgu wznoszenie świątyni miejskiej.



Kasztel

Rodzaj zamku murowanego, składający się z wieży mieszkalnej, zabudowań gospodarczych oraz wału lub muru obwodowego. Układ architektoniczny kasztelu nie odbiega w istotny sposób od rozmieszczenia budynków w grodzie stożkowym. Donjon zajmuje zazwyczaj to samo miejsce w kasztelu, co wieża drewniana wewnątrz grodu stożkowego, zresztą budowlę tę wznosi się z reguły tam, gdzie znajdowała się poprzedzająca je chronologicznie wieża drewniana.

Donjon (Keep)

Główna wieża mieszkalna zamku. Budowana z kamienia lub cegły, dochodzi do znacznych rozmiarów i w szczególności

widoczny sposób podkreśla zamożność swojego właściciela. Donjony wznosi się na planie kwadratu lub prostokąta, o bokach mierzących zazwyczaj od 70 do 90 stóp długości (od 19 do ponad 25 metrów). Ich wysokość sięga od 105 do 125 stóp (od ok. 30 do ponad 35 metrów). W najważniejszych zamkach królewskich donjony mogą osiągnąć jeszcze większe rozmiary – wieża w stołecznym mieście Perisilon ma długość 108, szerokość 96 stóp (30,56 x 27,17 metra) i wysokość 120 stóp (33,96 metra).

Wewnątrz donjonu znajdują się pomieszczenia wykorzystywane zgodnie z różnymi funkcjami, jakie pełni budowla w życiu mieszkańców zamku i okolicy. Jest on najokazalszą i najlepiej ufortyfikowaną budowlą zamku. Tu właśnie znajduje się mieszkanie właściciela warowni, pomieszczenia o charakterze reprezentacyjnym oraz najlepsze stanowiska obronne. Nic więc dziwnego, że najczęściej (choć nie zawsze) to właśnie donjon jest miejscem ostatniego schronienia mieszkańców zamku.

Chcąc sprostać wygórowanym żądaniom możnych, twórcy donjonów obdarzyli je odpowiednio silną i odporną konstrukcją. Są to budowle o pięciu lub sześciu kondygnacjach. Mury dolnych pięter wieży, posiadające decydujące znaczenie dla jej odporności, dochodzą do 20 stóp grubości (ponad 5,5 metra). Strzelnice na najniższej kondygnacji są nieliczne, niezbyt wysokie i tak wąskie, że praktycznie nikt nie jest w stanie się przez nie przecisnąć. Na wyższych piętrach są coraz liczniejsze i większe, zapewniając oświetlenie właściwe dla charakteru pomieszczenia, w jakim się znajdują. Komunikację między piętrami zapewniają kamienne, lewostronnie zakręcone schody.

Najniższą kondygnację, tak zwane przyziemie, zajmują najróżniejsze składy i magazyny żywności. Niewielki loch, umieszczony pod posadzką, zapewnia „schronienie” osobom z różnych powodów niebezpiecznym lub nie lubianym przez właściciela zamku. Powszechnie umieszczana w tym miejscu studnia pełni dwie funkcje. Po pierwsze, stanowi źródło wody dla tych obrońców zamku, którzy ostatnie schronienie znaleźli za murami donjonu; po drugie, bijący od niej chłód sprawia, że żywność wolniej się psuje, a więźniom szybciej rozwiązują się języki. Piwnice donjonu, ze zrozumiałych względów, mogą także kryć wejście do tajemnego przejścia, wiodącego poza granice obwarowań.

Na pierwszym piętrze znajduje się główna sień, a zarazem kwatery straży. Nikt, kto nie przejdzie przez to pomieszczenie, nie może dostać się na inne poziomy wieży. Jest to o tyle uzasadnione, że właśnie tutaj kończy się główna droga do wnętrza donjonu. Samo wejście, jako najstabsze miejsce w obwarowaniach, jest strzeżone w szczególności ciekawymi spo-

sób. Przede wszystkim umieszcza się je nie u podnóża, lecz na pierwszym piętrze wieży, z oczywistych względów trudniejszym do osiągnięcia dla szturmujących. Prowadzą do niego wąskie, kamienne schody (*czasem jest do drewniany most, łatwy do zniszczenia lub spalenia przez obrońców – przyp. red.*), na których odsłonięty napastnik jest wystawiony na ostrzał z wyższych poziomów. Jeśli uda mu się je sforsować, natyka się na grube drzwi z twardego drewna (np. dębowego), często obite metalowymi ćwiekami i czasami zaopatrzone w brzoź. Pokonawszy je, nasz zbrojny nie trafia wcale do wnętrza donjonu, lecz do pomieszczenia w specjalnej przybudówce. We właściwym wnętrzu wieży znajdzie się dopiero po sforsowaniu następnych, równie dobrze przygotowanych drzwi. W niektórych donjonach pierwsze wejście chronione jest dodatkowo np. mostem zwodzonym.

Wielka izba na drugim piętrze donjonu jest głównym pomieszczeniem reprezentacyjnym wieży. Odbывают się w niej oficjalne ceremonie, takie jak posiedzenia sądu lub posłuchania dla posłów innych władców feudalnych. Wyprawia się tu wielkie bale, zabawy i uczyty, na których pan zamku może pokazać swoje bogactwo i zamożność. Tak duże wymogi sprawiają, że bardzo często sufit wielkiej izby znajduje się na dwukrotnie wyższym poziomie niż w innych pomieszczeniach zamkowych, a sama komnata zajmuje dwie kondygnacje. Ściany wielkiej izby mają wtedy formę dwóch rzędów podcieni: górny, na który można się dostać po schodach, stanowi rodzaj galerii ze stanowiskami dla strzelców, zaś

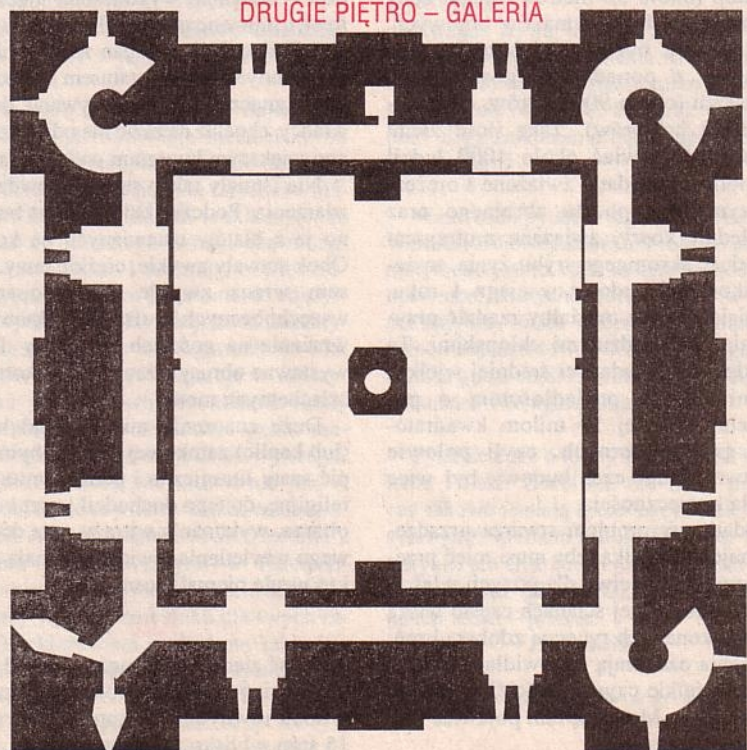
dolny tworzy szereg niewielkich pomieszczeń, które mogą być wykorzystywane jako dodatkowe sypialnie lub latryny. Z konieczności (odpowiednia oprawa ważnych uroczystości) na wyższym poziomie wielkiej izby znajdują się największe strzelnice o podwójnych otworach, zapewniające dużą ilość światła. Na tym samym poziomie co wielka izba znajduje się inne pomieszczenie reprezentacyjne – kaplica, użytkowana przez władcę feudalnego, jego rodzinę oraz niżej urodzonych mieszkańców zamku. Najczęściej umieszcza się ją na piętrze przybudówki, ponad drogą wiodącą do głównego wejścia donjonu.

Czwarta, a w większych donjonach piąta kondygnacja wieży zarezerwowana jest na komnaty pana zamku. Najważniejsza z nich to, rzecz jasna, sypialnia. Może się tu znajdować również skarbiec właściciela zamku, czasami umieszcza się również niewielkie oratorium, gdzie w odosobnieniu władca i jego rodzina oddają się modłom. Okna na tej kondygnacji są nieco mniejsze niż piętro niżej. Nie ma tu pomieszczeń oficjalnych, a jedynie prywatne komnaty pana zamku, intensywne oświetlenie nie jest więc potrzebne.

Piąta (lub szósta) kondygnacja, stanowiąca dach wieży, ma znaczenie wyłącznie obronne. Rozmieszczanych tu strzelców chroni kamienne lub ceglane przedpiersie z krenelażem. Charakter piętra dodatkowo podkreślają niewielkie wieżyczki, wznoszone na rogach budowli.

Poszczególne donjony mogą się różnić wielkością lub posiadać dodatkowe pomieszczenia. Niektóre wieże mają kilka oddzielnych kaplic, umieszczonych na różnych piętrach budowli i przeznaczonych

DRUGIE PIĘTRO – GALERIA



dla różnych grup jej mieszkańców, zaś w innych istnieje nie jedna, tylko dwie wielkie izby – wraz z dwiema sypialniami pana zamku. Jeszcze gdzie indziej wejście do wieży znajduje się dopiero na drugim piętrze, co w istotny sposób wzmacnia obronność budowli.

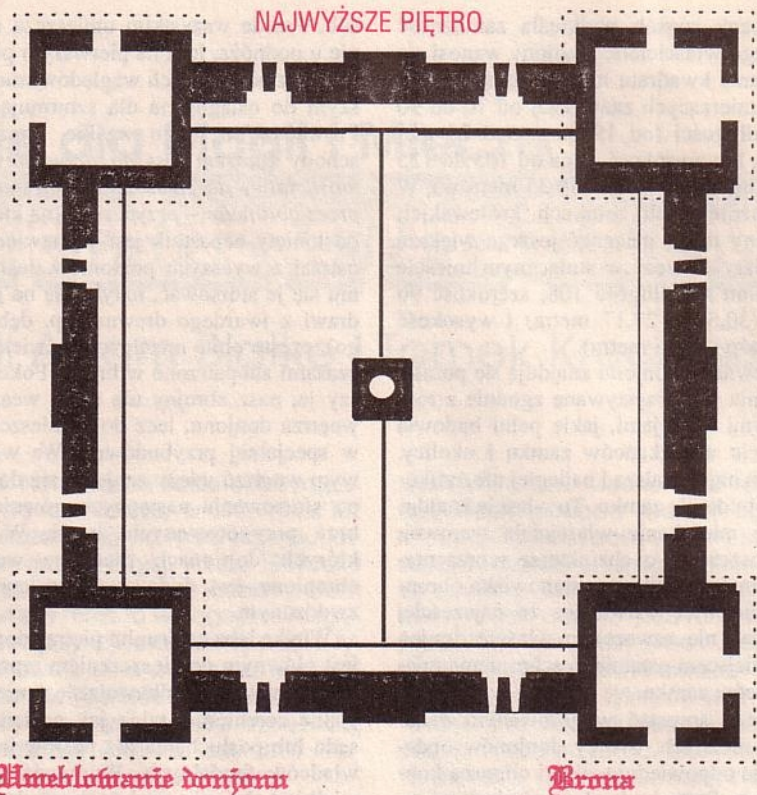
Czas budowy donjonu

Na tle historii grodów stożkowych, których wznoszenie nigdy nie było wielką sztuką, budowa kasztelu jawi się jako wielkie i trudne przedsięwzięcie. W tym wypadku nie wystarcza już zwykły majster i niewielka grupa niewykwalifikowanych robotników. Feudał skazany jest na usługi wyspecjalizowanej ekipy zawodowych budowniczych z majstrem (tak zwanym muratorem) na czele. Oprócz tego potrzebuje stałego dopływu znacznych sum pieniędzy, co niepełnie idzie w parze z rycerskim stylem życia – balami, turniejami, wizytami towarzyskimi. Realizacja tak kosztownej inwestycji często przeciąga się w czasie, nic więc dziwnego, że rycerze zaczynają je po zakończeniu szczególnie udanej wyprawy wojennej, zdobyciu licznych łupów lub istotnym powiększeniu się otrzymywanej daniny feudalnej (wzrost liczby poddanych, postęp techniczny w rolnictwie, wzrost zamożności chłopów, otrzymanie nowych dóbr, wypłata okupu za uwolnienie wziętych do niewoli rycerzy itd.).

Kto mógł zbudować donjon?

Budowa nawet nieduzych wież mieszkalnych wiązała się ze znacznymi nakładami finansowymi. Koszt wzniesienia kwadratowego donjonu o boku długości 75 stóp (około 20 metrów) i wysokości 105 stóp (około 30 metrów) sięgał ceny 900 mieczy lub 45 rumaków bojowych. Albo inaczej: był równy rocznej rencie feudalnej z ponad 200 gospodarstw chłopskich (około 9000 akrów, czyli ponad 3500 hektarów). Taką ilość ziemi musiałoby uprawiać około 1000 ludzi! Jeśli policzyć wydatki związane z orężem i utrzymaniem poczty zbrojnego oraz uwzględnić koszty związane z utrzymaniem dość skromnego trybu życia, to żeby zakończyć budowę w ciągu 1 roku, właściciel zamku musiałby rządzić przynajmniej 700 rodzinami chłopskimi. To zaś odpowiada ludności średniej wielkości miasta lub posiadłościom o powierzchni bliskiej 50 milom kwadratowym gruntów ornych, czyli połowie hrabstwa. Długi czas budowy był więc zwykłą koniecznością.

Dodatkowy problem stwarza urządzenie donjonu. Wielka izba musi mieć przeciw oprawę właściwą dla pozycji właściciela zamku, na jej ścianach często wiszą tarcze pokonanych rycerzy, zdobyta broń. Sklepienia ozdabiają malowidła przedstawiające wielkie czyny właściciela lub jego przodków. Mogą się tam pojawiać także sceny z mitologii.



W początkowej fazie istnienia kasztelu nie odznaczały się większym bogactwem umeblowania. Podobnie jak w grodach stożkowych, większość bogactw przechowywano w kufkach i skrzyniach – chowano do nich ubrania, broń i elementy uzbrojenia ochronnego, złote i srebrne zastawy stołowe, nakrycia i wiele innych luksusowych przedmiotów. Szafy pozostawały jeszcze nieznanne.

Jednym z najważniejszych mebli był tron – starannie wykończone krzesło lub fotel, ustawione na specjalnym podwyższeniu. Zasiadał na nim pan zamku lub gość obdarzony wyższym statusem społecznym. Duże znaczenie przywiązywano do łóża władcy, chociaż na razie nie odznaczało się ono większym kunsztem wykonania.

Nie istniały także stoły z prawdziwego zdarzenia. Podczas balów i uczt budowano je z blatów ustawianych na kozłach. Obok stawały zwykłe, ciężkie ławy, a czasem wręcz zwykłe deski, oparte na wszechobecnych kufkach. Odpowiednie wrażenie na gościach sprawiały dopiero wystawne obrusy i naczynia wykonane ze szlachetnych metali.

Duże znaczenie miał wygląd kaplicy (lub kaplic) zamkowej. Trzeba było zakupić szaty liturgiczne i podstawowe księgi religijne, do tego dochodził koszt budowy ołtarza, wykonania witraży oraz dodatkowego oświetlenia (świece też mają swoją, i to wcale nie małą, cenę).

Akr

Połączenie ziemi, którą można zorać w ciągu godziny parą wołów. Zajmuje kwadrat o boku równym 225 stopom (15 razy po 15 stóp = blisko 64 metry).

Drewniana lub metalowa krata, umieszczana nad drzwiami lub bramą. Zamknięcie wejścia opuszcza się broną, co je dodatkowo blokuje.

Krenelaz

Zwieńczenie przedpiersia wału, muru obronnego lub dachu wieży obronnej, charakteryzujące się przemiennym umieszczaniem stanowisk obronnych i osłon, nazywanych blankami. Forma blanków oraz ich styl w istotny sposób wpływa na wygląd budowli, to zaś odzwierciedla jej lokalny charakter.

Postęp techniczny w rolnictwie

W zamierzchłych i ubogich czasach ruda przeciętny chłop miał zaledwie 20 akrów ziemi, a gospodarka dwupolowa pozwalała mu zorać rocznie zaledwie połowę tego obszaru. Wprowadzenie pługa zwiększyło dwukrotnie jego efektywność, a wprowadzenie trójpolówki sprawiło, że pod uprawy przeznaczano już 2/3 zamiast 1/2 arealów. Ten sam chłop zbierał więc plony z ponad 26 akrów (oczywiście w przeliczeniu), a zastosowanie koni pociągowych dodatkowo podniosło efektywność pracy na roli. Wszystko to przyczyniło się zaś do rozwoju rzemiosła – nagle wzbogacony chłop pożądał towarów do tej pory luksusowych, handlu – powstawało coraz więcej rzeczy, jakie można było wymieniać, i sztuki – było wystarczająco dużo pieniędzy, by tych wszystkich nierobów utrzymać.



Witam w dziale Warhamera. Ponieważ spotykamy się po raz pierwszy, wypadałoby się przedstawić. Nazywam się Grzegorz Barski i, począwszy od tego numeru, postaram się co miesiąc dostarczać Wam solidną dawkę tekstów dotyczących Starego Świata. Jak już zapewne zdążyliście zauważyć, szata graficzna „Magii i Miecza” uległa pewnym zmianom. Mam nadzieję, że powiew świeżości będzie widoczny również na stronach podlegających mojej opiece.

Jak już wspominałem, będziemy się spotykać regularnie co miesiąc - i jest to pierwsza (chyba najważniejsza) zmiana. Druga dotyczy formy tekstów zamieszczanych w tym dziale. Polska edycja WFRP ukazała się ponad trzy lata temu. Sądzę, że przez ten czas doczekaliśmy się dużej grupy doświadczonych Mistrzów Gry, których gusta i wymagania uległy pewnemu wyrafinowaniu. Chciałbym, aby artykuły pojawiające się na łamach pisma były bardziej ogólne, żeby pozostawiały więcej swobody prowadzącemu. Nie znaczy to oczywiście, że zapomnimy o tych, którzy dopiero wkraczają w świat Warhammera, napotykając na swojej drodze przeróżne trudności. Z uwagą czytamy listy nadchodzące do Redakcji i w miarę możliwości będziemy starali się pomagać Wam w rozwiązywaniu tych problemów. Na zakończenie chciałbym prosić Was o nadsyłanie swoich uwag i propozycji; piszcie o tym, co chcielibyście znaleźć w tym dziale, a z czego należy zrezygnować. Czekam również na Wasze teksty - mam nadzieję, że będziemy tę rubrykę redagować wspólnie (dopisek „Warhammer” na kopercie mile widziany).

Dziś zapraszam do lektury dwóch tekstów związanych z morzem. Na początek polecam artykuł rozpoczynający serię „Cuda Starego Świata”, w której zostaną opisane najwspanialsze miejsca i obiekty w Imperium (i nie tylko). Z kolei potwory przedstawione w artykule „Frutti di mare” na pewno urozmaicą żeglugę, a nowa profesja podstawowa pozwoli uzupełnić załogę każdego statku. Życzę miłej lektury.

(gb)

Efektom wypraw wielu podróżników było (i jest) powstanie wielu niezapomnianych dzieł. W tomach tych możemy znaleźć przekazy o odległych krainach i żyjących tam ludziach, dokładne relacje przedstawiające ich zwyczaje, oraz opisy miejscowych potworów, częstokroć dziwnych i niezwykłych. Wiele z owych relacji dotyczy budowli wzniesionych na całym świecie. Od czasu pojawienia się tych opisów trwają zażarte dyskusje, która z przedstawionych konstrukcji jest najwspanialsza i zasługuje na największe uznanie. Gdyby pokuszono się o zebranie wszystkich relacji, powstałoby coś, co moglibyśmy nazwać „Księgą cudów Starego Świata”. Przedstawiamy pierwszy z takich opisów, nie przesądając, że przedstawiany obiekt jest najwspanialszy ze wszystkich: ocenę pozostawiamy szanownym czytelnikom.

Rzeka Bizcai, wypływająca z Gór Irrana, podąża na północ, by zakończyć swój bieg w Wielkim Oceanie Zachodnim. U ujścia rzeki, nad zatoką Euksadi, leży drugie co do wielkości estalijskie miasto - Bilbali. Na położonej pośrodku zatoki wyspie - Santanderze - wznosi się strzelista wieża, która góruje nad wszystkimi budynkami w mieście; jest to Wieża Dobrej Wróżby.

Historia Wieży liczy sobie przeszło 1600 lat. W tamtych czasach Bilbali było jeszcze niewielkim miastem, a na wyspie znajdowała się skromna kapliczka poświęcona Manannowi. Każdy kapitan, którego statek opuszczał port, składał tam ofiarę, aby zapewnić sobie opiekę boga podczas żeglugi. Zdarzyło się pewnego razu, że gniew Mananna spowodował potężny sztorm. Pewien statek zbliżał się właśnie do portu, gdy potężna fala pchnęła okręt prosto na skały, wyrastające z morza przy wejściu do zatoki. Z katastrofy nie ocalał nikt, a jedynym odnalezionym śladem pechowego statku był pokładowy dzwon. Woda wyrzuciła go na brzeg wyspy, u stóp zbudowanej tam kapliczki. Wróżowie orzekli, iż jest to znak od Władcy Mórz. Obok świętego przybytku wzniesiono niewielką wieżę, na jej szczycie zawieszając dzwon. Od tej pory oznajmiał on wypłynięcie z portu i szczęśliwy powrót każdego statku. Podczas

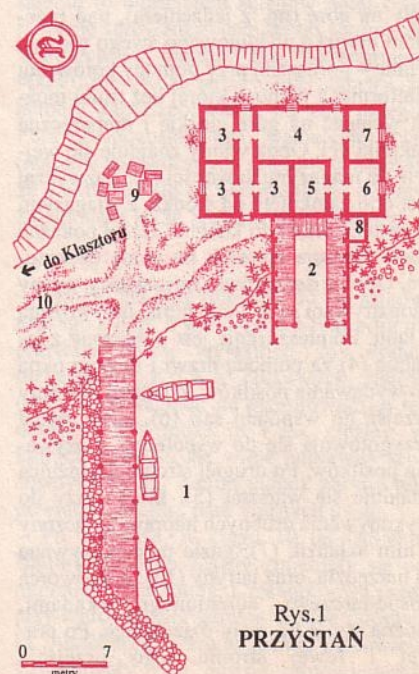
GRZEGORZ ZBARSKI WIEŻA DOBREJ WRÓŻBY

sztormów lub mgły donośny dźwięk dzwonu pomagał sternikom bezpiecznie wpływać do portu. Jednocześnie zauważono, że na brzeg przy kapliczce morze wyrzuca różne części statków, które nigdy miały nie powrócić do bezpiecznej przystani - to Manann dawał znaki o tych, którzy znaleźli spokój na dnie morza.

Około roku 1520 flota arabskiego szejka Mahladiwa napadła na Bilbali. Miasto zostało doszczętnie złupione, a kapliczka (która zdążyła już przekształcić się w niewielką świątynię) spalona. Stojącą obok wieżę barbarzyńcy po prostu zburzyli. Niektórzy twierdzą, że łupieżcza flotylla nie dopłynęła do macierzystego portu. Po najeździe przystąpiono do odbudowy zniszczonego przybytku. Nowa wieża była wyższa i wspanialsza od poprzedniej. Na jej szczycie zawisł nowy, większy dzwon, a ten dotychczas wiszący na wieży został umieszczony w klasztornej skarbcu. Co ciekawe, dzwon grał inną melodię dla każdego statku, który wpływał i wypływał z portu w Bilbali. Umieszczone w świątyni Zwierciadło Przepowiedni odpowiadało suplikantom (w sposób bardzo zawoalowany) na pytania dotyczące przyszłych podróży. Każdego dnia do świątyni przybywali kapitanowie statków wkrótce wyruszających w rejs, każdego dnia na ołtarzu Mananna pojawiały się dary mające zaskarbić przychyłność bóstwa. Członkowie Bractwa z Wyspy stali się słynni wśród żeglarzy. Żaden statek posiadający błogosławieństwo Władcy Mórz nigdy nie miał żadnych kłopotów podczas rejsu. Wraz ze sławą Bractwa rosła Wieża Dobrej Wróżby - bo tak zaczęto nazywać budowlę wznoszącą się nad Bilbali. Po kilku przebudowach, około 120 lat temu, wieża uzyskała swój obecny wygląd.

Aby dostać się na wyspę, musimy przybić do osłoniętej falochronem, niewielkiej przystani (1). Tu, przywiązane do pomostu, kołyszają się na wodzie dwie lub trzy łódki.

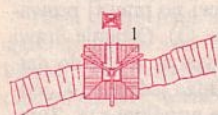
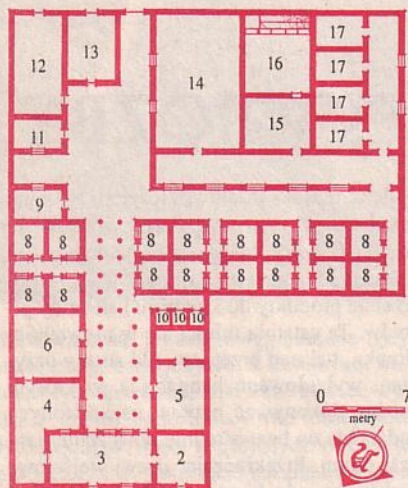
Należą one do pilotów, których zadaniem jest bezpieczne wprowadzanie statków do portu. Przy pomocy może zacamować większa łódź, dowożąca żywność i inne potrzebne produkty do klasztoru i siedziby pilotów. Ta ostatnia mieści się w niewielkim domku, tuż nad brzegiem. Od strony przystani wybudowano hangar (2), w którym można dokonywać napraw uszkodzonych łodzi. Ma on bezpośrednie połączenie z resztą domu. Przekraczając drzwi wejściowe wchodzimy do korytarza. Drzwi po lewej stronie i pierwsze drzwi po prawej prowadzą do kwater pilotów (3). Ostatnie drzwi po prawej stronie korytarza wiodą do dalszych pomieszczeń. Duża jadalnia (4) jednocześnie spełnia rolę wspólnej sali. Tutaj piloci spędzają swój wolny czas. Z jadalni możemy przejść do pozostałych pokoi. W niewielkim składziku (5) jest miejsce na za-



Rys.1
PRZYSTAŃ

WARHAMMER

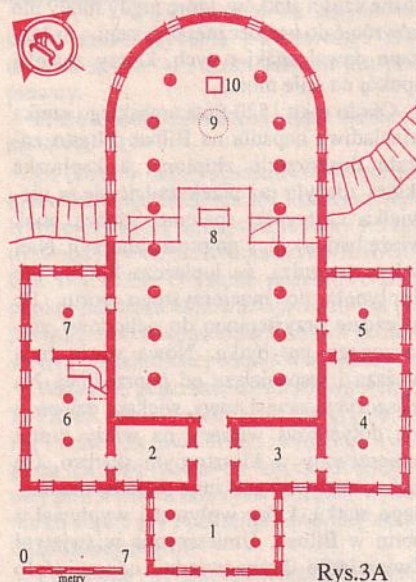
pasowy osprzęt do łódek (np. wiosła, latarnie itp.), narzędzia, bosaki i temu podobne rzeczy. Naprzeciwko drzwi do składziku jest wejście do magazynu żywności (6). Obok spiżarni znajduje się kuchnia (7). Korytarzem pomiędzy składzikiem a magazynem żywności można przejść do hangaru. Tuż za drzwiami, po lewej stronie, znajduje się latryna (8). Idąc na prawo od wejścia do budynku można dotrzeć do miejsca, gdzie załadowuje się towary przeznaczone dla mieszkańców klasztoru (9). Obok przystani rozpoczyna się też ścieżka prowadząca w górę urwiska do zabudowań klasztoru (10). W tej części wyspy przebywa pięć osób: trzech pilotów (zmieniających się co dwa tygodnie), kucharz i szutnik.



Rys.2
KLASZTOR

Do zabudowań klasztornych można dojść wąską i krętą ścieżką, prowadzącą wzdłuż stromego brzegu wyspy. Aby ułatwić mnichom transport ciężkich pakunków na górę (np. z jedzeniem), nad brzegiem urwiska wybudowano swego rodzaju windę – poruszaną przy pomocy kołowrotu platformę, z pomocą której bez trudu można wciągać na górę ciężkie i nieporęczne pakunki (1). Obok windy znajduje się wejście do magazynu żywności (2). Zazwyczaj jest ono zamknięte od środka. Z magazynu prowadzi drzwi do kuchni (3). Jej okazałą część zajmuje zbiornik na wodę deszczową. Oprócz deszczówki mieszkańcy wyspy zaopatrywani są w wodę pitną, przywożoną z łądu. Pomieszczenie jest połączone z jadalnią (4) za pomocą drzwi i dużego okna do wydawania posiłków. Z jadalni możemy przejść do wspólnej sali (6), gdzie mnisi przygotowują się do wspólnego spożywania posiłków. Po drugiej stronie dziedzińca znajduje się warsztat (5), który służy do wykonywania drobnych napraw, połączony z nim składzik (7), gdzie przechowywane są narzędzia, oraz latryny (10). Z podwórca gospodarczego, ocienionego arkadami, można wyjść na mały dziedziniec. Po prawej i lewej stronie tego przejścia

wybudowano cele dla nowicjuszy (8). Starsi rangą członkowie Bractwa mieszkają w pomieszczeniach znajdujących się na terenie świątyni. Po lewej stronie dziedzińca znajduje się główna brama klasztoru. Po obu jej stronach postawiono niewielkie pomieszczenia służące jako kancelaria (9), gdzie załatwia się interesantów, oraz poczekalnia (11) – tutaj pielgrzymi mogą odświeżyć się po podróży i przygotować do wejścia na teren świątyni. W tej części zabudowań znajduje się jeszcze magazyn ubrań (12) oraz sala wykładowa. Z obydwu tych pomieszczeń można przejść bezpośrednio do świątyni. Po prawej stronie dziedzińca stoi duży budynek. Wewnątrz znajduje się biblioteka (14), skryptorium (pokój, w którym przepisuje się księgi) (15), oraz znane tylko Starszym Kapłanom i Przełożonemu pomieszczenie, gdzie przechowuje się szczególnie cenne tomy (16). W tym pokoju, za jednym z regałów ukryte jest zejście do podziemi klasztoru. Na końcu są jeszcze cztery pokoje gościnne (17), do których wchodzi się z oddzielnego korytarza. Pomiedzy biblioteką a salą wykładową znajduje się brama prowadząca na dziedziniec świątyni.

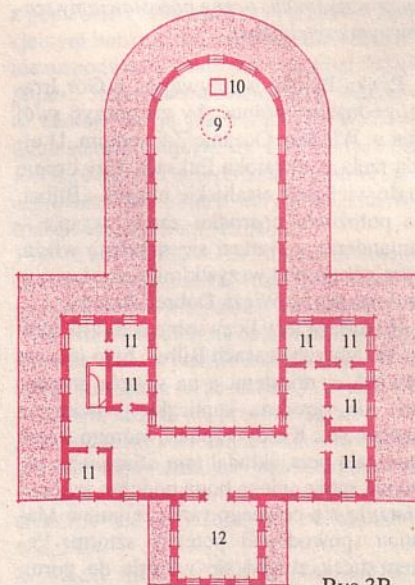


Rys.3A
ŚWIĄTYNIA – parter

Świątynia Mananna jest dwupiętrowym budynkiem, który częściowo przylega do zabudowań klasztoru. Jej fundamenty ustawione są na wyspie, a ich część – wspierając się na potężnych filarach – wystaje ponad wodę. Dwuskrzydłowe drzwi prowadzą do przedsionka (1). W niewielkim hollu są trzy pary drzwi. W pokoju po lewej stronie (2) przyjmuje swoich gości przełożony Bractwa. Drzwi po prawej stronie prowadzą do pokoju, gdzie załatwia się różne sprawy administracyjne świątyni. Z obydwu tych pomieszczeń można przejść do pomieszczeń w głębi budynku. Za pokojem administracyjnym umieszczona jest wspólna sala (4), w której mnisi mogą spędzać nieliczne chwile wolnego czasu. Stąd można przejść do refektarza (5) – miejsca obrad

Bractwa. Za pokojem Przełożonego jest sala wykładowa (6), połączona z budynkami klasztornymi. Znajdują się tu schody prowadzące na górną kondygnację świątyni, oraz przejście do kolejnego pokoju – przebieralni (7), w której mnisi przygotowują się do odprawiania obrzędów w świątyni.

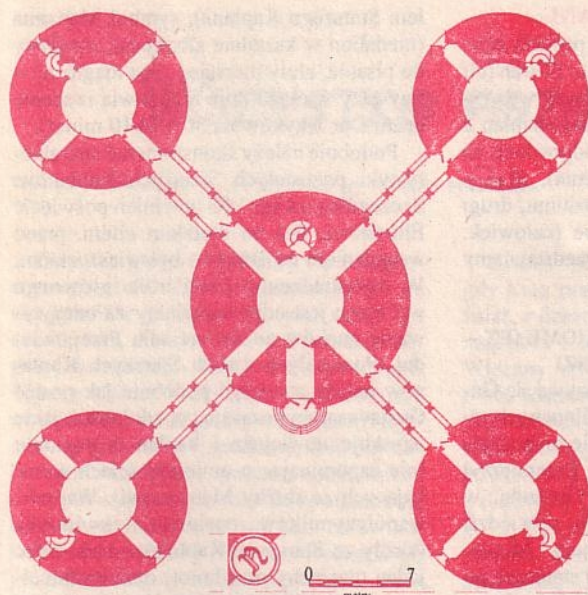
Główne wejście do przybytku Mananna wiedzie z przedsionka. Świątynia podzielona jest na dwie części: niższą, przeznaczoną dla wiernych, i tę dostępną tylko dla kleryków. Najważniejszym elementem niższej części jest ołtarz (8), na którym składane są ofiary dla bóstwa. Ściana za ołtarzem jest ozdobiona płaskorzeźbami – tu ukryto przejście do podziemi (patrz opis podziemi). Schody po obu stronach ołtarza prowadzą do drugiej części przybytku, wznoszącej się dwa metry wyżej. Znajduje się tu Zwierciadło Przepowiedni (9) oraz posąg Mananna (10). Umieszczone przed posągiem Zwierciadło odświeża kapłanom Mananna losy statków (zarówno te przeszłe, jak i przyszłe), a także umożliwia przewidywanie warunków żeglugi w najbliższym czasie. Powierzchnię Zwierciadła stanowi morska woda, gdyż w istocie jest to studnia, której źródło łączy się z wodami zatoki. Jest to również siedziba strażnika świątyni – żywiolaka wody (rozmiar 9); będzie on bronił dostępu do posągu i Zwierciadła przed niepowołanymi (w czasie ew. walki liczbę zadawanych mu obrażeń należy podzielić przez dwa – zaokrąglając w dół – jeśli stwór przebywa w wyższej części świątyni).



Rys.3B
ŚWIĄTYNIA – piętro

Pierwsze piętro świątyni wykorzystywane jest jako część mieszkalna dla najodniejszych członków Bractwa: Starsi Kapłani mieszkają w niewielkich pokojkach (11), zaś Ojciec Przełożony zajmuje duży pokój nad wejściem (12).

Swój obecny wygląd Wieża Dobrych Wróżby zawdzięcza elfickim architektom i budowniczym. Jej wznoszenie zakończono



Rys.4
WIEŻA DOBREJ WRÓŻBY

około 120 lat temu. Centralna część budowli, mierząca 40 metrów wysokości, połączona jest z czterema mniejszymi wieżyczkami – każda z nich ma 25 metrów wysokości. Oprócz krążankowych korytarzy na parterze i pierwszej kondygnacji (która znajduje się 13 metrów nad ziemią) wszystkie pięć części łączą ażurowe łuki rzeźbione w morskie fale, łodygi roślin i kształty morskich stworów. Cała konstrukcja sprawia wrażenie smukłej i bardzo strzelistej.

Wieża Dobrej Wróżby składa się z pięciu połączonych ze sobą budowli. Centralnie położona (czyli właściwa Wieża Dobrej Wróżby) posiada przejścia do czterech mniejszych, nazywanych odpowiednio: Wieża Mórz (na północy), Wieża Wiatrów (na wschodzie), Wieża Sztormów (na południu) i Wieża Statków (od strony zachodniej). Wystrój każdej z bocznych wież wiąże się z jej nazwą – na przykład małowidła w Wieży Sztormów przedstawiają morskie nawałnice. Z głównej wieży można przejść do mniejszych budynków przez korytarze umieszczone na poziomie ziemi oraz na wysokości pierwszej kondygnacji. Na pierwszym piętrze budynków znajdują się kaplice poświęcone Manannowi, a w pomieszczeniach na parterze usytuowano biblioteki. W księgach, które się tam znajdują zapisane są melodie przypisane do każdego statku, który kiedykolwiek zagościł w porcie w Bilbali.

Kręte schody prowadzą na szczyty wież. Na każdej z nich wisi dzwon wykonany z brązu (ten w głównym budynku jest większy od pozostałych). Za każdym razem, gdy do portu wpływa lub wypływa statek, dzwony dźwięczą melodią. Jest ona niepowtarzalna dla każdego okrętu – gdy jakaś jednostka po raz pierwszy odwiedza Bilbali, układana jest nowa melodia. Wtajemniczeni mogą – po dźwięczności jej brzmienia – przewidzieć losy

związanego z nią statku ... Umiejętność gry na dzwonach jest jedną z pierwszych, jakich uczą się nowicjusze Bractwa. Dzięki znakom wrytym na jego powierzchni, największy dzwon posiada pewne magiczne właściwości; jeśli ktoś na nim umiejętnie gra, może rozpełnić sztorm lub sprawić, by rozszalała burza natychmiast ucichła. Muzyka dzwonu potrafi rozpryszyć mgłę, powstrzymać przytływ, obniżyć poziom wody w zatoce lub nawet... zalać miasto.

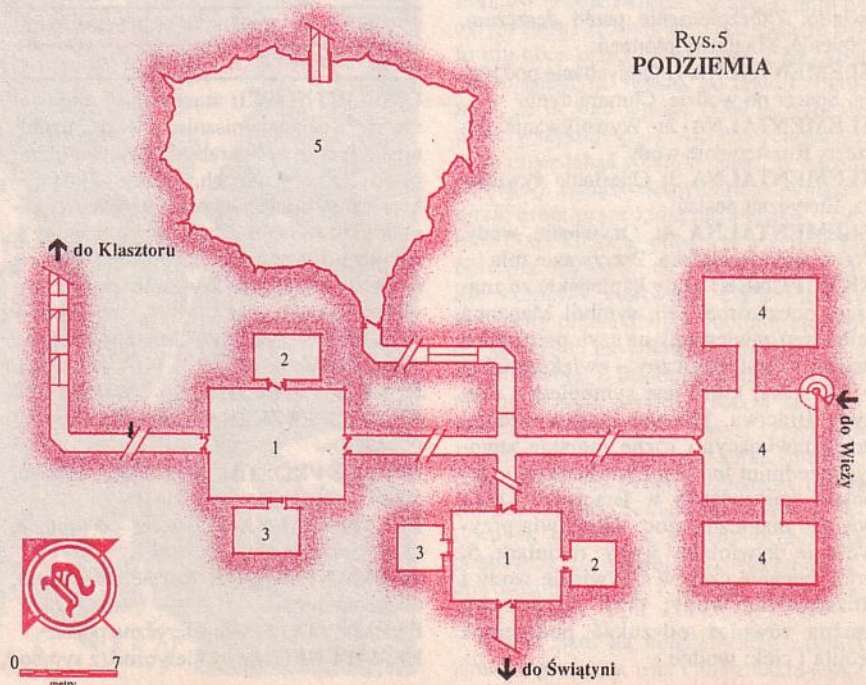
Pod zabudowaniami klasztoru i świątyni znajduje się niewielki labirynt korytarzy i komnat. Można się do niego dostać trzema wejściami. Pierwsze z nich znajduje się w świątyni, za ołtarzem. Po odwróceniu o 180 stopni płaskorzeźby przedstawiającej różę wiatrów można uchylić do wewnątrz część ściany. Drugie wejście jest ukryte za jednym z regałów w sekretnym pokoju obok biblioteki (lokacja 16 na planie klasztoru), zaś trzecie znajduje się na parterze Wieży Statków.

Żadne drzwi znajdujące się w podziemiach nie posiadają klamek lub innych widocznych elementów umożliwiających ich otwarcie, gdyż otwierają się po przyłożeniu do ich powierzchni medalionu-symbolu (z wizerunkiem albatrosa), który posiada każdy członek Bractwa; ponadto są zabezpieczone przed otwarciem ich przy pomocy czaru odblokowującego magiczne zamki.

Komnaty oznaczone na planie numerem 1 są przedsionkami, z których można przejść do dalszych części podziemi. W każdym z tych pomieszczeń znajdują się bogato zdobione drzwi prowadzące do fałszywego skarbcza (2). Przejścia można otworzyć tylko przy pomocy dwóch symboli albatrosa – muszą one zostać jednocześnie włożone we wnęki umieszczone po obu stronach wejścia. Nie może tego zrobić jedna osoba, chyba, że potrafi sięgnąć w tym samym momencie do miejsc oddalonych od siebie o 2.5 metra. Po wejściu do środka drzwi zamykają się i nie można ich otworzyć od wewnątrz. Prawdziwe skarbcze ukryte są za tajnymi drzwiami po drugiej stronie komnaty. Mechanizm otwierający tajne przejście jest bardzo dobrze ukryty – przy próbie jego odnalezienia modyfikator powinien wynosić co najmniej -30. W skarbczach przechowywane są finansowe rezerwy Bractwa oraz przedmioty związane z kultem Mananna. Ci, którzy naruszają świętość tych miejsc, niechaj mają się na baczności – nawet zwykła kąpiel w balii może zakończyć się dla nich tragicznie.

Komnata pod Wieżą Statków (4) jest wykorzystywana jako magazyn fragmentów statków, które zostały wyrzucone przez morze na brzeg wyspy. Przedmioty te zajmują kilkanaście dużych regałów, niektóre leżą na posadzce. To niesamowite cmentarzysko corocznie wzbogaca o kilkanaście nowych „okazów“.

Na końcu jednego z korytarzy znajduje się niewielka grota (5). Jest ona położona poniżej poziomu wody, lecz siła magii umożliwia chętnym swobodne wejście do wnętrza. W jaskini odbywają się pogrzeby zmarłych członków bractwa. Ciała zmarłych mnichów są układane na ozdobnym pomoście, a następnie, przy wotrze rytualnych pieśni, zwalnia się magiczne pieczęcie. Pieczara wypełnia się wodą, a zwłoki pogrążają się w morskich głębinach.



Rys.5
PODZIEMIA

WARHAMMER

BRACTWO Z WYSPY

Mieszkańców Santander (za wyjątkiem pilotów) wszyscy nazywają Bractwem z Wyspy. Obecnie liczy ono siedemnaście osób. Hierarchia zakonu dzieli jego członków na cztery grupy: Przełożony, Starszy Kapłan, Kapłan i Nowicjusz. Pozycja w strukturze Bractwa oznaczana jest przez liczbę nazwy w kształcie fali, umieszczonych po prawej stronie szat. Nowicjusz ma tylko jedną nazwę, zaś Przełożony cztery. Członkowie Bractwa zwracają się do siebie po imieniu, dodając przed nim słowo „bracie“ (choć imię zakonne nie zawsze jest takie samo, jak prawdziwe imię członka Bractwa). Wyjątkiem jest głowa Bractwa – Sinnero Corobana zawsze tytułuje się „Ojcem Przełożonym“.

SINNERO COROBAN – PRZEŁOŻONY BRACTWA, KAPŁAN 4 POZIOMU

Ojciec Przełożony piastuje swój urząd od 9 lat. Jest postawnym, wysokim mężczyzną, ma krótkie, siwe włosy. Wszyscy, którzy go spotkali zgodnie twierdzą, że z jego postaci emanuje spokój i dostojność. Zawsze spokojny, potrafi przekonać każdego do swoich racji.

SZWWUS S WT ZYW I A ZR CP INT OPSWOGD

4 45 37 4 3 9 59 1 49 68 72 61 76 51

UMIEJĘTNOŚCI: czytanie/pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, teologia, język tajemny – magiczny, rzucanie czarów kapłańskich (poziomy 1-4), magia prosta, medytacja, krasomówstwo, pływanie, szkutnictwo, rybactwo, nawigacja, żeglarsstwo, astronomia, wykrywanie magii, wykrywanie istot magicznych, tworzenie magicznych pergaminów, wytwarzanie eliksirów.

PUNKTY MAGII: 51 **WIEK:** 42
PUNKTY PRZEZNACZENIA: 1
CZARY

MAGIA PROSTA: Dar języków, Płonące światło, Zabezpieczenie przed deszczem, Uśpienie, Magiczny płomień

ELEMENTALNA 1: Oddychanie pod wodą, Spacer po wodzie, Chmura dymu

ELEMENTALNA 2: Wywoływanie deszczu, Rozstąpienie wody

ELEMENTALNA 3: Odesłanie żywiołka, Eteryzna postać

ELEMENTALNA 4: Ożywienie wody, Przyzwanie żywiołka, Przyzwanie roju

EKWIPUNEK: szaty kapłańskie ze znakiem poczwórnej fali, symbol Mananna (albatros) zawieszony na szyi, pierścień z szafirem (jest magiczny – zwiększa CP o +20), laska, która jest symbolem i relikwią Bractwa, pokryta płaskorzeźbami przedstawiającymi różne morskie stworzy; przedmiot ten jest przechodnim symbolem starszeństwa w Bractwie. Laska posiada magiczną moc: umożliwia przywołanie żywiołka wody rozmiaru 5, oraz rzucanie czarów Ożywienie wody i Rozstąpienie wody; przy jej pomocy można również odszukać podziemne źródła i ciekły wodny.

STARSI KAPŁANI

W chwili obecnej Bractwo posiada czterech Starszych Kapłanów. Są to: Elliran (elf morski, kapłan 3 poziomu, główny wróżbita Bractwa), Gustavus (człowiek, kapłan 2 poziomu, jako były kupiec odpowiada za handlowe sprawy zgromadzenia), Jean – Pierre (człowiek, kapłan 2 poziomu, drugi wróżbita Bractwa) i Villeneuve (człowiek, kapłan 2 poziomu). Poniżej przedstawiamy dokładny opis jednego z nich.

GUSTAVUS – KAPŁAN 2 POZIOMU (EX – HANDLARZ, EX – NOWICJUSZ)

Brat Gustavus naprawdę nazywa się Gustaw Holdberg i pochodzi z północnych regionów Imperium. Tam właśnie rozpoczęła się jego handlowa kariera. Przemierzył wiele szlaków Nordlandu i Ostlandu, w swych kupieckich podróżach odwiedził także Prag, Erengard, Marienburg i Middenheim. Odziedziczył niewielki stateczek po współniku, lecz szybko przeniósł swoje interesy bardziej na południe. Estalia, Tilea, Arabia i Księstwa Graniczne nie miały tajemnic przed Gustawem. Podczas drogi powrotnej z jednej z wypraw jego statek zatonął w niewyjaśnionych okolicznościach. Gustawa odnaleziono na brzegu w pobliżu Bilbali – był jedynym ocalałym z katastrofy. Cudem uratowany kupiec uznał to za znak, że pora zakończyć morskie podróże. Sprzedał cały swój majątek, ofiarowując pieniądze Bractwu z Wyspy, do którego przystąpił. Obecnie brat Gustavus zajmuje się kontaktami handlowymi pomiędzy wyspą a światem zewnętrznym. Jego talenty kupieckie są znane wszystkim zajmującym się handlem w Bilbali. Gustavus jest bardzo małomówny – za wyjątkiem sytuacji, kiedy się targuje; bardzo nie lubi opowiadać o swojej przeszłości. Jest niezwykle sumienny, jako brat odpowiedzialny za finanse Bractwa skrupulatnie wypełnia swoje obowiązki.

SZWWUS S WT ZYW I A ZR CP INT OPSWOGD

5 3 8 47 34 8 51 1 51 48 52 50 59 60

UMIEJĘTNOŚCI: szacowanie* targowanie się*, czytanie/pisanie, prawo*, uzdolenia językowe – arabski*, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, pływanie, rzucanie czarów kapłańskich (poziomy 1-3), język tajemny – magiczny, medytacja, nawigacja, geniusz matematyczny*, wykrywanie magii, powożenie.

* – umiejętności kupieckie charakterystyczne dla Gustavusa

PUNKTY MAGII: 27 **WIEK:** 34
PUNKTY PRZEZNACZENIA: 0
CZARY

MAGIA PROSTA: Magiczny płomień, Strefa ciszy, Uśpienie

ELEMENTALNA 1: Spacer po wodzie, Osłepiający błysk

ELEMENTALNA 2: Rozniecenie ognia, Gaszenie ognia

ELEMENTALNA 3: Eteryzna postać
EKWIPUNEK: szaty kleryczne (z symbo-

lem Starszego Kapłana), symbol Mananna (medalion w kształcie albatrosa), przybory do pisania, złoty pierścień (jest magiczny – trzy razy w ciągu dnia umożliwia rzucenie czaru Dar Języków na 30 + 3k10 minut).

Podobnie należy skonstruować charakterystyki pozostałych Starszych Kapłanów. Szczególną uwagę MG powinien poświęcić Elliranowi. Jest on morskim elfem, przed wstąpieniem do Bractwa był wieszczkiem. W zgromadzeniu pełni rolę głównego wróżbity; jest odpowiedzialny za odczytywanie znaków ze Zwierciadła Przepowiedni. Pozostałych dwóch Starszych Kapłanów należy stworzyć podobnie jak postać Gustavusa, wyposażając w zdolności, jakie uzyskuje nowicjusz i kapłan 2 poziomu (nie zapominając o umiejętnościach wynikających ze służby Manannowi). Wartości współczynników, posiadany ekwipunek (każdy ze Starszych Kapłanów może mieć jeden magiczny przedmiot) oraz ewentualna przeszłość każdego z braci pozostawiam w gestii MG – można je dostosować do własnych wymagań.

KAPŁANI

Bractwo liczy obecnie pięciu Kapłanów. Ich podstawowe zadania to nauka nowicjuszy, opieka nad świątynią i odprawianie uroczystości religijnych. Ich dokładne charakterystyki MG może opracować samodzielnie – poniżej tylko przykład jednej z takich postaci.

BRAT FOULLINAIRE – KAPŁAN 1 POZIOMU

SZWWUS S WT ZYW I A ZR CP INT OPSWOGD

4 34 27 3 4 7 36 1 31 34 45 39 43 45

UMIEJĘTNOŚCI: czytanie/pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, teologia, pływanie, język tajemny – magiczny, rzucanie czarów kapłańskich (poziomy 1), medytacja.

PUNKTY MAGII: 13 **WIEK:** 29
PUNKTY PRZEZNACZENIA: 1

CZARY: magia prosta (2-3 zaklęcia), magia elementalna 1 (1-2 czary)

ELEMENTALNA 1: Spacer po wodzie
EKWIPUNEK: szaty kleryczne (ze znakiem dwóch fal), symbol Mananna (w kształcie albatrosa), rzeczy osobiste.

NOWICJUSZE

W nowicjacie Bractwa obecnie znajdują się obecnie siedmiu młodzieńców. Cały swój czas poświęcają na naukę i wykonywanie przeróżnych prac w klasztorze. Podobnie jak w przypadku kapłanów, dokładne określenie ich charakterystyk pozostawiam MG.

BRAT TRYBERD – NOWICJUSZ

SZWWUS S WT ZYW I A ZR CP INT OPSWOGD

3 28 24 3 3 5 31 1 27 25 32 29 36 38

UMIEJĘTNOŚCI I EKWIPUNEK – patrz odpowiednia profesja (nowicjusz) w podręczniku podstawowym WFRP.

MARCIN MORTKA
GRZEGORZ ZBARSKI

FRUTTI DI MARE

Grafika: Jarosław Musiał

Każdy, kto choć raz gościł w Marienburgu i miał okazję poznać gospody i karczmy tego miasta, z pewnością trafił do jednego z najbardziej znanych lokali w dzielnicy Suiddock – tawerny „Gniazdo Pelikana”. Bar cieszy się bardzo dużą popularnością zarówno wśród mieszkańców Marienburga, jak i pośród przyjezdnych. Wyśmienite jedzenie i doskonałe trunki ze wszystkich stron Starego Świata nie są jedynymi wizytówkami „Pelikaniego Gniazda” – egzotyczni goście snujący niesamowite opowieści o swych morskich podróżach, marynarze poszukujący nowego kapitana i maskotka lokalu – pelikan Beaky tworzą niepowtarzalną atmosferę tego miejsca.

Właściciel tawerny, Ismael Boorsevelt, rażno uwija się wśród stolików, nie zaniedbując żadnego z gości. Uprzejma prośba poparta odpowiednio dużym zamówieniem wystarczy, aby gospodarz pokazał najciekawszych gości. Zawsze jest kilku stałych bywalców, którzy mają bardzo dużo czasu na opowiadanie swoich przygód.

Oto jeden z nich – Bogumil Kreilstein. Kapitan w stanie spoczynku, który przez ponad trzydzieści lat przemierzał wszystkie morza i oceany Starego Świata. Jeżeli tylko będzie w dobrym humorze, na pewno zgodzi się opowiedzieć o niezwykłych zdarzeniach, które mogą się przytrafić podczas żeglugi ...



DIABEŁ MORSKI

Podobno, kiedy morze jest wzburzone i zapada szary, ponury wieczór, można czasem dostrzec samotną, wysoką sylwetkę wśród fal. Tylko obdarzeni doskonałym wzrokiem dojrzą, iż ów człowiek stoi na strzaskanej, powoli tonącej rybackiej łódce. Nim ktokolwiek zdąży zareagować, mężczyzna wraz ze swą łodzią pogrąży się w odmętach. Oznacza to jednak dopiero początek nieszczęścia, bowiem nocą postać w czarnym, ociekającym wodą płaszczu pojawia się na pokładzie...

Ci, którzy stanęli z nim twarzą w twarz i przeżyli, mówili potem, iż straszliwie cuchnął wodorostami. Rybacki kapeluszał rzucał głęboki cień na twarz, sprawiając wrażenie, jakby skrywał pustkę, jakby diabeł morski w ogóle nie miał twarzy. Dłonie tonęły w zbyt obszernych rękawach mokrego płaszcza, prawa kurczowo ścisnęła rękójeseć krótkiego miecza o szerokim ostrzu.

Legenda: Według najstarszych opowieści, żył niegdyś kapitan, który za nic miał sobie wszelkie zasady i prawa. O jego okrutnych czynach krążyły mroźne krew w żyłach historie. Załoga nie mogąc znieść potwornego traktowania, zbuntowała się i uwięziła bezwzględnego kapitana. Po naradzie buntownicy postanowili oddać pokonanego dowódcę morzu – wsadzono go do szalupy bez zapasów wody i żywności.

Od tej pory postać ubrana w rybacki strój zaczęła pojawiać się na morzach. Niektórzy twierdzą, że bestię przyciąga zło czynione przez kapitana; inni wierzą, iż stwór pojawia się, aby ukarać załogę za występki wobec Mannana i prawom morza. Diabeł morski wydaje się być okrutnym egzekutorem. Ścisłany w dłoni miecz to tylko symbol – woli on doprowadzać załogę do obłędu w bardziej subtelny sposób. Kiedy jest obecny na statku, świst wiatru w wantach i skrzyp desek pokładu przybiera brzmienie ludzkiego lamentu. Podobno potrafi rozkazywać szczerom, zsyłać majaki i przywidzenia, wywoływać ogniki tańczące wśród masztów i wiele innych budzących grozę rzeczy...

Ta jedyna noc, kiedy diabeł morski przebywa na pokładzie statku, obfituje w mroczne i nie wyjaśnione wydarzenia. Groza czai się wtedy w każdym kącie kajuty – marynarze wszczynają ze sobą bójki na śmierć i życie, doprowadzeni do obłędu przez swe wizje skaczą w odmęty lub wieszają się na rejach. Niejednokrotnie na pokładzie wybucha pożar, drą się żagle, maszty pękają jak zapalki, kotwica spada w dół niespodziewanie. Beczki z wodą okazują się być pełne krwi, w mroku szepczą głosy dawno nieżywych, a nad wszystkim unosi się cichy stukot rybackich butów spacerującego po pokładzie diabła morskiego.

Wszystkie legendy zgodne są co do tego, że nadejście świtu przerywa kłębem i ci członkowie załogi, którzy przeżyli w dobrym zdrowiu, do końca życia będą się cieszyć szczęściem jako marynarze.

Zabobonni marynarze z Norwiku uważają, że diabeł morskiego odpędza krwawa ofiara z najmłodszego członka załogi, ponoć boi się on również amuletów i nigdy nie skrzywdzi podróżującej na statku kobiety. Elfy morskie radzą sobie z diabłem morskim na własne sposoby – podobno ma to jakiś związek z dzieciem w święte rogi. Przypuszczalnie jedynym sposobem odpędzenia diabła morskiego przed świtem jest odnalezienie własnej winy i próba zadośćuczynienia. Ponoć zabicie głównego winowajcy również pomaga...

Istnieje jeszcze jeden wspólny element wszystkich opowieści o diable morskim – kiedy ponury rybak zakończy swój połów, wszystkie jego ofiary zostają zamienione w istoty jemu podobne. Zaś ten, który sprowadził kłębem na pokład statku, może w końcu znaleźć spokój w morskich głębinach.

Charakter: zły.

Specjalne zdolności: Diabeł morski, z punktu widzenia systematyki, zaliczany jest do grupy ożywieńców eterycznych. Posiada więc wszystkie cechy, które posiadają podobne mu istoty – wzbudza strach, potrafi przenikać przez przeszkody materialne, można go zranić tylko za pomocą magii lub magicznej broni. Jedynym wyjątkiem jest to, że diabeł morski nie podlega zasadom dotyczącym niestabilności.

Diabeł morski jest bardzo wymagającym przeciwnikiem; unika bezpośredniego starcia – na każdą próbę ataku reaguje zniknięciem. Co prawda nie pozostaje niewidzialny długo, ale wystarczająco, aby uniknąć ciosu. W praktyce wygląda to tak: diabła można zaatakować tylko raz w czasie rundy (potem potwór zniknie, i można go trafić tylko przez przypadek) – oprócz Testu WW należy wykonać Test Inicjatywy, aby sprawdzić, czy celny cios zdoła sięgnąć diabła morskiego zanim rozplynie się w powietrzu.

Ataki: Diabeł morski, pojawiając się na pokładzie statku, ma przed sobą tylko jeden cel – ukaranie wszystkich niegodziwców spośród załogi. Wykonując swoje zadanie zawsze przestrzega pew-

WARHAMMER

nych zasad: po pierwsze nigdy nie atakuje osób, które nie popełniły żadnych występków. Jedyne, co może się im przytrafić, to trochę strachu – pod warunkiem, że nie staną diabłu na drodze. Po drugie, diabeł morski nigdy nie walczy wręcz – oddziałuje na umysły swoich ofiar. Każda postać, która nie zda Testu SW z modyfikatorem -20, dostaje się pod kontrolę potwora i popada w obłąd, który może przejawiać się na różne sposoby: ofiara atakuje najbliższe osoby, miota się w dziwnym tańcu, czasem snuje się po pokładzie nie reagując na nic, innym razem od razu wyskakuje za burtę i tonie (efekty należy stopniować w zależności od wyniku testu). O świcie, kiedy diabeł morski odchodzi, każda z kontrolowanych przez niego postaci wykonuje kolejny Test SW (wielkość ujemnego modyfikatora pozostawiam do uznania MG – powinien on być tym większy, im gorszym wynikiem zakończył się poprzedni test). Gdy test jest nieudany, ofiara staje się diabłem morskim. Jeżeli kończy się sukcesem, nieszczęśnik traci jedynie k6+1 Punktów Obłądzenia i zachowuje koszmarnie wspomnienia.

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	0	0	0	4	15	60	(opis)	-	18	25	25	58	26

Olaf Gustavson dowodzi statkiem „Wicher Północy“, który regularnie żegluguje pomiędzy portami Norski a Marienburgiem. Jest bardzo doświadczonym kapitanem; wyprowadził swój okręt z niejednej opresji. Jeżeli spotkacie go w „Pelikanim Gnieździe“, możecie usłyszeć o straszliwych bestiach utrudniających żeglugę po morzach północy...



KRAKEN

Morze Szponów słynie z mnogości żyjących tam potworów, jednakże tylko przedstawiciele jednego gatunku uczynili tamtejsze szlaki niemalże niedostępnymi dla kupców. Mowa oczywiście o gigantycznych krakenach. Wielokrotnie przewyższając rozmiarami spotykane na lądzie ośmiornice bagienne, kraken jest po lewiancie największym z morskich stworzeń. Ma dziesięć lub dwanaście długich macek, których długość dochodzi do dwudziestu metrów. Zaopatrzone są one w przyssawki, a jego twardy, rogowy dziób jest w stanie rozszarpać deski burty. Legendy morskie opowiadają o sztukach, mogących zbliżyć się do okrętu od strony dna i, oplótlszy go mackami, zmiażdżyć i pochłonąć w jednej sekundzie. Krakeny spotyka się również w innych morzach, ale żyjące tam okazy nie są tak duże.

Tryb życia: Krakeny żywią się wielorybami lub innymi wielkimi stworzeniami morskimi, lubią też atakować statki. Zbliżają się od strony rufy bądź burty, oplatają kadłub, starając się go zmiażdżyć i wciągnąć pod wodę. Mniejsze sztuki przywierają do burty większością macek i chwytają ludzi pozostałymi, po czym pożerają ich na miejscu. Podczas wspinania się na burty statku, wydają z siebie ohydne skrzeki i kłapią dziobem. Pływają z niesłychaną prędkością, jednakże nie lubią długich podróży. Z reguły zamieszkują podwodne jaskinie w przybrzeżnych skałach lub klifowych wybrzeżach.

Charakter: neutralny.

Specjalne zdolności: Wzbudza strach w istotach mniejszych niż 3 metry. Dysponuje liczbą Ataków równą liczbie odnóży plus atak dziobem. Uderzając wewnętrzną stroną macki powoduje dodatkowe K3 punktów obrażeń od poparzeń. Po dwukrotnym, udanym teście WW, kraken chwytą ofiarę w objęcia i miażdży – co rundę

oblicza się jej obrażenia (tzn. obrażenia wynikające z trafionego ataku plus obrażenia wynikające z poparzeń). Kraken boi się ognia. Zadanie 12 punktów obrażeń oznacza obcięcie jednej z macek.

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
12*	50	0	7	6	70	40	**	0	33	15	89	89	11

* prędkość pływania w wodzie

** liczba Ataków jest równa liczbie odnóży plus jeden (dziób)

Bianka jest jedną z nielicznych kobiet, które zajmują najważniejsze miejsca na mostku kapitańskim. Ta piękna elfica darzona jest szacunkiem przez wszystkich wilków morskich Marienburga. Niektórzy mówią, że najlepiej zna szlaki pomiędzy estalijskimi portami a fiordami Norski. A co mówi sama Bianka? No cóż, być może właśnie od niej będziesz mógł usłyszeć o największym stworzeniu, jakie kiedykolwiek ujrzano oko marynarza...



LEWIATAN

Legendy o gigantycznych morskich potworach i rozpaczliwych próbach walki z nimi powtarzane są w każdym porcie Starego Świata, w każdej tawernie i przy każdej lawie. Jedną z najbardziej fascynujących jest zagadkowa baśń o gigantycznym stworze, którego elfi marynarze nazywają Praojcem, a wśród ludzi nazywany jest lewianem.

Przez tysiąclecia morskich podbojów niejedna załoga wracała do macierzystego portu z szokującą opowieścią, której niewielu dawało wiarę. Pośród morskich odmętów napotykali oni bowiem wielkie, samotnie dryfujące wyspy w miejscach, gdzie na mapach była jedynie pustka. Uradowani marynarze dobijali do lądu i ze zdumieniem odkrywali, iż nie rośnie na niej żadna roślinność, nie ma kamieni ani jakiegokolwiek śladu życia, a podłoże jest bardzo dziwne, gładkie, bez śladu piasku. Czasem w porę uświadamiali sobie, co oznacza silny gejzer pośrodku wyspy i zdołali uciec. W przeciwnym razie, prędzej czy później, czekała ich śmierć. Spacerowali bowiem po grzbiecie lewianta – monstrualnego wieloryba.

W chwili, kiedy w „podłoże“ wbite zostawało coś ostrego lub zapłonęło ognisko, przez powierzchnię „wyspy“ przebiegały pierwsze drżenia, z jej wnętrza dobywały się grzmoty, a gejzer strzelał ze zdwojoną siłą. Były to znaki, że monstrum szykuje się do zanurzenia. Jeśli nadal na jego grzbiecie znajdowały się żywe istoty, nie udawało im się uciec śmierci – po zanurzeniu się lewianta powstawał gigantyczny morski wir, który był w stanie wciągnąć i zatopić statek.

Nie wiadomo, ile jest lewiantów, co robią na powierzchni morza, ani czym się żywią. Nikt nigdy nie widział jego ciała, szacuje się jedynie wielkość bestii po tym, co wystaje ponad fale. We wszystkich udokumentowanych przypadkach ponad powierzchnię wody wystawało przynajmniej pół mili „lądu“ i tylko zgadywać można, ile naprawdę mierzy sobie całe cielsko potwora. Elfy z tajemniczymi uśmiechami twierdzą, iż widywały okazy o grzbiecie długości wielu mil...

Wiele legend wiąże się z lewiantami. Do dziś krążą po świecie starzy marynarze, którzy uważają, iż zostali połknięci przez lewianta i wypluci owym gejzerem po przeżyciu kilku tygodni w przepastnych wnętrznościach morskiego giganta. Mówili oni o ogromnej, niczym największa z bram, paszczy, która zniemacka wychy-

nęła z morskich głębin, zdruzgotowała statek jednym kłapnięciem, i przypadku, który sprawił, że dostali się do środka.

Stara morska legenda wspomina o wielorybniku z Norski, Tagnarze Kettilsonie, który poprzysiął kiedyś ubić lewiatana. Wypłynął ze swej rodzinnej osady Drakendal, kierując się w miejsce, gdzie ostatni raz widziano monstrum. Był na morzu przez trzy tygodnie, aż pewnego świtu rybacy z jego wioski ujrzeli, iż piana na falach zabarwiona jest na różowo, a morze pachniało krwią tak mocno, że mewy wpadały w amok i walczyły między sobą. Kettilson nigdy nie wrócił do rodzinnej osady.

Szczególne stosunek do lewiantanów zdają się mieć morskie elfy. Według nie potwierdzonych doniesień, szczególnie śmiali kapitanowie-kapłani Mathlanna odszukują wynurzone lewiatany pośród najpotężniejszego sztormu i na ich grzbiecie odprawiają rytuały ku czci swego pana. Oczywiście, każdy rozsądny marynarz od razu wkłada te opowieści między bajki.

Jakiegolwiek podawanie cech lewiantana zdaje się nie mieć sensu.

Kadhim-al.-Konhid jest rzadkim gościem w Marienburgu. Jego statek, „Zobeida“, zawija do portu tylko dwa razy do roku. Te sporadyczne wizyty są jednak bardzo oczekiwane przez marienburskich kupców. Na pokładzie „Zobeidy“ zawsze przybywają najbardziej egzotyczne i najbardziej poszukiwane towary z najdalszych zakątków Starego Świata. Pośrednicy niemalże zabijają się, aby zdobyć choć odrobinę tych bogactw – w odległych zakątkach Imperium towary nabyte u arabskiego kupca przyniosą wielokrotnie zyski... Po zakończeniu wszystkich interesów Kadhim chętnie opowie o swoich przygodach i równie egzotycznych, jak jego towary, stworach, które można spotkać na południowych szlakach...



RAJA

Każdy marynarz wód południowych widział na pewno płaszczki – niegroźne (kiedy się ich nie zaczepia) stworzenia, przesuwające się tuż nad dnem płynnymi ruchami zaokrąglonych, przypominających skrzydła płetw. Po raz pierwszy jednak zaczęto się bać tych ryb, kiedy zaobserwowano ich większych kuzynów – krwiożercze raje. Przed około 200 laty tileański żeglarz Vincetto d'Agucci opisał widzianego przez siebie potwora – gigantyczną wprost płaszczkę, która wystrzeliła z wody nieopodal jego okrętu i mocą swych płetw wzbijała się w niebo. Przerażeni marynarze widzieli straszliwą paszczę po spodniej stronie ciała i długi, wijący się ogon. Długo nie dawano d'Agucciemu wiary, później jednak opisy podobnych stworzeń zaczęły pojawiać się coraz częściej.

Tryb życia: Raje są istotami terytorialnymi, które atakują wszystko, co wkroczy na ich teren. Doświadczeni kapitanowie znają zamieszkanie przez nie akweny i starają się je omijać. Zdawać by się mogło, że atakowanie ludzkich statków sprawia im niewystłowną, okrutną przyjemność i czynią to zupełnie nie zwracając uwagi na rany. Raje atakują jednostki pływające w bardzo widowiskowy sposób. Wyskakują z wody tuż przy burcie i poprzez krótką chwilę, kiedy to pozostają w powietrzu, starają się zmieść ogonem tyłu marynarzy, ilu się da. Zdarza się, że niszczą w ten sposób żagle i maszty. Fala, która powstaje po upadku rai z powrotem do wody, często zmywa członków załogi z pokładu. Stworzenia te lubią też wyskakiwać znienacka przy burcie, druzgotać relingi ciężarem opadającego ciała i miotać się po statku, niszcząc takielunek i rozszarpując ludzi.

Raje atakują statki, które wkraczają na ich terytorium, ale wśród piratów z Sartossy znana jest opowieść o tym, jak którejś burzliwej nocy stadko tych stworzeń przypuściło wściekły szturm na statki stojące na redzie, zatapiając wiele z nich. Jedna z raj wbiła się na grotmaszt bretońskiej brygantyny „Płomień fal“ jako ponure świadectwo strasznego ataku.

Charakter: zły

Specjalne zdolności: Atakując, raje wydaje niezwykle wysoki piskliwy wrzask. Każdy z marynarzy musi wykonać test SW – w przypadku niepowodzenia – pada na pokład i wije się z bólu, rozdzierającego mu uszy. Jest wtedy traktowany jak cel nieruchomy aż do udanego testu. Ogon rai jest nasycony silną, paraliżującą substancją – trafiony nim musi wykonać test Wt – udany test oznacza czasowy paraliż na K6+4 rundy, nieudany na K6+4 dni. Jakiegolwiek trafienie krytyczne zadane ogonem powoduje, że paraliż nie ustępuje nigdy... Raje wzbudza strach w istotach mniejszych niż 3 metry. W powietrzu atakuje 2 razy ogonem i ewentualnie dodatkowo przez ugryzienie, leżąc na pokładzie 2 razy płetwami, raz ogonem i raz przez ugryzienie. Wszędzie, z wyjątkiem spodniej części ciała ma 1 Punkt Pancerni. Istnieje 40% szans na to, że podczas ataku w locie nurkującym nie zdoła się poderwać i nadzieje na maszt lub dziób, zadając sobie K10+8 punktów obrażeń.

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	0	6	6	34	25	3/4	0	43	11	50	50	11

Kupcy z Albionu stanowią liczną grupę handlujących w Marienburgu. O Gervinie O'Kennith mówi się, że potrafi zdobyć każdy ładunek w każdej żądanej ilości. Złośliwi dodają, że w swojej karierze rozbił więcej statków niż wszyscy kupcy razem wzięci. Sam O'Kennith odpowiada, iż po prostu często sprzedaje swe okręty i kupuje nowe. Ile jest w tym prawdy, wie tylko on sam – jedno jest pewne: jego historie o tym, co widział „na własne oczy“, nie są zmyślone ...



WAŻ MORSKI

Wygląd: Dla wielu kapitanów statków widok zbliżającej się wysokiej, pochylającej się w przód i w tył szyi z ogromnym, przypominającym koński, pyskiem oznacza koniec ich kariery. Szywna szyja mierzy z reguły około pięciu metrów, a łeb ozdobiony jest gęstą końską grzywą wodorostów. Trudno ocenić długość potwora na podstawie szeregu wijących się za nim zwójów, ale rzadko który waż morski ma więcej niż trzydzieści metrów długości.

Tryb życia: Okrutne morskie gady utrudniają żeglugę na wszystkich morzach, ścigając zarówno statki z Norski, jak i smukłe okręty Arabów. W ostatnich latach gatunek ten zdaje się mnożyć, co przypisywane jest stale rosnącej emanacji Chaosu. Węże morskie lubią ścigać się ze statkami całymi dniami, doprowadzając załogi do wyczerpania fizycznego i psychicznego. Niekiedy wystrzeliwiąją spod wody tuż przed dziobem statku i natychmiast przystępują do ataku. Istnieją udokumentowane przypadki, kiedy przed atakiem waż morski próbował od strony dna rozbić kadłub statku.

Gdy już waż morski zbliży się do statku, z niesłychaną zajadłością atakuje członków załogi. Z niesamowitą szybkością chwytają marynarzy i przelyka ich natychmiast po złapaniu. Niekiedy pierwszym atakiem próbuje poszarpać żagle lub obalić maszt – starzy marynarze opowiadają historie o tym, jak szczególnie duże węże morskie próbowały zdruzgotać burtę statku w samobójczej szarzy.

WARHAMMER

Na szczęście istnieje wiele sposobów uniknięcia węża lub przedzenia go. Okręty elfów lub śmigłe fregaty bretońskie bez większego wysiłku wyprzedzają najszybsze nawet węże morskie. Ściągającego, zmniejszającego dystans, gada można łatwo przepłoszyć salwą armatnią (test Op potwora po każdym wystrzale). Górujący nad pokładem w bezpośrednim starciu, wąż jest dobrym celem dla strzał i harpunów. Zresztą po schrupaniu trzech lub czterech ofiar najedzona bestia się oddala.

Charakter: neutralny.

Specjalne zdolności: Wzbudza strach w istotach mniejszych niż 3 metry. Na całym ciele ma grubą łuskę, dającą mu 2 Punkty Pancerza, jedynie na podbrzuszu łuska jest cieńsza (1 PP).

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
15	59	0	7	7	40	76	3	0	45	25	70	40	10

Vittorio Valleri ma setki rad na każdą okazję. Choć nie ma jednego oka, drugie wystarcza mu w zupełności, aby dostrzec to, czego inni nie widzą. Pewnie dlatego często opuszcza port pod osłoną nocy, unikając strażników. Jeśli chcesz wiedzieć, czego nie próbować w tileńskich portowych barach, jak pozbyć się kurzajek... czy też niewygodnego człowieka – udaj się prosto do Vittoria. Ma on też w zanadru niejedną interesującą historię...



SYRENA

Jednymi z najpopularniejszych i najbardziej tajemniczych morskich opowieści są historie o syrenach. Każdy marynarz zna ich wiele, choć niewielu jest takich, którzy przeżyli spotkanie z tymi istotami. Jeszcze mniejsza jest liczba morskich podróżników, którzy chcieliby je spotkać na swej drodze.

Wygląd: Syreny opisywane są jako niebywałej urody kobiety z długimi, jasnozłotymi włosami, których dolna połowa ciała jest w kształcie rybiego ogona. Pokryty on jest małymi łuskami w różnych kolorach: złotym, srebrnym, błękitnym, zielonym czy też perłowym. Niezwykle pół-kobiety pół-ryby za jedyne ubranie mają ozdoby wykonane z muszli, pereł, kolorowych rybich łusek, fantazyjnie powycinanych i ubarwionych pancerzyków morskich stworzeń. Bardzo często syreny mają instrumenty muzyczne (harfy lub flety), których muzyka potęguje uwodzicielską moc ich śpiewu.

Tryb życia: syreny spotyka się na małych skalistych wysepkach położonych na ciepłych morzach (jak do tej pory, nikt nie słyszał o syrenach mieszkających u wybrzeży Norwii). Dzień spędzają na powierzchni wyspy, wygrzewając się w słońcu i dbając o swój wygląd. Rozczesują długie włosy, zaplatają je w warkocze, przymierzają nowe ozdoby (ciekawe, kto im je dostarcza?) – słowem, starają się wyglądać najpiękniej jak to tylko możliwe. Na noc syreny znikają w morskich odmetach, aby wypoczywać w podmorskich jaskiniach.

Gdy w zasięgu wzroku pojawi się okręt, syreny zaczynają śpiewać i grać na swoich instrumentach. Dźwięk ich niezwyklej muzyki roznosi się daleko po powierzchni wody. Wszyscy, którzy usłyszą boski śpiew i dojrzą urodziwe, kuszące cudownym pięknem niewiasty, natychmiast zapominają o wszystkim i zmieniają kurs statku, aby przybić do brzegu. Magicznej mocy śpiewu mogą oprzeć się tylko głusi – w praktyce każdy, kto go usłyszy, natychmiast chce płynąć w stronę syren. Zmęczeni monotonią długiego rejsu i ciężką pracą na pokładzie marynarze, marząc o chwili błogiego wypoczynku w miłym towarzystwie, najczęściej rozbijają okręt na przybrzeżnych skałach. Nikt nie wie, co dzieje się z tymi, którzy przeżyją. Jak do tej pory, nikt nie powrócił z wyspy syren...

Na niektórych morskich mapach zaznaczone są wyspy, na których podobno żyją syreny. Jednak w rzeczywistości wyspy okazują się być nie zamieszkałe lub w ogóle nie występują w miejscu wskazanym przez mapę.

Charakter: neutralny.

Zdolności specjalne: Syreny potrafią oddychać na lądzie i pod wodą. Każdy kto usłyszy syreni śpiew, musi wykonać Test SW podzielonej przez 20 (zaokrąglone w dół). Wszyscy, którzy nie zdadzą testu natychmiast dostają się pod kontrolę syren i jak najszybciej chcą do nich dotrzeć.

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
1(7)*	25	20	3	4	11	55	1	43	39	33	45	89	95

To już wszyscy morską podróżnicy, którzy, popijając wino, mogą uraczyć cię niezwykłymi opowieściami. Gdybyś jednak, kapitanie, chciał znaleźć nowego członka załogi, bez trudu odszukasz niejednego młodzieńca, który zechce przeżyć to wszystko, o czym dziś mógł tylko posłuchać. Kto wie, może za kilka lat on zasiądzie na tej ławie i zacznie snuć kolejną morską gawędę...



PROFESJA PODSTAWOWA - CHŁOPIEC OKRĘTOWY

W skomplikowanej strukturze załogi każdego większego statku chłopiec okrętowy odgrywa rolę równie ważną, jak trudną do sprecyzowania. Różne też mogą być jego koleje losu – od osobistego pacholka kapitana do pogardzanego przez wszystkich ciury. Bycie chłopcem okrętowym to pierwszy stopień wtajemniczenia w rzemiosło morskim, przez który przechodzi niemal każdy żeglarz. Jego zadaniem jest wykonywanie żmudnych i mało ciekawych prac, takich jak szorowanie pokładu, polerowanie armat, pomoc kucharzowi, szycie żagli, zwijanie lin i wiele, wiele innych. Wtulony w najciemniejszy kąt ogląda straszliwe morskie bitwy, awanturujących się, pijanych marynarzy, egzotyczne ładunki, wnoszone na pokład. W życiu pełnym zmęczenia i strachu niewiele jest wyróżnień takich jak wypatrywanie lądu z bocianiego gniazda.

Schemat rozwinięć:

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+10	+10	+1	-	+1	+1	-	+20	-	-	+10	-	-

Umiejętności: Gotowanie, Wspinaczka, Pływanie, Wiosłowanie, Bystry wzrok, 25% na Krawiectwo, 50% na Szybki refleks, 50% na Szczęście, 50% na Mocną głowę, 50% na Bijatykę, 50% na Odporność na choroby.

Przedmioty: Skromna broń osobista (nóż, krótki miecz, kordelas), drewniane sztuce, obdarte ubranie, szczotka do pokładu, igła, nici. Prócz tego chłopiec okrętowy powinien mieć teoretyczny dostęp do wszystkich przedmiotów na statku (z wyjątkiem miejsc trudno dostępnych – na przykład kabiny kapitańskiej).

Profesje wyjściowe: żeglarz, bosman, żołnierz okrętowy, służący.



Yossa ŚNIADANIE MISTRZYŃ

Ilustracje: Jarosław Musiał

Poniższa przygoda może być rozegrana w dowolnym systemie fantasy.

Stopień trudności scenariusza zależy tylko od MG – to on ustala siłę i umiejętności przeciwników, opierając się na wskazówkach w tekście i opisie bohaterów niezależnych, zamieszczonym na końcu głównego tekstu.

Scenariusz składa się z kilku części: **Wprowadzenie**, **Zamek Jastrzębi**, **Wydarzenia** i **La Grande Finale**. Nim rozpocznie sesję, zapoznaj się dokładnie nie tylko z przebiegiem wydarzeń, ale również z opisami zamieszczonymi w rozdziale **Galeria postaci** oraz uwagami dotyczącymi działania czarów i przedmiotów magicznych (**Magia**).

I. WPROWADZENIE

Cała historia zaczyna się w miasteczku Cilmor, siedzibie barona Rodrigo Orsini, a zarazem całego rodu Orsinich. Ani rodzina, ani baronia nie mają specjalnego znaczenia lub wpływu, pozostając na uboczu wielkiej polityki. Do dóbr Rodrigo należą między innymi (oprócz kilkudziesięciu wsi i miasteczek, lasów, stawów, młynów, gorzelnii itp.) dwie kopalnie soli; wpływy z nich stanowią większość dochodów baronii. Na tę żyłę złota od dawna ostrzy sobie zęby jeden z sąsiadów (a zarazem najzagorzalszych wrogów) barona Rodrigo, hrabia Ludovico Ferra. Kiedy stary Orsini umiera w końcu po długiej chorobie, przebiegły hrabia Ferra zaczyna realizować przygotowany wcześniej plan, mający w rezultacie umożliwić mu przejęcie ziem zmarłego.

WYDARZENIA POPRZEDZAJĄCE PRZYGODĘ

Opisane poniżej wydarzenia rozegrały się w Cilmor przed przybyciem grupy. Są to wiadomości przeznaczone w zasadzie wyłącznie dla MG, ale może on w trakcie przygody zdradzić je drużynie np. w formie opowiadanych w karczmie plotek, szeptanych pokątnie opowieści itp.

Dwa miesiące wcześniej

Po długiej, wyczerpującej chorobie umiera baron Rodrigo Orsini. Dzień później zostaje koronowany jego jedyny syn, szesnastoletni Roberto, który tym samym staje się formalnym i prawowitym władcą rodowych włości. Zgodnie z wolą ojca, do czasu osiągnięcia pełnoletności jego pełnomocnikiem, zastępcą i opiekunem zostaje niejaki Marcellus, marszałek dworu, wieloletni sługa i zaufany doradca Orsinich.

Trzy tygodnie wcześniej

Po kilku tygodniach żałoby młody władca rzuca się w wir zabawy i rozrywek, jakby chcąc zrekompenzować sobie bolesną stratę ukochanego ojca. Niezbyt doświadczony w polityce i dyplomacji, przedstawia te nudne zajęcia Marcellusowi, sam zaś organizuje coraz to nowe bale, festyny i polowania. W trakcie jednej z zabaw Roberto zostaje napadnięty przez pijaną bandę w ustronnym zakątku swego ogrodu. Kilku towarzyszącym mu żołnierzom udaje się jednak bez trudu odeprzeć zamach. Plotki na temat tej bezczelnej napaści rozchodzą się błyskawicznie po całym mieście. Dwa dni później Aedonis Scaliaro, nadworny błazen Orsinich, rzuca młodzieńcowi dość szczególnie wyzwanie: otóż zorganizuje na niego fikcyjny zamach, aby dowieść mu, jak słaba i nieorganizowana jest jego osobista ochrona i na jakie niebezpieczeństwo się naraża, składając swe życie w tak niedoświadczone ręce. Ów fikcyjny zamach ma odbyć się za miesiąc, w trakcie święta Faendall, pierwszego dnia jesieni, obchodzonego bardzo uroczysto w tych

stronach. W tym dniu młody Orsini wyda uroczyste śniadanie na cześć swych gości – wtedy właśnie odbyć się ma ów „zamach”. Roberto zgadza się na propozycję błazna, traktując ją jako jeszcze jedną ciekawą rozrywkę.

Piętnaście dni wcześniej

Późnym wieczorem Marcellus znajduje w swym łóżku list następującej treści:

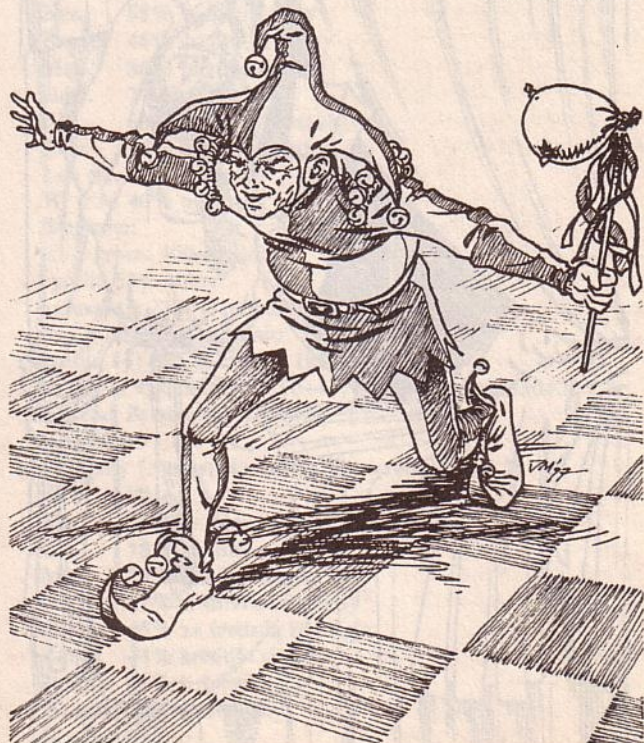
Mój drogi Marcellusie!

Dla nikogo nie jest (nie było?) tajemnicą, że nigdy nie darzyliśmy się wzajemnie szczególną sympatią, choć ze swej strony dokładałem przez czas jakiś wszelkich starań, by poprawić nasze chłodne stosunki. Jednak twa niechęć, a nawet otwarta wrogość, jaką okazywałeś mi ostatnimi czasy, zmusiła mnie do podjęcia zdecydowanych kroków. Zamierzam odplacić ci za wszystkie krzywdy i upokorzenia, których nie szczędziłeś mi przez poprzednich kilka lat. Zemsta nie uderzy bezpośrednio w ciebie, lecz w osobę, którą kochasz najbardziej na tym świecie – dzięki temu lepiej poznasz jej gorzki smak. Od dawna wiem, że chcesz się mnie pozbyć przy pierwszej nadarzającej się okazji, dlatego odchodzę sam, nie czekając na twych żołdaków, wyrzucających mnie za bramę. Nie zamierzam kończyć mego życia jako wędrownego żebraka – bo jakże inny los czeka starego błazna, pozbawionego łask swego chlebodawcy? Na szczęście w bezpiecznym miejscu czeka już na mnie schronienie i pieniądze – nie za wiele, lecz wystarczy ich do końca mych dni. Mój nowy pan okazał się wyrozumiałym człowiekiem i zagwarantował mi spokojną starość – oczywiście nie za darmo. Przyjąłem przedstawioną mi propozycję i otrzymałem zapłatę. Wszystko jest już zdecydowane – twój ukochany książę Roberto, ostatni potomek rodu Orsinich, umrze podczas śniadania w trakcie święta Faendall. Mój mocodawca otrzyma nowe ziemie, a ja swoją zemstę. Kiedy czytasz te słowa, mój koń (a ja wraz z nim) opuszcza właśnie Wąwóz Graniczny, nie próbuj więc mnie szukać.

Zaufani ludzie przekazają mi obraz twój rozpacz.

Pozostaję z oddali

Aedonis Scaliaro



PRZYGODA

Przeżony Marcellus biegnie z listem do księcia. Kiedy jednak drżącymi dłońmi wyciąga kopertę, z jej wnętrza wypada jedynie biała, czysta kartka papieru – list był magiczny i pismo znikło w kilka minut po przeczytaniu wiadomości przez marszałka. Marcellus, żegnany gromkim śmiechem ubawionych dworaków, umyka jak niepyszny, sądząc, że, wzburzony, pomylił kartki i zostawił list w swojej komnacie. Poszukiwania nie dają rezultatu – listu nigdzie nie ma! Zdesperowany, próbuje rozmówić się z księciem na osobności, chcąc przekonać go, że szykowany przez białą „zamach” będzie prawdziwy. Roberto odprawia jednak ze śmiechem starszka, przekonany w duchu, że Marcellus ostatecznie zdzieciinniał, wymachując mu przed nosem pustą kartką i bredząc o zaplanowanym spisku. Następnego dnia, po uroczystym balu, dziękuje mu za wieloletnią służbę i przenosi go w stan spoczynku, mianując marszałkiem jednego ze swych młodych, wyszczekanych faworytów. Załoga miejskiego garnizonu jest oburzona tak obcesowym potraktowaniem swego wieloletniego dowódcy, ale żołnierze, przywykli do postępu, nadal wypełniają rozkazy młodego księcia i nowego marszałka, który wieloma awansami szybko zjednuje sobie sympatię młodszych oficerów. Tymczasem Marcellus – odizolowany od swych żołnierzy, odsunięty od władzy, próbuje znaleźć kogoś, kto uwierzy w jego opowieść i uchroni księcia przed zamachem lub też zlokalizuje i unieszkodliwi ewentualnych zabójców. Przecież przysięgał zmarłemu Rodrigo, że będzie czuwał nad bezpieczeństwem jego syna, że chłopcu nie stanie się żadna krzywda. Przysięgał! A fakt, że Roberto nie chce opieki, wcale Marcellusa, według jego własnego mniemania, z tej przysięgi nie zwalnia. Postanawia więc, nie mogąc na nikogo liczyć, skorzystać z pomocy obcych ludzi, nie zamieszanych w żadne miejscowe układy, którzy podejmują się różnych dyskretnych zadań.

Plotki, umiejętnie podsycane przez dworaków, o nasilającym się (co prawda niegroźnym) szaleństwie byłego marszałka znajdują postuch wśród miejskiego motłochu. Prześladowany natrętnymi spojrzeciami, wytykany paluchami, przesiaduje Marcellus



całe dni po karczmach. Pochylony nad kuflem pilnie słucha i obserwuje licznie przybywających do miasta gości. Szuka osoby (a właściwie kilku osób), która pomogłaby mu w jego planach, ale nie zamierza wynajmować byle kogo. Jako marszałek dworu odłożył przez lata znaczną sumkę, może więc sobie pozwolić na wynajęcie kilku doświadczonych najemników.

Po kilku dniach spotyka odpowiednich ludzi (czyli drużynę najszybszych bohaterów); przeprowadź to spotkanie w dowolny sposób. Marcellus nie od razu zdradzi wszystkie swe podejrzania i przemyślenia – zanim przekona się do nich, minie kilka dni.

ZABÓJCY

Podejrzania Marcellusa są, niestety, zgodne z prawdą. Aedonius (błazen) za otrzymane od hrabiego Ludovico pieniądze wynajął zabójców, a właściwie zabójczynie. Są to trzy siostry (Dorsane, Silkaya i Miriam), z których jedna jest już zresztą od dawna martwa. Ich bliższy opis znajdziesz w rozdziale **Galeria postaci**.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Jak już wyżej wspomniano, przygoda rozpoczyna się w chwili wynajęcia naszych awanturników przez marszałka Marcellusa w jednej z miejskich karczm. Początkowo żywi do nich nieufność, ogólnikowo informując o czekającym ich zadaniu. Zrazu twierdzi, że potrzebuje jedynie kilku „ochroniarzy”, co w wypadku samotnego, bogatego starca nie jest raczej niczym szczególnym. Dopiero po jakimś czasie stopniowo wyjaśnia swoje oczekiwania (wykorzystaj wiadomości z rozdziału **Wydarzenia**), dając niedwuznacznie do zrozumienia, że odpowiednio szybkie unieszkodliwienie zamachowcy (zamachowców?) zostanie nagrodzone premią.

UWAGA: MG powinien wspomnieć premii tylko wtedy, gdy grupa nie kwapi się do działania. Jeśli mimo wszystko nie zdecydował się na działanie, Marcellus przeprosi wszystkich za zmarnowany czas i pójdzie szukać nieco biedniejszych (a może odważniejszych?) poszukiwaczy przygód. W tym momencie przygoda kończy się i możesz zacząć inny scenariusz.

Po dopełnieniu formalności (MG sam ustala wielkość i formę zapłaty) Marcellus prowadzi wszystkich do swej kwatery na zamku. Idzie nieco z przodu, starając się, aby, pomimo zapadającego zmroku, nikt nie skojarzył go z awanturnikami. Ostatnie wydarzenia wyostrzyły jego czujność i podejrzliwość, lecz starcze zmysły nie ostrzegają go na czas – z jednego z bocznych zaułków wypada gromada obdartych obwiesi, próbując powalić i obrabować marszałka. Jeśli grupa zareaguje odpowiednio szybko, podbiegając i ratując starca (przeprowadź standartową walkę z udziałem 4-6 słabo wyszkolonych i uzbrojonych opryszków), będzie to miało dla niej pozytywny skutek. Marcellus utwierdzi się w przekonaniu, że dokonał właściwego wyboru i zacznie serdeczniej traktować awanturników. Jeżeli grupa będzie się ociągać z interwencją, lub – co gorsza – beczynnie przyglądać napaści, rabusie po krótkiej szarpaninie wyrwą Marcellusowi sakiewkę i znikną w bocznej uliczce. Oburzony obojętnością awanturników marszałek podziękuje im za towarzystwo i, zwolniwszy ze wszystkich zobowiązań, odejdzie. Jeśli będzie śledzony, straż nie wpuszcza awanturników na zamek. W obu powyższych przypadkach przygoda się kończy.

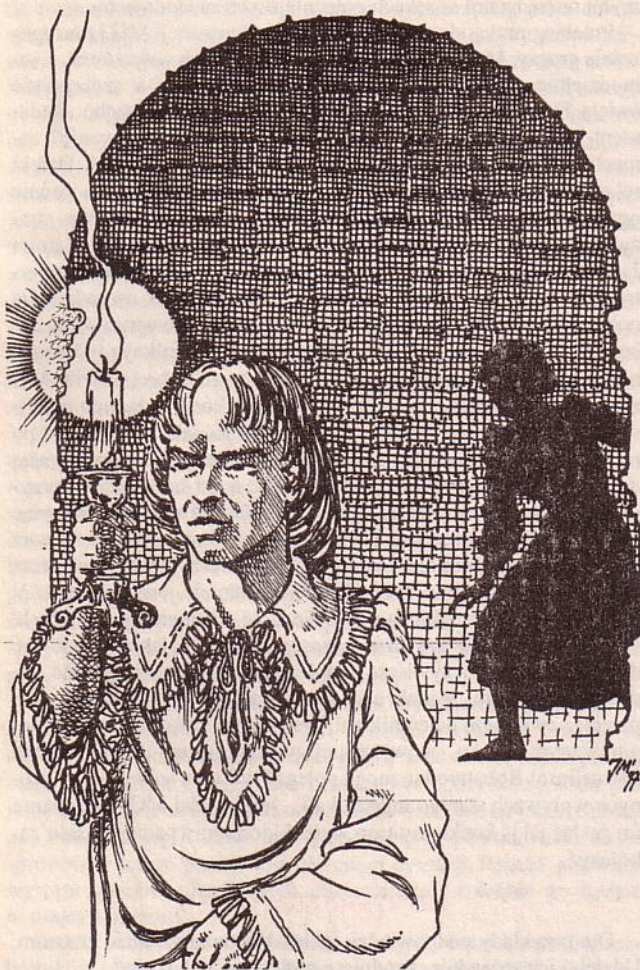
Po dotarciu w pobliże zamku Marcellus, wykorzystując ciemność, poprowadzi swych nowych kompanów do znanego mu, tajnego przejścia, którym bohaterowie przedostaną się na tyły zamkowego podwórca, w pobliże stajni – będzie to test, mający upewnić marszałka, czy nie wybrał zupełnych fajtłapów i nowicjuszy. Jeśli pomimo licznych straży uda się im dotrzeć do wnętrza zamku, to wszystko w porządku. Jeśli zaś grupa odmówi przejścia w ten sposób, Marcellus nie zamierza tolerować nieposłuszeństwa – zwolni drużynę ze wszelkich zobowiązań.

MG może zechcieć przetestować zimną krew swoich graczy – Marcellus stwierdzi, że jest już za stary na czołganie się wąskim tunelem i przejdzie normalnie przez bramę, by poczekać na awanturników w umówionym miejscu za stajniami. Po wydostaniu się z tunelu bohaterowie natkną się na patrol. Jeśli spróbują walczyć, nadchodzący właśnie Marcellus załagodzi spór, wmawiając żołnierzom że „ci intruzi” zostali przez niego wynajęci do osobistej

ochrony. Jeśli zaś gracze spróbują dyskutować, żołnierze przyjmą bez większych zastrzeżeń każde rozsądne kłamstwo – są lekko pijani (Marcellus obserwuje ich z trudem ukrywanym wzburzeniem – za jego czasów żołnierze nie mieli prawa używać alkoholu). Jeśli niezbyt wysoko oceniasz zimną krew bohaterów, oszczędź im stresów (będą ich mieli w tej przygodzie odpowiednią dawkę) i pozwól sapiącemu Marcellusowi przeczłgać się razem z nimi.

Po przedostaniu się do wnętrza zamku Marcellus prowadzi drużynę do opuszczonej wieży, która stanowi jego kwaterę. Tam, w kilku skromnych komnatach, otrzymują miejsce do spania.

DZIAŁANIA ZABÓJCÓW



Dorsane jest już w zamku – przygotowuje się do wykonania zadania. Została zatrudniona wraz z kilkudziesięcioma kobietami, które (pod kierownictwem kuchmistrza, kucharza i kilkunastu kuchcików) przygotowują kulinarne atrakcje na święto Faendall. Ponieważ ma przyjechać wielu gości, zamkowa kuchnia (tradycyjnie, jak co roku) zatrudnia w kilka dni wcześniej kobiety z okolicznych wsi, które pomagają w przygotowaniu uczy. Zadaniem Dorsane jest w miarę dokładne zapoznanie się z zakamarkami zamku i przygotowanie drogi ucieczki. W zamieszaniu powstałym po śmierci Rodrigo nie będzie to prawdopodobnie zbyt trudne, lecz nic nie może być pozostawione przypadkowi. Dorsane niczym nie wyróżnia się spośród innych posługaczek – tak jak pozostałe miesi ciasto, nosi drwa i wodę, narzeka na wszędobylskich kuchcików, wciąż zaganiających do wyteżonej pracy, i plotkuje ze współtowarzyszkami „niedoli”. Kobiety zatrudnione w kuchni nie mają prawa wchodzić do innych pomieszczeń. Po zakończeniu pracy są pobieżnie rewidowane (częste kradzieże żywności i przyborów kuchennych); te z pobliskich wsi wracają do domu, zaś pozostałe – pochodzące ze zbyt odległych okolic lub nie posiadające stałego miejsca zamieszkania – udają się do kwater służby (nie mogą ich opuszczać aż do świtu). Jest to oczywiście pewne utrudnienie, ale

Dorsane bez przeszkód wymyka się nocą z baraku i, niezauważona przez nikogo, penetruje zamkowe pomieszczenia. Wkrótce poznaje rozkład wszystkich pokoi, położenie komnat Roberto, kwatery straży, tajne przejście za stajniami i inne interesujące informacje. Raz nawet nadarza się jej sposobność zabicia młodego władcy (ukryta w cieniu, obserwuje jego nocną eskapadę do komnaty pewnej damy dworu), lecz – zgodnie z kontraktem – może to uczynić tylko w trakcie święta Faendall. W ciągu trzech dni zdobywa wszystkie potrzebne informacje i spokojnie oczekuje na przybycie Silkayi, która ma zrealizować główną część planu.

II. ZAMEK JASTRĘBI

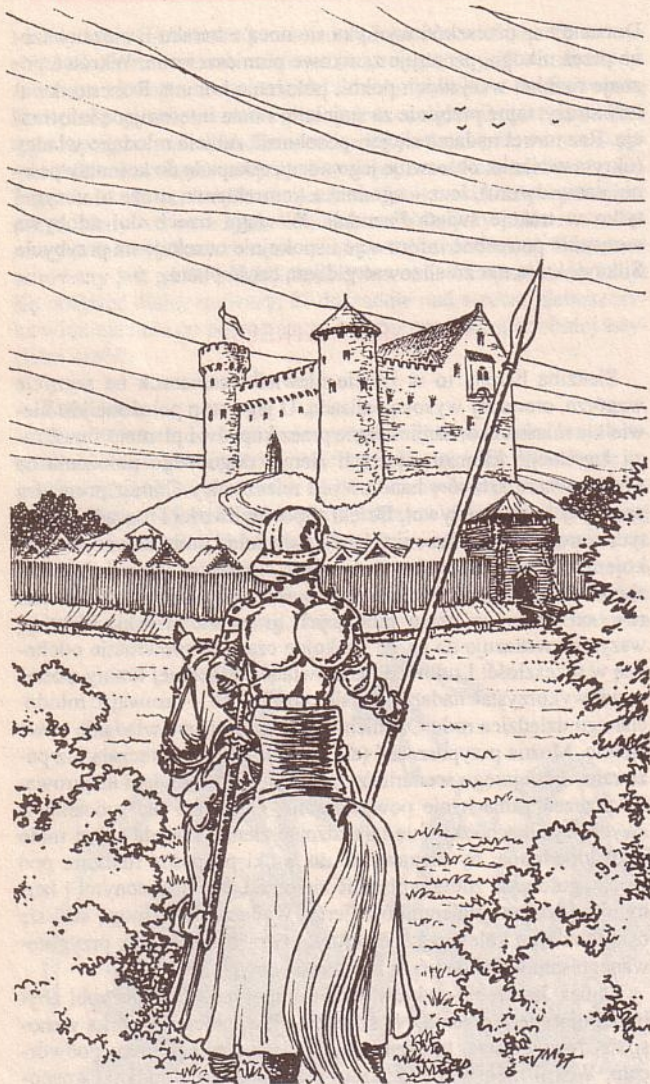
Siedziba barona to w istocie niewielki zameczek na szczycie wzgórza, otoczony wysoką palisadą. U jego stóp położone jest niewielkie miasteczko, zamieszkane przez kupców i plantatorów. Z racji łagodnego klimatu, żyznych ziem i dogodnego położenia na skrzyżowaniu szlaków handlowych mieszkańcy Cilmor prowadzą spokojny i dostatni żywot. Dzięki zapobiegliwości i rozsądnej polityce starego władcy baronia cieszyła się dotąd umiarkowanym spokojem, wolna od wojen i buntów; jedynym poważniejszym zagrożeniem były niewielkie watahy rozbójników i grupy dezertarów, od czasu do czasu rabujących graniczne wioski. Niestety, wszystko wskazuje na to, że spokojne czasy bezpowrotnie odchodzi w przeszłość: Ludovico Ferra, władca sąsiedniej krainy, postanowił wykorzystać nadarżającą się sposobność i – usuwając młodocianego dziedzica rodu Orsinich – przejąć pod swe władanie nowe ziemie. Można przypuszczać (ale spekulacje te wykraczają już poza ramy niniejszego scenariusza), że jeśli jakimś cudem inspirowany przezeń zamach nie powiedzie się, Ludovico nie spocznie w swych wysiłkach, zbrojnie najeżdżając ziemie sąsiada – jest mało prawdopodobne, by nienawykłe do walki pospolite ruszenie pod wodzą gołowąsa zdołało obronić się przed doświadczonymi i karnymi oddziałami najemników Ferry. Wydarzenia te mogą stać się osią fabularną kolejnego scenariusza, tym razem jednak przygotowanego samodzielnie przez zainteresowanych MG.

Zamek Jastrzębi – wbrew swej dumnej nazwie – nie robi zbyt imponującego wrażenia. Na szczycie niewielkiego pagórka wznosi się dwupiętrowa, kamienna budowla z wewnętrznym podwórkiem. Wokół niej, w niewielkiej odległości, stoją budynki gospodarcze (stajnie, szopy, spichrze, kuchnia itp.), pomieszczenia dla służby i żołnierzy. Całość otoczona jest wysoką palisadą, a dostępu do wnętrza broni solidna, dwuskrzydłowa brama. W narożach palisady zbudowano kamienne wieże obronne – od lat nieużywane, częściowo popadły w ruinę. Do Zamku Jastrzębi można się dostać również poprzez niewielką furtkę (która znajduje się po przeciwnym stronie palisady niż brama) lub tajne przejście – jeden jego wylot jest za stajniami, zamaskowany stertą gnojówki, drugi w piwnicy jednego z domów w Cilmor, nieopodal Zamku. O tajnym przejściu wie tylko Marcellus, Roberto i kilku starszych oficerów (nie zdradzą swej wiedzy nikomu postronnemu) oraz... awanturnicy (jeśli marszałek nie przeprowadził ich tamtędy wcześniej – patrz Rozpoczęcie – z pewnością poinformuje bohaterów później) i Dorsane (poznała jego położenie w trakcie jednej ze swych nocnych eskapad). Istnieje jeszcze jedna droga, którą można dostać się na teren Zamku (lub z niego uciec), ale jest to możliwość raczej teoretyczna: przez otwór w ostrokołe, którym wypływają na zewnątrz zamkowe ścieki, przeciętnie się jedynie bardzo szczupła i zręczna osoba – dziecko lub mała kobieta.

III. WYDARZENIA

Tymczasem do Zamku Jastrzębi zaczynają zjeżdżać pierwsi goście. Ponieważ nie wszyscy się w nim pomieszczą, część przybyłych zostaje zakwaterowana w mieście, w specjalnie wynajętych w tym celu domach. Na podwórku kłębi się pstrokaty, głośny tłum rozbawionych gości, na Zamek co chwila zajeżdżają karety z nowo przybyłymi, zaś służba z najwyższym trudem panuje nad całym tym rozgardiaszem. Wśród znamienitych gości, przedstawiciele szlacheckich rodów i bliższych lub dalszych przyjaciół gospodarza

PRZYGODA



jest również Silkaya – piękna, tajemnicza i samotna dama. Choć już od pierwszej chwili zwraca na siebie uwagę miejscowych dandyśców, trzyma się z daleka od towarzystwa. Kilku młodych mężczyzn ma nadzieję na spędzenie z nią wspólnej nocy, lecz ich marzenia nie spełniają się – dama wkrótce po przybyciu zamyka się w swej komnacie, nie odpowiadając na mniej lub bardziej natarciwy pukania, ponawiane w różnych porach nocy. Hałas i odgłosy hucznej zabawy nie pozwalają jej zasnąć – zresztą i tak jest zbyt podniecona czekającym ją zadaniem. Przed świtem odbiera pisemne instrukcje od swej siostry, ukryte przez tę drugą w umówionym miejscu (np. w... wychodku). Przybytek ten ustawiono w pobliżu palisady, w cichym i spokojnym miejscu, i choć mogą z niego korzystać wyłącznie mieszkańcy zamku – służba załatwia swe potrzeby w innym miejscu – zdarza się czasem, że zapłacze się tu jakiś pacholek). Wszyscy jeszcze smacznie śpią, gdy Silkaya przegląda otrzymane materiały: szczegółowy plan zamku z zaznaczeniem najważniejszych komnat (sypialnia Roberto, główna sala biesiadna, kwatery straży) i dróg ucieczki (furtka w palisadzie, tajne przejście, odpływ ścieku). Generalne założenia jej planu są dość proste: zamierza otruć swą ofiarę w trakcie uroczystości, a potem, korzystając z zamieszania, uciec w przebraniu. Ponieważ Roberto jest ostatnim członkiem rodu i nie ma jakichkolwiek prawnych następców, wśród dworskich dostojników niechybnie rozpocznie się walka o władzę. Na granicy baronii czeka już Ludovico z wojskiem, gotów wkroczyć na pierwszą wieś – tłumulcie i zbrojnie narzucić swoje zwierzchnictwo. Jeśli trucicielski plan się nie powiedzie, Silkaya zdejmie zaklęcie wiążące ducha Miriam, każąc mu zabić Roberto. W ostateczności, jeśli i to się nie uda, Dorsane, przebrana za damę dworu, zaszytletuje młodego barona gdzieś w ustronnym kącie, po

uroczystości. Nie jest to co prawda zgodne z pierwotnymi założeniami kontraktu, ale teatralne przedstawienie, jakim miało być zabójstwo w trakcie święta, w przytomności Marcellusa, nie będzie się już wówczas miało znaczenia – chodzi o usunięcie konkurenta, stojącego na drodze do podboju nowych ziem.

MG powinien pamiętać, że siostry nie mają pojęcia o wszystkich tych niuansach – jeśli awanturnicy schwytają jedną (lub nawet obie!) z zabójczyń, dowiedzą się od nich niczego ponad to, że za całą sprawą stoi ktoś potężny, komu zależy na usunięciu Roberto. Całej reszty, łącznie ze szczegółowymi planami Ludovico, mogą się tylko domyślać. Jeśli bohaterowie wezmą się za torturowanie kobiet, nie dowiedzą się niczego więcej – są one tylko nieświadomymi narzędziami w rękach potężniejszych mocodawców.

Przebieg przygody zależy wyłącznie od inwencji MG i postępowania graczy. Może on – na podstawie podanych wskazówek – samodzielnie ustalić przebieg dalszych wydarzeń, a szczególnie święta Faendall i podjętej w jego trakcie próby zamachu. Zadaniem bohaterów jest odpowiednio wczesne „rozpracowanie” zamachowców i ich unieszkodliwienie, nim zaczną działać. Dzięki rekomendacji Marcellusa, który wciąż jeszcze zachowuje pewne ograniczone wpływy (szczególnie wśród starszych oficerów straży), awanturnicy mogą w miarę swobodnie poruszać się po Zamku Jastrzębi – nie mają wstępu jedynie do prywatnych komnat Roberto. Jednak nie wszyscy MG będą mieli pomysł, jak samodzielnie pokierować rozwojem wydarzeń. Trudność w skonstruowaniu fabuły polega na tym, że zabójczynie tej klasy co Silkaya i Dorsane nie popełniają „głupich” błędów – są na to za dobre! Gdyby MG zechciał poprowadzić przygodę w pełni wykorzystując ich możliwości, bohaterom nie pozostałoby nic innego, jak „posprzątać” po robocie profesjonalistek. Z drugiej jednak strony scenariusze mają dostarczać satysfakcji z zabawy graczom, a nie sadystycznej przyjemności MG, „dołującemu” grupę na wszelkie sposoby. Jak więc mogą wygrać tym razem? Nie ukrywam, będzie to trudne. Nawet jeśli bohaterom uda się zabić/wytropić/unieszkodliwić pierwszą zabójczynię, mogą nie domyślić się, że istnieje jeszcze druga... i trzecia! Jeśli nawet zdołają się dowiedzieć o istnieniu pozostałych, czy nie będą mieli zbyt mało czasu, by podjąć jakieś sensowne działania? Mogą oczywiście podnieść wielki krzyk i zażądać widzenia z Roberto, jednak nikt nie potraktuje ich poważnie – są przecież zwykłymi najemnikami, bredzącymi coś o jakimś wymagowanym spisku, najwyraźniej pod wpływem tego dziwaka Marcellusa! Bohaterowie mogą polegać tylko na sobie, ograniczonych wpływach starego marszałka i... łaskawości MG, mogącemu im zesłać jakiś konkretny trop, dzięki któremu wpadną na ślad zabójczyń.

KTO TO JEST?! GDZIE ON JEST?!

Oto przykłady podpowiedzi, jakie MG może zdradzić graczom. Udzielaj ich rozsądnie, zgodnie z postępowaniem „śledztwa”.

1. Dorsane zostaje zauważona/złapana w trakcie jednej ze swych nocnych eskapad. Jeśli będzie przesłuchiwana, dopiero na torturach zdradzi, że ma współniczkę, ew. poda jej rysopis (może być nieużyteczny, gdyż Silkaya tuż przed rozpoczęciem kolejnego zadania ścięła i ufarbowała włosy, diametralnie zmieniła makijaż, ew. używa jakiejś odmiany magii maskującej naturalny wygląd).

2. W trakcie dnia, pod nieobecność Silkayi do jej pokoju zakrada się pokojówka. Dziewczyna chce obejrzeć i wypróbować (być może nawet ukraść) kosmetyki przywiezione przez „wielką panią”. Pech chciał, że w jednej z buteleczek znajduje się silna trucizna kontaktowa – pokojówka rozsmarowuje sobie jej zawartość na dłoniach. Nieszczęsna dziewczyna umiera w konwulsjach po kilkunastu minutach, na jej ciele pojawiają się krwawe plamy. Do komnaty puka jeden z dworaków, przychodząc z jakąś nieistotną sprawą – orientuje się, że drzwi nie są zamknięte na klucz i wchodzi do środka, znajdując trupa. Czy pobiegnie po strażników, czy też zaczeka na Silkayę, próbując ją szantażować? Silkaya może chcieć go zabić (w bezpośrednim starciu nie ma wielkich szans, gdyż to młody i silny mężczyzna) lub przekupić – pieniędzmi lub własnym ciałem.

PRZYGODA

Tak czy siak, usunięcie nawet jednego ciała bez wzbudzenia podejrzeń będzie niezwykle trudne. Z drugiej jednak strony, święto Faendall rozpocznie się następnego dnia, więc może ukryć trupa pod łóżkiem? Wkrótce nie będzie już problemem...

FALSZYWE TROPY

MG może też podsunąć drużynie błędne tropy, sprowadzając śledztwo na ślepy tor (miejmy nadzieję, że tylko chwilowo). Oto przykłady:

1. W przeddzień święta Roberto zapada na jakąś tajemniczą chorobę. Z oficjalnych wiadomości, jakie można uzyskać od zamkowego medyka wynika, że młody baron ma gorączkę, cierpi na biegunkę i wymioty. Objawy te przypominają efekty zatrucia, więc drużyna może dojść do wniosku, że zamachu już dokonano – trudno powiedzieć czy trucizna była zbyt słaba, czy też jej właściwy efekt dopiero się ujawni. W rzeczywistości Roberto cierpi na zwykłe zatrucie pokarmowe, tyle że o stosunkowo ciężkim przebiegu; w dniu święta będzie jednak, choć osłabiony, uczestniczył w uroczystościach.
2. W dniu Faendall, rankiem, jeden z gości śmiertelnie obrazi barona i wyzwie go na pojedynek. Młody zapaleniec jest bratem jednego z wielmożów władających sąsiednią krainą (Roberto nie może więc odmówić mu dania satysfakcji) i, co gorsza, wyśmienitym szermierzem. Choć reguły mówią wyraźnie, że starcie tego rodzaju może być przeprowadzone tylko przy użyciu tępej broni i tylko do pierwszego, nieraniącego trafienia, to przecież zawsze zdarzyć się może nieszczęśliwy lub wręcz tragiczny wypadek...

Ponieważ zdarzenie miało miejsce w miejscu publicznym, w obecności wszystkich przybyłych gości, walka odbędzie się natchmiast, tuż przed rozpoczęciem uroczystości. Roberto wygra to starcie, zyskując podziw dam i dworaków, jednak MG nie powinien się spieszyć z ogłoszeniem ostatecznego wyniku... Opisz plastycznie całe starcie – młodzieniec naciera z dziką furią, jakby faktycznie miał zamiar zabić młodego barona! Nikomu z widzów nie wolno oczywiście wtrącić się w przebieg honorowego pojedynku, bohaterowie mogą więc tylko bezradnie obserwować, jak Roberto z najwyższym trudem odpiera zajadłe ataki furiata. Przedstaw walkę w odpowiedni sposób, jakby każdy cios wymierzony w barona miał być ostatnim. Gdzieś w tłumie stoi Marcellus, przekonany, że skomplikowany spisek osiągnął jednak swój cel – oto na jego oczach umiera syn ukochanego władcy... Roberto stania się na nogach, ustępując pod naporem szermierza. Gdy wydaje się, że już upadnie na ziemię, ciosem rozpaczcy trafia swą bronią w pierś przeciwnika, kończąc nierówną walkę. Młodzieniec odwraca się i opuszcza pole walki – wraz z towarzyszącym mu poczem wraca do domu, rezygnując z udziału w uroczystościach. Jeśli awanturnicy umiejętnie przepytają świadków zdarzenia, okaże się, że młodzieniec wywołał całe zajście z zazdrości o kobietę, jaka rzekomo darzy względami Roberto. Cała sytuacja nie ma nic wspólnego z planowanym zamachem.

IV. LA GRANDE FINALE

Prześwietny gościu!

W imieniu miłościwego barona Roberto Orsini, władcy Cilmor i Gealstorum, pana Silvetu etc. etc. mam zaszczyt zaprosić Cię na tradycyjne obchody Święta Faendall, Święta Pierwszych Liści. Od wieków czcimy ów dzień, symbolizujący nadzieję na lepszą, dostatnią przyszłość i spokojną starość, dziękując równocześnie bóstwom za łaski, jakie okazały nam w minionym roku. Ciesząc się, że wspólnie możemy dzielić tę radość, pozwól, że przedstawię ci program uroczystości:

1. Śniadanie, wydane przez barona Orsini na cześć zaproszonych gości.
2. Pokazy przedziwnych stworzeń zamorskich, kunsztu niedźwiedników, tancerek czarnoskórych, etc.
3. Turniej rycerski z udziałem najwspanialszych ze wspaniałych – ich lista jest zbyt długa, by ją tu przytaczać! Nagrodą jest, tradycyjnie, Złoty Puchar Baronii!
4. Wieczera z udziałem najśłynniejszych bardów i magików, pokazy zadziwiających i oryginalnych sztuk ogniowych, chiromanci i jasnowidze, Turniej Dziesięciu Beczulek, silacze i karty, dziwy natury, dwunaglowe dzieci, Intajira

Tak jak już wcześniej powiedziałem, bieg przygody zależy tylko od MG i graczy: opisany poniżej przebieg wydarzeń jest tylko jednym z wielu możliwych rozwiązań.

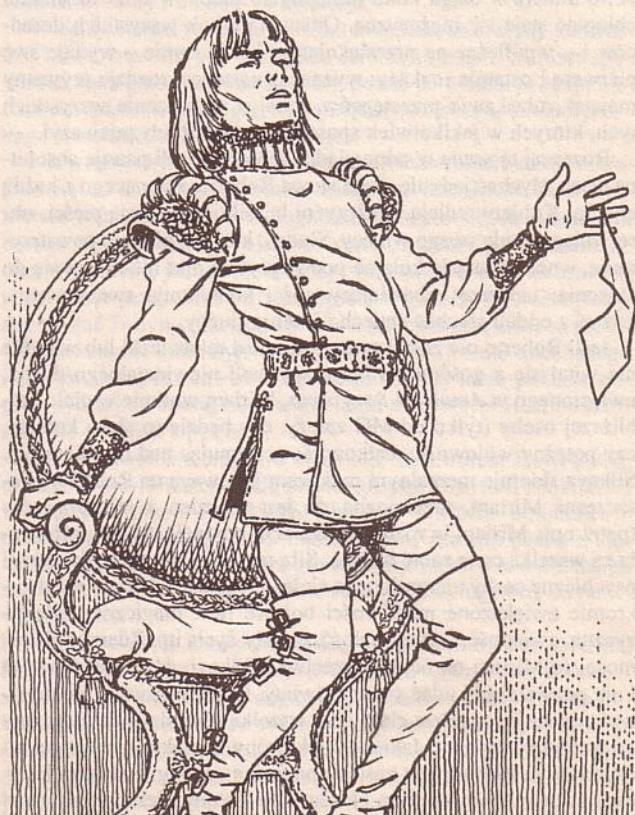
Przygotowania do uroczystego śniadania, będącego równocześnie oficjalnym rozpoczęciem Faendall trwają od wczesnego ranka. W głównej sali przygotowano stoły z najwspanialszym jadem i napitkami, zaś na usługi gości zmobilizowano całą zamkową służbę. Jeśli awanturnicy zechcą sprawdzić salę przed rozpoczęciem uczy, nie znajdą nic podejrzanego – za kotarami nie czają się najemni zabójcy, w fotelu barona nie ma żadnej pułapki, potrawy nie są zatrute itp. Na pierwszy rzut oka wszystko jest w idealnym porządku.

W godzinę po wschodzie słońca zaczynają przybywać goście. Zgodnie ze zwyczajem, ustawiają się w szpaler od wejścia do tronu barona – najpierw kobiety, później mężczyźni. Oprócz nich na sali znajduje się kilku strażników (mogą to być np. awanturnicy). Po kilku minutach w wejścia, w towarzystwie marszałka dworu, pojawia się baron Roberto. Zgodnie ze zwyczajem wita się osobiście z każdym gościem (zarówno kobietą, jak i mężczyzną), zamieniając z nim kilka ciepłych słów. Wtedy to właśnie następuje zamach: wśród gości jest Silkaya, która wita się z baronem dłonią obleconą w rękawiczkę pokrytą silną trucizną. Choć jest to nieco ryzykowne, kobieta pozostaje na sali aż do śmierci barona; odczuwa perwersyjną radość obserwując nasilające się objawy zatrucia i w końcu śmierć młodzieńca. Na końcu przygody (w rozdziale **Trucizna**) znajdziesz opis działania jadu. Silkaya posiada przy sobie fiołkę antidotum, na wypadek gdyby sama uległa przypadkowemu zatruciu. Jeśli jej tożsamość zostanie odkryta, spróbuje ukryć flakonik – w zamian za odtrutkę będzie próbowała wynegocjować swoje życie lub nawet uwolnienie. W takim wypadku bohaterowie będą mieli niewiele czasu na decyzję, gdyż trucizna działa bardzo szybko.

JAK ZNALEŹĆ ZABÓJCĘ?

Jeśli dojdzie do zamachu (Silkaya wykona swoją część planu), MG może udzielić graczom następujących informacji:

1. Jedna z obecnych na sali kobiet wykazuje niewielkie objawy zatrucia, podobne do tych, jakie są widoczne u barona – Silkaya, zakładając przed wejściem na salę rękawiczki, nie zachowała należytej



PRZYGODA

ostrożności i część jadu przeniknęła do jej organizmu. Będzie starała się dyskretnie opuścić salę i zażyć odtrutkę.

Trucizna wydziela charakterystyczny zapach, odbarwia materiał rękawiczek itp.

Po przywitaniu z gośćmi Roberto wygłasza kilka słów do zgromadzonych, po czym daje znak do rozpoczęcia uczy – wszyscy ruszają ochoczo do stołów. W kilka minut później jeden z ludzi usługujących baronowi podaje mu zapieczętowaną kopertę. Władca czyta pismo, po czym wstaje i – próbując coś powiedzieć – przewraca się, zemdlony, na podłogę. Goście, lekko zaniepokojeni, przerywają ucztę, lecz baron, energicznie cucony przez sługi i medyków, szybko odzyskuje zmysły. Wygląda na to, że jest osłabiony silnymi emocjami, lecz nikt nie domyśla się, iż są to pierwsze efekty działania trucizny. Jeśli jeden z bohaterów znajduje się w pobliżu, może przejąć porzucony na podłodze list (ew. odczyta go głośno marszałek dworu). Oto jego treść:

Panie!

Choć nie ma mnie tutaj, czego bardzo żałuję, wiem, że myślami jestem przy tobie. O, jakże długo czekałem na tę chwilę! Czy nie czujesz się słaby, czy twój wzrok nie ma się z wysiłku czytania, a ręce nie drżą jak w febrze? Mój mały, naiwny Roberto!

Aedonis Scalfaro

Wypytawszy sługę, który przekazał baronowi list można dowiedzieć się tylko tyle, że błazen dał mu kilkanaście dni temu zapieczętowaną kopertę, polecając wręczyć ją Roberto zaraz po rozpoczęciu śniadania w dniu Faendall. Nie wzbudziło to żadnych podejrzeń dworaka, gdyż Scalfaro już od jakiegoś czasu rozgłaszał wśród służby, że wyjeżdża na pewien czas do rodziny mieszkającej w odległej okolicy i nie będzie obecny na uroczystościach.

Choć Roberto odzyskał przytomność, jego stan gwałtownie się pogarsza: dostaje gwałtownej gorączki, na jego ciele pojawia się krwawy pot, zaczyna majaczyć. Zmartwiali goście obserwują z przerażeniem, jak na ich oczach radosne święto życia i zabawy zamienia się nagle w tragedię śmierci i okrutnej zdrady. Dopiero teraz do wszystkich zgromadzonych dociera, że przewrotny błazen zorganizował prawdziwy zamach, podstępnie otruwając swego pana! Jeśli bohaterowie nie zdobyli antidotum (ma je Silkaya), Roberto umiera w ciągu kilku następnych minut. W obliczu śmierci chłopiec staje się mężczyzną. Odsuwa na bok wszystkich doradców i – wpółleżąc na przesiąkniętym krwią tronie – wydaje swe pierwsze i ostatnie rozkazy: wyznacza następcę, rozdaje prywatny majątek, ułaskawia przestępców, prosi o wybaczenie wszystkich tych, których w jakikolwiek sposób skrzywdził lub znieważał.

Rozegraj tę scenę w odpowiedni sposób: w sali panuje absolutna cisza, słychać jedynie ciche słowa Roberto, słabnącego z każdą chwilą. Kobiety mdleją, mężczyźni bezsilnie zaciskają pięści, obserwując agonię swego władcy. Słudzy, których nikt nie powstrzymuje, wnoszą na salę kolejne potrawy, choć nikt nie kwapi się do jedzenia; tancerze zabawiający gości kontynuują swe występy, głośno z oddali słychać śmiech i kłótnie służby.

Jeśli Roberto nie został otruty (np. nosi rękawiczki lub w ogóle nie witał się z gośćmi), Silkaya wyzwoli niewidzialnego ducha, uwięzionego w *Amulecie Songorma*. Miriam wniknie w ciało najbliższej osoby (tylko od MG zależy, czy będzie to słaba kobieta, czy potężny wojownik), całkowicie przejmując nad nim kontrolę. Silkaya skieruje mentalnym rozkazem jej uwagę na Roberto. Nieszczęsna Miriam, przekonana, że jest to jeden z jej oprawców (patrz opis Miriam w rozdziale *Galeria postaci*) będzie próbowała za wszelką cenę zabić barona. Siła rozpaczliwie potęguje fizyczne i psychiczne cechy ujarzmionego ciała – „nosiciel” Miriam ma dwukrotnie zwiększone możliwości bojowe (ew. magiczne), siłę fizyczną, zwinność, wytrzymałość, punkty życia itp. Zdarzyć się też może, że Miriam obróci się przeciwko Silkayi, dręczącej ją wciąż i nie pozwalającej udać się w zaświaty. Duch nie zważa na nic i – wykorzystując przejęte ciało – za wszelką cenę dąży do fizycznego starcia z baronem. Jakiegokolwiek próby kontaktu spełzną na niczym, gdyż Miriam jest zaślepiona żądzą zemsty i odwetu; krzycząc i łkając dziewczęcym głosem zniewolony nieszczęśliwie rzuca

się na Roberto. Jeśli zostanie zabity, duch Miriam wróci do *Amuletu*. Ponieważ jest niewidzialny, nikt nie skojarzy całego zajścia z osobą Silkayi.

Jeśli i tym razem nie uda się zgładzić barona, pozostaje ostatnia „deska ratunku” – w pobliżu komnat barona, przebrana za damę dworu, czeka Dorsane. Kiedy, po zakończeniu uroczystości, młodzieniec uda się w ustronne miejsce (jego komnata jako jedyna w całym Zamku posiada osobny ustęp i łazienkę), kobieta wśliznie się za Roberto i spróbuje go zasztyletować. Po wykonaniu zadania natychmiast opuści Cilmor, nim jeszcze wieści o zgładzeniu barona rozejdą się po mieście. Jeśli bramy miejskie będą kontrolowane, spróbuje uciec tajnym przejściem, lub ew. przez otwór ściekowy w palisadzie (jest wystarczająco mała, by się w nim zmieścić). Gdy tożsamość Silkayi zostanie ew. odkryta, ta uczyni podobnie, ale nic na świecie nie zmusi jej do ucieczki ściekiem.

Jeśli zamach się powiedzie, dalsze uroczystości święta Faendall zostaną odwołane. Przygotowania do pogrzebu barona rozpoczną się natychmiast, dzięki czemu goście nie będą musieli powtórnie przyjeżdżać na tę smutną uroczystość. Jeszcze tego samego dnia wojska Ferry wkraczają na teren baronii, zmierzając wprost w kierunku Cilmor...

TRUCIZNA



Olagron to silna trucizna kontaktowa, stosowana w formie bezbarwnej maści lub kropel. Choć nie zmienia smaku potraw, nawet niewielka jej ilość zabarwia wodę na różowy kolor; czasem może też odbarwiać tkaninę.

Pierwsze objawy zatrucia (gorączka, omdlenie) widoczne są już po ok. 5 minutach. Stan ofiary gwałtownie się pogarsza (krwawe poty, majaki, omdlenia); śmierć następuje po 20-30 minutach na skutek uduszenia (zatrzymanie pracy płuc). Jedyną znaną odtrutką jest wywar z liści sykoronu – aby był skuteczny, musi być podany ofierze najdalej w kwadrans od chwili zatrucia.

GALERIA POSTACI

DORSANE

Dość niska dziewczyna o bujnych blond włosach, lecz, niestety, nienadzwyczajnej urody. Wygląda jak zwykła, wiejska dziewczucha, ale za niewinnym spojrzeniem niebieskich oczu kryje się bystry umysł, podporządkowany nieugiętej woli. Wykorzystując swą pospolitą powierzchowność i nieprzeciętną inteligencję jest Dorsane jednym z najlepszych zabójców, jakich można wynająć za pieniądze (nie mówimy tu o obłąkańcach czy mordujących dla idei, lecz o ludziach traktujących zabijanie jako zawód). Zna wiele przemyślnych tricków i sposobów, by niepostrzeżenie zbliżyć się do ofiary, precyzyjnie uderzyć i zniknąć, nie pozostawiając żadnych śladów. Za jej głowę wielokrotnie wyznaczano wysokie nagrody, lecz łowcy nigdy nie wpadli na właściwy trop. Najchętniej współpracuje ze swymi młodszymi siostrami, lecz rzadko zdarza się zleceniodawca na tyle bogaty, że stać go na wynajęcie całego tria. Dorsane jest fachowcem najwyższej klasy. Stara się unikać niepotrzebnych ofiar, o ile nie jest to absolutnie konieczne. Co prawda bierze całą zapłatę z góry, ale nie zdarzyło się jeszcze, by nie wykonała swego zadania (jedną z ofiar tropiła przez niemal dwa i pół

roku, aż ta, zmęczona ciągłą ucieczką, przyszła do niej sama, prosząc o śmierć). Dorsane w całości przeznaczając swe honoraria (po odliczeniu przeciętnego utrzymania i kosztów związanych z poszczególnymi zadaniami) na kupno narkotyku, który pozwala jej przebywać we śnie z tragicznie zmarłym ukochanym, który zginął kilka lat temu w karczemnej bójkę. Pewien czarodziej obiecuje jej sen wieczny, ponieważ jednak kosztuje to ogromną sumę, Dorsane przestała się narkotyzować (chwilowo) i oszczędza. Zadanie zlecone przez Scaliaro pozwoli jej zbierać resztę żądanej sumy...



SILKAYA

Fizycznie nie jest podobna do Dorsane i trzeba nie lada doświadczonego oka, by odgadnąć ich pokrewieństwo. Wysoka, szczupła brunetka o regularnych rysach zwraca uwagę mężczyźni. Wykorzystuje ich zainteresowanie bez skrupułów – bez większych problemów otrzymując wszystko, czego zapragnie. Zabijanie jest dla niej formą hazardu, mrozącą krew igraszką z przeznaczeniem, stąpieniem po krawędzi przepaści, które nadaje rumieńców jej monotonnemu życiu. Spędza je w nudnym luksusie u boku bogatego szlachcica, który nawet w najkoszarniejszych snach nie podejrzewa, kim jest jego żona. Silkaya jest o wiele bardziej brutalna i krwiożercza niż jej siostra. O ile bowiem Dorsane traktuje zabijanie jako zło konieczne, niezbędne do zdobycia dużych pieniędzy, o tyle Silkayę podnieca zadawanie cierpienia. Zabijanie jest dla niej rozrywką, podświadomym wyzwaniem dla gnuśnego małżonka, który traktuje ją jak ptaka w złotej klatce. Ponieważ Henryk stale przebywa daleko od domu (ciągle prowadzi jakies zadawione wojny graniczne z sąsiadami), Silkaya może dość swobodnie poruszać się po całej baronii, wykonując zlecone jej zadania. Dzięki nieprzeciętnej inteligencji i zimnej krwi niejednokrotnie wychodziła już cało z licznych opresji, szczęśliwie nie odkrywając przed nikim własnej tożsamości. Czasem jednak daje upust swej dzikiej, okrutnej naturze... Miesiąc temu jakaś wieszczka przepowiedziała jej rychłą śmierć – szybką, gwałtowną i krwawą. Kiedy kilka dni później odkryto pokłute sztyletem ciało kobieciny, miejscowy medyk znalazł przy nim worek pełen złota. Człowiek ten (i jeszcze kilku innych) umarł w konwulsjach następnego ranka – powiadają, że monety były powleczone trucizną.



MIRIAM

Miriam jest najmłodszą z sióstr, zmarła kilka lat temu w trakcie najazdu bandy na pół zdziczałych dezertów. Została brutalnie zgwałcona, poddana wyrafinowanym torturom i w końcu zamordowana. Jej duch nie powędrował do Krainy Zmarłych, lecz – nieświadom utraty śmiertelnego ciała – błąkał się wokół miejsca zbrodni, czekając na pomszczenie swej krzywdy. Dzięki staraniom obu pozostałych sióstr jeden z najemnych egzorcyistów – człek o giętym sumieniu i pustej sakwie – uwięził ducha w magicznym medalionie, który Dorsane stale nosi przy sobie. Nie zmieniło to

jednak przeznaczenia – krzywda musi zostać pomszczona, nim Miriam ostatecznie uwolni się od ziemskich cierpień. Siła rozpaczy daje jej przeczucielską moc, umiejętnie kontrolowaną (przez magiczne przedmioty, takie jak *Amulet Songorma* – patrz *Magia*) i bez skrupułów wykorzystywaną przez obie siostry do ich własnych celów. Ponieważ jednak żadna z nich nie kwapi się do spełnienia przeznaczenia Miriam, jej siła (czytaj: rozpacz) rośnie coraz bardziej, powoli wymykając się spod kontroli.

MAGIA

MG powinien zastanowić się, czy w jego wersji przygody będą działać czary wykrzywające i neutralizujące działanie trucizn, czy też nie. Jeśli tak, to – być może – zamachowcy nie powinni posługiwać się trucizną, lecz bronią? Działanie odpowiednich czarów może stanowić znakomite ułatwienie, niejako „zwalniając” graczy z myślenia i podejmowania intensywnych poszukiwań. Innym, alternatywnym rozwiązaniem jest założenie, że *olgarion* jest trucizną magiczną, lub też na tyle silną, że czary neutralizujące nie zadziałają na nią (ew. spowolnią działanie jadu).

Amulet Songorma (srebrna brosza w kształcie smoka) jest magicznym przedmiotem, więzącym w swym wnętrzu ducha bestialsko zamordowanej Miriam. Osoba nosząca amulet posiada kontrolę nad duchem: może wypuścić go na świat zewnętrzny lub uwięzić z powrotem w przedmiocie. Duch reaguje na proste polecenia (np. „Mężczyzna w czarnym płaszczu to ten, który cię zamordował! Zemść się i zabij go!”), dążąc za wszelką cenę do unicestwienia swych prześladowców. Tak jak już wcześniej powiedziano, przejmuje pod swą kontrolę ciało przypadkowej osoby i – wydatnie zwiększając jej możliwości psycho-fizyczne – stara się za wszelką cenę zniszczyć cel. MG może zdecydować, że okiełznanie uwolnionego ducha wymaga od posiadacza *Amuletu Songorma* udanego wykonania testu opanowania. Jeśli jest on nieudany, gniew Miriam może obrócić się przeciwko przypadkowej osobie lub nawet posiadaczowi artefaktu.



LOKIS

◆ GRY FABULARNE,
STRATEGICZNE,
BITEWNE,
KARCJANE

◆ FIGURKI
I AKCESORIA DO GIER

◆ KOMIS
◆ STOŁY DO GIER

ZAPRASZAMY CODZIENNIE 11-19, SOBOTY 10-15

LUBLIN
UL. NARUTOWICZA 19
WEJŚCIE OD UL. PEOWIAKÓW

Maciej Jurewicz, Jacek L. Komuda

Ilustracje: Hubert Czajkowski, Grzegorz Raczek

KOMPANIA PANA POLICKIEGO

dyariusz przygody do systemu Dzikie Pola napisany, o miłości, zdradzie, hultajach, honorze, pościgach i niewieścich przypadłościach traktujący, w którym panowie bracia łącznie między infamisów i banitów policzeni zostać mogą

Zasłyszane w gospodzie – opowieść Damiana Żwikulisa herbu Lipień

Skuliłem się, gdy tylko usłyszałem te słowa. Że też ja, biedny Żmudzin, com pierwszy raz z mej rodzinnej Litwy do Korony przybył, wdałem się w rzecz takową. Ale cóż, nie poruszyłem się, nie wstałem – udawałem, że śpię dalej. Chrapałem niby pijany bernardyn na mszy w kościele. Słyszałem, jak tamci niegodziwcy namawiali się dalej.

– Ty, Azbej, zasadzisz się w lesie na posłańca z listem. Słyszałeś, co nam pułkownik kazał. Ubijesz go szybko, papier dostaniesz – Policki cię nagrozi, nie bój się. A my tymczasem Niemojewskiego schwytamy.

– A gdzie będziecie?

– Słyszeliśmy, że z Krakowa wyjechał. Pewnie stanie w karczmie „Pod Toporem“. Tam na niego zaczekamy.

– Rozumiem – rzekł ten, który wyglądał mi wcześniej na Tata-
ra albo Lipka. – A żywić go będziecie?

– Pan Policki nie kazał. Wyprowadzimy do lasu i kula w łeb.

– To ja już ruszam.

– My też. Zbierać się, panowie bracia.

Usłyszałem jeszcze brzęk szabel, stukot podkutych butów, a potem trzaśnięcie drzwiami. Wreszcie dobiegł mnie tętent kopyt i chrapanie wierzchowców. Wszystko ucichło.

Wstałem wolno. Izba, w której zatrzymałem się na spoczynek, była zupełnie pusta. Gdy wieczorem układałem się na ławie do snu, myślałem, że samotnie spędzę noc w tej małej karczmie. Jednak ledwie zmrzyłem oczy, przyjechało kilku panów braci. Nie wstałem, a oni myśleli, że twardo śpię. I wówczas usłyszałem, jak namawiali się, aby napaść w karczmie „Pod Toporem“ na jakiegoś szlachcica, co się zwał Stanisław Niemojewski, i na posłańca, który szukał go, by oddać jakiś ważny list.

Przeciągnąłem się, a potem wybiegłem na dwór i wskoczyłem na konia. Nie wiedziałem, gdzie szukać sługi z pismem, jednak karczma „Pod Toporem“ widziała mi się być całkiem niedaleko.

Czekanem w łeb – opowieść pana Stanisława Niemojewskiego herbu Rola

Dzień był dość dżdżysty. Deszcz siąpił od samego rana; wielkie krople wilgoci skapywały z gałęzi drzew, ociekały z kółpaka i zdo-
biącego je czapłego pióra. Niemojewski nie zważał na nic. Jechał rysią błotnistym, grząskim gościńcem. Było już południe, a poprzez grubą zasłonę chmur nie przedostawał się ani jeden promyk słońca.

Nagle, na polanie pośrodku lasu zamajaczyła jakaś chałupa. Niemojewski ściągnął cugle, wstrzymał wierzchowca i podjechał stępą do gospody. Nosił nazwę „Pod Toporem“: taką samą, jak sławna na całą Małopolskę karczma w Sądowej Wiszni, przy której odbywały się pojedynki. Długa, słomiana strzecha gospody opadała aż do ziemi. Obok oberży szlachcic dostrzegł niedużą stajnię.

– Bywaj tu!

Minęła chwila, nim z karczmy wybiegł młody pacholek. Odebrał wodze z ręki Niemojewskiego. Pan Stanisław rzucił mu gro-

sza, po czym wszedł do izby. Nie była zbyt duża. Z powały zwieszały się wiotkie przedzę pajęczyn. Za kontuarem stał stary, gruby karczmarz w porwanym fartuchu. Zmierzył gościa ponurym spojrzeniem czerwonych oczu. Ten człowiek nie spodobał się szlachcicowi już na pierwszy rzut oka. W jego posępnej, nieogolonej twarzy było coś, co budziło dziwny wstręt. Niemojewski podszedł do kontuaru.

– Piwa!



Oberzysta bez słowa napelniał gliniany kufel. Szlachcic pociągnął tegi lyk. Rozejrzył się po izbie. Nie był sam – w karczmie przebywało jeszcze dwóch panów braci. Wyglądali na zwykłych, biednych szlachetków, jakich wielu spotykało się w zaściankach tej części Rzeczypospolitej. Chociaż – dziwna rzecz – wszyscy mieli szable, pistolety za pasami, a oblicza znaczyły blizny... Czyli ichmościowie tyle mieli wspólnego ze spokojnym życiem na zaścianku, co ariński minister z armatami.

– Czołem panie bracie – jeden z tamtych wstał – skąd to droga prowadzi?

– A kim waś jesteś, że pytasz?

– Andrzej Łaszko, do usług – rzekł nieznamy, wpatrując się uważnie w twarz młodego szlachcica. – Z ciekawości pytam, bo może w tę samą stronę jedziemy. I tak jakbyś mi waćpan znamy.

– Jam jest Stanisław Niemojewski. A jadę do Warszawy.

– O, to nie po drodze. Przysiądziesz się waćpan?

Niemojewski skinął głową. Ostatecznie, co mu szkodziło. Usiadł przy stole razem z tamtymi, jednak zachował pewien dystans. Diabli wiedzieli, kim byli ci dwaj.

– Niepiękna pogoda dzisiaj.

– Ano niepiękna – zgodził się drugi z tamtych. – Kupce w domu siedzą, a w karczmie nawet zwady zacząć się nie da. Już trzy niedziele mijają, a jeszcze nikogo nie usiekleliśmy...

Niemojewski spojrzał tamtemu prosto w oczy, a ów odpowiedział mu bezczelnym uśmiechem. Starszy, czyli ten, który zwał się Łaszko, zerknął niechętnie na kompana.

– Głupio gadasz. Waszmość nie sumuj tego. Młody on jeszcze i głupi. A my żołnierze... Pana Lisowskiego ludzie.

– Żołnierze czy szable do wynajęcia? – zapytał Niemojewski.

Zaczynał już domyślać się co to za jedni. Ostatnio każdy hultaj, łotr i szelma w Rzeczypospolitej powiadał się być lisowczykiem. Położył dłoń na szabli.

– Ani jeno, ani drugie – mruknął Łaszko. – Waszmość wybacz, ale nam śpieszno w drogę.

– Ledwie do kompanii zaprosiłeś, panie bracie, a już odjeżdżasz?

– Tak wypada.

Szybko wstali, starszy skinął głową Niemojewskiemu, po czym ruszyli do wyjścia. Szlachcic został sam. W milczeniu dopił piwo z kufła.

Nagle drzwi otworzył się trzaskiem. Do izby wpadł pachotek karczmarza.

– Wasza miłość! – zakrzyknął. – Koniowi coś się stało. Leży i ledwie dycha!

Niemojewski zerwał się z ławy. Skoczył do drzwi. Wypadł na zewnątrz, na deszcz i chłód. Pośpiesznie przemierzył podwórze, otworzył drzwi do stajni. Wewnątrz było pusto, pachniało sianem i słomą. Postąpił krok i zagłębił się w ciemnym wnętrzu.

– Gdzie mój koń?! – zawołał. – Gdzie jest?

W tej samej chwili coś świsnęło mu tuż koło ucha, a potem z wielką siłą uderzyło w głowę. Niemojewski zachwiał się i padł, wszystko wokół zawirowało, zakółasało się. Ktoś rzucił mu się na plecy, ktoś chwycił za rękę.

– Wiąż go, wiąż!

– Dalej, bracie go!

Przytomność wracała wolno, poprzez szum w uszach przedzięrały się z trudem wypowiedane w pobliżu słowa. Gdy z wysiłkiem otworzył oczy, świat zawirował wokół niego. Leżał na sianie – chyba na strychu stajni, związany w kij do własnej szabli. Tamci dwaj pochylali się nad nim.

– To co, kończymy go tutaj? – spytał młodszy.

– Czekaj – mruknął Łaszko – będzie rwetes. Jakaś szlachta przyjechała do karczmy. Jak zmrok zapadnie, wyprowadzimy do lasu.

– Wielce po szlachecku postępujecie... – powiedział gorzko. – Możecie rzec, dlaczego to zrobiliście? Jam nic wam nie winien.

– Zamilknij! – warknął w odpowiedzi Łaszko. – Dostałeś jakiś list? Gdzie on jest? Gdzie papier, pytam?!

– Jaki papier?

– Nieważne. I tak na niewiele ci się przyda.

Gdzieś niżej skrzypnęła drabina. Przez dziurę w podłodze wysunęła się głowa w wilczej kapuzie. Niemojewski dostrzegł w półmroku skośne oczy nowo przybyłego.

– O, jesteś, Azbej – mruknął Łaszko. – Co z postąncem?

– Bismillah, strzeliłem do niego z łuku. Trafilem, ale ciała nie znalazłem. Koń je poniósł. Noga w strzemienu została. Strach teraz szukać po nocy.

– Na pewno?! – zagrmiał Łaszko. – A co, jeśli przeżyje?

– Memu oku możecie zaufać. Nie takich już ubijałem. A co z tym?

– Poczekamy do zmroku.

Martwy postaniec – opowieść pana Jana Kunickiego herbu Awdaniec

Roku tego, pamiętam jak dziś – 1624, wiosna okrutnie upalna była i burzowa. Od piorunów płonęły często stogi na polach, lasy i drewniane strzechy chałup. A że zima lekką się okazała wcześniej, robactwo w wielkiej liczbie wylazło i siła zbiorów poniszczyło na polach. W dodatku od Tatarów trwoga wielka była, bo-wiem wpadli oni niespodziewanie w ruską ziemię. Na szczęście



nim jasyr do ułusów zawlec zdołali, pan Koniecpolski pod Martynowem ogromną kłeskę im zadał, samego murzę Kantymira bijąc.

W taki czas oto ruszyłem z rodzicielskiego domu, coby szukać w Rzeczypospolitej szczęścia i sławy. I tak trafiałem najprzód do Krakowa, potem w Wielicze byłem, szukając elearów, ciągnęło mnie bowiem na wielką wojnę w cesarstwie. Lecz gdy ich nie znalazłem, ruszyłem na Ruś, chcąc wstąpić do wojska kwarcianego, które pod hetmanem Stefanem Koniecpolskim nieraz ordzie i Kozakom srogie kłeski zadać potrafiło. Lecz niemal zaraz za Krakowem, w lasach wielkich, co je zwą Puszcza Niepołomicką, zbłądziłem i długo koń niósł mnie po bezdrożach. Wreszcie wjechałem na małą polanę i tam – Boże Święty – ujrzałem konia, przy nim zaś leżał jakiś martwy człek. Ustrzelono go z łuku – widziałem strzałę wbitą w bok. Rozejrzałem się, ale las cichy był i spokojny. Przy ciele znalazłem też sakiewkę i sygnet złoty, co znaczyłoby, że nie dla bogactwa onego nieszczęśnika ustrzelono. Lecz w torbie przy siodle był list, którego treść oto, za pozwoleniem imć pana Niemojewskiego, przytaczam:

Wielmożny, uprzejmy i wielce nam miły mości panie Niemojewski!

Widomym jest mi, a waszmości było od dawna, że rodzic opiekunem moim cię nazaczył i rękę mą przyrzekł, co i nie bez mojej zgody się stało, bowiem od dawna już cię miłuję. Jednak w dniach ostatnich tragedia straszna mnie spotkała. Ojciec mój bowiem Melchior dwie niedziele temu zabity został w karczemnej zwadzie w Lublinie. Żołnierze to ponoć uczynili swawolni – ludzie bez czci i sumienia. Wielce rodzica mego stratę oplakałam, ostałam bowiem sama na świecie, bez krewnych, bez przyjaciół. Lecz to jeszcze nie wszystko. Wnet bowiem po śmierci pana Melchiora

DZIKIE POLA

Janikowskiego, który zawsze był ci przyjacielem, zjawił się w moim dworze imć pan Jakub Policki ze swymi brygantami. Ten w grodzie przedstawił testament mego ojca, w którym stało, że rodzic jego opiekunem moim naznaczył, chociaż ja sama nigdy o tym nie wiedziałam. Tym samym wieś moją przejął, folwark, młyny, tartaki, gorzelnię nawet, a mnie samą do klasztoru posłał, gdzie już od trzech niedziel pozostaję. Proszę cię, najdroższy, ratuj mnie stąd jak najszybciej, za dwie niedziele ślubu już mam składać i nie wówczas mnie stąd nie wyrwie. Wszak przez pana ojca Ty moim opiekunem wyznaczony zostałeś, Tobie mnie i wieś całą w testamencie zapisał...

Twoja Justyna

Do rąk własnych imć pana Stanisława Niemojewskiego

Ledwie ten list przeczytałem, pojąłem już, że oddać we właściwe ręce go muszę. Pochowałem więc ciało nieszczęśnika, aby go wilcy nie rozszarpali, po czym ruszyłem szukać traktu. W końcu znalazłem polanę z karczmą. Nie podobało mi się to miejsce, ale zapadał już zmrok, deszcz lał jak z cebra, podjechałem zatem bliżej. Zdecydowałem, że zostanę tu na noc. Potem zaś wiele rzeczy w karczmie owej się wydarzyło.

Dziwna karczma – opowieść pana Kazimierza Rosińskiego herbu Poraj

– ...dobrze się stało, że na jakiś czas opuściłem moje rodzinne strony. Ledwie dojechałem do Tarnowa, już okazało się, że wielu starostów rozeszło za mną uniwersały, a byli i tacy niegodziwcy wśród panów braci, co przyobiecywali dostarczyć do grodu moją głowę. Tak, moje dziateczki, w ciężkich terminach się znalazłem i tylko w rękości konia była cała nadzieja. Na moje zdrowie wziął się zwłaszcza imć pan starosta Jan Krasicki – za te folwarki, cośmy je razem z panem Ligęzą popalili. Fortuna mi sprzyja, więc na czas jakiś umknąłem i pojechałem w dalsze strony.

– I co dalej, dziadku, i co?! – dopytywały się dzieci.

– A ja, dziadku – powiedział najstarszy wnuk Jerzy – zamiast uchodzić, zaraz bym staroście Krasickiemu pozew wysłał. Ludzi znacznych bym najął i Krasiczyn zajechał. Pan ojciec mówią, że jeśli staroście coś się nie podoba, to tak jak sławetny pan Stadnicki czynić trzeba – prawem i lewem swego dochodzić! Tak żyć trzeba, jako nasz tatko! Ten to żadnych infamii ani banicji się nie boi!

– A ja – zawołał z kolei najmłodszy Damianek – jak tylko tatko od pana Jerzego Lubomirskiego wróci, kiedy zdrajcę króla Jana Kazimierza pogromią, zaraz do wojska pójdę, tykom dziewczki brań będą i bił Moskwicina!

– Pójdiesz, pójdiesz – zgodził się dziadek – ale teraz słuchajcie, moje dziateczki, co dalej było. Otóż w Puszczy Niepołomickiej wieczór mnie zaskoczył. Wilki już wyły, ciemno było, kiedy na małej polanie znalazłem karczmę. Wnet wjechałem w obejście. W stajni było pusto, przy żłobie stały tylko trzy wierzchowce. Przywiązałem mego obok tamtych i wówczas zdało mi się, że słyszał szelest słomy na stryżku. Spojrzałem wówczas w górę i dostrzegłem kłapę prowadzącą na strych. Jednak nigdzie nie było drabiny, więc poniechałem poszukiwań. W końcu, co mnie to wszystko obchodziło?

Gdy wszedłem do oberży, zaraz karczmarza spytałem (a nie podobał mi się ladaco) co to za goście stoją w karczmie. Szelma ów odparł niechętnie, że jest tu jeszcze dwóch szlachciców. To mnie wielce zdumiało, bo wszak w stajni trzy konie widziałem. Oczywiście otwarte szeroko, a słuch czujny, wnet się więc dowiedziałem, co tu się stało.

Jak zacząć ten dyariusz?

Jak widać z powyższych opisów, każdy z graczy wprowadzany jest w intrygę oddzielnie, podobnie jak w większości przygód do „Dzikich Pól”. Podane wcześniej imiona i nazwiska mają jedynie orientacyjne znaczenie: Panowie Gracze mogą używać dowolnych, stworzonych przez siebie postaci. Jeśli jest ich więcej niż cztery, Starosta Gry powinien wymyślić odrębne wprowadzenia dla pozostałych uczestników zabawy. Przed rozpoczęciem biesiady SG zapoznać się musi także z Konotacjami bohaterów wszystkich graczy, aby przydzielić każdemu z nich odpowiednią rolę.

I tak, jako pan Niemojewski rozpocząć winien biesiadę ten z Panów Graczy, który jest bardzo honorowy, z natury dość dobry, darzy też afektem jakąś pannę. On właśnie będzie głównym bohaterem przygody, wokół tej postaci powinna więc skupić się Swawolna Kompania.

Do poprowadzenia scenariusza przyda się Staroście Gry przynajmniej jeden Podstaroście. Dobrze byłoby wzbogacić atmosferę



Biesiady odpowiednią muzyką – klimat niniejszego dyariusza oddaje najlepiej melodia z filmu „Czarne Chmury”.

Jak zatem widać, bohaterowie Panów Graczy rozpoczynają Biesiadę w dość specyficznych okolicznościach. Pan Niemojewski zostaje ogłuszony, związany i uwięziony na stryżku przez tajemniczych napastników; pan Żwikulis przypadkiem dowiaduje się wcześniej, że ci sami hultaje planują napaść na jakiegoś szlachcica, więc przybywa do karczmy, by go ostrzec; pan Kunicki znajduje w lesie martwego posłańca, przy nim zaś list właśnie do pana Niemojewskiego. Z kolei pan Rosiński przybywa samotnie do karczmy, która wnet jawi mu się wielce podejrzanym przybytkiem. Imć Żwikulis usłyszał w dodatku, że ludzie, którzy mają zabić Niemojewskiego (tj. Łaszko i jego kompania) służą u jakiegoś szlachcica nazwiskiem Policki. Pan Kunicki dowiaduje się ponadto z listu, że Policki podał się za opiekuna panny Justyny Janikowskiej, której rękę przyrzeczono właśnie Niemojewskiemu.

Cudowne uwolnienie pana Niemojewskiego

Jak zatem widać z powyższych opisów, wszyscy nasi bohaterowie powinni trafić do karczmy „Pod Toporem”. Kolejność wprowadzania bohaterów zależy tylko od Starosty Gry. Być może jako pierwszy rozpocznie grę pan Niemojewski, po czym – związany w kij – uwięziony zostanie na strychu stajni. Może zdarzyć się też, że wcześniej ostrzeże go imć pan Żwikulis. A jeśli Starosta Gry chce, niechaj do karczmy trafią wszyscy razem i nikt nie będzie pewien, kto jest kim – kto jest dobry, a kto czyha na zgubę Niemo-

DZIKIE POLA

jewskiego. Jeśli jednak główny bohater zostanie pojmany, pozostali winni dyskretnie wyjaśnić sobie wszystko, a następnie go uwolnić. Muszą się śpieszyć, bowiem złoczyńcy zamierzają nocą wywieźć Niemojewskiego do lasu i tam zabić nieszczęsnego, a ciało rzucić wilkom na pożarcie. Na szczęście dopiero zaczyna się zmierzchać, gdy Swawolna Kompania zbierze się w gospodzie. Obecność gości jest bardzo nie na rękę Łaszce i jego pomocnikom: Lipkowi zwanemu Azbej i młodemu zawalidrodze, Szczęsnemu Gieraltowskiemu. Łaszko zmusił karczmarza do współpracy – gospodarz obiecał, mając kindżał na gardle, że nie piśnie słowem o tym, co ma tu miejsce. Karczmarz nic nie wie na temat tajemniczego Jakuba Polickiego. Pomimo to złoczyńcy mają się na baczności. Żaden z nich nie da łatwo namówić się na rozmowę z którymkolwiek z bohaterów. Łaszko i Azbej przesiadują stale w gospodzie – w głównej izbie bądź też w gościnnej komnacie – zaś Gieraltowski przyczał się na strychu w stajni, pilnując związane go i skrępowanego Niemojewskiego.

Jak zatem widać, pierwszym zadaniem, jakie stoi przed Swawolną Kompanią, jest oswobodzenie pana Niemojewskiego. Zapewne dojdzie wówczas do krwawego starcia, bowiem Łaszko i jego ludzie będą bronić się aż do śmierci. W miarę możliwości nie powinni dać się wziąć żywcem. Może zdarzyć się też, że któryś z nich – np. Azbej – ucieknie konno do lasu, co da bohaterom możliwość przeżycia niezwykle pasjonującej galopady w mrocznym lesie.

Dokładne rozplanowanie pomieszczeń karczmy pozostawiamy wyobraźni Starosty Gry.

O co w tym wszystkim chodzi?

Jak już zapewne domyślasz się Mości Panie Bracie, osiłą całego dyariusza jest panna i należący do jej ojca spadek. Otóż pan Melchior Janikowski, dalej zwany *nieboszczykiem*, był właścicielem sporego majątku położonego na południe od Kielc. W jego skład wchodziły dwie wsie: Janikowice, w których znajduje się dość okazały dworek, oraz maleńki Zabłudów. Traf jednak chciał, że Janikowski miał tylko jedną córkę – pannę Justynę. Nieboszczyk znał dobrze Niemojewskiego, który bywał u nich częstym gościem. W dodatku Justyna i pan Stanisław darzą się (a przynajmniej powinni) uczuciami, a imię pan Melchior poważnie przemyślał o ich małżeństwie. Na przeszkodzie stanąć mogła jedynie kondycja imię pana Niemojewskiego; jeśli jednak zdobyłby on znaczny majątek lub też zasłużył się Rzeczypospolitej, Janikowski może mu oddać rękę Justyny.

Traf chciał, że nieboszczyk wybrał się z ważnymi sprawami do Lublina. Tam, podczas jednej z biesiad poznał znanego hultaja i warchoła z Rusi Czerwonej – Jakuba Polickiego, nad którego głową ciążyło kilka infamii i banicji. Gdy ów dowiedział się, że Janikowski posiada całkiem ładny mająteczek, i to w jednej z najspokojniejszych okolic Rzeczypospolitej, postanowił zdobyć go w dość hultajski, lecz podły sposób. Po pijanemu wyciągnął od nieboszczyka jakiś dokument opatrzony jego pieczęcią oraz podpisem, wywabił tekst, po czym uczynił zeń fałszywy testament, w którym Janikowski zrobił go prawnym opiekunem Justyny. Następnie kazał swemu słudze i kompanowi – Łaszce – sprowokować karczmeną burdę, a następnie usieć pana Melchiora. Gdy to się stało, udał się do Janikowic, gdzie ogłosił się prawnym opiekunem niepełnoletniej Justyny. Następnie – jak zwykle w takich przypadkach – posłał ją do klasztoru, a sam objął w posiadanie należne jej majątkości.

Na ratunek pannie

Gdy wszyscy spośród Swawolnej Kompanii wyjaśnią już sobie wszystko, imię pan Niemojewski powinien zachęcać swych przyjaciół do czynów. Panowie bracia muszą ruszyć teraz na ratunek pannie, i to szybko, bowiem, jak pisała, za dwie niedziele ma złożyć śluby zakonne, po których zawrze się za nią furta klasztorna. Nasi bohaterowie powinni zatem dosiąść wierzchowców i jak najszybciej podążyć do Janikowic. Podróż zajmie im jakieś dwa, góra trzy dni. Wbrew obawom Swawolnej Kompanii, jest dosyć bezpieczna: nigdzie po drodze nie ma ani rozbójników, ani lisowczy-

ków i nawet jednego pacholka starościańskiego. Po dotarciu do włości panny Justyny, które leżą całkiem niedaleko od malowniczych Gór Świętokrzyskich, Swawolna Kompania zacznie zapewne rozglądać się za miejscem, w którym mogłaby znaleźć schronienie. Najlepszym wydają się być Daleszyce – niewielkie miasteczko na zachód od Janikowic, gdzie znajdują się dwie nader podłe karczmy. Miejmy nadzieję, że nasi bohaterowie nie będą zbyt afiszować się ze swoim przyjazdem, bo mogłoby to tylko wzbudzić niepokój imię pana Jakuba Polickiego. Teraz zapewne Swawolna Kompania zechce zaznajomić się z sytuacją, jaka ma miejsce w okolicy, a Staroście Gry winniśmy wyjaśnić, jak poprowadzić całą przygodę.

Jak poprowadzić przygodę, czyli co powinni uczynić panowie bracia, aby wyjść cało z tej historii

Po przybyciu na miejsce Swawolna Kompania musi przede wszystkim zorientować się, jak przedstawiają się sprawy w okolicy, jednak, ponieważ nie wiadomo, co zamierza Policki, bohaterowie nie powinni afiszować się ze swymi zamiarami. Przeciwnie, muszą pozostawać w ukryciu, aby nie zwrócić na siebie jego uwagi. Jeśli bowiem infamis dowie się o zagrożeniu, niechybnie urządzi zasadzkę na naszych bohaterów.

Cóż zatem może uczynić Swawolna Kompania? Na początek może ktoś pojedzie do Janikowic i zorientuje się w sytuacji, ktoś inny może też zawitać do zaścianku Brynickich; trzeba też sprawdzić, ile klasztorów jest w okolicy. Lista rzeczy, które powinni zrobić nasi bohaterowie jest bardzo długa. Najpierw trzeba zebrać informacje o starym Janikowskim i jego testamencie, wielu ludzi w okolicy sądzi bowiem, że ten, który opublikował Policki, jest fałszywy. O prawdziwym testamencie może wiedzieć Justyna, dlatego któryś z naszych bohaterów powinien znaleźć sposób, aby się z nią porozumieć. Swawolna Kompania nie powinna oczywiście zajeżdżać klasztoru. Aby się tam dostać, najlepiej przetrzymać gdzieś (a może spoić?) księdza, który przyjeżdża co tydzień odprawić mszę – w jego przebraniu jeden z bohaterów może dostać się do świątyni. Będzie on musiał oczywiście odprawić mszę, a także wysłuchiwać spowiedzi zakonnic, np. *diabeł nachodził mnie w nocy, ałem mu nie uległa, czy: grzeszne myśli miałam o mężczyznach, ałem św. Agnieszkę na pomoc wezwała, czy: modłę się często za rozpustników, co by Pan Bóg im wybaczyl*.

W opisywanym wyżej przypadku rozpoznanie Justyny jest bardzo łatwe, bowiem gdy podejdziesz do konfesjonału, zamiast spowiadać się z grzechów nieczystości, powie po prostu: *pragnę, wybacz mi, księżo i odpuść grzech największy, bo pragnę śmierci pewnego człowieka... Jakuba Polickiego*.

Nie trzeba chyba dodawać, że ten z panów braci, który zakradnie się do klasztoru, powinien zachować ostrożność. Jeśli dyskretnie wda się z panną w pogawędkę, dowie się, że kocha ona bardzo Niemojewskiego, błaga o ratunek, a także, iż o testamencie ojca nie wie nic, jednak nieboszczyk powtarzał często, że *ostatnią wolę nawet po śmierci trzymać będzie w garści*. Dobrze byłoby, aby postać Justyny przedstawić wówczas jako przestraszoną młodą dziewczynę, która żyje tylko nadzieją na ujście ukochanego i nie zamierza pozostawać w klasztorze. Należy także pokazać tragizm sytuacji, w której się znajduje: *jeśli mnie w tym klasztorze zostawicie – nożem się pchnę...*

Jeśli Swawolna Kompania zdecyduje się uwolnić Justynę siłą, dojdzie oczywiście do starcia ze strzegącymi klasztoru zbójnikami wynajętymi przez Polickiego. Ponadto wkrótce bohaterowie okrzyknęci zostaną gwałtownikami, którzy porwali pannę z klasztoru i sam Policki będzie mógł rozpocząć na nich łowy. Dlatego też bohaterowie powinni zostawić Justynę (przynajmniej na razie) w klasztorze.

Gdy Swawolna Kompania zyska ogólne informacje na temat miejsca ukrycia testamentu, może popuścić wodzy swej szlachectkiej fantazji i postarać się odgadnąć, gdzie może on być przechowywany. Słowa: *nawet po śmierci będzie mieć ostatnią wolę w ręku* sugerują, że testament ukryto (nie wiadomo kto to zrobił – może jakiś stary sługa Janikowskiego) w miejscu, gdzie pochowany jest nieboszczyk. Zapewne też Swawolna Kompania zdecyduje się

DZIKIE POLA



odszukać (z pomocą kowala Floriana) kościółek, w którym pochowany jest Melchior Janikowski, a następnie otworzyć jego trumnę. Testamentu jednak tam nie ma, jest bowiem ukryty w epitafrum nagrobnym nieboszczyka, które znajduje się w kościele. Ma się rozumieć, że Swawolna Kompania nie powinna zauważyć go zbyt szybko. W ostateczności, jeśli nasi bohaterowie nie będą wiedzieli co robić, stary Florian może podpowiedzieć im właściwe rozwiązanie.

Gdy nasi bohaterowie znajdą już właściwy testament, nadszedł czas na starcie z ludźmi Polickiego. Najlepiej, aby miało ono miejsce w kuźni – patrz rozdział **Zwada w kuźni**. Po zwycięskiej walce Swawolna Kompania winna udać się do starosty jurydycznego, gdzie przedstawi prawdziwy testament. Następnie panowie bracia mogą pozyskać pomoc Brynickich, a potem zająć Janikowice. Opisane jest to dokładnie w podrozdziale **Zakończenie**.

Kompania pana Polickiego

Jakub Policki przebywa ze swoimi ludźmi we dworze w Janikowicach. Kompanię jego tworzy pięciu panów braci, znanych szeroko z wielu występków, zajazdów, zwad i potyczek na Rusi Czerwonej. O wyczynach Polickiego głośno jest już w okolicy. Za dnia on i jego przyjaciele zwykle piją we dworze, polują w pobliskich lasach lub też bawią się w okolicznych karczmach. Kompanija owa znana jest z wielu wybrzków: w Kielcach wznieciła zwadę w karczmie, w Bodzentyńce spaliła gospodę, uczyniła strzelaninę na jarmarku. Najmilszym kompanem Polickiego jest Stefan Rokitnicki h. Prawdzic – wysoki szlachcic o podgolonym łbie i sumiastych, nierównych wąsach (jeden obcięto mu kiedyś w pojedynku), dobry szermierz i niezastąpiony doradca we wszystkich hultajskich sprawach, jak np. zajęchanie dworu sąsiada czy porwanie panny. Podstarości powinien odgrywać go jak starego, doświadczonego, ale i okrutnego wojaka – weterana wielu wojen, któremu niestraszna jest śmierć i cierpienie. Następnym z hultajów jest Szczęsny Obertyński h. Sas, słynny z tego, że pierwszego człowieka ubił w wieku lat piętnastu. Obertyński znany jest ze swoich forteli. To on podsunął Polickiemu myśl, aby podstępem wydrzeć włóści Ja-

nikowskiego. Powinien być odgrywany jako młody, przystojny szlachcic, pozbawiony wszakże tak zbędnych cnót jak sumienie i miłosierdzie.

Kolejny z przyjaciół Polickiego to sprośny pijanica Jan Frykacz h. Nowina – człek przy tuszy, niezbyt dobry w szabli. Jest on dość potężnego ciała, tłusty i opasły. Sprawia wrażenie wielkiego i odważnego, jednak w rzeczywistości to rozlazły tchórz i samochwał. Jest pierwszy do obrażania, pierwszy do opowiadania o swoich przewagach, ostatni jednak do bitki. W burdach lubi wyrażać się kimś innym. Za to po bójce lubi, aby zostawiać go sam na sam z jeńcami. Frykacz jest bardzo okrutny: w Janikowicach zaćwiczył na śmierć dwóch chłopów. Nie przepuszcza też żadnej dziewczce, za to osaczony i otoczony przez wrogów będzie błagał o miłosierdzie, natomiast gdy ktoś odwróci się doń tyłem, strzeli mu w plecy z króciwy.

Zupełnie innym typem bohatera Starosty jest następny z przyjaciół Polickiego, czyli Andrzej Odrowąż h. Odrowąż – młody szlachcic z Rusi Czerwonej. Pozostaje wierny Polickiemu, lecz od innych członków kompanii odróżnia go fakt, iż jest naprawdę honorowy. Odrowąż to człowiek prawy i tak naprawdę nie wiadomo, dlaczego przystąpił do konfidencji z Polickim. Niektórzy powiadają, że łączą go słowa przysięgi lub też dług, lecz nikt nie wie, jak jest naprawdę. Odrowąż jako jedyny z hultajów powinien zginąć w sposób tragiczny i bohaterski. Oczywiście bohater ów nie podda się nigdy: do śmierci stać będzie przy Polickim. Jednak jeśli któryś z bohaterów znajdzie się w opałach, może uratować mu życie. Gdy Swawolna Kompania będzie postępować honorowo, może zdarzyć się, że np. gdy któryś z kompanów Polickiego postąpi niegodnie (np. będzie chciał strzelić z rusznicy do przeciwnika), Odrowąż podbije lufę, popchnie niegodziwca, ewentualnie sam zastąpi własnym ciałem któregoś z bohaterów Panów Graczy. Jeśli zaś zginie usieczony, może zdarzyć się, że tuż przed zgonem, z krwią sącząca się ze śmiertelnej rany, wyszepta: „Dobrześ stał...“, po czym odda ducha. Odrowąż nienawidzi Jana Frykacza.

Następny z kompanionów Polickiego to mały, wesoty szlachcic – Jerzy Ruksza h. Lubicz. Ruksza jest pierwszy do bitki i wypitki, potrafi śpiewać, bawić się, trwonić pieniądze. Jest dobry w szabli, choć najbardziej lubi posługiwać się swoim czekanikiem.

Sługą właściwie, a nie członkiem kompanii Polickiego jest wołoski pacholek o przezwisku Szajtis. Nikt nie wie, jak naprawdę się nazywa, pozostaje jednak zaufanym i wiecznie milczącym czeladnikiem Polickiego. Zawsze strzeże jego komnaty, sypia zaraz za progiem izby pana. Szajtis jest mistrzem w walce prostymi kindżałami. Zwykle nosi przy pasie cztery sztuki tej broni, dwie zaś chowa w rękawach. Strach jest mu obcy – Szajtis bez wahania wykonuje każdy rozkaz Polickiego.

Janikowice

Jak już wspominaliśmy, kompanija Polickiego bawi się dobrze we dworku w Janikowicach. Gdy infamis i jego ludzie przebywają we dworze, zwykle do późna w nocy bawią się w świetlicy. Widomym efektem tych hulankę są ślady pożaru, który strawił jedną z izb we dworze: ma wypalone okna i smugi spalenizny na ścianach (Jerzy Ruksza chciał kiedyś pokazać kompanom, jak ścina się knoty świec, w efekcie czego makaty wiszące na ścianach izby zajęły się ogniem). Inne efekty zabaw pana Polickiego odnaleźć można na stercie śmieci poza dworem: pobite szklane puchary, podziurawione kulami portrety przodków dobrodziejów, pocięty szablami gdański kredens, poszczerbione ławy i stołki, zwęglone tureckie makaty.

Policki ma przy sobie siedmiu pacholków. Dwóch z nich stale pełni straż na ganku przy dworze, i od czasu do czasu obchodzi wszystkie zabudowania, jeden siedzi na strychu spichlerza, reszta śpi na strychu stajni. W folwarku przebywają jeszcze stajenni, służebne dziewczki, pacholki i chłopci, jednak w razie jakiegokolwiek zamieszania nie będą oni bronić Polickiego, lecz po prostu uciekną do wsi.

Do dworku w Janikowicach można przyjechać w gościnę. Policki obawia się, rzecz jasna, napadu ze strony Niemojewskiego, jest podejrzliwy i niespokojny. Nie wie jednak, jak naprawdę

DZIKIE POLA

wygląda główny bohater. Jeśli do jego dworku zawita w gošcinie dwóch-trzech panów braci, to wpuści ich do środka, ugości (choć oczywiście jego podpici kompani mogą szukać zwady z bohaterami). Pozostanie jednak nieufny i podejrzliwy. Jeśli do dworu zawita większa kompanija, lub podejrzanie wyglądająca grupa ludzi (np. Cyganie, wędrowni kuglarze czy Swawolna Kompanija), przywitają ich zamknięte bramy i okiennice oraz wysuwające się ze strzelnic lufy muszkietów.

Klasztor sióstr klarysek

W jego chłodnych, zacisznych murach znajduje się zamknięta przed światem Justyna Janikowska. Klasztor klarysek położony jest na północnym przedmieściu Daleszyc i wyróżnia się już z daleka spośród ubogich, drewnianych domostw. Jest to jedyny zakon żeński w okolicy, nie zatem dziwnego, że Policki zdecydował się umieścić Justynę właśnie tutaj. Do klasztoru nie wpuszcza się nikogo obcego. Nigdy i w żadnych okolicznościach. Reguła klarysek jest tak surowa, iż niemal nie utrzymują one żadnych kontaktów ze światem zewnętrznym. Nie wolno im posiadać niczego na własność – wszystkie dobra osobiste, w tym majątności, przechodzą na własność klasztoru, zaś dysponuje nimi przeorysza. Życie zakonne klarysek toczy się jednostajnym rytmem. Wstają o 4 rano, do piątej wysłuchują mszy, potem, ok. godziny 6 jedzą śniadanie, a czas aż do południa wypełnia im praca w ogrodzie i modlitwy. W południe spożywają skąpy posiłek, potem pracują aż do wieczora. Następnie około godziny 19 wysłuchują mszy, później mają trochę czasu do swej dyspozycji (czyli na modlitwę, medytację, objawienia i modlitwy wstawiennicze), a o godzinie 22 idą spać.

Justyna, jeśli nie pracuje, przebywa zwykle w jednej z cel w wrydarzu, starannie zamknięta. Porusza się w habicie, więc jest nie do rozpoznania wśród innych zakonnice. Przeorysza nigdy i pod żadnym pozorem nie dopuści do niej nikogo z zewnątrz, a zwłaszcza Niemojewskiego. Jeśli ktoś podejrze do klasztornego budynku i zastuka do bramy, otworzy się w niej okienko, a siostra furtianka powiadomi przybysza, że nikomu nie wolno przekroczyć progów świętego przybytku. Jedyny wyjątek czyniony jest dla księdza, który co niedziela przybywa do klasztoru, aby w kaplicy odprawić mszę świętą i przyjąć spowiedź zakonnice.

W karczmie naprzeciwko klasztoru klarysek znajdują się słuźy Polickiego. Infamiasz wynajął ich spośród zwykłych lotrzyków, aby pilnowali klasztoru. W razie, gdyby ktoś chciał odbić pannę, mają zawiadomić swego pana i zaatakować porywaczy. Sam pomysł takiego rozstrzygnięcia wyszedł od Szczęsnego Obertyńskiego, Policki i jego ludzie sądzą bowiem, że Niemojewski może spróbować odbić pannę siłą. W takiej sytuacji Policki pierwszy wystąpi przeciw niemu (jako porywaczowi) i ścigać go będzie w majestacie prawa.

Ludzie Polickiego to dziesięciu zwykłych świętokrzyskich rozbójników, przyodziałych w kozuchy i baranice. Udając chłopów, przesiadują w niewielkiej karczmie, dokładnie naprzeciwko klasztoru. Karczmarz jest ich współnikiem, więc pozwala, aby pod skórą, które okrywają ławy, przechowywali rusznice, szable i pistolety (charakterystyki lotrzyków odpowiadają mniej więcej opisom sabałów z XI księgi „Dzikich Pól”). Jeden ze zbójów przesiaduje stale przy uchylonym oknie, popatrując na klasztor, drugi ulokował się na drzewie niedaleko karczmy, mając doskonały widok na okolicę. W stajni tuż przy gospodzie znajduje się koń, na którym jeden z hul-tajów podąży do Polickiego, aby powiadomić go o ataku na klasztor.

Jak zatem widać, uważny obserwator może domyślić się wszystkiego, wejść do gospody i spostrzec skrywaną pod ławami broń. W razie zbrojnej konfrontacji rozbójnicy wypalą najpierw z rusznicy, a następnie rzucą się z kiścieniami i toporami na Swawolną Kompanię. Jest ich wielu, toteż bohaterowie raczej nie powinni szukać z nimi zwady – istnieje przecież wiele innych sposobów przedostania się na teren klasztoru.

Kościół i cmentarz

Na zachód od Janikowic stoi niewielki, murowany kościółek, w którym pochowano nieboszczyka Melchiora Janikowskiego. Obok kościółka znajduje się mały, zaniedbany cmentarz.

Nieboszczyk leży, szlacheckim obyczajem, w katakumbach pod kościołem. Wejście do nich znajduje się w nawie głównej, w podłodze, na wprost ołtarza – to po prostu wielka, żelazna krata, za którą bieją prowadzące w dół schody. Zdobienia kościoła i wystrój są typowo barokowe. Starosta Gry powinien opisać je dokładnie Panom Graczom w celu stworzenia odpowiedniego klimatu. Wszędzie widoczne są trupie czaszki, wpatrujące się pustymi oczodołami w przestrzeń, przy ołtarzu widać malowidła kościotrupów połączonych w tańcu śmierci, głównym motywem zdobniczym są przedstawienia skrzyżowanych piszczeli. Nad ołtarzem wiszą nagrobne, pogrzebowe chorągwie. Na kracie zagrządzającej wejście do katakumb znajduje się napis:

*Darmo się w Spierasz pod boki
Gdy wteż Śmiercią idziesz skoki
Rusz się skrzęta choc nie raczysz
Gdy te skoczke w Oczach baczysz*

W jednej ze ścian grobowca znajduje się epitafium nagrobne nieboszczyka, przedstawiające Melchiora w pełnej zbroi. Epitafium owo, jak już wspomniano, odgrywa wielką rolę w niniejszym dyariuszu, dlatego też Starosta Gry nie powinien zbyt szybko zwracać nań uwagi bohaterów. Jak każde barokowe zdobienie tego rodzaju, składa się on z bogato dekorowanych obramowań i posagu ukazującego kłęzącego pana Janikowskiego w pełnej zbroi. Dokładny obserwator zauważy, że pomiędzy złożonymi do modlitwy dłońmi znajduje się jakiś zwitek pergaminu. To testament pana Melchiora, o którym była już mowa.

Ksiądz Mateusz – mały, życzliwy starowina zawiadujący tutejszą parafią – nie lubi zbyt Polickiego, zgodzi się więc, aby Swawolna Kompania zeszła do katakumb, jeśli tylko przekona się o jej dobrych intencjach. Dochowa też tajemnicy, tzn. nie wyjawia nikomu w okolicy kim są nasi bohaterowie. Jeśli panowie bracia zdecydują się zejść do katakumb, powinnię, Starosto, odpowiednio przedstawić Panom Graczom całą scenę, w czym wielką pomocą może ci posłużyć barokowy wystrój kościoła. Niechaj w chwili, gdy Swawolna Kompania zacznie otwierać kratę prowadzącą do podziemi, wokół kościoła rozpetą się burza. Niechaj



najpierw biją pioruny, a potem zapadnie pełna napięcia cisza, przerywana jedynie pluskiem deszczu. Niechaj też – jest to bardzo ważne – jeden z panów braci dostrzeże nagle w poświacie błyskawicy ducha nieboszczyka przy jednej ze ścian kościoła. Jednak gdy nasz bohater podejrze doń bliżej, okaże się, że jest to właśnie wspomniane wcześniej epitafium – wyraźnie odznaczające się od ciemnej ściany.

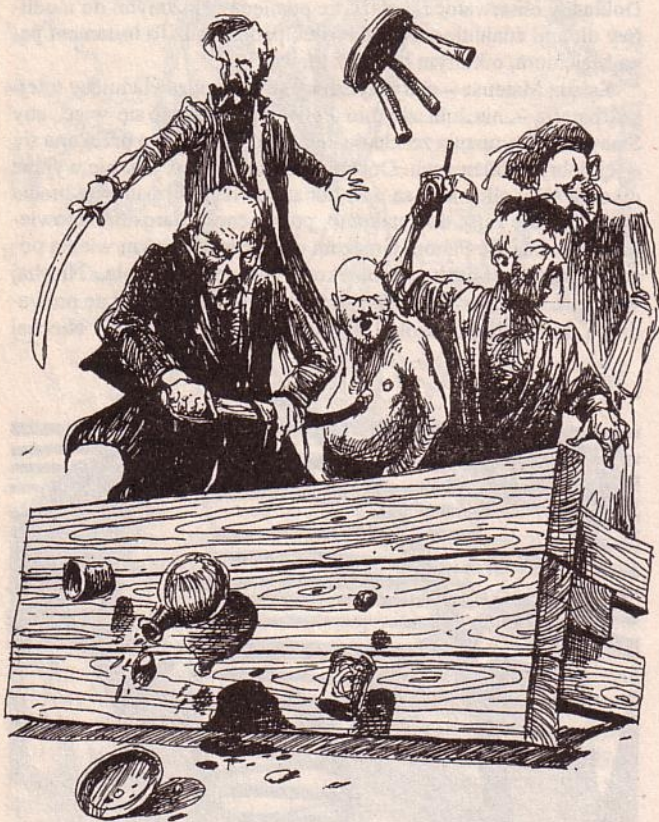
Same podziemia pod kościołem powinny być ciasne i ciemne. Niechaj nasi bohaterowie przez jakiś czas błądzą po sklepionych komnatach wypełnionych rozpadającymi się trumnami, pełnymi zbutwiałych kości. Kiedy już będą w środku, wieko jednej z trumien zacznie się otwierać, odsuwane przez zmuszałą, trupią dłoń.

DZIKIE POLA

I kiedy któryś z bohaterów zacznie już zastanawiać się coż to wychynie z ciemności, zda sobie sprawę z tego, że padł ofiarą ułudy. A potem może jakaś zmurszała ścianka pęknie, a na Swawolną Kompanię spadną poźółkłe piszczele i czaszki. Dopiero po kilku tego typu przygodach bohaterowie powinni znaleźć trumnę z panem Melchiorem, otworzyć ją i spojrzeć na oblicze nieboszczyka. Jego ciało nie rozłożyło się jeszcze. Janikowski leży spokojnie, przyodziany we wzorzysty kontusz, z szablą przy pasie i w safianowych butach. Poza tym nie ma przy sobie nic więcej. Testament schowany jest gdzie indziej. Jeśli Swawolna Kompania zdecyduje się obejrzeć ciało, zauważy, że dokładnie nad sercem nieboszczyka widnieje rana po pchnięciu, zadany najprawdopodobniej sztylem szabli.

Zaścianek

Na zachodzie od Janikowic, w głębokim wąwozie, leży, rozrzucony wzdłuż strumienia, zaścianek Brynickich. Składa się on z kilku maleńkich dworków i kilkudziesięciu nędznych, chłopskich chałup. Mieszka tu wiele biednej szlachty, często żyjącej niemal na równi z chłopami. Brynicy żyli kiedyś w zgodzie z Janikowskimi i darzyli wielkim poważaniem nieboszczyka Melchiora. Teraz są wielce niechętni Polickiemu, a także podejrzliwi wobec obcych. Jako typowa szlachta zaściankowa



są także nieco fanatyczni (zwłaszcza w oczach ludzi wyznających luterską wiarę). Pomimo iż lubili wielce pannę Justynę, nie stanęli w jej obronie – jako ludzie prości ustąpili przed powagą słowa pisanego. Są przekonani, że testament, który ogłosił wszem i wobec Policki, jest prawdziwy.

Zaścianek Brynickich może spełniać bardzo ważną rolę w przygodzie, jeśli tylko Starosta Gry uzna, że jest mu to potrzebne. Jeżeli zdaży się, że Swawolna Kompania napadnie na klasztor, Policki nie omieszka pojawić się tutaj i przedstawić naszym bohaterów jako zwykłych hultajów i bezbożników, którzy siłą porwali z klasztoru pannę Justynę. Pod wpływem tego wystąpienia Brynicy gotowi są nawet wystąpić ramię w ramię z infamisem przeciwko naszym bohaterom. Jeśli jednak Swawolna Kompania zdobędzie prawdziwy testament Melchiora i okaże go Brynickim, ci gotowi są wspomóc naszych bohaterów.

Stara kuźnia

Nieopodal dworu w Janikowicach, pośrodku gęstego lasu, znajduje się mała kuźnia. Kowal, zwany po prostu Florianem, przywiązany był bardzo do Justyny i Melchiora, który kiedyś wykupił go, swego sługę, z tatarskiego jasyru. Florian poprzysiął swemu panu, że będzie mu wdzięczny aż do śmierci.

Swawolna Kompania powinna odkryć kuźnię starego Floriana dopiero pod sam koniec przygody, lub w chwili, gdy zupełnie nie wie, co ma dalej robić. To mały, kryty słomianą strzechą budynek, stojący na polanie, pośrodku sosnowego lasu. Stary Florian jest bardzo miłym, przyjaznym człowiekiem, szczerze współpracującym pannie Justynie jej smutnego losu. Mieszka w kuźni tylko ze swoją córką – ładną, szesnastoletnią dziewczyną, która zalotnie popatruje na bohaterów (jeśli ojciec to spostrzeże, każe jej odejść do gospodarskich robót). Rolę kowala powinien przejąć na siebie jeden z Podstarościch, odgrywając Floriana jako uczciwego, wiernego sługę (uczynnego Słowianina wśród Sarmatów). Kowal może też rozpoznać wśród naszych bohaterów pana Niemojewskiego, którego pamięta jeszcze z czasów, gdy ten dawno temu przyjeżdżał do Janikowic. Jeśli tak się stanie, lub też Niemojewski sam mu się przedstawi, Florian zaoferuje Swawolnej Kompanii pomoc i radę. Wie on dobrze, w którym klasztorze znajduje się Justyna, i odradzi pomysł porwania jej siłą, jeśli taki koncept zrodził się w głowie kogoś z panów braci. Florian jest też przekonany, iż testament, który posiada Policki, jest fałszywy. Sądzi, że Swawolna Kompania powinna szukać tego prawdziwego, aby następnie przedstawić go staroście jurydycznemu i następnie – już w majestacie prawa – dokonać zajazdu na Janikowice. Wszak z prawdziwym testamentem w ręku nasi bohaterowie mogą szukać pomocy nawet w zaścianku Brynickich, który znajduje się nieopodal włości Janikowskich. Gdzie jednak może być ten prawdziwy testament? Niechybnie panna Justyna powinna coś o tym wiedzieć. Florian radzi po prostu zakraść się do klasztoru – i to najlepiej w przebraniu.

Zwada w kuźni

Stara kuźnia nadaje się znakomicie do urządzenia zasadzki. Policki tak właśnie uczyni, gdy tylko dowie się od chłopów, że stary kowal skrywa u siebie jego przeciwników. Starosta Gry powinien rozegrać tę scenę w chwili, gdy nasi bohaterowie zżyli się już z kowalem, być może nawet polubili starego sługę Janikowskich. Jakimż zatem zaskoczeniem będzie dla nich fakt, że gdy przyjadą przed kuźnię (być może z testamentem nieboszczyka w ręku), nikt nie wyjdzie im na spotkanie! W chwili gdy otworzą się drzwi kuźni, na ich wewnętrznej stronie zobaczą przybitego do desek Floriana, z rozprutym brzuchem, przypieczonymi piętami i poderżniętym gardłem. W ciemnym wnętrzu stajni czekają już na naszych bohaterów kompani Polickiego. Są tu wszyscy: Stefan Rokitnicki, Szczęsny Obertyński, Jan Frykacz, Andrzej Odwożaj i Jerzy Ruksha. Jeśli naszych bohaterów jest więcej niż pięciu, można przydzielić hultajom jeszcze kilku pacholków dworskich.

Starcie w kuźni powinno być malownicze i szybkie. Dobrze byłoby, jeśli przed rozpoczęciem przygody Starosta Gry obejrzy kilka filmów sensacyjnych, np. „Bohater ostatniej akcji“, któryś z obrazów o Jamesie Bondzie lub też „Czarne chmury“, i wykorzystają w przygodzie odpowiednie elementy bijatyk lub walk. Zwada w kuźni powinna odbywać się w półmroku, tłoku i ścisku. Starosta nie powinien się bać zastosowania „efektów specjalnych“: niechaj zatem któryś z lotrzyków rzuci w pana brata ciężkim łańcuchem, ktoś inny chwyci rozżarzony na końcu pręt, jeszcze inny przycisnie głowę przeciwnika do skwierczących węgli, czy naciśnie miech, aby dmuchnąć w oczy wrogowi snopem rozpalonych isker. W ciasnocie i tłoku nikt z walczących nie użyje broni palnej, a jeśli już to uczyni, istnieje duże prawdopodobieństwo, że trafi swojego towarzysza, a nie wroga.

Po walce rozegrać można jeszcze jedną, dość ciekawą scenę. Otóż gdy nasza Swawolna Kompania wybije brygantów Polickiego, zorientuje się, że leżących na ziemi ciał jest mniej niż wierzchowców uwiązanych za stajnią. Jeśli bohaterowie zaczną przesuwać kuźnię, na wypełnionym słomą strychu odkryją imię pana

DZIKIE POLA

Frykacza, zabawiającego się z córką kowala. Osaczony pijanica bynajmniej nie okaże męstwa: będzie błagał o litość, czułgał się u stóp panów braci, byleby tylko okazali mu miłosierdzie. Jeśli jednak bohaterowie tak zrobią, to gdy tylko odwrócą się plecami do hultaja, Frykacz wypali z ukrytego pod słomą pistoletu w najbliższego z wrogów (jeśli będzie miał możliwość, w pierwszej kolejności postara się zabić pana Niemojewskiego).

Zakończenie

Zakończenie niniejszego dyariusza zależy tylko od wyobraźni Starosty Gry. Jeśli chce, może ono być bohaterkie i szczęśliwe, jeśli jednak nie lubi tego rodzaju finałów, rozwiązanie całej historii może być smutne i ponure.

Jeśli prowadzący zdecyduje się wprowadzić pierwszy z wariantów, to po szczęśliwym zakończeniu zwady w kuźni Swawolna Kompania może uzyskać pomoc Brynickich i zająć Polickiego. W takim wypadku infamis nie stanie do walki. Gdy nasi bohaterowie zbliżą się do Janikowic, zorientują się, że z dworu wyjeżdża właśnie kilka taborowych wozów. Policki jedzie na czele karawany, wywożąc z Janikowic wszystko, co tylko się dało.

Epilogiem całej przygody powinna być zatem pogoń za ciężkimi, powolnymi wozami. Gdy Swawolna Kompania i Brynicy już ich dopadną i wybiją eskortę, Policki rzuci się do ucieczki, w której towarzyszyć mu będzie Szajtis. Na koniec powinien on zostać doścignięty w jakimś wąskim jarze. Osaczonego, osłoni najpierw wołoski sługa, a gdy ten zginie lub zostanie schwytyany, Policki wyzwie Niemojewskiego na pojedynek, widząc w tym



dla siebie ostatnią deskę ratunku. Walkę tę najlepiej rozegrać na moście, nad głębokim, rwącym potokiem. Oczywiście Swawolna Kompania może też po prostu schwytać infamisa, a następnie odstawić go do starosty przemyskiego, gdzie dostanie zań sowitą nagrodę, a Policki wnet zostanie ścięty.

Jeśli jednak Starosta Gry nie lubi szczęśliwych zakończeń, dyariusz ten – pomimo zwycięstwa panów braci – powinien skończyć się

śmiercią Niemojewskiego i Justyny, a następnie ich pogrzebem we wspólnym grobie, pod tym samym kościotem, w którym pochowany jest Melchior Janikowski. Niemojewskiego najlepiej jest zabić w stajni, w czasie spotkania z Frykaczem. Jeśli temu ostatniemu zostanie darowane życie, zemści się podle za swą porażkę, strzelając panu Stanisławowi w plecy. Jeśli ktoś zechce go zabić, to lotr w ostatnim odruchu rozpaczy wyjmie pistolet i wypali w stronę najbliższego wroga.

Jeśli Justyna dowie się o śmierci pana Niemojewskiego, będzie załamana i popełni samobójstwo, gdy bohaterowie przywiozą ciało Stanisława do dworu.

Jeżeli Niemojewskiego i Janikowską spotka śmierć, epilog może być tylko jeden: spotkanie Swawolnej Kompanii nad grobem młodej pary i długie, ponure milczenie. Starosta Gry powinien stworzyć w tej scenie odpowiedni nastrój. Niechaj dzień ten będzie ponury, zimny i mglisty, a wszyscy staną nad epitafium, wspominając wspólnie spędzone chwile. A potem ktoś ciśnie na mogiłę Niemojewskiego złamaną szablę, nim Swawolna kompania odjedzie, pogrążona w smutku, na poszukiwanie nowych przygód...

Kompania pana Polickiego

● Jakub Policki herbu Prawdzic – infamis, lat 28

Żyw. 112
Krz. 73% silny
Zw. 62% dość zwinny
Mąd. 61% dość mądry
Odw. 60% w miarę odważny
Fnt. 72% z fantazją
Zms. 67% dość czujny
Łeb szl. 67% z żelaza
W. w M 25% ignorant

Biegłości:

łeb z żelaza 43% niezły
uwodzenie 36% średnie
danie okazji 36% średnie
walka w tłoku 41% niezła
wytrzymałość 43% niezła
szabla 14; czarna szabla 1k50+35
rusznica 5; dwa pistolety 1k50+35
włócznia 10

● Stefan Rokitnicki herbu Prawdzic – rębajto, lat 39

Żyw. 102
Krz. 55% w miarę silny
Zw. 46% średnio zwinny
Mąd. 86% bardzo mądry
Odw. 77% odważny
Fnt. 63% z niezłą fantazją
Zms. 56% w miarę czujny
Łeb szl. 70% z żelaza
W. w M 46% ostrożny

Biegłości:

łeb z żelaza 40% średni
cyrulik 53% dobry
ogłuszenie 23% w miarę
danie okazji 31% średnio
szabla 14; szabla czarna 1k50+25
rusznica 9; bandolet 1k50+45; dwa pistolety 1k50+30
nadziak 8; obuszek 1k50+50
włócznia 9

● Szczęsny Obertyński herbu Sas – rębajto lat, 21

Żyw. 88
Krz. 57% w miarę silny
Zw. 78% zwinny
Mąd. 79% bardzo mądry
Odw. 57% w miarę odważny
Fnt. 45% ze średnią fantazją
Zms. 44% średnio czujny
Łeb szl. 41% z drewna
W. w M 76% przesądny

Biegłości:

DZIKIE POLA

- uwodzenie 12% bardzo słabo
zwada karczemna 8
ogłuszenie 24% w miarę
danie okazji 32% średnio
szabla 12; zyguntówka 1k50+5
rusznica 4; dwa pistolety 1k50+30
włócznia 9;
- **Jan Frykacz herbu Nowina – pijanica, lat 43**
Żyw. 112
Krz. 54% w miarę silny
Zw. 36% niezbyt zwinny
Mąd. 56% w miarę mądry
Odw. 31% niezbyt odważny
Fnt. 43% ze średnią fantazją
Zms. 36% mało czujny
Łeb szl. 80% ze stali
W. w M 86% zabobonny
Biegłości:
warzenie trunków 38% średnio
polityka 38% średnio
batożenie 23% w miarę
famy 38% średnio
gardło bez dna 55% dobrze
szabla 9; batorówka 1k50+5
rusznica 6; trzy pistolety 1k50+40; półhak 1k50+50 (przy koniu)
włócznia 8
 - **Andrzej Odrowąż herbu własnego – były towarzysz pancerny, lat 25**
Żyw. 97
Krz. 65% dość silny
Zw. 56% w miarę zwinny
Mąd. 56% w miarę mądry
Odw. 67% dość odważny
Fnt. 83% z dużą fantazją
Zms. 76% czujny
Łeb szl. 40% z drewna
W. w M 40% rozumny
Biegłości:
łeb z żelaza 20% słabo
arkan 38% średnio
walka w ciemności 48% nieźle
walka w toku 38% średnio
danie okazji 41% nieźle
szabla 13; szabla husarska 1k50+25rusznica 9; dwa pistolety 1k50+30; bandolet (przy koniu) 1k50+50
włócznia 11; rohatyna 1k50+50 (przy koniu)
 - **Jerzy Ruksza herbu Lubicz – warchoł, lat 31**
Żyw. 75
Krz. 41% średnio silny
Zw. 76% zwinny
Mąd. 75% mądry
Odw. 87% bardzo odważny
Fnt. 63% z niezłą fantazją
Zms. 46% średnio czujny
Łeb szl. 50% z drewna
W. w M 76% przesądny
Biegłości:
danie okazji 31% średnio
zwada karczemna 10
znajomość warcholów 47% nieźle
famy 47% nieźle
facecje 37% średnio
szabla 10; karabela 1k50-10
rusznica 5; bandolet 1k50+45; pistolet 1k50+35
włócznia 10
 - **Andrzej Łaszko herbu Pomian – zawalidroga, lat 38**
Żyw. 98
Krz. 71% silny
Zw. 36% niezbyt zwinny
 - Mąd. 56% w miarę mądry
Odw. 47% średnio odważny
Fnt. 33% z małą fantazją
Zms. 46% średnio czujny
Łeb szl. 50% z drewna
W. w M 86% jak głaz
Biegłości:
zwada karczemna 8
walka w toku 18% słabo
czuwanie 25% średnio
tortury 23% w miarę
przeszukiwanie 23% w miarę
szabla 10; zyguntówka 1k50+15
rusznica 6; rusznica 1k100+20
włócznia 8
 - **Szczęsy Gierałowski herbu Gierał- rębajło, lat 23**
Żyw. 85
Krz. 45% średnio silny
Zw. 56% w miarę zwinny
Mąd. 46% średnio mądry
Odw. 57% w miarę odważny
Fnt. 43% ze średnią fantazją
Zms. 46% średnio czujny
Łeb szl. 38% z gliny
W. w M 50% z drewna
Biegłości:
łeb z żelaza 19% słabo
walka w toku 18% słabo
ogłuszenie 28% w miarę
danie okazji 21% w miarę
wytrzymałość 24% w miarę
szabla 11; batorówka 1k50
rusznica 7; bandolet 1k50+45
włócznia 11
 - **Azbej – Lipek, sługa Andrzeja Polickiego, lat 30**
Żyw. 75
Krz. 45% średnio silny
Zw. 66% dość zwinny
Mąd. 35% niezbyt mądry
Odw. 36% niezbyt odważny
Fnt. 27% bez polotu
Zms. 56% w miarę czujny
Łeb tat. 33% z gliny
W. w M 76% przesądny
Biegłości:
ukrycie się 48% nieźle
arkan 33% średnio
wytrzymałość 16% bardzo słabo
znajomość magii tatarskiej 5% bardzo słabo
ujeżdżanie koni 33% średnio
szabla 14; ordynka 1k50-10
łuk 9; łuk refleksyjny 1k50+20
włócznia 11
 - **Szajtis – tajemniczy sługa Polickiego, Wołoszyn, lat 38**
Żyw. 120
Krz. 65% dość silny
Zw. 86% bardzo zwinny
Mąd. 66% dość mądry
Odw. 87% bardzo odważny
Fnt. 22% bez polotu
Zms. 76% ze stali
Łeb szl. 46% z drewna
W. w M 96% diabło zabobonny
Biegłości:
łeb z żelaza 43% nieźle
cyrulik 33% średnio
ogłuszenie 38% średnio
kindżał 14; sześć prostych kindżałów 4k10
rusznica 9; bandolet 1k50+45; dwa pistolety 1k50+30
włócznia 9

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kosmiki wielofunkcyjne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Sprzętaz wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP-Belion”, Warszawa ul. Hoża 5/7, tel. 622-20-44	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisisko nr 5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Arka Din”, ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 246-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Tyrion”, ul. Lwowska 13 (I p.), Chelm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, ul. Hubska 118 (Supermarket BILLA) Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – MAG”, ul. Piotrkowska 60/62 Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MORION, tel. 0602276219 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 155, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
STREFA 51 Pln, galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel. 0-601-304470	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „LOKIS” 20-004 Lublin, ul. Narutowicza 19	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)4718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia SUSZCZYŃSKI i S-ka, filia hobbystyczna, tel. 4215080 30-014 Kraków, ul. Stawkowska 10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, tel. 476683 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia SUPLEMENT, ul. Jana Bytnara Rudego 3c, 45-265 Opole tel. 0-77-8736	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep INTERNO ul. Poneckiego 1, 80-306 Gdańsk-Oliwa tel. 560652	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Klub i sklep JAROWIT, tel. 6549174 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Płockie Centrum Handlowe RYNEX, Hala Targowa nr 3, boks 24, ul. Rembielińskiego 6b, Płock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby”, 42-200 Częstochowa ul. Waty Dwernickiego 11, Biznes Centrum paw. 37	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby”, DT Kiermasz, I p., ul. Zwycięstwa 52 44-100 Gliwice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Praskie Centrum Hobbystyczne „SCHRON”, 03-838 Warszawa, ul. Grochowska 354 tel.6185800	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Upominek”, tel. 0-18-2063425 ul. Krupówki 34a, Zakopane	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Uwaga hurtownicy i księgarze!

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

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

KRYSZTAŁY CZASU

ERRATA

Niniejszym inaugurujemy na naszych łamach kolejną rubrykę, tym razem poświęconą Kryształom Czasu. Ich książkowe wydanie już od kilku tygodni znajduje na półkach księgarskich. Niestety, nie ustrzeżliśmy się kilku błędów i pomyłek; w bieżącym numerze zamieszczamy brakującą tabelkę szkolenia na poziomy doświadczenia (powinna się znaleźć w rozdziale XI: Mistrz Gry – Rozwój bohatera) oraz dwie strony z rozdziału III (Profesje), które powtarzają się w oryginale.

Czytelnicy znający „starą”, publikowaną na łamach pisma wersję KC mogą czuć pewien niedosyt zapoznając się z książką – jest tu nieco mniej czarów, broni itp. Gdybyśmy jednak chcieli wykorzystywać wszystkie posiadane materiały, podręcznik musiałby liczyć nie czterysta, ale grubo ponad sześćset stron (i oczywiście mieć znacznie wyższą cenę...). Nie trzeba chyba dodawać, że tego rodzaju rozwiązanie nie wchodziło w rachubę. Ogromna większość nowych „kryształowców” nie zna starych (dziś już wręcz archiwalnych!) publikacji na ten temat, dlatego też, z myślą o nich, będziemy zamieszczać materiały i uzupełnienia do zasad podręcznika. Zagorzali zwolennicy arcyżywołaków elementarnego ognia z 51 poziomu mogą się poczuć nieco zawiedzeni, gdyż w pierwszej kolejności skupimy się na sprzątanii i remanentach, czyli tekstach, które powinny się znaleźć w podręczniku, a z podanych powyżej powodów tak się nie stało (mam na myśli np. listę ziół, mikstur i wywarów magicznych). W najbliższym czasie przedstawimy również kilku bohaterów niezależnych, przydatnych przy samodzielnym tworzeniu scenariusza, zaś Kurzymiś wstępnie obiecał (negocjacje w toku!), że opíše zakony rycerskie (dla wszystkich profesji tej kasty).

Równocześnie chciałbym zaprosić wszystkich czytelników do wspólnego redagowania naszej wspólnej rubryki. Jeśli masz pomysł na krótki (max. 20 tys. znaków), spójny opis, artykuł lub sensowne, przemyślane i przetestowane rozszerzenie zasad, ew. chciałbyś przekazać nam uwagi na temat błędów dostrzeżonych w podręczniku, po prostu pisz (z dopiskiem na kopercie „Kryształy Czasu”)!

Rumcajs

P.S. Przypominam, że nadsyłane teksty powinny być przygotowane w formie maszynopisu/wydruku komputerowego (obowiązkowo); bardzo mile widziane są materiały na dyskietkach (w formatach RTF i/lub ASCII). Ew. plany lub rysunki powinny być wyraźne i czytelne, sporządzone wyłącznie na białym, gładkim papierze (żadnych kartek z zeszytu i koślawych bazgrołów!!!).

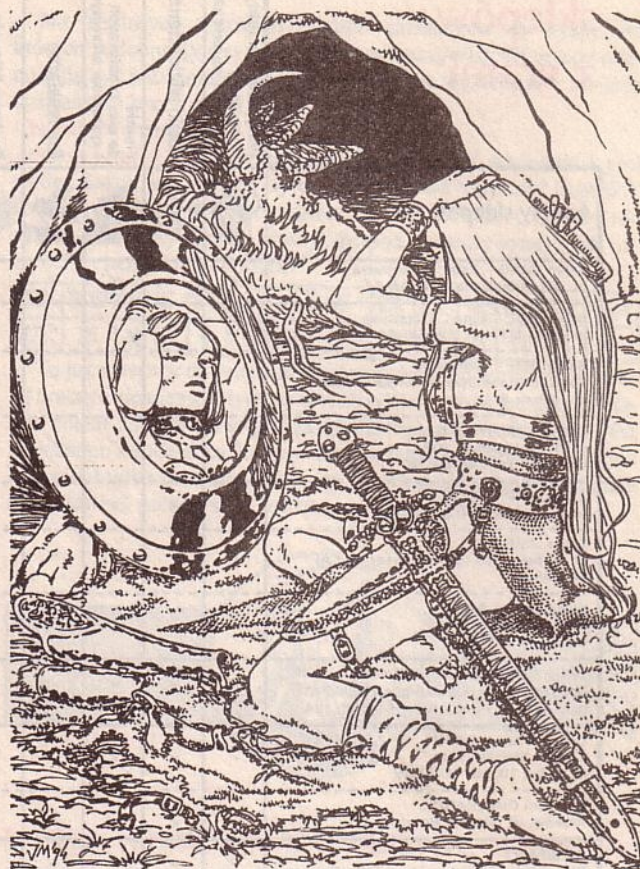


Tabela szkolenia na poziomy doświadczenia

PROFESJA	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BIEGŁ.	IL.BG.	B.ODP.
Wojownik	4	5	3	3	1	2	1	1+	1+	-	-	3	1/2	+
Łowca	4	4	3	3	1	3	2	1+	+	2	1	3	1/2	+
Gwardziści	3	4	3	5	2	1	-	2+	1+	-	-	4	1/2	+
Barbarzyńca	5	5	4	4	-	1	-	1+	1+	-	-	2	1/2	+
Rycerz	4	4	3	3	1	2	-	2+	1+	2	1	4	1/2	+
Paladyn	4	4	2	2	2	3	2	3+	1+	2	2	4	1/2	+
Czarny rycerz	4	4	2	2	3	2	2	2+	1+	2	1	4	1/2	+
Złodziej	2	2	5	4	3	3	1	+	1+	1	-	2	1/3	+
Zabójca	2	3	5	4	3	3	1	+	+	1	-	3	1/3	+
Kupiec	2	1	1	2	5	5	-	3+	2+	-	-	2	1/3	+
Kapłan	3	3	2	2	1	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+
Druid	3	2	2	1	1	5	4	3+	+	3	2	2	1/3	+
Astrolog	2	-	2	1	3	5	4	3+	+	3	2	1	1/4	+
Półbóg	3	3	2	1	2	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+
Mag	2	-	3	3	5	3	4	1+	+	-	-	1	1/4	+
Czarnoksiężnik	2	1	3	2	5	3	4	1+	+	1	1	2	1/3	+
Iluzjonista	1	-	5	4	5	2	4	+	2+	-	-	1	1/4	+
Alchemik	1	-	2	2	5	4	5	2+	+	-	-	1	1/5	+

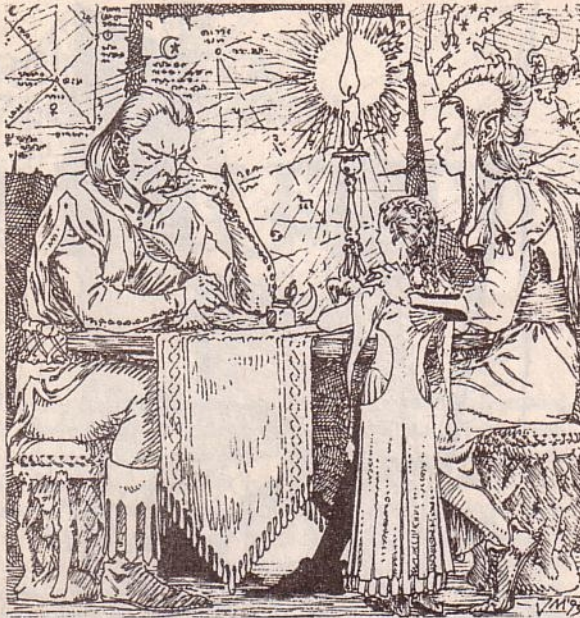
LEGENDA:

„+”: oznacza, że podana liczba jest zwiększana o wynik rzutu k10

BIEGŁ.: przyrost każdej posiadanej biegłości (we wszystkich broniach)

IL. BG.: postać uzyskuje dodatkową biegłość w broni co „x” poziomów doświadczenia. Np. „1/3” oznacza, że bohater otrzymuje kolejną biegłość co 3 poziomy doświadczenia, a więc na poziomach 4,7,10 itd.

ODP.: bazowa odporność. Kiedy bohater awansuje na kolejny poziom doświadczenia, gracz decyduje, czy zwiększy on jedną ze swych odporności bazowych (fizyczną lub psychiczną) o k10, czy też jedną z konkretnych odporności (o 2k10).



Formacje: Astrologowie nigdy nie tworzą zbyt licznych grup, ceniąc sobie systematyczną pracę w zaciszu własnej pracowni.

Stronnicy i posiadłości: Astrologia nie jest, niestety, sztuką taną. Urządzenie pracowni, wyposażenie jej w kosztowne instrumenty astronomiczne oraz odpowiednie księgi pochłania olbrzymie sumy – dlatego też pozwolić sobie na to mogą tylko nieliczni bogacze. Wielu astrologów vegetuje w roli wędrownych wróżbitów i chiromantów (wróżenie z ręki), nie mogąc z powodu pospolitej biedy w pełni rozwinąć swych talentów i mocy.

Pracownia jest dla astrologa najważniejszym miejscem na świecie. W nią inwestuje przeważającą część swych dochodów, latami wyposażając w kolejne księgi, mapy, cyrkle, astrolabia, nowe globusy, silniejsze teleskopy i tym podobny sprzęt. Bardziej potężni astrologowie często nie mogą oprzeć się pokusie władzy, szczególnie jeśli pretensje do lokalnego tronu mogą poprzeć mocą swych czarów, skutecznie neutralizujących ewentualnych konkurentów. Na szczęście większość astrologów nie miesza się do polityki.

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. Poziomu Doświadczenia:

1. Ogólne zdolności kast magicznych (patrz rozdział **Magia**).
2. Wspólne zdolności kasty kapłańskiej (patrz **Magia**).
3. **Astrologia** – umiejętność rozpoznawania konfiguracji ciał niebieskich, ich wzajemnych powiązań, ruchów, koniunkcji itp.; wymagany jest procentowy rzut na MD. Dzięki temu możliwe jest (szansa wynosi 50% + 2%/POZ astrologa) wytyczenie horoskopu dla danej osoby – znalezienie jej szczęśliwej

gwiazdy. Jeśli osoba ta była obecna w trakcie wytyczenia horoskopu (trwa to całą noc), to w tym miesiącu zyskuje (lub traci, jeśli wyznaczenie horoskopu się nie powiodło) premię +/- 5 pkt. do szansy TR, OB, UM, WI i wszystkich odporności. Szansa ta jest podwajana na każde pełne 10 POZ astrologa. Horoskop jest ważny tylko do końca danego miesiąca kalendarzowego.

Od 1. Poziomu Doświadczenia:

4. **Czytanie przeszłości** – umożliwia odczytanie z gwiazd tego, co działo się z określonym (dotykanym przez astrologa) przedmiotem lub istotą przez ostatnie 1k10 dni; wymagany jest rzut na sumę 1/10 UM, 1/10 INT, 1/10 MD, 1/10 WI. Proces ten zużywa 10 PM.
5. **Wycena** – określenie przybliżonej wartości danego przedmiotu (kamienia szlachetnego, dzieła sztuki itp.); wymagany rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT.
6. **Wróżbiarstwo** – przepowiadanie przyszłości na podstawie własnej wiedzy i odpowiednich rekwizytów (mogą to być np. wnętrzości zwierząt ofiarnych lub specjalne karty do wróżb). Ułożenie wróżby możliwe jest tylko raz dziennie i zajmuje 1k5 godzin; wymagany jest rzut na sumę 1/10 MD, 1/10 INT i 1/10 WI. Zadaniem wróżby jest odpowiedź na pytanie: „Czy pomyślnie będzie...?” MG może odpowiedzieć ogólnie na to pytanie, pamiętając, by jego wskazówki były zgodne z prawdą (jeśli wróżba się udała).
7. **Tworzenie zapisu runicznego** – patrz specjalistyczna umiejętność kast magicznych.

Od 5. Poziomu Doświadczenia:

8. **Objawienie** – Umiejętność ta pozwala astrologowi raz dziennie przywołać aktualny wizerunek znajomej postaci lub miejsca. Wizja nie obejmuje żadnych szczegółów najbliższego otoczenia obiektu i trwa przez 1 rundę/POZ astrologa; wymagany jest rzut na WI.

PÓLBÓG

Półbóg to jedna z najrzadszych, lecz jednocześnie najbardziej potężnych profesji na Orchii. Posiada wielką moc, pozwalającą na dokonywanie rzeczy niemożliwych dla przeciętnych (i nieprzeciętnych również) śmiertelników. Jest kapłanem siebie samego, dążącym do zajęcia własnego miejsca w panteonie bogów. Jego działania często przyciągają uwagę niechętnych bóstw, co wiąże się ze śmiertelnymi konsekwencjami dla pechowego półboga (patrz **Kary Boskie**).

Na początku kariery półbóg musi określić dogmaty swojej wiary i rolę, jaką w niej odgrywa (czy jest np. nowym bogiem, synem któregoś z już istniejących bogów, czy mesjaszem, wieszczącym nadejście bóstwa).



w większe grupy-zakony, posiadające czasem znaczne wpływy i władzę w najdalszych częściach Orchii. Poszczególni paladyni zazwyczaj nie posiadają wielkich majątków, lwią część dochodów oddają biednym lub na potrzeby swej świątyni.

Cecha specjalna: Paladyni po osiągnięciu 10. Poziomu Doświadczenia otrzymują ograniczoną możliwość posługiwania się czarami kapłańskimi. Szczegóły na ten temat podane są w odpowiednich ustępach rozdziału **Magia**.

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. Poziomu Doświadczenia:

1.-10. – patrz analogiczne zdolności rycerza.

Od 1. Poziomu Doświadczenia:

11. **Szał bitewny** – furia bojowa, w której paladyn może się utrzymywać przez pierwszych kilka chwil bitwy (trwa 1 rundę na POZ; w walce musi brać udział min. 5 przeciwników/POZ paladyna). Ta zdolność, w związku ze zmniejszonym o połowę opóźnieniem broni, pozwala na wyprowadzanie dwukrotnie większej ilości ataków niż zwykle.
12. **Przywrócenie vitalności** – moc leczenia lekkich obrażeń ciała poprzez nałożenie rąk na chorą istotę; *przywrócenie vitalności* trwa pełną rundę. W ten sposób paladyn może wyleczyć (także siebie) z 10 obrażeń/POZ – max.100 pkt. Moc ta dostępna jest raz na 24 godziny.
13. **Wykrycie zachwiania równowagi sił** – wycucie i lokalizacja źródła zachwiania równowagi sił natury, spowodowanej obecnością istot o określonym (dobrym, neutralnym lub złym) charakterze. Wykrycie działa w promieniu 1/2 SZ paladyna i wymaga pełnego skupienia postaci przez całą rundę.
14. **Emanacja dobra** – paladyn roztacza wokół siebie aurę magiczną, uniemożliwiającą zranienie go przez istoty o złym charakterze, jeśli te nie wykonają udanego rzutu obronnego na swą odp. nr 3. *Emanacja dobra* może neutralizować skutki niektórych czarów, związanych ze złem (np. rzucanych przez kapłanów złych bóstw). Szczegóły ustala samodzielnie MG, zgodnie z własnym osądem sytuacji.
15. **Podstawy tarczownika** – umiejętność skutecznego zastawiania się tarczą (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków), podwajająca wartość jej OB oraz o klasę zmniejszająca wartość ograniczeń ZR i SZ (np. z 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ) – patrz również zasady szkolenia na *tarczownika*, opisane w rozdziale **Walka**.
16. **Przystawienie** – wstrzymanie się od zadania pełnych obrażeń po udanym trafieniu bronią (z możliwością późniejszego ich zadania).
17. **Modlitwa** – podnosząca morale pieśń bitewna, śpiewana w trakcie walki. Modlitwa działa na bohatera



i jego towarzyszy, zwiększając o 10 pkt. ich odporność na strach (odp. nr 2) oraz o 10 pkt. + 10/POZ paladyna szansę trafienia (TR). Udana wykorzystanie tej umiejętności wymaga udanego rzutu na WI paladyna.

Od 5. Poziomu Doświadczenia:

18. **Zniszczenie martwiaka** – po odpowiedniej modlitwie i ukazaniu symbolu swego boga paladyn może zmusić martwiaki (max. 2k6) do ucieczki przez 1k10 rund (jeśli nie wykonają udanego rzutu obronnego na odp. nr 3) lub nawet całkowicie je zniszczyć (jeśli nie wykonają kolejnego udanego rzutu obronnego na odp. nr 3). Udana wykorzystanie tej umiejętności wymaga rzutu na WI paladyna. *Zniszczenie martwiaka* działa na 2 istoty tego typu/POZ paladyna i nie może być powtarzane przez niego wobec tych martwiaków, które już przed nią się obroniły.

WAMPIR

Tomasz Andruszkiewicz

WSZYSTKŌ PŌZŌSTANIE W RŌDZINIE...

Ten tekst nie jest oficjalnym rozszerzeniem gry Wampir: Maskarada.

Ilustracje: Przemysław Truściński

Gdy zza grobów wylonili się zakapturowane postaci, Fiodor zrozumiał, że dał się wciągnąć w pułapkę. Gorycz zalała go czarną falą. *Kretyn! Kretyn!* wrzeszczały głosy w czaszce. – *Taki stary, a taki głupi!* Rzeczywiście, wszystkie wcześniejsze wydarzenia wskazywały na podstęp: tajemniczy śmiertelnik spotkany ubiegłej nocy, obietnice potęgi poparte spektakularnym pokazem, wyznaczenie spotkania na opuszczonym cmentarzu z dala od świadków i ewentualnej pomocy. Podeszli go jak dziecko, a on do ostatniej chwili uważał ich za naiwniaków. Zgubiła go pycha – od ponad dwustu lat nikt mu poważnie nie zagroził, a każda istota sprzeciwiająca się jego woli ginęła lub podporządkowywała się. Jednak teraz on zaglądał w oczy Ostatecznej Śmierci i najgorsza była myśl, że doprowadziło do tego całkowite zlekceważenie podstawowych zasad, które często wbijał do głowy swoim potomkom.

Fiodor myślał intensywnie, podczas gdy krąg przeciwników powoli się zacieśniał, a deszcz siekł lodowatymi kroplami nagrobki i liście powykręcanych drzew. Wieczny stłumił całą wściekłość i rozpacz, zostawiając ich siłę na później, i zaczął błyskawicznie kalkulować. Pierwszym nurtującym go problemem była odpowiedź na pytanie: jak potężni są jego wrogowie? Czy wczorajszy pokaz, którego był świadkiem, wyczerpywał ich repertuar, a może tylko określał poziom zdolności? Czy wiedzą, że jest Nieśmiertelnym? Czy chcą go zabić? A może tylko wykorzystają jego moc? Kolejnym ważnym zagadnieniem była ich przynależność. Magia Duchów, na której obietnicę poznania dał się złapać, niczym mucha na lep, jest dostępna zarówno dla śmiertelnych, przebudzonych, jak i zmiennokształtnych. Czy krzyknąć: *W imię Seta, zatrzymajcie się!* Może powołać się na Thotha albo Baala? Albo zawyć: *Gaia*

mnie chroni? Przekłete strugi deszczu i wiatr łopoczący jednolicie czarnymi, długimi szatami milczących (jak dotąd) prześladowców uniemożliwiał jakąkolwiek identyfikację. Czy są fanatykami, czy ludźmi interesu? Pójdą na kompromis czy będą walczyć do ostatniej kropli krwi? Następną istotną sprawą była ewentualna pomoc. Czy Artur, jak obiecał, jest gdzieś w pobliżu? A może poszedł do tej dziwki, która omotała go tydzień temu pustymi obietnicami rozkoszy na zawsze już utraconych? W pierwszej chwili Fiodor odechnął z ulgą, myśląc o swoim potomku. Pozwolił, by nadzieja rozlała się w myślach, kradnąc cenne ułamki sekund, ale prawie od razu otrzeźwiał. *Przecież to oni mu ją podsunęli* – zaklął w duchu. – *Takie rzeczy nigdy nie zdarzają się same.*

W tym momencie przeciwnicy zaatakowali; przeraźliwy paroksyzm mentalnego bólu, który jak cios kolanem w plecy wyprostował kręgosłup samotnego wampira, ściągając mu łopatki i odginając głowę maksymalnie do tyłu, rozwiął nadzieję na łatwe zwycięstwo. Blokada psychiczna, od której drętwiały kończyny, mieszały się myśli, a moc wyciekała jak woda z dziurawego wiadra, została założona tak pewnie i fachowo, że budziła podziw i szacunek. Fiodor z pewnością pogratulowałby wrogom siły ataku, gdyby mógł wydusić przez zaciśnięte usta choć słowo – a tak stał tylko chwiejnie, za wszelką cenę starając się zachować przytomność. Poczul krople gorącego potu na całym ciele i zdziwił się – odczucie to było mu obce przez blisko trzysta lat bycia nieśmiertelnym. Jednak po chwili zrozumiał, że to jego własna krew sączyła się przez wszystkie pory skóry, wyciągana z ciała przez jakąś piekielną moc. W rękach jednego z zamaskowanych przeciwników ujrzał broń, przez którą tak cierpiał – zielony blask klejnotu pulsował w rytmie fal bólu przeszywających wampira. Wszystkie komórki martwego ciała Fiodora krzyczały przeraźliwym chórem; cierpienie fizyczne i psychiczne było niemal nie do zniesienia. Z trudem rejestrował ostatnie przytomne myśli: *...muszę to przeżyć... ..litości... ..ten z kryształem jest szefem... Wampir zdał sobie sprawę z beznadziejności sytuacji. Znaczna liczba wrogów uniemożliwiała mu podjęcie aktywnych działań, a główny przeciwnik pozbawiał go, powoli acz systematycznie, nośnika mocy i jedynej skutecznej broni – krwi.*

Fiodor padł na kolana. Oczy zasnuła zimna mgła, uszy, usta i nos zatkała lepka



WAMPIR

wata. Umysł zrezygnował z walki, przygotowując się na śmierć – tylko palce zaciskały się jeszcze i prostowały, jakby odruchowo szukając gardła, na którym mogłyby się zacisnąć. Całe ubranie wampira było przesiąknięte krwią, a pojedyncze krople kapwały na mokre od ulewy grobowe kamienie – niejeden mag czy Kainita zapłakałby gorzko nad takim marnotrawieniem potęgi. Skondensowana moc, przedestylowany eliksir stworzony przez członka Dziewiątego Pokolenia – mieszający się z błotem! Nic jednak w przyrodzie nie ginie; znaleźli się inni chętni do uctowania na umierającym wampirze. Spod ziemi wyszło całe ich stado: wygłodniałe sępy Świata Cienia – upiory uwięzione klątwą między Otchłanią a Realnością, za dawne winy skazane na wieczną tułaczkę, prawdziwi mieszkańcy opuszczonego cmentarza.

Fiodor umierał. Zbliżył się przez to do normalnego, ludzkiego postrzegania – upiory prowadzone zapachem szlachetnej krwi przybrały realniejsze formy; nastąpiło zadziwiające spotkanie istot z całkowicie odmiennych biegunów egzystencji. Gdy szorstkie, półmaterialne języki duchów przeniknęły ubranie i zaczęły lizać ciało wampira, ten odzyskał przytomność w szpazmie obrzydzenia. I wtedy los uśmiechnął się do krwawiącej ofiary – rozpełtała się burza, która już od kilku godzin zbierała siły. Pierwsza błyskawica rozdarła pobliskie drzewo wypełniając powietrze hukami i ozonem. Kainita poczuł niespodziewany przyptyk energii, odezwały się w nim nauki sztuki kontroli pogody, które zgłębiał przez wiele lat. Z demonicznym śmiechem wypełniającym gardło poderwał się na nogi. Odgonił władcym ruchem ręki upiory, które, wyjąc, rozpierzchnęły się beładnie, odepchnął spojrzeniem krępującą go barierę mentalną. Znowu poczuł się władcą świata: uniósł dłoń koncentrując myśli, po czym krzykiem zmusił nawałnicę do posłuszeństwa. Na jego ręce spłynął z potwornym traskiem piorun, uformował się w kulę i pomknął we wskazanym kierunku. Zakapturzona postać dzierzga zielony klejnot stanęła na chwilę w płomieniach, wyładowania elektryczne zatańczyły wokół jej głowy, a na ziemię runęło już tylko dymiące, zwęglone truchło. Kolejna błyskawica spopieliliła dwóch wrogów – Fiodor zachichotał, ale śmiech przeszedł w charkot. Osłabione nogi nie wytrzymały ciężaru ciała, do mózgu dotarł ból poparzonych rąk. Kontrola okazała się niepełna – zaledwie kilka razy w ciągu dwustu lat posiadania tej umiejętności wampirowi udało się kierować burzą, dlatego teraz zabrakło mu doświadczenia. Poczuł jak opuszczają go siły i po raz kolejny padł na ziemię. Przeklęty kaprys opatrności dał mu potężny oręż do ręki, ale pozwolił dzierżyć go tylko chwilę – ryk bezsilności oszukanego wampira zagłuszył na moment odgłosy burzy.

Przeciwnicy, którzy przed chwilą zbiegli się w panice, teraz zaczęli się przegrupowywać. Nie byli pewni, czy Fiodor nie udaje niemocy, by przyciągnąć ich do siebie. On jednak leżał nieruchomo i patrząc tępo zastanawiał się, czy wbijają mu kółek w serce, czy też pozostawia, by świt dokończył dzieła. Wiedział, że nawet jeśli go nie dobiją, nie będzie miał wystarczająco dużo sił, by ruszyć się z miejsca. Bał się upiórów, z pewnością czających się w okolicy, które będą rozrywać ciało w poszukiwaniu gorącej krwi; bał się czekania na ukazanie się słonecznej tarczy; drżał na myśl o bólu, jaki z pewnością spowodują jej palące promienie. Chciał uciec od ostatecznej śmierci, piekła, niebytu... Tej nocy już raz umierał – wtedy jednak nie miał czasu na przemyślenia; teraz wahający się wrogowie zostawili mu go za dużo...

Wampir zapadł w odrętwienie. Wydało mu się, że leży od kilku godzin (choć w rzeczywistości minęło kilkanaście sekund), gdy w odgłosy deszczu, wicheru i burzy wdarł się terkot kałasznikowa. Z początku nic go nie obchodziły nowe dźwięki, ale gdy dołączyły do nich wrzaski rannych i jęki konających, zmusił się do otwarcia oczu. Ludzie odziani w czarne szaty biegali w kółko tuż obok niego, chowali się za płyty nagrobne, padali, umierali, krwawili. KRWAWIŁI!!! Fiodora nie zainteresował powód tych wyda-

zeń, wszystkie jego zmysły skupiły się na leżącym metr dalej człowieku, który próbował się czołgać, bezskutecznie zatykając lewą dłoń wielką raną na udzie. Widok krwi odsunął wszystko na dalszy plan; obudziło się nienasycone pragnienie – motor wszystkich wampirzych poczynań: głód.

Ranny skonał, nie zbliżywszy się do wampira ani o centymetr. Fiodor zamknął oczy, rozczarowany. Otworzył je ponownie po bliżej nieokreślonym czasie, gdy poczuł na wargach kroplę krwi – parzyła usta niczym pierwszy w życiu łyk. Nad nim pochyłał się znajomy kształt, budząc szaloną nadzieję na dalsze życie.

– ... Synu... – wycharczał Fiodor

– Jeszcze żyjesz, staruszk? – Kainita przewiesił kałasznikowa przez ramię. – Bałem się, że nie zdąży, a tak wszystko pozostanie w rodzinie...

Ale Fiodor już nic nie słyszał, ulga pozbawiła go przytomności, układając usta w błogi wyraz. I uśmiechał się cały czas – nawet wtedy, gdy Artur zabijał go wysysając ostatnie kropli krwi...

Wampire: Masquerade™ (Wampir: Maskarada™) jest zastrzeżonym znakiem handlowym White Wolf Inc. Prawa do wydania polskiego linii produktów Wampir: Maskarada™ należą do ISA Sp. z o.o.

DIABOLIZM - praktyka wysysania krwi innego wampira – nie jest zjawiskiem tak rzadkim, jak chcieliby rządzący społecznościami Nieśmiertelnych. Jego korzeni trzeba szukać w najbardziej pierwotnym pragnieniu każdego Kainity, w potrzebie zaspokojenia Głodu. Krew współplemieńców, szczególnie tych starszych, niesie Moc: otwiera dostęp do sztuk zamkniętych przed młodymi, zwiększa zasób zdolności fizycznych i psychicznych. Jak każdemu wzrostowi możliwości, tak i temu towarzyszy zwiększenie poczucia bezpieczeństwa, co wydaje się być istotną potrzebą wampirzej egzystencji. Świat Ciemności jest pełen zachowań ekstremalnych, dlatego zabijanie i pozbawianie krwi starszych (często nawet Rodzica) nie szkodzi właściwie nikomu.

Zjawisko to niesie jednak sporo zagrożeń, choć są one często pomijane. Przede wszystkim przyczynia się do rozwarstwienia grup Kainitów, braku wzajemnego zaufania, podejrzliwości i fałszywych oskarżeń. Sprawia to, że w ponurym świecie Wampirów, gdzie obawiać się trzeba prawie wszystkiego, nawet współplemieńcom nie można wierzyć.

Książęta i potężni Nieśmiertelni próbują tę sytuację zmienić – jedno z głównych praw Camarilli zabrania Diabolizmu, grożąc surowymi karami. Jednak w tak prosty sposób nie można wyeliminować zachowań tkwiących głęboko w psychice każdego Kainity. Dlatego jeśli ktokolwiek mówi ci, że wysysanie starszych jest złym nawykiem, przyznaj mu uprzejmie rację i postaraj się następnym razem działać dyskretniej; jeśli zaś przeżyłeś już kilkadziesiąt lat, uważaj bardziej na młodych przyjaciół, niż na starych wrogów...

Adam Białke

NIEREGULARNIK...

Czwarty już numer „Nieregularnika“ pragnę w większej części poświęcić korespondencji, czyli zainauguować zapowiadaną wcześniej rubrykę „Pytania i Odpowiedzi“. Zanim jednak przejdziemy do listów, chciałbym zatrzymać się chwilę przy dość ważnym, jak się okazuje, temacie.

FIGURKI

W ostatnich latach coraz więcej systemów bitewnych posiada własne, niepowtarzalne komplety figurek. I nie ma się czemu dziwić – wspaniale przygotowane miniaturki znacznie podnoszą atrakcyjność rozgrywki, a ich składanie, przerabianie i malowanie stało się dodatkowym hobby dla wielu zapalonych graczy.

System BattleTech, który powstał jeszcze za czasów, kiedy gry strategiczne rozgrywano najczęściej w oparciu o żetony, wkrótce pozazdrościł popularności swym rynkowym rywalom. W 1992 roku zaowocowało to pojawieniem się jego trzeciej, specjalnej edycji. Pudełkowe wydanie gry zawierało – oprócz standardowych map, instrukcji i kart – także 14 figurek w skali 1/285. To właśnie owa trzecia edycja gry ukazała się także na rynku polskim, wzbudzając zresztą dość szerokie zainteresowanie. Cóż jednak po figurkach, jeśli wykonano je z dziwnego, sztucznego tworzywa, na widok którego każdy szanujący się modelarz spluwa przez lewe ramię? Miniatur-

ki owszem, były. Wnikliwa obserwacja tego „cudu“ pozwala przypuszczać, że formy, w których powstały, były nawet niezłe. Jednak zastosowanie tworzywa, które stygnąc kurczy się i deformuje (czego efekty mogą ocenić sfrustrowani gracze), moim zdaniem, całkowicie minęło się z celem. Modele pełne są nadlewek, ale także i wżerów, które trudno rozsądnie uzupełnić. Nic więc dziwnego, że po kilku latach firma FASA zaczęła wycofywać się z tego niezbyt udanego przedsięwzięcia. W roku 1996 pojawiła się czwarta edycja gry, w której powrócono do „antycznych“, ale sprawdzonych żetonów (tu uwaga: zestaw maszyn zawarty w czwartej edycji BattleTecha uległ całkowitej zmianie – wprowadzono żetony czternastu zupełnie innych Mechów).

W 1993 roku firma FASA wypuściła na rynek dodatkowy komplet szesnastu figurek, które miały stanowić uzupełnienie zestawu podstawowego. Artykuł ten nosił nazwę „PlasTech“. No cóż... widać, że wykonawca „starał się“... W stosunku do miniaturki z wydania pudełkowego poczyniono pewien postęp, figurki wchodzące w skład „PlasTecha“ wykonano bowiem z twardego plastiku, który przynajmniej dawał się obrabiać za pomocą pilnika. Sylwetki maszyn były jednak nieco uproszczone i w wielu przypadkach odbiegały dość znacznie od wizerunków przedstawionych w Technical Readout 3025. O ile wiem, firma zakończyła sprzedaż kompletu w 1996 roku.

Cóż więc pozostaje? Chyba jedyną firmą z prawdziwego zdarzenia, która zajęła się kompleksowym zaopatrzeniem miłośników BattleTecha w figurki jest Ral Partha. Obok ogromnej wprost różnorodności miniaturki do innych systemów (zarówno fantasy, jak i sf czy cyberpunk) w ofercie przedsiębiorstwa znalazło się poczesne miejsce dla wszelkiej maści Mechów, pojazdów, a nawet (!?) skala 1/285!) oddziałów piechoty. Miniaturki wykonane są z metalu (zdarzają się plastikowe ramiona), a ich jakość w porównaniu z poprzednio omówionymi straszdyłami jest oszałamiająca. Niestety, są także dość drogie.

Cena jednej miniaturki ciężkiego Mecha wynosi około 5 USD. Asortyment produkowanych figurek jest za to ogromny: obejmuje zarówno maszyny z okresu III i IV Wojny Sukcesyjnej, jak i maszyny Klanów z roku 3050 oraz konstrukcje będące technologiczną odpowiedzią Sfery Wewnętrznej na ich inwazję.

Figurki te sprzedawane są w blisterach (po jednej sztuce w przypadku Mechów lub po dwie w przypadku pojazdów) lub w pudełkach (Lancami, w zależności od tonażu maszyn).

Oczywiście Ral Partha, jak każda szanująca się firma, zadbała również o akcesoria dodatkowe – pojawiły się między innymi specjalne zestawy farb akrylowych, umożliwiające miłośnikom BattleTecha pokrycie zakupionych miniaturki odpowiednim kamuflażem. Efekty właściwego przygotowania i pomalowania figurek możemy podziwiać na ostatnich stronach Kompendium, gdzie 100 procent przedstawionych na zdjęciach modeli to właśnie wyroby Ral Parthy.

Pozostaje oczywiście pytanie: gdzie w Polsce można nabyć figurki do BattleTecha? Niestety, nigdzie. Jak na razie jesteśmy skazani na plastikowe i niedoskonałe modele z zestawu podstawowego gry. Swego czasu w warszawskich sklepach z artykułami do RPG pojawiły się przelotnie produkty Ral Parthy, były to jednak wyłącznie miniaturki (ślizne!) do systemów fantasy.

Generalnie uważam, że jeśli miłośnicy BattleTecha nie narobią wystarczającego szumu, to właściciele sklepów dalej będą radośnie sprowadzać całe taczki figurek do Warhammera Fantasy lub Warhammera 40000, nie zdając sobie nawet sprawy, że istnieje zapotrzebowanie na coś innego. Póki co, pozostaje nam wakacyjne przetrząsanie zagranicznych sklepów w nadziei, że natkniemy się na błękitno-białe blistry zawierające jakże znajome nam kształty.

PYTANIA I ODPOWIEDZI

Minęło już parę miesięcy od początków naszego cyklu, a w związku z tym pora na pierwszą porcję wyjaśnień. Jak dotąd, otrzymałem KILKA ciekawych listów (choć – ze względu na przeprowadzkę redakcji – być może to i tak nieźle), w których znalazło się wiele naprawdę sensownych pytań. Zanim jednak zacznę odpowiadać, jeszcze parę ważnych uwag.

Po pierwsze, w ciągu 10 lat istnienia BattleTecha jego zasady zmieniały się co najmniej kilkakrotnie. Czasami nowe przepisy wprowadzały jedynie drobne poprawki i uściślenia, czasami jednak całkowicie zastępowały swe dawne odpowiedniki.



BATTLETECH



Wprowadzone zmiany uwzględniane były przez długi czas jedynie w kolejnych, nowych tytułach serii BattleTech. Starsze wydania często pozostawały nie zmienione. Przeglądając więc anglojęzyczne edycje podręczników, zwracajcie baczną uwagę na rok ich wydania.

Taka, a nie inna kondycja oryginałów sprawia jednak, że opracowując kolejne książki, często mamy do dyspozycji dwie, a czasem aż trzy różne wersje konkretnego przepisu. Zawsze jednak staramy się być konsekwentni i stworzyć w miarę spójną, polską edycję gry (bo niby dlaczego mielibyśmy powielać błędy Amerykanów?!). Nikt nie jest jednak doskonały. Załóż się o co chcecie, że także i w naszych rodzimych wydaniach nie da się całkowicie uniknąć nieścisłości (temu właśnie jest poświęcona niniejsza rubryka). Apeluję więc do Was o rozsądne i konstruktywne podejście do wszelkich punkcików, cyferek i opisów, którymi posługujecie się podczas gry.

Po drugie, nie jestem autorem gry i mimo posiadania pokaźnego zbioru podręczników pewnych rzeczy po prostu NIE WIEM. Przyznaję się do tego otwarcie i bez bicia (nie mam zamiaru pozować na jakiegoś guru i jeżeli czegoś nie wiem, to nie wiem i już...). Aby jednak nie pozostawiać pytań bez odpowiedzi, mogę w takiej sytuacji zrobić dwie rzeczy: albo pokusić się o własną interpretację, albo też (co wymaga trochę czasu) odnieść się do „instancji wyższej”, czyli bezpośrednio do autorów z firmy FASA.

Po trzecie, gracze zawsze muszą mieć na uwadze okres historii Sfery Wewnętrznej, w który wpleciona została konkretna informacja. Być może inne dane opisujące na pozór to samo urządzenie nie są błędem, a

wynikają z przełomu technologicznego, który nastąpił po roku 3041.

Po czwarte, każda symulacja rzeczywistości, szczególnie taka, która wykorzystuje rundy, współczynniki i plansze, jest z konieczności uproszczeniem, pewnym umownym zapisem rozgrywających się wydarzeń. Niektóre rozwiązania mechaniki gry oddają tę rzeczywistość mniej, a niektóre bardziej uładnie, ale zależy to od ogólnie przyjętej koncepcji. Nie ma więc co biadolić, że podczas realnego starcia coś rozegrałoby się inaczej – taka już jest uroda systemów bitewnych i RPG. A teraz do dzieła!

Pytanie: Jaki jest ciężar silnika jądrowego napędzającego BattleMastera BLR-1G?

Odpowiedź: Oczywiście 27 ton. Ciężar silnika VOX 340 podany na stronie 44 książki zasad wydania pudełkowego BT oraz na stronie 129 Kompendium jest poprawny.

P: Co z pancernem Mecha typu Wolverine WVR-6R?

O: (Brawo Jaqb!) Zgodnie z podręcznikiem Technical Readout 3025 pancerny Wolverine WVR-6R rzeczywiście waży 9.5 tony. Podane w opisie Mecha oraz NA KARCIE DANYCH (wydanie pudełkowe BT) punkty pancerza odpowiadają natomiast (w przybliżeniu) pozbawionej silników skokowych i przebrojonej wersji WVR-6K.

Wstyd się przyznać, standardową wersję WVR-6R pilotowałem podczas gry tylko raz i wówczas również nie zwróciłem uwagi na ten błąd (został on najprawdopodobniej powielony z amerykańskiego I wydania III edycji gry i pokutuje bez erraty aż do dnia dzisiejszego!)

Poprawna wersja opancerzenia WVR-6R wygląda następująco:

Pancerz: (152)	9.5	
Punkty wytrzymałości:		
	Str.	Wewn.Pancerz
Głowa (G)	3	8
Korpus (K)	18	20
Korpus plecy (Kp)		8
L/P Bok (B)	13	20
L/P Bok plecy (Bp)	6	
L/P Ramię (R)	9	16
L/P Noga (N)	13	16

P: Czy ceny Mechów uwzględniają cenę amunicji?

O: Można to łatwo sprawdzić korzystając z tabel znajdujących się na stronach 150 i 151 Kompendium. Podane w numerze 40 Magii i Miecza (nr 4/97) ceny BattleMechów uwzględniają cenę amunicji. Zasada ta jest, jak się wydaje, przestrzegana we wszystkich publikacjach serii BattleTech.

P: Dlaczego amunicja do AC/2 kosztuje 1000, a standardowa amunicja do LB 2-X – 2000 kredytów C? Czy to taka sama amunicja?

O: Pierwsze działa typu AC/2 powstały jeszcze za czasów Gwiezdnej Ligi. Upadek technologii, jaki nastąpił w Erze Wojen Sukcesyjnych, oraz wynikające stąd kłopoty z utrzymaniem wymaganych standardów jakościowych uczyniły z nich (jak i z większości broni) konstrukcje dość prymitywne. Skonstruowane na początku lat czterdziestych trzeciego tysiąclecia działa LB 2-X jest mocno przerobioną wersją dawnego, niedoskonałego działa. Ponieważ w burzliwych latach czterdziestych i pięćdziesiątych używa się obu rodzajów uzbrojenia, znalazły się one w tej samej Tabeli Broni. W warunkach rozgrywki oba rodzaje amunicji zadają jednak takie same uszkodzenia, chociaż ich konstrukcja nieco się różni (nie można więc wykpić się zasilając LB2-X standardową amunicją do AC/2). To samo dotyczy dział AC/5 i AC/5 Ultra. Rzeczywiście, pociski zadają takie same uszkodzenia, lecz budowa broni (i amunicji) jest nieco inna.

P: Co to jest stanowisko artylerii?

O: Jest to miejsce na planszy lub poza nią, gdzie usytuowano jednostkę zdolną do prowadzenia ostrzału artyleryjskiego. Może być to na przykład samotna haubica typu Long Tom na podwoziu gąsienicowym, haubica obwałowana umocnieniami polowymi (patrz Kompendium str. 79) lub wręcz sam system strzelecki haubicy zdjęty z podwozia i zainstalowany na stałe w specjalnym bunkrze. W wypadku zainstalowania na podwoziu jednostkę tę atakuje się jak pojazd. Jeśli zainstalowano ją w bunkrze, to atakuje się ją jak bunkier (karta bunkra/installacji znajduje się w Almanachu nr 1); umieszczona w fortyfikacji polowej jest atakowana jak pojazd ukryty w budynku (patrz Kompendium str. 50).

P: Czy ARROW IV może, strzelając ogniem bezpośrednim, zacić cele w odległości 2 plansz w tej samej turze gry?

O: Nie natknąłem się dotąd na informację, która by temu wyraźnie zaprzeczała. Wszystko wskazuje na to, że tak jest w istocie. Dla porządku, jeszcze raz przypomnę, że:

1. Z ostrzałem pośrednim mamy do czynienia wtedy, gdy atakujący nie widzi ostrzeliwanego celu. Odpowiednio, ostrzał bezpośredni to taki, gdy atakujący bezpośrednio widzi cel.
2. Należy rozróżnić ostrzał pośredni RDZ od ostrzału pośredniego artylerii dalekiego zasięgu.
3. Ostrzał bezpośredni artylerii występuje wtedy, gdy stanowisko artyleryjskie znajduje się bezpośrednio na planszy (na polu bitwy) – strzela się wtedy torem płaskim na wprost (a nie balistycznie, jak haubice lub moździerze). W warunkach gry można więc chyba traktować artylerię jako klasyczną broń, tyle że o większym potencjale niszczącym. W związku z tym będzie zadawać uszkodzenia w tej samej turze walki

BATTLETECH

(wyrzelenie pocisku następuje podczas Fazy Namiarów, a uderzenie w cel podczas Fazy Ostrzału Artylerii – a więc przed normalną Fazą Ostrzału!). Na bliskich dystansach wszystko wydaje się OK.

4. Jedyna wątpliwość wynika w sytuacji, gdy plansza ma ogromne rozmiary (składa się na przykład z 15 plansz podstawowych BattleTecha). Teoretycznie istnieje wtedy możliwość ostrzału bezpośredniego artylerii na odległość większą niż dwie plansze. Z tabeli czasu przelotu pocisków (Kompendium str. 65) wynika, że wyrzuty pocisków artyleryjski przebywa 2 plansze w ciągu 1 tury (moim zdaniem leci nieco za długo, ale przepis to przepis!). Chociaż „oficjalne” zasady nie uwzględniają takiego przypadku, myślę, że aby uniknąć paradoksów, podczas bezpośredniego ostrzału artylerii na odległość powyżej dwóch plansz mimo wszystko należałoby uwzględnić czas przelotu pocisku.

P: Wielka prośba: dane OmniMechów typu Vulture i MadCat.

O: Zdaję sobie sprawę, że dostając do ręki Kompendium gracze są ciekawi konstrukcji klanowych OmniMechów oraz wszystkiego, co wiąże się z zastosowaniem nowych technologii. Mam nadzieję, że przygotowywana właśnie seria Almanachów zaspokoi ów głód wiedzy chociaż częściowo. Almanachy zostały wymyślone jako doraźna metoda szybkiego zasypania informacyjnego „dołu” w wiedzy o systemie. Moim zdaniem jest to jednak możliwe tylko poprzez systematyczne zapoznanie czytelników z kolejnymi okresami historycznymi Sfery Wewnętrznej. Almanach nr 1 dotyczy okresu 3025-3048. OmniMechy (i w ogóle Klany) oficjalnie pojawiają się w alternatywnej historii BattleTecha dopiero około roku 3050, tak więc ich statystyki (i wielu innych maszyn) znajdują się w Almanachu nr 2. Aby w pełni docenić potęgę klanowych maszyn i szok, jaki wywołało nagłe pojawienie się zupełnie nowej kultury, należy – moim zdaniem – najpierw spędzić parę chwil w nieco topornej rzeczywistości lat trzydziestych i czterdziestych trzeciego tysiąclecia.

P: Kiedy wreszcie wyjdzie Mechawojownik i Legion Szarej Śmierci?

O: Nie bez przyczyny w jednym z pierwszych artykułów napisałem: „moi przyjaciele z redakcji...”. Nie jestem stałym członkiem zespołu redakcyjnego i niekoniecznie mam wpływ na politykę wydawniczą firmy. To pytanie należałoby skierować do redaktora naczelnego (à propos, tytuł Legion Szarej Śmierci należałoby tłumaczyć bardziej jako Legion „Śmierci” Graya). (Mechawojownik już jest, zaś wspomniana trylogia będzie w przyszłym roku – przyp. red.)

P: ...pisaliście, że wyszła już czwarta edycja BattleTecha, a nigdzie nie mogę dostrzec tej gry w sklepach.

O: Polska edycja pudełkowej gry Battle-

Tech ukazała się dzięki staraniom warszawskiej firmy ENCORE. Wydawnictwo MAG nie ma bezpośredniego wpływu na jej dystrybucję. Czwarta edycja gry ukazała się w USA mniej więcej rok temu. O ile wiem, polska edycja wciąż opiera się na trzecim wydaniu amerykańskim (i nie ma czego żałować). Jedynie trzecie wydanie amerykańskie (więc i polskie) zawiera plastikowe figurki (o których można powiedzieć wiele złych rzeczy oprócz tego, że SA). Wydanie czwarte gry „cofnęło się w rozwoju” do żetonów, pozostawiając kłopot nabycia figurki samym graczom.

P: Jak się wymawia słowo „BattleTech”?

O: Jest z tym kłopot. Podobnie jak popularne niegdyś określenie „Hi-Fi” (które wielu ludzi uparło się wymawiać: „Haj-fi”), słowo „BattleTech” jest nazwą dwuczłonową. Albo w jakiś sposób spolszczymy oba człony, albo żadnego. Moim zdaniem powinno ono brzmieć: „Batltek” (podobnie jak słowo „Mechanic” wymawiamy mniej więcej: mekanik).

P: Jaka jest charakterystyka laserów impulsowych?

O: Laser impulsowy to po prostu inna nazwa lasera pulsacyjnego. Uwaga bardzo słuszna, rzeczywiście określenia zawarte w przepisach powinny mieć formę absolutnie jednolitą.

P: Czy silnik typu XL, którego lokacje znajdowały się między innymi w całkowicie zniszczonym boku maszyny, otrzymuje tyle trafień krytycznych, ile lokacji zajmował w tym fragmencie?

O: Tak. W myśl przepisów, jeśli dany fragment Mecha ulega całkowitemu unicestwieniu, wszystkie znajdujące się tam urządzenia również ulegają zniszczeniu (patrz Kompendium str. 34, 35).

P: Czy system antyrakietowy uruchamia się zawsze, gdy w jego kierunku lecą pociski?

O: System antyrakietowy najczęściej sterowany jest całkowicie niezależnie od pozostałych egzemplarzy broni pokładowej. Na nadlatujące pociski rakietowe reaguje AUTOMATYCZNIE (zakładając, że czas reakcji ludzkiego układu oko-mózg-ręka wynosi około 1 sekundy, w większości przypadków pilot po prostu nie zdążyłby zdecydować o aktywacji bądź dezaktywacji systemu, bowiem wyrzelenie i lot pocisków rakietowych zajmuje w rzeczywistości jedynie skromny ułamek rundy odpowiadającej 10 sekundom czasu rzeczywistego). System antyrakietowy reaguje na zbliżanie się pocisków i nie jest w stanie odróżnić czy dana wiązka rakiet trafi w cel, czy też przeleci obok. Zgodnie z zasadami przedstawionymi w Kompendium na str. 132 system strzela ZANIM atakujący wykona rzut ataku dla swych rakiet. Zadeklarowana i odpalona salwa rakiet zainicjuje więc działanie systemu nawet wtedy, gdy ZWT wynosi 13 i więcej (chyba że atakujący gracz liczy na tyle szybko, by wiedzieć, że salwa chybi i po

prostu nie zadeklaruje jej odpalenia). Wynika to z mechaniki gry, w myśl której należy wykonać wszystkie zadeklarowane uprzednio ataki. Niestety, większość graczy sprytnie omija ten problem obserwując efekt swych poprzednich salw...

P: Czy system antyrakietowy może zniszczyć wiązkę rakiet typu THUNDER odpaloną w celu zaminowania terenu, na którym znajduje się system?

O: Zgodnie z przepisami Kompendium ze str. 132: „System antyrakietowy nie jest w stanie przechwycić pocisków typu THUNDER-FASCAM...” Najprawdopodobniej autorzy gry założyli, że pociski te rozpadają się na mikroglowice ZANIM znajdują się w zasięgu działania systemu antyrakietowego.

P: Czy „Wsiadanie Na Ogon” obowiązuje także w przestrzeni kosmicznej?

O: Hmm... Nigdzie nie jest wyraźnie powiedziane, że nie obowiązuje. Co prawda walka w przestrzeni kosmicznej ma zupełnie inny charakter (choćby ze względu na sposób zmiany kierunku lotu i rozwijane prędkości), to jednak wciąż jest to – moim zdaniem – możliwe.

P: Jeżeli mam wyrzucić rakiet sprzężoną z systemem NARC, a wyrzutnia znaczników jest zniszczona, to czy mogę naprowadzać moje rakiety sygnałami pochodzącymi ze znacznika odpalonego przez innego Mecha?

O: Znaczniki NARC współpracują z KAŻDYM sprzymierzonym systemem rakietowym zdolnym do odbierania jego sygnałów. Oznacza to, że trafiony znacznikiem cel może w dowolnym momencie gry zostać namierzony i ostrzelany przez dowolną sprzymierzoną maszynę dysponującą wyrzutnią rakiet sprzężoną z „rodzinnym” NARC.

Uwaga: Bywa tak, że znacznik przytwierdza się np. do ramienia wrogiego Mecha. Jeśli to ramię zostanie całkowicie zniszczone lub odpadnie, znacznik odpowiednio ulega zniszczeniu bądź odpada razem z ramieniem!

Wiele osób pytało o algorytm obliczania Wartości Bojowej maszyn. Problem polega na tym, że jest to kilka mocno rozbudowanych tabel, których wydrukowanie w całości zajęłoby dużo miejsca. Postaram się jednak zaprezentować Wam cały algorytm dzieląc go na części i drukując w kolejnych odcinkach Nieregularnika.

Pytaliście też o kluby BattleTecha na terenie Polski. Osobiście nie mam pojęcia czy takowe istnieją (poza oczywiście „klasykami” klubami miłośników gier i fanstasyki), ale chętnie się dowiem. Jeśli więc macie jakieś SPRAWDZONE informacje na ten temat – piszcie.

Pozdrawiam,

„Dziki”

PS Jaq! Nie podałeś swojego adresu.

BATTLETECH

Specjalnie dla Magii i Miecza

WYWIAD Z BRYANEM NYSTULEM,

który przeprowadzili Adam Białke i Tomek Kreczmar

BattleTech został stworzony w drugiej połowie lat osiemdziesiątych przez Jordana Weismana i L. Rossa Babocka III. Bryan Nystul jest redaktorem tej linii w firmie **FASA** od 1994 roku. Zajmuje się doбором tekstów i decyduje o mających się ukazać materiałach. Jak się okazuje, jest Graczem w drugim pokoleniu i miłośnikiem nie tylko **BattleTecha** i **MechWarriora**.

Magia i Miecz: Czy mógłbyś nam na początek powiedzieć parę słów o sobie? Szczególnie interesuje nas jaką lubisz muzykę, filmy itp.

Bryan Nystul: Bardzo ciekawe pytanie na początek! Urodziłem się w 1969 roku w Chicago, gdzie spędziłem (i nadal spędzam) całe moje życie. Właściwie interesują mnie wszelkie gatunki filmowe, ale do moich szczególnie ulubionych zaliczam filmy fantastyczne oraz komedie. Bardzo ciężko wskazać mi faworytów, myślę jednak, że pierwsze miejsca zajmują dwa cykle: *Obcy* i *Gwiezdne wojny*. Inne moje hobby to malowanie figurek i słuchanie muzyki – w szczególności, począwszy od **Devo**, poprzez **Mozarta**, a skończywszy na **U2**.

MiM: Opowiedz, jak zaczęła się Twoja przygoda z grami fabularnymi, a w szczególności z **BattleTechem**?

BN: Moi rodzice byli graczami od wczesnych lat siedemdziesiątych...

MiM: Łał!

BN: ... i brali udział w tworzeniu **Advanced Dungeons & Dragons**. Tak naprawdę, to właśnie mój ojciec, Bradley Nystul, był twórcą czaru *Magiczna aura Nystula*.

MiM: Pamiętam to zaklęcie. Jedno z zabawniejszych!

BN: Rodzice byli graczami, więc ja również szybko zacząłem bawić się w RPG. Moja „inicjacja” nastąpiła naprawdę wcześnie, a w ciągu ostatnich 20 lat grałem niemal w każdy rodzaj gier fantastycznych, począwszy od **D&D**, które poznałem mając zaledwie 8 lat!

MiM: Innymi słowy, RPG wyssałeś z mlekiem matki.

BN: Natomiast w **BattleTecha** zagrałem po raz pierwszy w 1986 roku, tuż po ukazaniu się na rynku jego pudełkowej drugiej edycji. Aż do 1989 roku nie grałem zbyt wiele, jednak potem ogromnie mnie to wciągnęło. Rozgrywałem przynajmniej jedną partię tygodniowo i, jak w przypadku większości fanów **BattleTecha**, posiadałem opasy skoroszyt w całości wypełnione dziesiątkami (jeśli nie setkami!) **Mechów** mojej własnej konstrukcji.

MiM: Czy któreś z nich ujrzały światło dzienne?

BN: Tak, ponieważ mój w pełni profesjonalny start w świecie gier rozpoczął się od zaprojektowania ośmiu **Mechów** do almanachu *Technical Readout 3055*. Natomiast moja niezwykle obszerna wiedza na temat gier, wynikająca z długoletnich doświadczeń zapalonego gracza, niespodziewanie zaowocowała w 1992 roku, kiedy to otrzymałem posadę redaktora prowadzącego w firmie **Mayfair Games** (wydawcy znanego między innymi z dodatków o *demonach*, *aniołach* itp. – przyp. red.). Pracowałem nad licznymi elementami wydawanych przez nią produktów, m.in. nad **Dc Heroes**, **Role Aids** i **Underground**. W styczniu 1994 roku ostatecznie rozpocząłem pracę dla firmy **FASA**, jako projektant systemu **BattleTech**.

MiM: No właśnie, przejdźmy teraz do **BattleTecha**. Pierwszym produktem z tej serii, a właściwie jej protoplastą, była gra **BattleDroids**, wydana przez firmę **FASA** w 1984 roku. Zdaże się, że dość znacznie odbiegała ona od współczesnego oblicza systemu. Informacja zawarta we wstępie do zbioru opowiadań pt. *Shrapnel* sugeruje, że pomysł gry został zaczerpnięty z japońskich kreskówek. Czy rzeczywiście, i jeśli tak, to w jakim stopniu filmy animowane miały wpływ na powstanie i początki systemu **BattleTech**?

BN: Inspiracji do stworzenia tej gry było wiele, przyznając jednak, że do głównych można zaliczyć japońskie

kreskówki z serii *Mecha* oraz *Mangi*. **BattleTech** posiada jednak naturę znacznie bardziej polityczną niż prosta fabuła typowej „animki”. Pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, że **BattleTecha** można określić jako unikatowe połączenie pomiędzy filmem rysunkowym *Mecha* i epickimi obrazami wojennymi w rodzaju *Wichrów wojny*.

MiM: Bez względu jednak na początki, trzeba przyznać, że **BattleTech** to jedna z najpopularniejszych gier tego typu i to nie tylko w USA. Co jest przyczyną tak wielkiego sukcesu?

BN: Moim zdaniem mają na to wpływ m.in. wizualne wyobrażenia **BattleTecha**, które przejawiają pewne uniwersalne cechy, w odróżnieniu od większości japońskich, całkowicie fikcyjnych *Mecha*. **Mechy BattleTecha** są jednocześnie fantastyczne oraz niezmiernie realistyczne.

MiM: To znaczy?

BN: Ciężko to wyrazić... **BattleMechy** są jak gadyby syntezą odrealnionych, humanoidalnych superrobotów i prymitywnych, ubłoconych pojazdów bojowych. Myślę, że to właśnie kombinacja owych dwóch pozornie sprzecznych elementów czyni sceneryę **BattleTecha** tak intrygującą już od pierwszego spotkania. Kiedy gracze zostaną już zafascynowani obrazem, wyglądem lub stroną wizualną systemu, możemy rozbudzić ich zainteresowanie i zachęcić do kolejnych wizyt w tym świecie.

MiM: Ale to wcale nie jest takie proste.

BN: Tak, ale **BattleTech** jest bardzo logiczny, a wszelka potrzebna do gry wiedza jest świetnie usystematyzowana. Na tym etapie zainteresowania oprawa graficzna staje się już mniej ważna.

MiM: Dobrze, ale RPG to nie tylko współczynniki.

BN: Masz rację. Jednak świat **BattleTecha** jest również ciekawy. Pełna szczegółów, barwna i wciągająca alternatywna historia jest utrzymana w klimacie epickiej *space opery*. Czytelnicy chętnie sięgają po kolejne

BATTLETECH

powieści i elementy systemu – czasem po prostu z czystej ciekawości, pragnąc dowiedzieć się, co stanie się z ich ulubionymi bohaterami i jak potoczą się losy świata.

MiM: A *propos* historii: wydawane w pierwszym okresie istnienia gry książki źródłowe wprowadzały graczy w fikcyjną rzeczywistość lat 3025-3030. W kolejnych publikacjach do **BattleTecha** wydawanych w ciągu ostatnich dziesięciu lat „punkt ciężkości” historii Sfery Wewnętrznej zmienił się jeszcze co najmniej dwukrotnie. Chodzi tu o okresy 3050 oraz 3058. Większość podręczników, które pozostały na rynku do dnia dzisiejszego, pisana jest jednak z punktu widzenia tego ostatniego okresu. Czy jest to przypadek i czy zjawisko to wiąże się wyłącznie z czasowym wycofaniem niektórych książek w celu np. poprawy lub uaktualnienia zasad? Czy może jest to działanie zamierzone, a intencją firmy jest powolne, ale konsekwentne zapomnienie o wcześniejszych okresach historycznych i skupienie się wyłącznie na „współczesności”, na 3058 roku? Czy oznacza to, że gracze nigdy już nie będą mieli okazji doczekać się wznowień materiałów dotyczących np. Czwartej Wojny Sukcesyjnej, która miała miejsce 3028 roku?

BN: Od czasu ukazania się cyklu *Warrior Trilogy* (było to w 1988 roku) rzeczywistość świata **BattleTecha** nieustannie posuwa się naprzód i ewoluuje. W szczególności w powieściach niezmiernie rzadko cofamy się do przeszłych wydarzeń, a całą uwagę koncentrujemy na przyszłości, na nowych bohaterach i wydarzeniach. Miniona historia staje się w ten sposób fundamentem tego, co się dzieje aktualnie i co nastąpi w przyszłości.

MiM: A co z nowymi graczami?

BN: Mam szczerą nadzieję, że każde nowe opowiadanie, choć nawiązuje do poprzedniego, i tak pozwala czytelnikom i graczom **BattleTecha** z zadowoleniem wtączyć się w opowiadaną historię i śledzić rozgrywkę się wydarzenia bez znajomości wszystkich minionych faktów.

MiM: A czy nie ma na to wpływu również sprawa sprzedaży?

BN: Tak. Oczywiście, wcześniejsze podręczniki i elementy systemu powoli znikają. To w końcu prosta zasada wydawnicza – nie możemy utrzymywać bez końca w sprzedaży każdej książki, którą kiedykolwiek wydaliśmy. Kiedy popyt na określony produkt zaczyna maleć, decydujemy się nie wznawiać danej pozycji. Podobnie jest w przypadkach, gdy wznowiona książka nie przynosi spodziewanych zysków. Wtedy nie produkujemy jej raz jeszcze, chyba że jest to

ktoś z kluczowych książek źródłowych systemu.

MiM: I co wtedy?

BN: W takich wypadkach, zamiast ponawiać wydania starych książek, przygotowujemy nowe produkty, które zajęłyby ich miejsce, wykorzystując przy tym możliwość zweryfikowania danych i świeżego spojrzenia na pewne fakty. Stało się tak w przypadku cyklu *Field Manual*, który z powodzeniem zajął miejsce dawnych publikacji z serii *House... (chodzi tu o podręczniki House Kurita, House Steiner, House Davion, House Marik i House Liao – przyp. red.)*.

MiM: Ale informacje zawarte w *Field Manual* różnią się nieco od tych drukowanych w *House*.

BN: Tak, kładą większy nacisk na stronę militarną niż historyczną, ale pełnią dla graczy podobną rolę, stanowiąc rodzaj przewodnika po ich ulubionym fragmencie wszechświata **BattleTecha**.

MiM: A co z pozycjami, które przestałyście wydawać?

BN: Nie wydaje się prawdopodobne, by kiedykolwiek pojawiły się ponownie w pierwotnym kształcie. Istnieją mgliste plany odtworzenia serii *House...* w postaci dysku CD-ROM, jednak nie podjęliśmy jeszcze w tej sprawie ostatecznych decyzji.

MiM: Przejdźmy teraz do innego tematu. Wielkim postępem na rynku gier było wprowadzenie plastikowych figurek Mechów wraz z trzecią edycją planszowego **BattleTecha**. Moim zdaniem bardzo uatrakcyjniło to rozgrywkę. Można było oczekiwać, że czwarta edycja przyniesie kolejny jakościowy skok i dalszą poprawę atrakcyjności gry. Tymczasem powrócono w niej do tradycyjnych kartonowych żetonów. Jaka była przyczyna takiej decyzji? Czy firma nie obawia się zarzutu, że był to krok wstecz?

BN: Decyzja przedstawiania się z miniaturkami z powrotem na pionowe żetony nie była ani przyjemna, ani łatwa. Wpływ na nią miało wiele istotnych czynników. Ostatecznym argumentem okazała się cena produktu. Pudełkowe wydanie **BattleTecha** stanowi dla ogromnej większości nowych graczy pierwszy kontakt z tym systemem. Wielu z nich to bardzo młodzi ludzie, nie mający za dużo pieniędzy, które mogliby przeznaczyć na gry. Gdyby plastikowe miniaturki Mechów nadal wchodziły w skład zestawu, wzrastający koszt produkcji gry zmusiłby nas do podniesienia jej ceny. Poprzez zastąpienie figurek estetycznymi nowymi żetonami mogliśmy utrzymać cenę na rozsądnym poziomie, jednocześnie oferując graczom możliwość zapoznania się z nowymi konstrukcjami Mechów (trze-

cia edycja **BattleTecha** zawierała 14 różnych typów maszyn, czwarta natomiast po dwa z 24 różnych ich typów). Uważamy, że utrzymanie niższej ceny wydania pudełkowego i wzbogacenie go o dodatkowe możliwości prowadzenia rozgrywki było wystarczającym usprawiedliwieniem.

MiM: Jeszcze jedno pytanie od miłośników miniaturki. Od wielu lat firma **Ral Partha** zajmuje się produkcją i dystrybucją figurek i akcesoriów do gier fabularnych i strategicznych. W swej ofercie posiada również długą serię miniaturki związanych z systemem **BattleTech**. Czy firmy **FASA** i **Ral Partha** współpracują ze sobą w tej dziedzinie i czy oferta ta będzie wzbogacana o nowe modele?

BN: **Ral Partha** zawsze była i wciąż jest niezwykle ekskluzywnym, licencjonowanym producentem miniaturki do systemu **BattleTech**. Podobnie jak oferta produktów **FASA** (jak wcześniej to wyjaśniałem), figurki **Ral Parthy** również nie mogą pozostawać w sprzedaży w nieskończoność. Pojedyncze modele, których odlewania zaprzestano, być może pojawią się jeszcze w przyszłości, jednak większość z nich jest skazana na zapomnienie.

MiM: Raz jeszcze zmienmy temat. Czy możesz teraz w skrócie opowiedzieć naszym czytelnikom o organizacji i zasadach członkostwa w sieci klubów **MechForce** oraz o związanych z systemem **BattleTech** kwartalnikach wydawanych przez firmę **FASA**?

BN: **MechForce** można w wielkim skrócie określić jako sieć graczy i miłośników **BattleTecha**. Poprzez prowadzenie ewidencji wszystkich graczy i zaoferowanie im ujednoczonego systemu zasad, wszyscy członkowie mogą między sobą współzawodniczyć na bazie prowadzonych gier. Mogą pisać raporty z rozegranych przez siebie bitew i przysyłać je do głównej kwatery **MechForce**, gdzie prowadzony jest ranking. Dzięki temu gracze mogą ubiegać się o tytuł mistrza **MechForce**. Sieć sponsoruje także organizację dorocznych turniejów i konwentów. Ponadto każdy członek klubu posiada subskrypcję trzydziestodwustronicowego kwartalnika **MechForce**, redagowanego przez graczy i przeznaczonego dla graczy. Na jego łamach ukazują się nie tylko artykuły, ale także zapowiedzi wydawnicze, reportaże z konwentów oraz teksty redaktorów z firmy **FASA**.

MiM: Przejdźmy teraz do innych mediów. **BattleTech** rozwijał się niestety chanie ekspansywnie nie tylko na rynku gier planszowych i fabularnych, ale zaczął torować sobie drogę do nieco innych dziedzin przemysłu roz-

BATTLETECH

rynkowego. Myślę tu o komputerach i kinie. Znakomite gry komputerowe firmy **Activision MechWarrior** i **MechWarrior 2: Mercenaries** znane są również i w Polsce. W jednej z ostatnich korespondencji znaleźliśmy informację, że kolejne gry z tego cyklu: **Mech Commander** oraz **MechWarrior 3** będą opracowywane bezpośrednio przez firmę **FASA**. Od 1990 roku **BattleTech** istnieje też w rzeczywistości wirtualnej. Co jakiś czas słyszy się, że w przygotowaniu znajduje się film fabularny rozgrywający się w świecie **BattleTecha**. Czy mógłbyś powiedzieć coś więcej na ten temat?

BN: **FASA** jako taka nie zajmuje się tworzeniem gier komputerowych. Istnieje natomiast osoba, ale ściśle powiązana z macierzystą firmą kompania o nazwie **FASA Interactive Technologies**, zajmująca się wyłącznie gramami komputerowymi osadzonymi w świecie **BattleTecha**. Jej pierwszy produkt – rozgrywana w czasie rzeczywistym gra strategiczna **MechCommander** – ukaże się na rynku wiosną 1998 roku.

Istnieje w Hollywood pewne zainteresowanie pełnometrażowym filmem fabularnym utrzymanym w konwencji **BattleTecha** i plotki, o których wspominałeś, docierają także i do nas. Jak wszystko jednak, co wiąże się z przemysłem filmowym, nic nie może być traktowane serio, dopóki nie zobaczysz tego na ekranie. Trzymajcie kciuki i zaglądajcie na internetową stronę **FASA** (<http://www.fasa.com>). Jeśli cokolwiek w tej sprawie ulegnie zmianie, z pewnością będzie to jedno z pierwszych miejsc, w których pojawi się informacja.

MiM: Słyszysz się obecnie o wielkich zmianach, jakim podlega **FASA Corporation**. Czy to prawda? Czy będzie to miało bezpośredni wpływ na produkowane przez firmę systemy gier strategicznych i RPG (włączając w to **BattleTecha**)?

BN: Nie nastąpiły ŻADNE zmiany w składzie zarządu i w prawach własności firmy **FASA**. W najbliższej przyszłości nie planujemy też zmian dotyczących istniejących i pilotowanych przez nas systemów (poza oczywiście ich konsekwentną rozbudowę!).

MiM: Raz jeszcze wróćmy do produktów. Przypatrując się liście publikacji serii **BattleTech** można z łatwością zauważyć, że z około 140 wydanych dotąd elementów systemu (książek źródłowych, rozszerzeń, powieści, scenariuszy i akcesoriów), kontynuuje się wydawanie jedynie około 40. Oczywiście jest, iż wiele spośród umieszczonych na tej liście produktów doczekało się nowych, uaktualnionych wydań i w związku z tym zostało wycofanych. Wciąż jednak

pozostaje ogromna liczba pozycji, których nakład się wyczerpał, lecz nigdy nie zostały wznowione. Można odnieść wrażenie, że mimo wydawania nowych elementów systemu jego globalna oferta maleje. Czy oznacza to zbliżający się zmierzch systemu **BattleTech**? Jakie są wobec tego plany na przyszłość?

BN: Zmierzch systemu **BattleTech** wciąż jest bardzo odległy. Jak już wcześniej wspominałem, poszczególne produkty są z czasem wycofywane, a nowe zajmują ich miejsce. Rzeczywiście zdarza się, że konkretny produkt nie posiada jednak swego „świeżego” następcy. Ogólnie jednak, na ile to tylko możliwe, staramy się, by główny nurt historii wszechświata **BattleTecha** był dostępny we wszystkich produktach książkowych i jednocześnie pozostawał niezwykle barwny i interesujący. Zwracam również uwagę, że kluczowe informacje na temat systemu, które są niezbędne do zrozumienia zasad rządzących jego fikcyjną rzeczywistością, są dostępne w sprzedaży zawsze – głównie w pudełkowym wydaniu podstawowym gry oraz w księdze zasad do gry fabularnej **Mechawojownik**.

MiM: Na zakończenie jeszcze tylko kilka krótkich pytań i przestaniemy Cię męczyć. Jaki jest Twój ulubiony **Mech** i dlaczego akurat on?

BN: Jest ich całe mnóstwo! Niemożliwością jest wybrać jeden konkretny typ. Jeśli miałbym uszeregować je według ciężaru i skupić się wyłącznie na maszynach starej technologii (3025) używanych przez Sferę Wewnętrzną, wybrałbym czterech faworytów.

Lekkie Mechy: „Jenner” – posiada dość nietypowy wygląd i jak na lekką i szybką maszynę zwiadowczą dysponuje niesamowitym uzbrojeniem. Myślę, że najlepszym wariantem jest JR7-F, jakkolwiek podstawowa konstrukcja JR7-D również nie jest najgorsza.

Średnie Mechy: Od niepamiętnych czasów darzę wyjątkowym sentymentem TBT-5N „Trebucheta”. Nie jest to co prawda pod wieloma względami konstrukcja perfekcyjna, jednak zawsze podczas ważnych rozgrywek spisywała się wyjątkowo dobrze. Poza tym zawsze miałem szczęście pilotując „Trebucheta”... Poważnie!

Ciężkie Mechy: Niezaprzeczalnie najlepszym, wielofunkcyjnym **Mechem** z okresu 3025 jest moim zdaniem ciężka maszyna GHR-5H „Grasshopper”. Jak na **Mecha** tak dużych rozmiarów charakteryzuje się niesamowitą wprost mobilnością. Posiada również bardzo mocny pancerz i dysponuje imponującym uzbrojeniem. Prawdziwa zbrojownia!

Mechy szturmowe: AWS-8Q „Awe-

some” („Groza”). Nazwa tłumaczy wszystko... Pod każdym względem jeden z moich absolutnych faworytów. Maszyna nieskomplikowana i efektywna. Potworny, trudny do powstrzymania, pancerny kolos, który może stanąć do walki nawet przeciw maszynom zaawansowanej technologii. W dodatku prezentuje się naprawdę wspaniale!

MiM: Najlepsza Twoim zdaniem książka źródłowa?

BN: Podoba mi się naprawdę wiele z nich... Na przykład *Technical Readout 3025*, seria *Field Manual*... Muszę jednak powiedzieć, że najbardziej ze wszystkich lubię *First Strike!* – w końcu to ja go napisałem!

MiM: ???

BN: Tylko żartowałem... Mówiąc poważnie, ten podręcznik daje świeżo upieczonym graczom spojrzenie na grę, jakiego nie mieli nigdy dotąd, z czego jestem naprawdę dumny. Książka pomaga nauczyć się dobrze planować rozgrywkę i zabierać się do tworzenia własnych oryginalnych scenariuszy (co dotąd pozostawało słodką tajemnicą twórców współpracujących z firmą **FASA**). Jestem również niezmiernie zadowolony z faktu, że została ona przyjęta życzliwie przez tak wielu graczy. Jeden z nich powiedział mi, że jego pierwszym zakupem były: **BattleTech** czwarta edycja i *First Strike!* Zapoznał się z nimi dokładnie i po upływie zaledwie 3 miesięcy wygrał regionalny turniej używając taktyki, której nauczył się z *First Strike!*

MiM: Czy mógłbyś wymienić pięć Twoim zdaniem najlepszych gier RPG i oczywiście uzasadnić swój wybór?

BN: Nie muszę chyba mówić, że bardzo lubię gry fabularne firmy **FASA**: **Shadowrun**, **Earthdawn** i **MechWarrior**. W ciągu wielu lat mojej fascynacji RPG grałem też w wiele innych systemów. Lubię utrzymywać tak ścisły kontakt z innymi grami, jak tylko się da. Podoba mi się **DC Heroes** (wspomnianej wcześniej firmy **Mayfair Games**), który jest niesamowicie prosty, a mimo to pozwala na rozegranie niemal wszystkiego, a poza tym wspaniale przedstawia komiksowych bohaterów. Przez wiele lat grałem w **AD&D** i cenię je (być może to nostalgia?) za absolutną prostotę.

MiM: I ostatnie (choć nie najmniej ważne) pytanie: czy są jakieś pytania, na które chciałbyś odpowiedzieć, a których nie zadaliśmy?

BN: Nic nie przychodzi mi do głowy. Wyczerpały mi się wszystkie odpowiedzi.

MiM: Dziękujemy bardzo za poświęcony nam czas i życzymy wielu sukcesów.

BN: Nie ma za co i nawzajem!

ZEW CTHULHU

było, gdyby coś takiego częściej się działo“. Tego samego wieczora, kiedy przeczytałem tę pocztówkę zadzwonił, do mnie Łukasz Pogoda i powiedział, że ma pytania na nowy konkurs Cthulhu i „czy przypadkiem by się nie przydały“. Widząc w tym jednoznaczny ingerencję istot Mitów, dziękując Łukaszowi za pytania, ogłaszam niniejszym:

DRUGI KONKURS CTHULHU

tym razem pod nieprzejednanymi auspicjami Łukasza M. Pogody czyli...

RADOSNY KONKURS CTHULHU Z HACZYKIEM

(tylko co, a może kto jest z haczykiem?
Cthulhu czy konkurs – zgadnijcie sami).

Co w nagrodę? Tym razem podstawka do Cthulhu 1990, która ukaże się już wkrótce.

A oto radosne pytania Łukasza do radosnego konkursu o Cthulhu z haczykiem (szkoda, że Cthulhu nie jest radosny, ale przyjdzie czas i na jego radość – he he)

Pytanie pierwsze. Co łączy ducha i goryla w grze Zew Cthulhu?

Pytanie drugie. W jakiej książce można znaleźć inną wersję przekładu na polski słynnego dwuwiersza o śniącym Cthulhu?

Pytanie trzecie. W gotyckich powieściach grozy wampiry pierwotnie zamieszkiwały nie Transylwanię, a Styrię. W jakim opowiadaniu Brama Stokera wymienione zostały oba te regiony? (Zostało ono wydane po polsku. Dla ułatwienia podam, że pojawia się w nim także Drakula).

Pytanie czwarte. Tłumacze, a może redaktorzy polskiej wersji podręcznika głównego do gry Zew Cthulhu nie zauważyli, że pewną książkę, którą w oryginale zacytowano przy opisie jednego z monstrów, także wydano w Polsce i tego faktu nie zaznaczyli. O jaką książkę i jaką istotę (istoty) chodzi?

Oczywiście czekam na odpowiedzi na kartkach pocztowych, z doklejonym kuponem, który powinien się znajdować w rogu strony. Czekam do końca lutego.



KONKURS TEN JEST CHRONIONY ZNAKIEM STARSZYCH BOGÓW

Przejdźmy dalej. Zaczynam Od Was dostawać bardzo ciekawe listy. Pytacie o rzeczy interesujące i widać, że mamy już kilku naprawdę dobrych Keeperów do ZC. Proponuję założyć Forum Cthulystów, gdzie rozważalibyśmy Wasze zapytania na temat prowadzenia ZC i nie tylko. Piszcie już listy na następny miesiąc. Proponuję temat taki: Kraina Snów. Jak to odgrywać? Jak wygląda? Czy jest to jedna spójna kraina, czy kilka odrębnych? Pora dnia? Magia, itp., itd. Opowiem Wam przy okazji, jak wygląda ona według podręcznika do Dreamlandów. Zapraszam.

...PISKI Z ZAGRANICY

Nocturnum: Long Shades wydaje się być odpowiedzią Chaosium na produkcję Pagan Publishing pt. Delta Green (o którym pisałem w poprzednim Skrócie). Nocturnum to kampania osadzona w 90 latach naszego wieku i dotyczy tajemnych szachrajstw, jakich dopuszcza się nowa, konspiracyjna rasa Nocturnum. Pożyjemy zobaczymy. Nawiasem mówiąc, to nie wydaje tego Chaosium, a Fantasy Flight Games – firma z licencją od Chaosium.

W grudniu poprzedniego roku wyszły przygody w Arkham Country (Adventures in Arkham Country) – pięć przygód rozgrywających się w miłośkich sceneriach Miskatonic, Kingsport, a nawet Dunwich.

Dla wszystkich, którzy mają dostęp do Internetu, podaję adres, gdzie można poczytać o Delta Green: <http://www.delta-green.com>.

A teraz coś specjalnego, czyli odpowiedź na krótkie, a za razem mrozące mózg w uszach pytanie:

CO TO JEST HORROR W ORIENT EKSPRESIE?

Krótko mówiąc, jest to najlepsza kampania RPG, jaka kiedykolwiek ujrzała światło dzienne. Na czym ta wspaniałość niby polega? Po pierwsze, fabuła. Przygody są rzeczywiście trudne i stawiają

przed graczami wysokie wymagania. Łatwo wszystko popsuć głupim dowcipem albo nie przemyślanym posunięciem. Podczas kampanii Badaczom przychodzi rozwiązywać zagadki niepodobne do niczego, co kiedykolwiek widzieliście na oczy w grach RPG. Musi tu współdziałać logika i pomysłowość. Ostrożność i ryzykanctwo. Musicie mi zawierzyć – zrozumiacie, że przykładów podawać nie mogę, bo potem drużyny będą oszukiwać. Hmm... No dobra. Np. Gostek zna pewną tajemnicę, ale nie zdradzi jej graczom, gdy będą go przekupywać, straszyć, torturować... Zdradzi ją tylko wtedy, gdy powiedzą: „Echh... Widzimy, że szanowny pan, jak i my, miał dziś ciężki dzień. Co powiedziałby pan na filiżankę herbaty w jakiejś cichej kawiarni? Akurat się wybieramy, a pańskie towarzystwo niewątpliwie dodałoby uroku temu wieczorowi“. Rozumiecie? Przygody są, mówię na to, bardzo „życiowe“. A przez to trudne. Tak trudne, że sugeruje się, żeby gracze zrobili po dwie, trzy postacie na początku i w razie co włącza się do gry „rezerwe“. Po drugie: sceneria. Cała kampania opiera się na wyprawie Badaczy Orient Ekspresem z Paryża do Konstantynopola. W co wspaniałych miastach Badacze opuszczają pociąg i myszkuje po nieznanym zaułkach realizują scenariusz. Tu powiedzcie mi, że chodzi o zebranie do przysłowiowej kupy, pewnej złowieszkiej figurki, której części porzucane są po całej Europie. Jest jeden haczyk... He he... Nie byle jakie są to miasta. Mówią Wam coś nazwy: Mediolan, Wenecja, Paryż, Zagrzeb, Belgrad, Sofia, Konstantynopol? Wyobrażacie sobie? W każdym mieście inny folklor, inni ludzie, inne reakcje. Raj dla drużyny i Strażników. Po prostu RAJ!

Po czwarte: wydanie. W komplecik: szereg książek do kampanii, pierwsza opisująca wszystko ogólnie (folklor miast, ekspres i jego urządzenie, streszczenie przygód), następne opisujące przygody, jedna z handoutami i jedna z BNami. Ponadto schemat pergaminów, makietka (na osobnych kartach wyrysowane wagoniki; jeden kartonik – jeden wagonik) całego pociągu (świetnie gra się legudkami, czyli ludkami z klocków Lego), papierowa figurka w częściach, żeby było wiadomo, który Badacz taszczy części za drużyną, plakat, śliczne paszporty dla Badaczy do wypełnienia.

Po piąte: jest jeszcze jedna rzecz. W Orient Ekspres można swobodnie grać nie tylko pod systemem ZC. Uważam, że OE w Wampirze spisze się świetnie (zwłaszcza że spotyka się tam wampiry). Podobnie w Wilkołaku, Mage'u, Ravenloftcie, Shadowrunie przy odrobinie makijażu. To jest potężny atut tej kampanii – a ręczę Wam – mieć ją warto.

Po szóste: OE to gigantyczna kopalnia pomysłów. Każda przygoda jest pełna nowinek RPGowych.

Po siódme: „O żesz cholera! Ile to kosztuje!“ I na to jest metoda. Osobiście tak to rozwiązałem. Po prostu składa się cała drużyna – 5 osób – po 20 zł. Dużo? Wcale nie! Więcej osób – mniej kasy. Wystarczy zrezygnować z jednej książki. Zabawy, i to najprzejdniejszego gatunku, jest kupa i żałować na pewno nie będziecie. Namówcie więc swojego Mistrza Gry i złóżcie się.

Możecie pomyśleć, że polecam Wam to wszystko, bo pracuję dla MAGA i reklamuję, żebyście pokupowali. Cóż powiedzieć – nie jest to zupełnie prawda. Kasy mi od tego nie przybywa, ani niczego. Po prostu pokazuję Wam, że to, iż OE wyszedł w Polsce należy do jednego z największych wydarzeń w naszym RPG. OE jest dla dodatków RPG jak Necronomicon dla reszty tomiszcz mitologicznych, jak Mont Everest dla Himalajów, jak Empire State Building dla reszty drapaczy chmur, jak homo sapiens dla reszty zwierzęcego, jak kobieta dla procesu stwarzania (hi hi). Dobrze poprowadzony Orient Ekspres to przeżycie na miarę całej Waszej przygody z RPG. Szkoda, że nie mogę Wam pokazywać ocen, jakie zbierał OE w zachodnich pismach, ale wyobraźcie sobie, że brakowało chłopakom skali!

Ja przymierzam się do ponownego rozpoczęcia prowadzenia tej kampanii. Raz już to robiłem, kiedy miałem ją jeszcze po angielsku. Sprowadziłem sobie parę lat temu, za milion dwieście tysięcy złotych. Nie skończyłem przygód. Tym razem skończę. Jeśli podczas prowadzenia będzie mi wpadało coś do głowy – podzielę się z Wami w jakimś raporcie z placu boju.

A tymczasem, pomimo obrzydliwej obecności znaku Starszych Bogów w tym tekście, ośmielę się zakrzyknąć:

Niech Gwiazdy Będą w Porządku!

ZEW CTHULHU

Łukasz M. Pogoda

Był sobie raz na zawsze Wielki Cthulhu

Stawiam zieloną kredkę kreskę za kreską. Kolejne pociągnięcia uwypuklają szczegóły anatomii mojego Jedyne Pana i Władcy. Odkładam zielony ołówek i sięgam po czerwony. Powolnymi, kolistymi ruchami koloruję jedno z Jego oczu, wspaniałą źrenicę, płonąca wiedzą i mocą.

- Jak tam nasz pacjent, siostrzo?
- W normie, panie doktorze. Niestety, brak poprawy...
- Siostrzo, dlaczego siostra dała mu przybory do rysowania i jakiś zeszyt, a może raczej książeczkę do kolorowania, pomimo mojego wyraźnego zakazu wręczania mu jakichkolwiek przedmiotów?
- Papier... Ale co... Ależ panie doktorze, ja nic nie dawałam...
- I co to za walizka!? Proszę zawołać sanitariuszy! Na razie musimy mu to zabrać, a potem porozmawiamy!

Natępne głosy maluczkich, dochodzące zza drzwi, burzą nieco mój spokój i skupienie, ale nie przerywam pracy, gdyż jej koniec jest już bliski. Drzę z niecierpliwości, coraz bardziej nerwowo poruszając kredką. Zaczynają mnie już boleć oczy od ciągłego wpatrywania się we wzór pokrywający kartkę papieru. Nie mogę jednak się pomylić, bo godziny pracy pójdą na marne. Dlatego przerywam na chwilę malowanie i bezmyślnie zaczynam wodzić wzrokiem po otaczającym ryciny tekście.

Omawiałem różne aspekty gry *Zew Cthulhu*, ale jak dotąd ani razu nie zastanawiałem się, dlaczego ten system jest aż tak popularny. Może niektórzy czytelnicy pamiętają, że „Magia i Miecz” na początku tego roku donosiła, iż *Call of Cthulhu* zostało uznane przez czytelników angielskiego czasopisma „Arcane” za najpopularniejszą grę fabularną. Nie wiem, na ile miarodajne są to dane i jak mają się one do polskiej rzeczywistości, podejrzewam jednak, że i w naszym kraju rzeczona gra cieszy się znacznym powodzeniem (można jeszcze przypomnieć, że kilka miesięcy temu *Chaosium* otrzymało nagrody „Origins” w kategoriach „najlepszą przygodę” oraz „najlepszą prozę związaną z gramami”). W każdym razie *Zew Cthulhu* – nie mylić z opowiadaniem pod tym samym tytułem – ma w świecie wielu oddanych miłośników, chyba nawet więcej niż klasyczne *AD&D*.

Nasuwa się tylko pytanie, czy wszyscy aż tak kochamy Wielkich Przedwiecznych, że sięgamy po *Zew Cthulhu*? A nawet jeśli wydają się nam oni głupi, to może po prostu lubimy się bać? Może i tak, może i nie. Zastanawiałem się nawet czy nie wypytać znajomych, albo czy nie rozpisać ankiety (w sieci Internet), która pomogłaby odpowiedzieć na to pytanie. Jednak nie czytując sieciowych list dyskusyjnych i będąc człowiekiem z natury leniwym, nie uczyniłem tego. Postanowiłem zatem określić samodzielnie przyczynę niewątpliwie popularności naszej ulubionej gry.

W czasie, jaki minął od 1981 roku, kiedy to ukazało się pierwsze wydanie *Call of Cthulhu*, stała się ona czymś w rodzaju instytucji. Na rynku pojawiło się wiele nowych gier, o których już nikt dziś nie pamięta, powstało (i odeszło w niepamięć) sporo nowych prądów literackich, a system ten wciąż trzyma się krzepko, będąc chyba jednym z najlepiej znanych na całym świecie. Z pewnością pomogła w tym liberalna polityka *Chaosium*, dzięki której powstało do niego wiele dodatków, wyprodukowanych przez innych wydawców. Nawet *Games Workshop*, dziś figurkowy gigant, w czasach gdy łaskawym okiem patrzono w tej firmie na RPG, wyprodukował parę rzeczy do *Call of Cthulhu*.

Autorzy *Zewu*... chyba nie starali się dotrzeć do najmłodszych adeptów RPG, dzięki czemu system ten nie jest za bardzo ugrzeczniony i wygładzony, jak chociażby przygody do *AD&D*, dotychczas wyjątkowo cukierkowate. Nawet *Ravenloft*, przez niektórych bardzo lubiany, wydał mi się w czasie lektury *Realms of Terror* zupełnie nijaki. Nawiasem mówiąc, już niedługo, panie i panowie, we wszystkich zapomnianych krainach poleje się Krew z dużej litery. W każdym razie, *Zew Cthulhu* – moim zdaniem – daje więcej satysfakcji może nie tyle starszym, co bardziej doświadczonym graczom.

A dzieje się tak również dlatego, że dla osób, którym bliska jest twórczość Howarda Phillipsa Lovecrafta i współczesnych mu naśladowców, omawiana gra ma wiele uroku. Dodaje ona blasku wszystkiemu, o czym dotychczas mogliśmy tylko przeczytać, gdyż teraz na dodatek możemy stać się tego częścią. Ale wszelkie historyczne odnośniki, nawiązywanie do powszechnie znanych i nieznanymi faktów historycznych i umieszczanie fikcyjnej akcji w rzeczywistych plenerach to nie tylko gra cytatów dla studentów historii, którą przecież czasem się staje, ani naśladownictwo mistrza, który często sam mieszał prawdę z fikcją.

Obecność w przygodach do *Zewu Cthulhu* elementów świata znajomego graczom wydatnie pomaga im stać się częścią rzeczywistości gry, co jest prawie niemożliwe np. w grach fantasy, rozgrywanych w abstrakcyjnych i całkowicie sztucznych realiach. A oczywiście im bardziej uczestnicy zaangażują się w grę, tym bardziej będzie ich dotyczyć wszystko, czemu ulegają ich postaci. I tym lepszy będzie efekt wszystkich starań Strażnika.

Na dodatek wcale nie trzeba lubić Lovecrafta, aby lubić grę *Zew Cthulhu*. Wystarczy tylko spojrzeć na bestiariusz w głównym podręczniku. Są w nim obecne duchy i wampiry (ukłon w stronę czytelników gotyckich powieści grozy), goryle (dla miłośników Tazana), a obok tej całej menażerii znajdziemy także fantastyczne światy (dla śpiochów, którzy zaspali i wciąż śnią o słodkich krainach rodem z *AD&D*). W każdym razie każdy może tam znaleźć coś dla siebie, nie tylko (a może trzeba raczej powiedzieć „także”) macki. I tu autorzy *Zewu Cthulhu* zdobywają kolejny punkt.

Przy okazji przychodzi mi na myśl, że nie tylko Wielcy Przedwieczni, ale wszelkie duchy, żywe trupy i inne monstra swoją fikcyjnością pomagają graczom zawiesić na chwilę swoją niewiarę i oddać się rozrywce. Na co dzień często boimy się wędrować późną porą pustymi ulicami miasta i rozglądamy się wokół siebie, gdy nawiedza nas prawdziwy strach. Jednak nie przeskądza nam to wpatrywać się pół godziny później w ekran telewizora, oglądając jakiś thriller z psychopatą w roli głównej. Wszelkie elementy nadnaturalne w *Zewie Cthulhu* utwierdzają nas w przekonaniu o umowności świata gry. Jednak nie są one niezbędne, bowiem rzeczywistość może być również przerażająca. Wystarczy sięgnąć do klasyki grozy – chociażby do utworów Ambrose’a Bierce’a, rozgrywających się w czasie wojny secesyjnej, które w Polsce zostały wydane w zbiorze „Jeździec na niebie” (choć są one



ZEW CTHULHU

bardzo ponure, polecam). Utwory te udowadniają, że nie trzeba uciekać się do Wielkich Przedwiecznych, aby poczuć grozę, jaką tchnie wszechobecny wszechświat. Niektóre cyniczne opowiadania Bierce'a pokazują okropności nie zatrudniając do tego żadnych ewidentnych psychopatów lub potworów o czarnej i oślizgłej skórze. Nawet zgoła normalny człowiek sam w sobie potrafi być brutalną bestią, co udowadnia nam prawdomówny i zgorzkniały Bierce, a co dopiero Wielcy Przedwieczni.

Niestety, opowieści rozgrywane pod sztandarem gry *Zew Cthulhu* rzadko noszą znamiona rasowych opowieści grozy, w których wszystkie elementy podporządkowane są budowaniu atmosfery zagrożenia. Przynajmniej część czytelników opowieści Lovecrafta dzieliła z ich bohaterami uczucia strachu i osamotnienia. Grupa dobrych graczy może tego strachu doświadczyć dzięki oddanemu Strażnikowi, ale w grze nader często ten motyw jest zastępowany przez elementy groteskowego humoru i jeszcze bardziej groteskowego splattera, któremu towarzyszą odgłosy rwania mięsa i chrupnięcia pękających stawów.

Nader często przygody dla *Zewu Cthulhu* są kombinacjami wątków detektywistycznych i przygodowych, podanych w tej właśnie kolejności. Najpierw nasi Badacze podążają tajemniczymi tropami, odkrywając straszne sekrety, a potem stają twarzą w twarz z bohaterami negatywnymi. W efekcie Odkrywczy zachowują się jak brygada młodych Indiana Jonesów lub Sherlocków Holmesów.

Widzieliście reklamy *Orient Expressu*? Ta ogromna kampania została przygotowana dokładnie według tego schematu. Nawiasem mówiąc, nie mam zamiaru psuć nikomu apetytu na ten dodatek, gdyż jego prawdziwa siła leży w czym innym. Zastosowany tu schemat może mi się podobać lub nie, jednak trudno nie docenić niesamowitych, makabrycznych pomysłów jej autorów i cudownych możliwości, jakie dają Strażnikowi ciasne, klaustrofobiczne wnętrza pociągu. Szczególnie jeśli jest to z pietyzmem opisany Simplon-Orient Express. Aby nie być dwulicowym, muszę dodać, że jako tłumacz jednej z części *Orient Expressu* jestem także osobiście zainteresowany sukcesem tego legendarnego dodatku (no cóż, wszyscy musimy jakoś zarabiać na codzienny chlebek i mleczko).

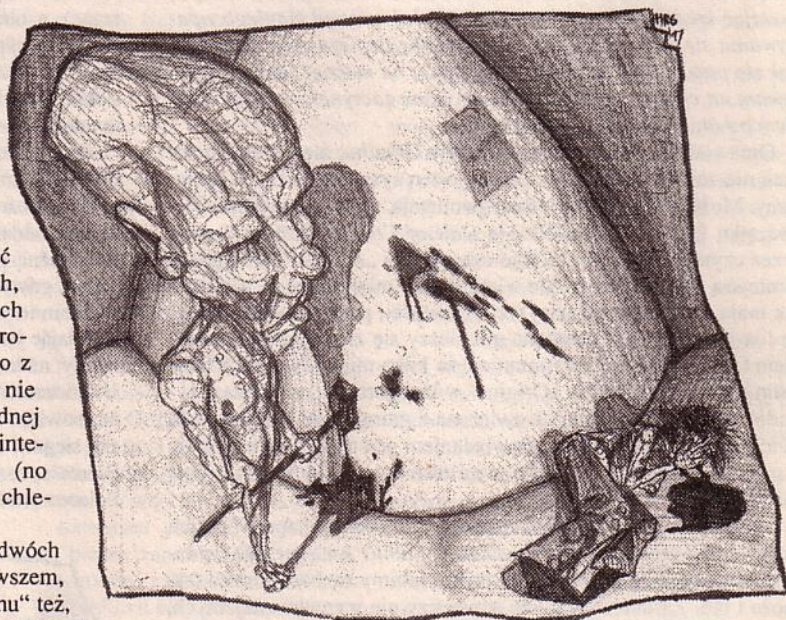
Na domiar złego, powyższy zarzut dotyczy nie dwóch czy trzech książek, ale ogromnej ich liczby. Owszem, „Świątynia zagłady“ była zabawna i „Piramida strachu“ też, bowiem odpowiadające tym filmom gatunki również niosą w sobie duży ładunek dobrej rozrywki. Niestety, nie są one ani grozą, ani horrorem, a co za tym idzie, nie jest to horror w wydaniu Howarda Phillipa Lovecrafta.

Zazwyczaj zarzucam grze *Zew Cthulhu*, że jej świat odstaje od literackiego pierwowzoru. Pomimo że ma ona wspaniały i cudowny klimat, jej twórcy zazwyczaj mijają się z punktem widzenia Lovecrafta o całe mile (przypomnijmy sobie choćby bestiariusz). Panowie z *Chaosium*, choć odwalili kawał świetnej roboty i z upodobaniem przyozdabiają frontyśpis wszelkich książek do wspomnianego systemu podobizną HPL, tworzą przygody przypominające raczej pastisze autorstwa jego naśladowców. Co, jak widać, wcale nie szkodzi popularności gry, którą tu wytrwale się zajmujemy.

Jeden z moich przyjaciół, również zagorzały miłośnik *Zewu Cthulhu*, czytając roboczą wersję tego artykułu stwierdził, że pozorna bliskość literatury i gier fabularnych jest tylko złudzeniem, bowiem gry uwypuklają wszystko, co literatura odrzuca. I trudno mi się z tym stwierdzeniem nie zgodzić – chociażby dlatego, że im uważniej czytamy utwory Lovecrafta, tym częściej dochodzimy do wniosku, iż chcąc prowadzić całe kampanie nie możemy traktować Odkrywców tak, jak mistrz z Providence traktował bohaterów swoich tekstów. I dlatego słabość systemu polegająca na odbieganiu od wizji Lovecrafta musimy czasem zignorować (i tak drażni ona tylko takich purystów jak ja). Może tak musi być, skoro HPL nienawidził jakichkolwiek gier.

Aby nie być gołosłownym, zacytuję jego list do Jamesa F. Mortona z 3 lutego 1932, w którym napisał, że wszelkie gry i rozrywki umysłowe, jak i zabawy na wolnym powietrzu są „w swoich najlepszych wydaniach po prostu produktami ubocznymi nadmiaru umysłowości, którego ja nie mam honoru posiadać. W swoich najgorszych postaciach są one, oczywiście, prostymi drogami ucieczki dla osób obdarzonych zbyt słabo wyważonym wycuciem perspektywy, co nie pozwala im rozróżniać rzeczy błahych od istotnych dla sprawy“. A jeszcze w tym samym roku, w październiku napisał do twórcy Conana tak: „...czuję, że mam całkiem dobry powód, aby wierzyć, że gier i sportów nie należy zaliczać do głównych fenomenów życia“.

Nie wiem, co powiedziałyby Howard Phillips Lovecraft na temat gier fabularnych, wydaje mi się jednak, że je także uznałby albo za marnotrawstwo czasu, albo talentów literacko-narracyjnych. Dajmy zatem spokój samotnikowi z Providence, skoro los splatał mu figla, czyniąc go duchowym ojcem nie tylko kilku gier fabularnych (oprócz *Zewu Cthulhu* mamy jeszcze *Cthulhupunk* do GURPSa, a w starych wydaniach książek do *AD&D* też można znaleźć jakieś odwołania do Mitów



Cthulhu), ale także karcianej, co najmniej trzech gier planszowych (*Arkham Horror Chaosium* z 1987 roku, *Dark Cults* oraz planszowej wersji *Illuminati Steve Jackson Games*) i wielu gier komputerowych zawierających mniej lub bardziej bezpośrednio odniesienia do Mitów Cthulhu („Alone in The Dark“, „Quake“, czy też „Shadow of the Comet“).

Wróćmy zatem do głównego nurtu naszych rozważań. Jak już wspominałem, rozgrywając całe kampanie musimy trzymać swoje krwiożercze instynkty na wodzy, więc tworząc scenariusz kolejnej opowieści zazwyczaj pamiętamy o zostawieniu Badaczom choćby jednej furtki do sukcesu, który pozwoli im przeżyć, a tym samym przejść do nowej historii. Niestety, takie posunięcie niewątpliwie osłabia siłę uderzeniową każdej przygody, ponieważ im łatwiej będzie bohaterom przeżyć, tym słabiej odczują grozę ich posiadaczy. I dlatego lepsze wydają mi się pojedyncze historie, takie „jednostrzałowe“ przygody, które nie zawsze muszą się zakończyć pomyślnie.

Mając to na uwadze zastanawiałem się, co daje lepsze efekty – rozgrywanie pojedynczych historii, czy też prowadzenie całych kampanii, albo po prostu serii kolejnych przygód z tymi samymi Badaczami w roli głównej.

Dla mnie osobiście pytanie to o tyle wiąże się z powyższymi rozważaniami, że chętnie wracam do *Zewu Cthulhu* jako gracza, aby zabawić się w jakąś krótką przygodę. No, może lepiej powiem, że wracałbym, bo takie okazje nie nadarzą się zbyt często. Może właśnie dlatego *Zew Cthulhu* wydaje mi się grą, do której się czę-

ZEW CTHULHU

sto i chętnie wraca, co chyba świadczy o niej jak najlepiej. Zawsze możemy ją zdjąć z półki, aby zdmuchnąć kurz z okładki i poprowadzić jakąś „niedzielną” przygodę, zupełnie niepowtarzalną i zupełnie bez związku z innymi historiami lub systemami, którymi się w bieżącej chwili pasjonujemy. Nowych bohaterów można przy tym szybko i łatwo wygenerować, często nie przykładając do nich dużej wagi, a w czasie gry także się do nich nie przywiązując, ponieważ i tak zazwyczaj kończą jako mielone. Siadamy przecież do gry nie po to, aby rozpocząć długą przygodę z nową postacią, ale aby przez chwilę побыć w napięciu i zaznać nieco szaleństwa.

Oczywiście, takie podejście przeczy prawie wszystkiemu, o czym trąbię na lewo i prawo, ale muszę przyznać, że lubię czasem postąpić wbrew temu, co nakazuje rozsądek, aby w trakcie rozgrywki zrobić coś totalnie głupiego lub szalonego. W *Zewie Cthulhu* efektem takiego posunięcia prawie na pewno będzie śmiertelne zejście postaci, ale czyż nie przyjemnie jest czasem skończyć się efektownie, w blasku chwały? Albo chociaż w przerażający sposób? A poza tym gra będzie bardziej przypominała Lovecrafta i jego historie, nader często kończące się tragicznie. Zgodnie z motto: „Porzućcie wszelką nadzieję wy, którzy tu wchodzić!” „Porzućcie wszelką nadzieję wy, którzy zaczynacie nową przygodę!”

Jednak krótkie przygody w *Zewie Cthulhu* wcale nie muszą zawsze kończyć się krwawą jatką, gdyż takie postępowanie zabija wszelką grozę – śmierć jest ostateczna, a zimne ciała niewiele obchodzi los Wszechświata. Poza tym nie dlatego wydają mi one się ciekawsze, że w przerwie między tłuczeniem orków a atakiem smoków możemy taką „jednostrzałówkę” przygotować szybko, nieomal na kolanie.

Dobra przygoda na jeden raz powinna być opracowana z uwagą i dbałością o detale czasem nawet większą niż cała kampania, którą przecież zawsze możemy między jednym a drugim spotkaniem poprawić. Do krótkich historii warto czasem przygotować choćby cały zestaw gotowych postaci, specjalnie zaprojektowanych nie tylko pod kątem opowieści, ale i uczestników. Wspominałem zresztą o tej metodzie w poprzednim artykule poświęconym grze *Zew Cthulhu*.

Na korzyść krótkich przygód, rozgrywanych w ciągu jednej, najdalej trzech sesji i uwieńczonych wstrząsającym, choć niekoniecznie śmiertelnym finałem, przemawia jeszcze jeden argument: jest nim logika postępowania postaci. Gracze, a raczej ich postaci pchające się w każde możliwe kłopoty, to istni szaleńcy. Pomyślcie, ile razy możemy spotkać się z horrorem? Ile razy narazimy swój biedny mózg na traumatyczne przeżycia? Trzeba mieć naprawdę nie po kolei w głowie, aby wciąż szukać kłopotów. I stwierdzenie to sprawdza się nie tylko w większości kampanii rozgrywanych w *Zewie Cthulhu*, ale także w wielu grach należących do innych gatunków (choćby fantasy).

Właściwe motywowanie bohaterów – w przekonująco i realistyczny sposób, bez umowności mającej na celu tylko i wyłącznie zainicjowanie nowej przygody – często sprawia prowadzącym kłopoty. Dlatego czasem lepsze są pojedyncze historie, bowiem nie uwierzę, że ciągle te same postaci będą „przypadkiem” wpadały w coraz to nowe kłopoty zaraz po uporaniu się z poprzednimi. Ale jeśli już tak bardzo chcemy, aby w kolejnych historiach mogli uczestniczyć ci sami Badacze, to warto zasugerować uczestnikom zabawę, by tworząc drużynę od razu określili przyczyny, dla których ich postaci wciąż będą uganiały się za Wielkimi Przedwiecznymi. Odkrywczy naszych uczestników mogą (przykładowo) tworzyć grupę sceptyków, którzy tropią Mity, pragnąc dowiedzieć, że są one iluzją lub oszustwem. Słyszałem kiedyś o graczach, którzy przez całą przygodę twierdzili, że nie wierzą w istoty nadnaturalne, a wszystko co widzą, to halucynacje. Być może Badacze-sceptycy, gdy okaże się, że tkwili w błędzie, zniechęcą Mity i zaczną z nimi walczyć, aby zniszczyć dowody przemawiające na ich niekorzyść, ale to już zupełnie inna historia.

W innych wypadkach Odkrywczy mogą zostać dziennikarzami gazet brukowych, na każdym kroku wążącymi za sensacją, albo szalonymi zbawcami świata, chroniącymi maluczkich przed zgnilizną Wielkich Przedwiecznych, chociaż ten ostatni pomysł jest akurat tak głupi, jak powieść „Władcy podziemi” Briana Lumleya,

gdzie występują postaci tego rodzaju – polecam ją jedynie miłośnikom naiwnej i mało strasznej literatury „kutylustycznej”.

Pomimo że w *Zewie Cthulhu* krótkie, pojedyncze przygody udają się wyjątkowo dobrze, jestem świadomy ich najbardziej oczywistych ograniczeń: graczom, gdy będą zmuszani do ciągłego „przesiadania się” z jednego bohatera na drugiego, szybko wyczerpią się pomysły na dobre postaci. Z pewnością ucierpi też na tym sposób, w jaki grają, i stopień, w jakim potrafią się wczuć w swoją postać. Pewnie, że rozgrywka nie musi od razu zmieniać się w jakąś psychodramę albo seans psychoanalizy; wystarczy, że pobawimy się w aktorów-amatorów, choć każdy aktor powinien grać realistycznie, z oddaniem i wyczuciem chwili.

Gracz „niedzielnym”, zasiadającym do rozgrywki w *Zew Cthulhu* od święta, z tą samą przyjemnością wcieli się w nowego Badacza, co w „używanego”, ponieważ o poprzednich przygodach tego drugiego już dawno zapomniał (a w każdym razie nie pamięta już emocji, jakie przeżywał w trakcie przygody rozegranej pół roku temu). Zupełnie inne odczucia będą mieli gracze odgrywający swoich bohaterów często i regularnie. Poza tym kolejni nowi Badacze nie będą mieli tej wiedzy o Mitach, którą już posiadli ich poprzednicy – a tym samym uczestnicy – w trakcie poprzednich rozgrywek. Na czas każdej rozgrywki możemy swoją znajomość Mitów odłożyć na półkę, jednak nie zawsze będziemy potrafili kierować naszym bohaterem w sposób naturalny, wiedząc, że za chwilę stanie się coś strasznego (o czym oczywiście postać nie wie, gdyż pewnie jest to jej pierwszy kontakt z Mitami). A na dodatek istnieje duże prawdopodobieństwo, że – wiedząc, iż Strażnik nie gra z nami fair – wcale nie będziemy się wysilać w czasie rozgrywki, skoro i tak mamy marne szanse na przeżycie przygody w jednym kawałku.

Przy okazji, skoro już wspomnieliśmy o uczeniu się czegośkolwiek, to musimy wskazać kolejną (niestety!) wadę pojedynczych opowieści. W czasie kampanii nasi bohaterowie zdobywają nie tylko doświadczenie w obcowaniu z Wielkimi Przedwiecznymi, ale też kolejne umiejętności, czasem przedmioty lub jeszcze rzadziej czary. I oczywiście szaleństwo, ale nie ma róży bez kolców. Natomiast nowi bohaterowie są prawie zawsze tacy sami, pozbawieni większości tych indywidualnych cech, które każda postać nabywa dopiero w trakcie gry.

Trudno się upierać przy jednym stylu prowadzenia gry *Zew Cthulhu*. Ci, którzy lubią, albo po prostu mogą regularnie zostawać Strażnikami, i tak pewnie będą prowadzili kampanie, inni zaś poprzestaną na krótkich przygodach. Można do tej kwestii podejść w jeszcze inny sposób, w pewnym stopniu łącząc zalety obu koncepcji.

Żałóży, że przeznaczeniem Badaczy jest dokonanie czegoś ważnego, co mają uczynić w czasie jakiejś krótkiej kampanii lub serii opowieści, uwieńczonej spektakularną przygodą finałową. Przez ten czas chroni ich opatrność – może nie przed szaleństwem, ale z pewnością przed śmiercią (chyba że zrobią coś kretyńskiego, na przykład: „Strzelam z pistoletu trzymanego w jednej ręce, w drugą chwytam starą szablę i szarżuję na Subb-Niggurath”. Podobno autentyczne). Po wypełnieniu swojego zadania, gdy logika realnego świata nakazywałaby Odkrywcom dać sobie spokój i wycofać się w cień, aby uprawiać ogródki i niańczyć wnuki, uczestnicy mogą grać dalej, ale już na własną odpowiedzialność. Teraz nie ma co się z nimi cackać – jeśli igrają z ogniem, szukając kontaktu z Mitami na własną rękę, to muszą ponieść tego konsekwencje.

Na koniec warto dodać jeszcze parę słów dygresji o uśmiercaniu Badaczy. Przyjęcie założenia, że bohaterom graczy włos nie może spać z głowy, dopóki zachowują się sensownie, nie jest takie złe, bowiem w ten sposób uczestnicy nie będą zbyt często tracić swoich Badaczy. Mój przyjaciel twierdzi, że zamiast uśmiercać bohaterów lepiej przytłoczyć ich rozmiarami kłęski, co podobno daje dużo lepsze efekty. Możemy nawet zdecydować, że Odkrywczy są zabijani tylko na życzenie, na przykład gdy jakieś postacie znużą się graczom. Wyjątkiem od tej reguły może być chwila rozluźnienia dyscypliny albo punkt zwrotny całej historii – w obu wypadkach nic tak nie trzeźwi Badacza, jak kilka litrów krwi wylanej na jego głowę. Oczywiście, zgodnie z tym, co powiedzieliśmy

ZEW CTHULHU

wcześniej, tak radykalne rozwiązanie osłabi nasze przygody, ale pewnie i tak spodoba się ono przede wszystkim miłośnikom kampanii, w czasie których raczej trudno utrzymać właściwą atmosferę grozy.

I to już właściwie wszystko, co miałem Wam do powiedzenia. Być może nie poruszyłem w niniejszym artykule wszystkich istotnych przyczyn popularności gry *Zew Cthulhu*, a być może niektóre sprawy nieco wyjaśnił Wam wywiad z Lynem Willisem i Sandy Petersenem, którego jeszcze nie miałem okazji przeczytać. W każdym razie *Zew Cthulhu*, choć nie jest pozbawiony wad, w przeciwieństwie do innych gier w konwencji horroru, raczej zamkniętych w ramach swoich realiów, jest niezwykle elastyczny (przynajmniej w swojej warstwie fabularnej). Dzięki temu, w zależności od naszych i graczy preferencji, możemy upodabniać charakter samodzielnie tworzonych historii do najlepszych utworów literackich nie tylko z gatunku *Cthulhu Mythos*. Nie zawsze jest to wskazane, bowiem nader łatwo zbroczyć z właściwej ścieżki, ale łącząc to, co najlepsze w poszczególnych gatunkach, i nie wahając się eksperymentować z różnymi formami naszych opowieści, osiągniemy wyżyny sztuki prowadzenia gier fabularnych.

Wiem, że autor się myli. W pierwszym odruchu wydało mi się, że tok jego rozważań trafił na właściwy tor, jednak nie miałem racji. Twórca tego tekstu jest ślepy na rzeczywistość. Prawdziwą rzeczywistość.

- Szybciej! Dlaczego to tak długo trwało?

- Pacjent spod dziewiątki wpadł w furję...

Przepelnia mnie wdzięczność dla nieznajomego, który przyniósł mi walizkę pełną kredek i gazetę ze wspaniałymi rycinami, przedstawiającymi władców wszechświata. Artykuły w tym magazynie są głupie, lecz, na moje szczęście, otaczające je rysunki niosą w sobie potężną moc. Teraz koloruję te jednobarwne obrazki, gdyż w ten sposób przywołam przedstawione istoty i poproszę je, aby uwolniły swojego sługę z tego więzienia...

Sięgam ponownie po kredkę. Wzrok prześlizguje się po złotych literach wytłoczonych na drewnie ołówka. „Mark Morrison Pencils Company”. Moja ręka znów zaczyna się poruszać po papierze. Uspokoilem się przez tę krótką chwilę lektury, choć niewiele mi ona dała. Spokojnymi ruchami, nie zwracając uwagi na okrzyki zza ściany, stawiam ostatnie linie. Jeszcze kilka kresek i dzieło będzie skończone.

Oblicze Jedynego staje się przestrzenne. Z jego ust, otoczonych wieńcem macek, zaczynają wydobywać się słowa Prawdy. Skupiony, słucham uważnie, ponieważ chcę dokładnie wykonać Jego polecenia. Potem, obserwowany przez Jego płonące oczy, wstaję zza stolika i podchodzę do okna.

- Panie doktorze, jak on...

Dwoma ruchami wyrywam kraty broniące mi dostępu do okna. Okna, które stało się bramą. Wrotami, przez które mogę przejść do dowolnego miejsca na Ziemi. Wrotami, które mogą mnie nawet zaprowadzić skrótem do R'lyeh. Albo do lepszego świata. Pięścią rozbijam okiennicę, nie bacząc na pryskające odtamki szkła. Wspina się na parapet i skacze.

- Zatrzymajcie go! Szybko, nie widzicie, że... Ooooo!!!

- Wezwijcie karetkę... Nie, czekajcie, nie warto. Niech ktoś zadzwoni do kostnicy.



Artykuł ten jest chroniony Znakiem Starszych Bogów.

* Tu mała uwaga na temat cytatu z „Boskiej komedii”. Posiadany przeze mnie przekład Edwarda Porębowicza podaje ten wers w następującym tłumaczeniu: „Ty, który wchodzisz, żegnaj się z nadzieją...”. Nie mam pod ręką innych tłumaczeń tego wspaniałego dzieła i nie wiem, czy czegoś nie pokręciłem. Ale wołę taką wersję, jaką zapamiętałem.

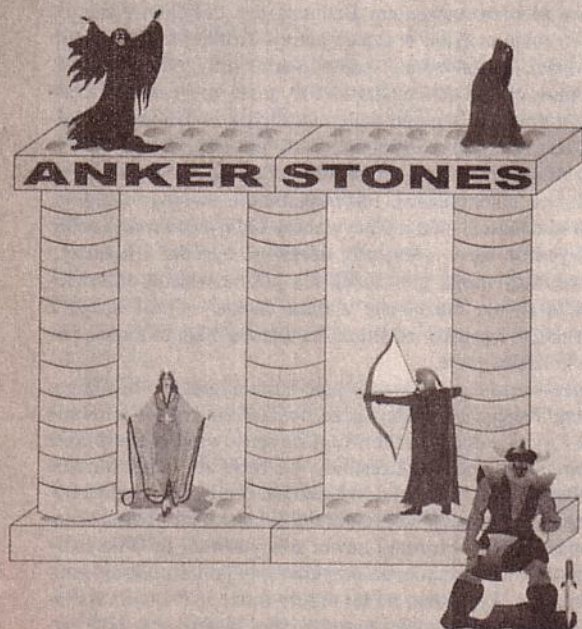
ANKER STONES

Naturalne kamienie konstrukcyjne

Idealne dla pól bitewnych, makiet i oryginalnych budowli

Zestawy od 200 do 1000 elementów.

Elementy w 10 kształtach i 6 kolorach.



Gry oraz kamienie do nabycia w dobrych sklepach oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Informacje: NOVINA 05-806 Komorów ul. M. Dąbrowskiej 6 tel/fax: (0 22) 759 17 64

66

Strategiczna gra planszowa. 7 scenariuszy o różnym stopniu trudności. Ta gra Ci się nie znudził

OSTATNIA WOJNA CESARZY

Front wschodni 1914



Taktyczna gra planszowa z przestrzennym, kartonowym zamkiem. Ponad 100 żetonów - postaci w plastikowych podstawkach, maszyny wojenne, tajne przejścia, gorąca smoła i... czary!

TWIERDZA



No 1
NOVINA

MASZ KŁOPOTY ZE SKOMPLETOWANIEM ARMII? ZAPOMNIJ O NICH!

Księgarnia wysyłkowa „Verbum2“ rozpoczyna wysyłkową sprzedaż wyrobów firmy
GAMES WORKSHOP.

Wpłacając jedyne 5 zł na konto „Verbum2“, Bank Gdański I Oddział Olsztyn
Nr 10401396-20981-136, otrzymasz katalog z pełną ofertą:

Figurek, Kodeksów, Podręczników, Makiet i Farb do systemów bitewnych:

Warhammer Battle

Warhammer 40000

Epic 40000

Necromunda

Warhammer Quest

Gorkamorka

Pamiętaj o podaniu pełnego adresu zwrotnego na przekazie.

W sprzedaży wysyłkowej oferujemy również książki
oraz gry fabularne i karciane do innych systemów.

Oferujemy dogodne warunki płatności, rabaty
dla stałych klientów i przy większych zamówieniach.

NIE ZWLEKAJ!

DAJ SIĘ ZVERBOWAĆ!!!

Księgarnia wysyłkowa „Verbum2“
10-410 Olsztyn, ul. Lubelska 43A

Tel. (089) 5399190 w. 41, fax (089) 5346321

Email: Werbung@polbox.com

<http://polbox.com/w/werbung>

NOWA

KRAINA²₁ GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
Ten, co zwykle

UWAGA!!!
Ponieważ w „Magii i Mieczu”
zabrakło miejsca dla Thruda
Barbarzyńcy – gościnnie „Kraina
Goblinów” użyczyła mu jednej ze
swoich stron.

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

EB – Eliksir Biwakowy, ekstrakt leczniczy używany masowo przez poszukiwaczy przygód.

Echo – dziwne odgłosy dochodzące z pograżonych w ciemnościach dziur i korytarzy. Zupełnie nieszkodliwe do chwili, w której się okazuje, że owo „echo” ma pięć par szponiastych łap i dwie ogromne paszcze.

Eee tam... – typowa opinia wyrażana przez poszukiwaczy przygód, gdy ktoś próbuje ich przed czymś ostrzec („W tej studni mieszka straszny potwór...”, „Nie idźcie na bagna, bo utoniecie...”, „To nie są drzwi tylko okno...”). Bardzo często jest to ostatnia opinia.

Egoista – poszukiwacz przygód, który w zawalającej się właśnie smoczej grocie nie pomaga kolegom wynosić skarbu tylko chce ratować jakąś przykutą do ściany księżniczkę.

Egzekucja – fascynująca impreza folklorystyczna, która nie dla wszystkich kończy się *happy endem*.

Ekologia – nauka propagowana przez monstra i potwory. Ekologia w zawily sposób tłumaczy, że nie powinno się niszczyć przyrody (czyli wzmiankowanych wyżej potworów), gdyż ponoć doprowadzi to do jakichś bliżej niesprecyzowanych, tragicznych skutków. Jest to tak straszna głupota, że nawet nie wszyscy poszukiwacze przygód dają się na nią nabrać.

Ekspert – poszukiwacz przygód, który uważa, że zjadł wszystkie rozumy. Zna się na wszystkim i wszystko wie lepiej. Eksperci nie żyją zwykle zbyt długo. Należy się ich słuchać tylko w jednym przypadku – gdy podchodzą do zamkniętych drzwi mówiąc: „Odsuńcie się. Sam rozbezpieczę tę pułapkę...”. W tym momencie trzeba się niezwłocznie i daleko odsunąć.

Eksperyment – przeprowadzenie serii zaplanowanych działań w celu sprawdzenia jaki przyniosą rezultat. W przypadku poszukiwaczy przygód wygląda to następująco: „Ciekawe co się stanie, jak pociągnę za tą dźwignię...”. Eksperyment tego typu nie jest zwykle powtarzalny.

Ekwipunek – zbiór różnych, niepotrzebnych przedmiotów noszonych przez poszukiwaczy przygód (począwszy od nadgniłej głowy orka, a na parze solidnych wiosel skończywszy). Ekwipunek charakteryzuje się tym, że nigdy nie ma w nim tego, co jest akurat potrzebne.

Elekcja – sposób w jaki poszukiwacze przygód wybierają przywódcę drużyny. Zwykle mamy do czynienia z wolną elekcją (czyli wszystkie chwytły dozwolone).

Eliminacje – początkowa faza turniejów rycerskich. Większość eliminacji polega na całkowitej eliminacji większości uczestników przy pomocy wszystkich dostępnych metod.

Elokwencja – umiejętność, dzięki której poszukiwacz przygód może przekonać

smoka, że bynajmniej nie kradnie mu skarbu, tylko chce przenieść złoto w bezpieczniejsze miejsce.

Errata – mamy z nią do czynienia w momencie, gdy poszukiwacze przygód pokonają w walce jakiegoś okropnego potwora. Mistrz Gry zaczyna się wtedy dokładniej wczytywać w opis stwora i po chwili stwierdza, że bestii zostało jeszcze trochę punktów życia, jest w zasadzie odporna na ciosy mieczy, a tak w ogóle, to można ją zabić tylko siekierką na +13. Uwaga, po pierwszej erracie występują czasem następne.

Eskorta – grupa pomyłonych poszukiwaczy przygód, którzy zamiast zwyczajnie napadać na kupiecką karawanę, postanawiają ją ochraniać narażając życie w obronie cudzych pieniędzy.

Ewolucja – proces, w którego wyniku stworzenia bardziej prymitywne przekształcały się w mniej prymitywne. Według najnowszych badań ewolucja przebiegała w następujący sposób: pluskwa – goblin – łoś – poszukiwacz przygód – poborca podatkowy – paladyn.

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

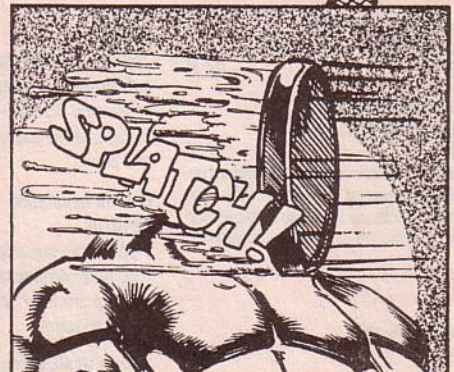
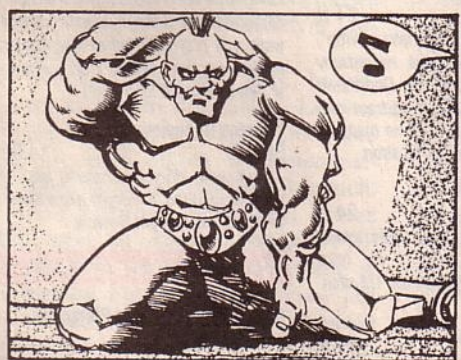
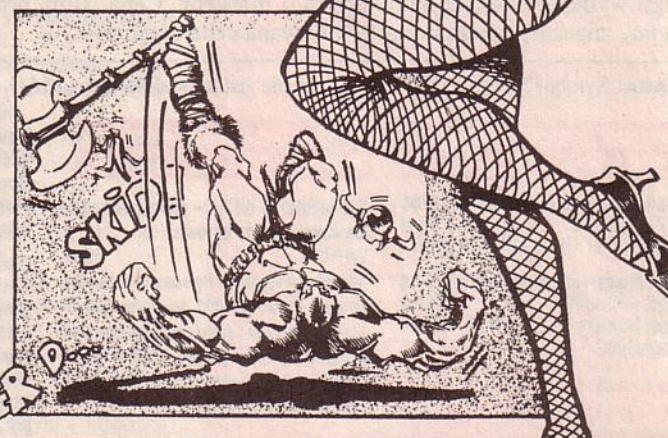
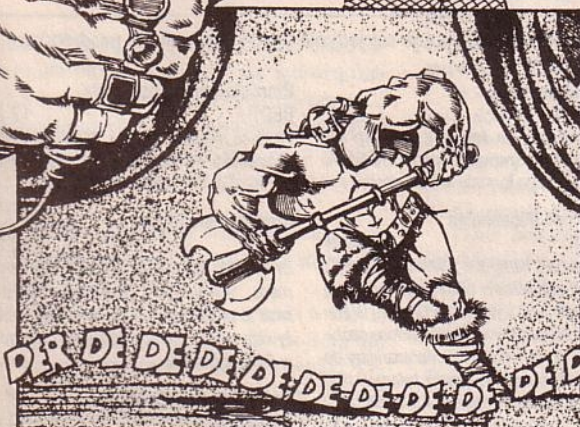
*Trzydzieści sposobów na pokonanie bazyliiszka.
Sposób osiemnasty.*

Po pierwsze należy zlokalizować jaskinię, w której mieszka bazyliiszek. Po drugie trzeba dokładnie zbadać okoliczny teren i odnaleźć wszystkie możliwe wejścia do jaskini. Następnie należy je dokładnie i starannie zamurować. Później pozostaje już tylko czekać jakieś 150 lat. Po upływie tego czasu bazyliiszek z pewnością zdechnie. Metoda ta stosowana jest głównie przez elfy i długowieczne krasnoludy.

PANIE I PANOWIE, MOMENT NA KTÓRY WSZYSCY CZEKAŁIŚMY, OTO ON, MISTRZ SZYBKIEGO DOWCI-PU I CELNEJ ODPOWIEDZI, DZIESIĘĆ TON ORYGI-NALNEGO HUMORU. PROSZE, PRZYWITAJMY OKLA-SKAMI NASZEGO ULUBIENCA! OTOO THRUDD!



© COMEX ARTIST-S.W. '86



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

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

Wszystkie ceny aktualne do
15.02.1998

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

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

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

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

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 7-24
MIM7 – MIM24 3,50 zł
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-49
MIM25 – MIM49 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 50 do numeru 55
PP50 24 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 50 do numeru 52
PK50 13 zł
Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą Cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratorów!!!

LABIRYNT

Labirynt nr 1, nr 2
LB1-2 3,90 zł
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształowy Czas, AD&D), mapy komnat i podłóg. 48 stron.

Labirynt nr 3
LB3 15 zł
Nowe oblicze Labiryntu. 128 stron pełnych bogato ilustrowanych przygód, zawierających pomoce do gry do wycięcia. Kryształowy Czas, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

Labirynt nr 4
LB4 15 zł
Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształowy Czas, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
WHRPG 65 zł

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

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

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

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT 22 zł
Dodatkowe zasady, nowe profesje, czary, magiczne przedmioty oraz kilka fascynujących scenariuszy. Jeden z najciekawszych dodatków do WFRP. 128 stron.

Potępieniec
WHPOT 22 zł
Zbiór najlepszych scenariuszy, pierwotnie opublikowanych w czasopiśmie „White Dwarf” oraz liczne nowe zasady. 104 strony.

Zamek Drachenfels
WHZAD 21 zł
Niezwykle szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Wewnętrzny wróg
WHWEW 22 zł
Wprowadzenie do kampanii pod tym samym tytułem. Szczegółowy opis Imperium, kolorowa mapa formatu A3. 64 strony.

Cienie nad Bögenhafen
WHCBO 16,50 zł
Druga część kampanii „Wewnętrzny wróg”, w której bohaterowie odkrywają machinację potężnego kultu wyznawców Chaosu. Wafere zamieszane są wysoko postawione osobistości... Jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer”. Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

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

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

Szara eminencja
WHSZE 24 zł
Kolejna część kampanii Wewnętrzny Wróg. Bohaterowie znajdują się w Middenheim, w trakcie karnawału... 128 stron.

Żle się dzieje w Kislevie ❖
WHKIS 35 zł
Kolejna część kampanii Wewnętrzny Wróg. Wiele interesujących informacji o Kislevie oraz trzy scenariusze. 144 strony, kolorowa mapa A3.

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 22 zł
Dokładny opis miasta Middenheim, jego mieszkańców i historii. Podręcznik zawiera też pomysły na przygody i jest doskonałym uzupełnieniem „Szarej eminencji”. 96 stron, kolorowa mapa A2.

Czarnoksiężnik Drachenfels
BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczynią się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Detlef Sierck.

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

Śmiech mrocznych bogów
BESMB 15,90 zł
Zbiór opowiadań osadzonych w magicznej rzeczywistości Starego Świata, przedstawiających przygody bohaterów, tak przypadkowych, jak i takich, którzy występują w innych tomach tego cyklu.

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

WŁADCA PIERŚCIENI

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

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie. (MERP)
ŚRRPG 52 zł
Gra fabularna osadzona w realiach świata, stworzonego przez Tolkiena. Bogactwo szczegółów, realistyczne przedstawienie walki, setki czarów. Znaczący Tolkiena uważają ten system za wart polecenia wszystkim miłośnikom jego prozy. 270 stron.

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Stwory Śródziemia

STSRD 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemia i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książek J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

W poszukiwaniu palantira

STWPP 28 zł
Kampania, w której bohaterowie zostają wysłani na poszukiwania potężnych kamieni widzenia. 160 stron.

ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – gra fabularna

ZCRPG 59 zł
Gra fabularna osadzona w świecie opowiadań Howarda Phillipsa Lovecrafta, mistrza grozy z Providence. Niesamowity, niepowtarzalny i jedyny w swoim rodzaju klimat. 240 stron w twardej oprawie, to wszystko czego potrzebujesz aby zacząć grę.

Księga Bestyj

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

Przerażające podróże

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

Księga Strażnika

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

Serce grozy

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

Horror w Orient Ekspresie

ZCORX 100 zł
Jedna z najstojniejszych kampanii w dziejach gier fabularnych. Ponad 260 stron tekstu, mapy, plany, paszporty. Wydanie limitowane!

Księga loda

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

KRYSTAŁY CZASU

Kryształy Czasu – gra fabularna

KCRPG 65 zł
Nowa, poprawiona i znacznie rozszerzona wersja pierwszej polskiej gry fabularnej, opublikowanej pierwotnie w „Magii i Mieczu”. Nowe, świetne ilustracje Jarka Musiała (i nie tylko), a także nowe potwory, nowe przedmioty magiczne, dokładny opis Orchii. Ponad 300 stron – wielka gratka dla wszystkich miłośników Kryształów Czasu.

DZIKIE POLA

Dzikie Pola – gra fabularna (twarda oprawa)

DPRPG 65 zł
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo,

zajazdy, hultajstwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szablą.

BATTLETECH

Battletech: Kompendium

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

Mechawojownik – gra fabularna

BTMEW 69 zł
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się, kim są ludzie, którzy kryją się w tych gigantycznych, bojowych skorupach? Ta gra pozwoli ci wcielić się w jednego z nich.

Legion Szarej Śmierci, tom 1

BTLS1 13.50 zł
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonale wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – talia podstawowa

DTSTA 24 zł
Gra karciana dla kolekcjonerów. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość walczy o przetrwanie w się wojnie z Legionem Ciemności. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych, pięknie ilustrowanych kart i instrukcję do gry. Wszystkich wzorów kart jest ponad 300.

DoomTrooper – zestaw dodatkowy

DTDOD 6.50 zł
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inquisition

DTINQ 7 zł
Pierwszy dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Wspomaga głównie Legion Ciemności i Bractwo. Wprowadza nową kategorię kart – Relikty oraz Sztukę Przyzywania. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100.

WarZone

DTWAR 6 zł
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strefy Walki.

Apocalypse

DTAPO 9.50 zł
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce Ki oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

Paradise Lost

DTPAL 11 zł
Piąty dodatek do gry Żołnierz Zagłady, zawierający karty ze świata Mrocznego Raju (Ziemi). Nowe przynależności! Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

CHAOS PROGENITUS

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy

CHSTA 29 zł
Pierwsza gra kościana dla kolekcjonerów w Polsce! Zestaw podstawowy zawiera zasady i 13 kolorowych, losowo dobranych kości, przedstawiających potwora, którym walczysz.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	00-657 Warszawa, pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dołączyć adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	00-657 Warszawa, pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dołączyć adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	00-657 Warszawa, pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dołączyć adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)
stempel podpis przyjmującego zł pobrano opłatę	00-657 Warszawa, pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dołączyć adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złota)
15.02.98				
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złota)
15.02.98				
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złota)
15.02.98				
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złota)
15.02.98				
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Chaos Progenitus – zestaw dodatkowy
 CHDOD 21 zł
 Zestaw dodatkowy zawiera 8 kolorowych, losowo dobranych kości.

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
 WARPM (miękka oprawa) 59 zł
 Jedna z najpopularniejszych gier firmy White Wolf; nowa jakość w RPG – system narracyjny. Opis legend, historii i społeczeństwa garou. Prosta mechanika gry i bogactwo świata to zalety tej gry. 304 czarno-białych stron oraz kolorowy komiks, liczący sobie 31 stron.

Ekran narratora
 WAEKR 15 zł
 Pierwszy dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa. Poza ekranem dla Narratora, na którym znajdują się najbardziej przydatne tabele z podręcznika, zawiera 16-stronicową broszurę z przygodami oraz trzy mapy.

Rytuał Przejścia
 WARPR 27 zł
 Przygoda dla początkujących graczy i dodatkowe informacje dla narratorów. Bohaterowie przechodzą swój Rytuał Przejścia. 72 strony.

Podręcznik gracza
 WAPGR 50 zł
 Suplement zawierający wszystkie niezbędne informacje dla graczy: nowe zasady walki i Szalu, nowe dary, rozszerzone informacje o świecie. 232 strony.

DARK EDEN: MROCNY RAJ

Dark Eden – talia podstawowa
 DESTA 28 zł
 Nowa gra karciana osadzona w uniwersum Kronik Mutantów. Docięte, nowatorskie zasady, zawierające elementy militarno-ekonomiczne. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występują 303 wzory kart.

Dark Eden – zestaw dodatkowy
 DEDOD 9 zł
 Zestaw dodatkowy zawiera 15 losowo wybranych kart. W całej grze występują 303 wzory kart.

KRONIKI MUTANTÓW – GRA FABULARNA

Kroniki Mutantów ♦
 KMRPG 90 zł
 Nowa wspaniała gra fabularna, której akcja rozgrywa się w świecie znanym z gier „Żołnierz Zagłady” i „Warzone”. Starannie opracowane zasady, kilkadziesiąt kolorowych stron, fascynująca zmagania z Legionem Ciemności.

WARZONE – GRA BITEWNA

WarZone – podręcznik główny
 WZONE 80 zł
 Pierwsza w Polsce gra bitewna osadzona w świecie Kronik Mutantów, opracowana przez twórcę postaci Gotreka Gurnissona – Billa Kinga. Wspaniale ilustrowany, kolorowy podręcznik liczący 144 strony.

Kompedium, tom 1: Świt wojny
 WZSWW 55 zł
 Dodatkowe informacje dla graczy. Nowe bronie, nowi bohaterowie, charakterystyki nowych modeli, nowe zasady. 64 kolorowe strony.

Kompedium, tom 2: Bestie wojny
 WZSBW 55 zł
 Dodatkowe informacje dla graczy. Charakterystyki i zasady dotyczące pojazdów. Nowe reguły i nowe jednostki. 64 kolorowe strony.

Kompedium, tom 3: Ofiary wojny
 WZSOW 55 zł
 Dodatkowe informacje dla graczy. Wszystko o Imperialu, nowy osprzęt, nowe czary. 96 kolorowych stron plus tabele i wzorniki.

KULT – GRA KARCIANA

Kult – talia podstawowa
 KTSTA 30 zł
 Gra karciana oparta na bestsellerowej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Ciekawe zasady, niesamowite ilustracje, emocjonująca rozgrywka – to niewątpliwie atuty Kultu. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występują ponad 260 wzorów kart.

Kult – zestaw dodatkowy
 KTDOD 8 zł
 Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inferno
 KTINF 11 zł
 Pierwszy dodatek do gry Kult, zawiera wszystko, co jest związane z Infernem. Dwa nowe Wielkie Arkana. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

BELETRYSTYKA

Gene Wolfe – Miasteczko Castleview
 SMGW1 15,90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucone
 SMPF1 13,90 zł

William Gibson, Bruce Sterling – Maszyna różnicowa
 SMBS1 19,90 zł

Sean Stewart – Wskrzesciel
 SMSS1 13,90 zł

Walter Jon Williams – Aristoi
 SMWW1 19,90 zł

Bruce Sterling – Święty płomień
 SMBS2 18,90 zł

C. J. Cherryh – Przybysz
 SMCC1 19,90 zł

Philip José Farmer – Najwspanialszy parostatek
 SMPF2 15,90 zł

John Crowley – Późne lato
 SMJC1 18,50 zł

INFERNO – MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Inferno nr 1
 INFO1 2,50 zł

Inferno nr 2
 INFO2 2,50 zł

Inferno nr 3
 INFO3 2,50 zł

Nowe, kolorowe pismo poświęcone grom karcianym! Doomtrooper, Kult, Dark Eden, Illuminati, Star Wars, Magic: The Gathering, Rage, Netrunner, Wizards i wiele, wiele innych. Recenzje nowości, listy kart, cenniki, opisy talii i wszystko, o czym tylko marzą miłośnicy kart.

CHRONOPIA™

Jedyny Król powrócił zza grobu, by odzyskać swe utracone królestwo. Uzurpatorzy, zrzeszeni w Triadzie, podzielili się. Potęga elfich książąt, krasnoludzkich władców i ogrzych imperatorów upadła. A czterej mroczni prorocy, osamierzeni nienawiścią do Jedynego Króla, podpisali pakt z największym złem.

Na polach bitew padlinożerne ptaki żywiły się ciałami potężnych Rycerzy Chwały, straszliwymi Bestiami Krwi, które niegdyś były bogami krasnoludów, i czarnokrwistymi wojownikami oraz elfickimi Zjadaczami Lotosu. Pod mrocznymi chorągwiami Oddanych maszerują potwory z Krain Zmierzchu i Lordowie Deprawanci. Przeróżająca, nowa magia rozdziera niebo i ziemię. Potężni Zjadacze Lotosu ścierają się z panującymi nad strumieniami czasu Chronomantami.

Nad cierpiącym światem zachodzi krwawe słońce. Nadszedł czas zdrady i skrytobójstwa; czas bratobójczych walk; czas bitew o panowanie nad zniszczonymi ziemiami; czas heroicznych czynów i straszliwego zła.

Nadszedł czas CHRONOPII!

Twórcy gry bitewnej **Warzone** przedstawiają nowy system w klimacie dark fantasy...



JUŻ NIEDŁUGO W SKŁĘPACH!





WARZONE

SYNOWIE MARNOTRAWNI IMPERIALU

Legion. Wstęp Sami Sinervä.

Jeden z licznych pubów, znajdujących się w Victorii, mieście należącym do Imperialu. Poza kilkoma cieniami przemykającymi w bocznych alejach i Młodymi Gwardzistami na patrolu, na ulicach nie było nikogo.

Najwyższy Nekromagus, siedzący w głównej sali pubu, wyszczał powitanie do swych sług:

– Wiem, że długo czekaliście na ten moment, ale oto w końcu nadszedł czas naszego ataku!

Dwóch ludzi otworzyło właz ukryty w podłodze za barem, z którego wyszło trzech kolejnych mężczyzn, noszących żelazne maski, czarne szaty i imponujący asortyment zabójczych broni. W tym samym momencie do pubu wśliznął się pies, ale żaden z Heretyków nie zwrócił na niego uwagi. Czworonóg zaczął skanować pomieszczenie swoimi szerokimi oczami.

– Moi wspaniali bracia i siostry! – kontynuował Nekromagus. – Weźcie tę broń i wyjdźcie na ulice, by nieść zagładę! Chaos! To miasto niewiernych będzie należeć do nas!

Nagle drzwi wejściowe pękły pod potężnym uderzeniem z zewnątrz. Mężczyźni w maskach przeciwgazowych wpadli do środka. Wszyscy byli uzbrojeni w karabiny szturmowe i ubrani w czarne i brązowe pancerze piechoty.

Pies dał potężnego susa w stronę Nekromagusa; jego szczęki wysunęły się z pyska, gdy zacisnął je na gardle. Nekromagus był całkowicie zaskoczony, próbując pozbyć się napastnika za pomocą kwasowych fluidów Mrocznej Harmonii. Kwas przepalił skórę zwierzęcia, ale to go nie zatrzymało. Poprzez dziury wypalone w skórze czworonoga Nekromagus dostrzegł metaliczny szkielet; sekundę później silne szczęki psa zmiażdżyły mu kark. Ostatnią rzeczą, którą Heretyk usłyszał, był odgłos palby karabinów szturmowych piechoty, która strzelała do wszystkich dookoła.

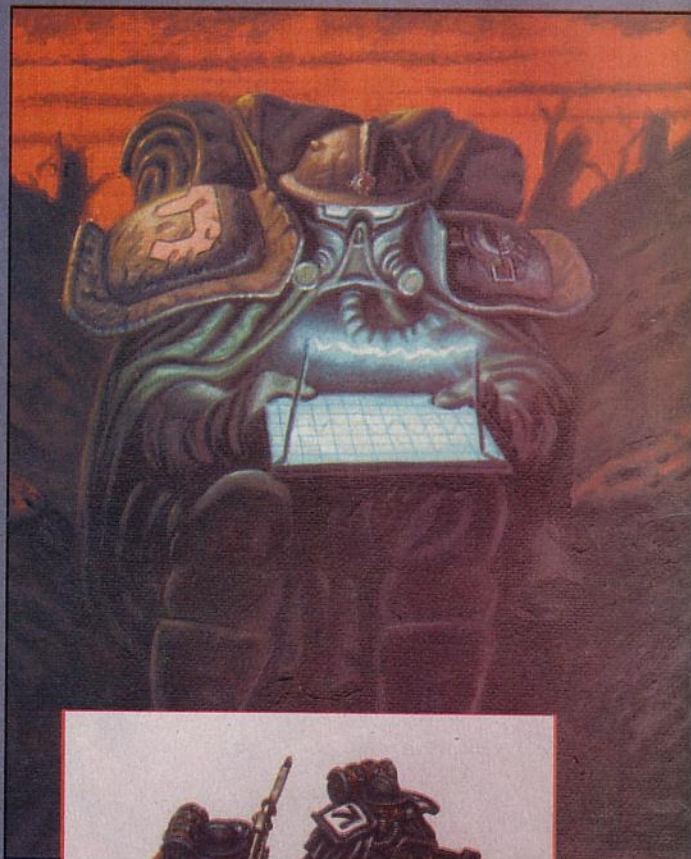
Wszystko skończyło się po niecałych 10 sekundach...

HISTORIA

Jednostka do Walki z Herezją Jej Jasności, znana lepiej jako Czarno-Brażowci, jest wieloklanowym przedsięwzięciem Imperialnych Sił Specjalnych i znajduje się pod bezpośrednim dowództwem Kwatery Głównej ISZ. Podzielone na oddziały grupy nazywane są eufemistycznie „grupami czyścicieli”. Podstawowym zadaniem Czarno-Brażowców jest niszczenie Heretyków wszelkimi dostępnymi metodami.

Głównodowodzący ISZ, Marszałek Provostl, utworzył załazek Czarno-Brażowców podczas Wenusjańskiej Krucjaty. Była to karna kompania, przeznaczona do operacji „oczyszczania” domów. Członkowie tej jednostki szybko okazali się niezastąpieni w walce z Legionem Ciemności i zostali ułaskawieni Dekretem Serene. Do dzisiaj Czarno-Brażowci zaliczani są do legendarnych sił Imperialu, zdobywając honor i chwałę. Nazywani są „Jej Jasności”, „Synowie Marnotrawni” lub „Jej Jasności Synowie Marnotrawni”.

Chociaż jednostka ta początkowo składała się z najgorszych i najbardziej zatwardziałych przestępców wojskowych w całych Siłach Zbrojnych Imperialu, w chwili obecnej Czarno-Brażowci rekrutują regularnych żołnierzy ISZ. Służba w tej formacji jest bardzo prestiżowa; mnóstwo żołnierzy prosi o przeniesienie do Czarno-Brażowców. Zazwyczaj trafiają tam niespokojne duchy, najmniej zdyscyplinowani



żołdacy, znani ze swej hardości, porywczosci. Wojownicy, którzy mają kłopoty z regulaminem i dyscypliną

WYGLĄD

Nazwa jednostki – Czarno-Brażowci – pochodzi od barwy mundurów noszonych przez Służbę Więzienną Imperialu: czarne szewrony nadrukowane na brązowych koszulach i spodniach. Żołnierze Czarno-Brażowców nazywani są Aplikantami, ich dowódcy noszą tytuł Proktora, oficerowie znani są jako Łowcy Czarownic. Pomimo wysokiej pozycji, Łowcy Czarownic często przyodziewają takie same mundury, jak zwykli żołnierze. Jest to jeszcze jedna pozostałość po kryminalnej przeszłości Czarno-Brażowców. W czasie kilku pierwszych lat po utworzeniu jednostki spora liczba Łowców Czarownic została zabita przez własnych podkomendnych. Aby zapobiec tego rodzaju



zdarzeniom, oficerowie zaczęli ubierać się identycznie jak reszta zwykłych żołnierzy, co czynią do dziś. Mundury Proktorów są zakładane tylko na wyjątkowe okazje.

SPECJALNE ZASADY

- Wszyscy Czarno-Brażowi posiadają Specjalną Zdolność Bohaterów – Opanowany.

JEDNOSTKA IMPERIALU	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Aplikant Czarno-Brażowych	13	14	-	14	3	1	1	3	26	29
Proktor Czarno-Brażowych	14	15	-	15	3	2	2	3	28	40

ORGANIZACJA

Czarno-Brażowi wyspecjalizowali się w walce w terenie miejskim. Podczas gdy Krwawe Berety utworzono do starć z Legionem Ciemności na otwartym polu bitwy, tę jednostkę zorganizowano do odnajdywania i niszczenia herezji w miastach Imperialu. Czarno-Brażowi używani są również do zajmowania wrogich terytoriów – znakomicie współdziałają przy tym ze Złotymi Lwami. Czarno-Brażowi wykorzystują jednostki K9 (wyposażone w żelazne Brytany) i przy wykrywaniu herezji współpracują z Wydziałem Zwiadowczym Imperialu. Aktywne „grupy czyszczące” posiadają pełne prawa do tępienia herezji w obrębie swojego terenu operacyjnego. Raporty dotyczące ogromnych zniszczeń, spowodowanych przez Czarno-Brażowych podczas pościgu za Heretykami nie należą do rzadkości. Chociaż Czarno-Brażowi cieszą się uznaniem za swoje oddanie sprawie, jednocześnie są nienawidzeni za bezwzględność, z jaką się odnoszą do przeciętnych ludzi. Zwykli zjadacze chleba obawiają się ich brutalności równie mocno, jak Mrocznej Harmonii. We wszystkich miastach, gdzie oddziały Czarno-Brażowych używane są do tępienia Heretyków, ich mieszkańcy mają cichą nadzieję, że obie strony powybijają się wzajemnie.

CZARNO-BRAŻOWI

WYPOSAŻENIE

Aplikanci są uzbrojeni w karabiny szturmowe Invader oraz pistolety Aggressor. Dwóch Aplikantów może wymienić swoje Invadery na dowolną broń ze zbrojowni Imperialu. Proktorzy uzbrojeni są w pistolety Aggressor i miecze Punisher. Łowcy Czarownic mogą być uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Imperialu lub ze zbrojowni Ogólnej. Czarno-Brażowi zawsze noszą maski przeciwigazowe – używają ich zarówno jako ochrony, jak i w celu dezorientacji przeciwnika.

- Czarno-Brażowi mają częściową odporność na Mroczną Harmonię – stosuje się modyfikator +4 do wartości DW w momencie wykonywania rzutów na przeciwstawienie się efektom Mrocznej Harmonii.
- Jednostki Czarno-Brażowych oraz Łowcy Czarownic mogą być wykorzystywani przez Bractwo. Do sił Bractwa można dołączyć jedną drużynę Czarno-Brażowych i jednego Łowcę Czarownic.
- Niektórzy Łowcy Czarownic otrzymali od swych Kapłanów Bractwa wiedzę o Sztuce. Za dodatkowe 22 punkty Łowca Czarownic zyskuje Moc równą 12 i znajomość jednej Dyscypliny.

STRUKTURA

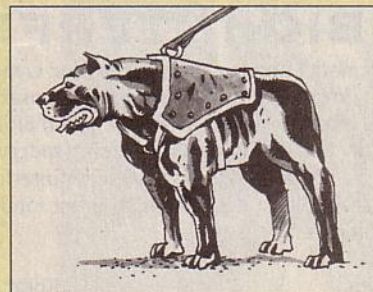
Czarno-Brażowi działają w oddziałach od 4 do 7 żołnierzy, dowodzonych przez Proktora. Łowcy Czarownic są modelami pojedynczymi – możesz zakupić jednego z nich na każdą drużynę Czarno-Brażowych.



ZBROJOWNIA IMPERIALU

ŻELAZNY BRYTAN

Imperialny żelazny Brytan jest wykonany ze stali modelem bojowego psa o rubinowych oczach, produkowanym przez Korporację Kimberly Klanu Dunsirn. Możliwość widzenia w ciemności oraz receptory węchu Brytana znakomicie sprawdzają się w tropieniu Heretyków, zarówno w terenie miejskim, jak również na terenach niezabudowanych. Te mechaniczne psy wykorzystywane są tak przez jednostki zwiadowcze, jak i przez Czarno-Brażowych. Ponadto specjalna jednostka Klanu Dunsirn – Łowcy – wykorzystuje je do wielu zadań.



CHARAKTERYSTYKA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
ŻELAZNY BRYTAN	16	-	-	15	4	1	1	5	26	31½

Żelazny Brytan jest traktowany jak wyposażenie. Musi pozostawać w odległości sześciu cali od opiekuna; jest aktywowany w momencie, w którym jego opiekun wykonał wszystkie akcje w czasie bieżącej tury. Żelazny Brytan może wykrywać niezależnie od swojego opiekuna – dzięki zaawansowanym sensorom otrzymuje modyfikator +4 przy wykrywaniu wrogich modeli. Jako SI jest odporny na ataki gazowe, strach, panikę, nie ucieka z pola bitwy, ale nie może posiadać żadnych Programów bądź Ulepszeń. Opiekunem żelaznego Brytana może być tylko model pojedynczy Imperialu.



BIO-INTERFEJSY

Jonathan Coulter

Witajcie, nazywam się dr Alicia Neena. Jestem naczelnym inżynierem Neena Bionics, nowego, niedawno utworzonego wydziału Cybertronicu. Mój ojciec stworzył tę firmę kilka lat temu; jej głównym zadaniem było konstruowanie cybernetycznych ulepszeń, które mogłyby być wszczepiane do ludzkiego ciała (bez konieczności używania Sztucznej Inteligencji). Ta nowa technologia umożliwia członkom wszystkich korporacji korzystanie z zalet najlepszych cybernetycznych interfejsów produkowanych przez Cybertronic. Chociaż nasze produkty nie są przeznaczone dla wytworów posiadających SI, to jednak potrafimy takie wykonać.

Chciałabym przedstawić naszą nową linię biowszczepów. Produkty te to ludzkie biointerfejsy (sztuczne ręce, nogi, itd.), jak również bioulepszenia (w szerokim wyborze), które mogą być instalowane na biointerfejsach. Oczywiście wszystkie ulepszenia wymagają wcześniejszego zainstalowania interfejsu przez użytkownika. Kompletnie specyfikacje dotyczące wszystkich naszych produktów możemy dostarczyć odpowiednio chronioną przesyłką. W celu złożenia zamówień proszę skontaktować się z naszym Korporacyjnym Biurem Handlowym.

Dziękuję Państwu za uwagę.

Uwaga: Oddziały wszystkich korporacji mogą korzystać z podanego poniżej wyposażenia – wyjątek stanowią żołnierze Kartelu, Bractwa oraz Legionu Ciemności. Opisane tu zasady są opcjonalne i powinny być używane tylko wraz z innymi zasadami tego typu, takimi jak Specjalne Zdolności Bohaterów.

BIO-ULEPSZENIA

Każde bioulepszenie wymaga jednego, w niektórych przypadkach dwóch biointerfejsów, aby mogło prawidłowo funkcjonować. Jeden biointerfejs pozwala modelowi na zakup jednego bioulepszenia.

Bioulepszenia nie są wliczane do limitu ilości wyposażenia specjalnego, jakie model może posiadać, ale na jednym biointerfejsie może zostać zainstalowane tylko jedno bioulepszenie.

BIOULEPSZENIA RAMIENIA

DOPALACZE SIŁY. To bioulepszenie zwiększa siłę ramienia modelu. Zwiększenie siły dotyczy tylko jednego z ramion, chyba, że zostanie zainstalowany drugi interfejs, co zwiększy siłę tego ramienia o 2 (S+2).

Koszt: 3

RĘCZNY MIOTACZ PŁOMIENI. Dzięki temu bioulepszeniu w interfejs na ramieniu zostaje wbudowany miotacz płomieni. W dłoni wykonuje się otwór, który jest wylotem miotacza. Pojemniki miotacza zawierają taką ilość paliwa, która wystarcza na dwa strzały; wykrzystaj długi wzornik (umieszczony w Kompendium #1, Świt Wojny). Obrażenia zadawane przez płomień wynoszą 14(x2).

Koszt: 14

BIOULEPSZENIA UCHA

SONAR. Dzięki temu bioulepszeniu model może „słyszeć” dystans do najbliższych obiektów, co pozwala na precyzyjne określenie odległości, w jakiej znajduje się cel. W momencie aktywacji modelu posiadającego to bioulepszenie gracz może mierzyć odległości do wszystkich celów.

Koszt: 2

TŁUMIK. To unikalne bioulepszenie redukuje natężenie dźwięku do wcześniej ustalonego poziomu. Dzięki temu model zyskuje ochronę przed tymi zakłębieniami i darami, których efektem działania są wszelkiego rodzaju dźwięki (chroni przed np. specjalną zdolnością Opełnanych Legionistów).

Koszt: 7

BIOULEPSZENIA OKA

NOKTOWIZOR. Używając tego bioulepszenia model może widzieć w zupełnej ciemności tak, jak przy świetle dziennym.

Koszt: 2



BIO-INTERFEJSY

Każdy model pojedynczy może zostać wyposażony w biointerfejs, który traktowany jest jako wyposażenie specjalne. Model może posiadać więcej niż jeden biointerfejs, ale każdy wliczany jest do limitu wyposażenia specjalnego, który figurka może posiadać. Zauważcie, że biointerfejs sam w sobie nie jest niczym specjalnym, natomiast umożliwia korzystanie z bioulepszeń.

Interfejs	Koszt
Bioniczne ramię	10
Bioniczne ucho	3
Bioniczne oko	3
Bioniczna stopa	5
Bioniczna ręka	5
Bioniczna noga	10
Bioniczne płuco	5

ULEPSZONY CELOWNIK. Ten zaawansowany system, choć nie do końca dopracowany, jest bardzo poszukiwany przez członków wszystkich korporacji. Umożliwia on bezbłędne trafianie w cel, jeżeli ten znajduje się w Zasięgu Bliskim broni modelu. Jeżeli cel znajduje się w pomiędzy Zasięgiem Bliskim a Zasięgiem Maksymalnym, to nie stosuje się Modyfikatora Zasięgu. Po uaktywnieniu modelu wyposażonego w Ulepszony Celownik należy wykonać rzut K20. Jeżeli rezultat będzie równy 16 lub więcej, to bioulepszenie nie zadziała podczas tej tury. Ulepszony Celownik wymaga zainstalowania dwóch Implantów – Bionicznyc Oczu.

Koszt: 20

PODCZERWIEN: To prymitywne bioulepszenie jest często używane do wykrywania modeli; podczas jego konstruowania wzięto pod uwagę fakt, że każda istota żywa emituje ciepło. Kiedy model wyposażony w Podczerwień wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej, to automatycznie wykrywa wszystkie ukryte modele znajdujące się w promieniu 16 cali od niego, również te znajdujące się poza jego linią wzroku. Jedynie modele ukryte za źródłem ciepła (ogień, dym) pozostają nie wykryte.

Koszt: 8

BIOULEPSZENIA STOPY

Uwaga: Wszystkie ulepszenia stopy wymagają użycia dwóch biointerfejsów.

ODRZUTOWE BUTY. To bioulepszenie umożliwia modelowi unoszenie jednej stopy (w terminologii gry: 1) ponad ziemią podczas ruchu. Model nie może zapierać się w czasie strzelania z broni ciężkiej podczas unoszenia, ale może wykonywać wszystkie inne akcje. Buty umożliwiają ruch bez ograniczeń przez wodę oraz trudny teren, jednak ruch pionowy jest niemożliwy.

Koszt: 8

SZPONY: Szpony są instalowane w każdym z interfejsów zamocowanych w stopach. Wysunięte Szpony umożliwiają modelowi swobodne przemieszczanie się po pionowych płaszczyznach.

Koszt: 5

BUTY ANTYGRAWITACYJNE. Buty te są podobne do Butów Odrzutowych, jednak umożliwiają ruch jedynie w pionie. Model może wznieść się lub opuścić o wysokość równą wartości jego cechy R. Model nie może zapierać się w czasie strzelania z ciężkiej broni (jeśli znajduje się w powietrzu), może natomiast wykonywać inne akcje.

Koszt: 8

BIOULEPSZENIA RĘKI

RĘCZNE RAKIETY. To bioulepszenie umieszczone jest na spodniej stronie dłoni i zawiera w sobie cztery rakiety, które są podwieszane pod palcami. Wszystkie rakiety mogą zostać odpalone podczas jednej akcji (po wystrzeleniu wszystkich pocisków nie można korzystać z Ręcznych Rakiet aż do końca bitwy). Aby skorzystać z tej broni, należy wykonać rzut na trafienie. Jeżeli cel nie zostanie trafiony, to stosuje się normalne zasady dotyczące rozrzutu. Umieść wzornik granatu w miejscu eksplozji rakiety – każdy model

znajdujący się pod wzornikiem otrzymuje obrażenia równe 12. Jeżeli w ciągu jednej akcji odpalono kilka rakiet, to rzucasz na trafienie tylko dla jednej z nich, zaś pozostałe pociski uderzają obok (ułoż wzorniki obok siebie tak, aby stykały się brzegami).

Koszt: 18

KOLEC. To śmiercionośne ulepszenie, wykorzystywane w walce wręcz, umieszczane jest w miejsce środkowego palca ręcznego interfejsu. W chwili użycia urządzenia palec przekształca się w ostry jak brzytwa kolec o długości kilkudziesięciu centymetrów. W walce wręcz Kolec zadaje obrażenia równe 16 plus premia wynikająca z siły.

Koszt: 6

BIOULEPSZENIA NOGI

Uwaga: Wszystkie bioulepszenia nogi wymagają użycia dwóch biointerfejsów.

PRZYSPIESZACZE: Zanim to ulepszenie zadziała, należy poświęcić jedną akcję na Użycie Mocy Specjalnej, po której ruch modelu jest podwajany do końca tury.

Koszt: 8

DOPALACZE SKOKU. Dopalacze skoku umożliwiają modelowi wykonanie pionowego skoku w przód, na odległość równą podwojonemu ruchowi modelu (maksymalnie 10) plus 1.

Aby wykorzystać to bioulepszenie, model musi poświęcić akcję na Użycie Mocy Specjalnej.

Koszt: 2

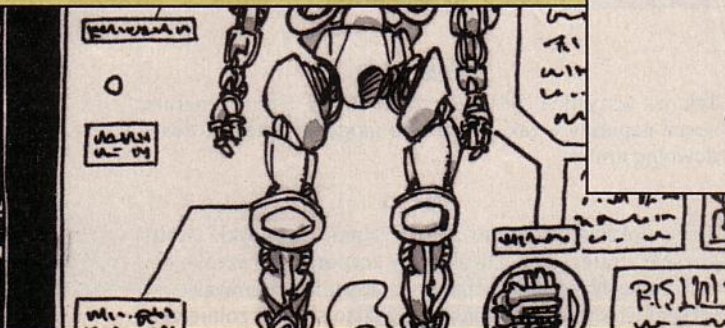
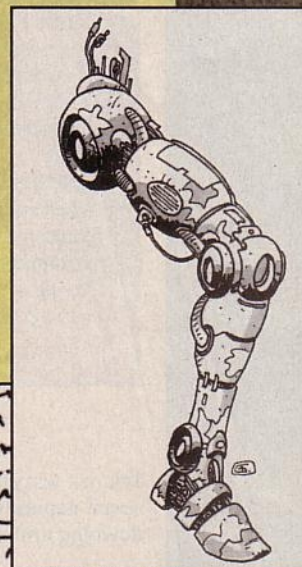
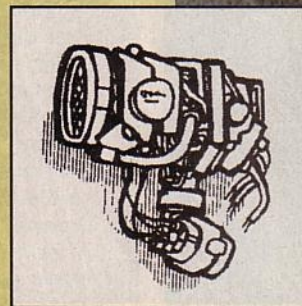
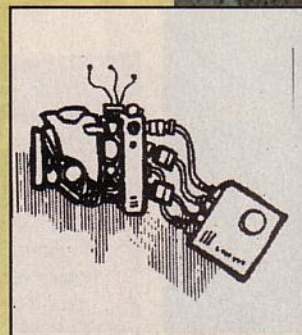
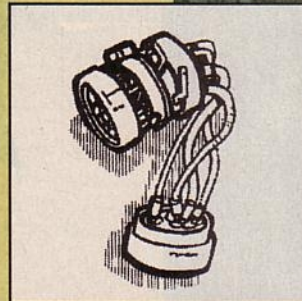
BIOULEPSZENIA PŁUC

SYSTEM FILTRACJI GAZÓW. Ten specjalistyczny system umożliwia przefiltrowanie oraz usunięcie z płuc tych lotnych zanieczyszczeń (włączając w to dym, trujące gazy itp.), na które zaprogramowano System Filtracji Gazów. Dzięki temu bioulepszeniu model może normalnie oddychać pomimo obecności określonych szkodliwych substancji.

Koszt: 5

DEFIBRYLATOR TLENU. Zapewnia stały dopływ tlenu do płuc, dzięki czemu normalne oddychanie nie jest konieczne. Model posiadający owo ulepszenie odnosi te same korzyści, co wykorzystując System Filtracji Gazów, ale może funkcjonować również w środowiskach o niskiej zawartości tlenu lub beztlenowych (takich jak kosmiczna próżnia lub trująca atmosfera niektórych planet).

Koszt: 15



WARZONE

BITWY SIERŻANTA BUCKA CZĘŚĆ 3 ZAJĄĆ TO MIASTO!

Jonathan Coulter

No cóż, moi drodzy, wygląda na to, że Kapitan Davenport chce, bym opowiedział wam kilka kolejnych historii wojennych. Myślę, że będzie dla mnie lepiej, jeśli wykonam rozkazy Pani Kapitan. Nie rozumcie mnie źle, uwielbiam opowiadać (tak jak każdy normalny człowiek), jednak zamiast tego wolałbym podziurawić kilku złych kolesi. W każdym razie, skoro jej Wysokość Kapitan uważa, że te historie są tak ważne, to może tym razem opowiem wam o niej samej.

Kapitan Darla Davenport ze specjalnego oddziału do walki z Legionem jest naprawdę wyjątkową damą. Wspaniałe blond włosy, długie nogi, twarz, za którą można by oddać życie, a do tego jedne z najcelniejszych oczu w całej armii Capitolu. Nikt nie dochodzi do rangi kapitana za sam wygląd, a już szczególnie nie dotyczy to tej kobiety. Davenport jest twardym żołnierzem. Widziałem wielu frajerów, którzy nie docenili jej umiejętności, biorąc ją za nieszkodliwą, ładną panią, podczas gdy ona zrobiła w nich kilka dziur i ruszyła w swoją stronę.

Pamiętam czas, kiedy udało się nam ocalić to małe miasto należące do Imperialu.

Wydawało się, że dla Legionu Ciemności było ono niezwykle ważne ze strategicznego punktu widzenia, (lub coś takiego), więc wysłali tam kilka setek ich cuchnących zombie. Kiedy ludzie Imperialu zorientowali się w sytuacji, natychmiast ewakuowali wszystkich cywili i wysłali swoich chłopców, aby ci sprawili Legionistom niespodziankę.

Niestety, fortel się nie udał. Nefaryta kierujący tą zabawą okazał się sprytniejszy niż zwykle, trzymając swoich żołnierzy poza miastem, okrążając je, ale nie atakując. Spowodowało to, że Imperial przeprowadził kilka nerwowych i bezsensownych ataków, w których zginęła większość żołnierzy. Miasto było bezbronne.

Oczywiście nawet tak ambitny Nefaryta nie mógł przewidzieć Kapitan Darli Davenport. Wiedziała ona nie tylko, że Imperialu nie stać na wykonanie jakiegokolwiek sprytnego manewru, ale też zdawała sobie sprawę jak ważne jest to miasto, więc wyruszyła tam wraz z całą swoją jednostką. Część z nas wylądowała w centrum miasta, podczas gdy reszta zniósła na przedmieścia - ci dotarli do nas na piechotę.

Kapitan Davenport była pierwszą, która wyskoczyła z helikoptera i natychmiast ruszyła prosto w kierunku starej, zniszczonej kaplicy, znajdującej się pośrodku głównego placu. Wbiegła po schodach do starej dzwonnicy, zostawiając mnie (i resztę starych wyjadaczy) na ulicy. I tak czekaliśmy na przybycie zombie.

Nie trwało długo, nim padł pierwszy strzał. I jak myślicie, kto mógł go oddać? Tak, ta szalona kobieta! Zanim przyłączyliśmy się do zabawy, miała już połowę oddziału Legionistów na karku, drących się wniebogłose. To, co ta kobieta wyczynia ze swoim karabinem snajperskim jest niesamowite - zabiwszy Centuriona, resztę hordy zostawiła Szeregowemu Petersonowi, który wykończył ich strzelając ze swego CKM-u. My wezwaliśmy Szeregowego Tonkę. Dzieciak uwielbia swoją pracę.

Zatańczyliśmy sobie z kilkoma śmierdzącymi zombie, ale umierali lepiej, niż tańczyli. Nawet moment, w którym Nefaryta (wielki, nawet jak na Nefarytę) wprosił się do zabawy nie wzruszył specjalnie pani Kapitan. Po prostu wystrzeliła cały magazynek prosto między jego oczy. Popapraniem miał rozwalone pół czaszki, a mimo to ciągle na nas nacierał.

Pozbawiona amunicji, Kapitan zbiegła po schodach szarżując na niego ze swoim Chainripperem. Niestety, potwór powalił ją, ale w tym momencie udało się nam go załatwić. Dok opatrzył Panią Kapitan naprawdę ładnie. Kiedy stanęła znowu na nogi, szybko wróciliśmy do tej piekielnej zabawy.



WSTĘP

Tak, jak wszystkie „Bitwy Sierżanta Bucka” i ten scenariusz został napisany w taki sposób, że mogą go rozegrać dwie dowolne armie.

TŁO

Wróg zlokalizował miasto, które zajmuje niezwykle istotną pozycję strategiczną. Lokalne siły korporacyjne szybko zorientowały się o nadciągającym ataku i ewakuowały wszystkich cywili, obsadzając miasto swoimi żołnierzami.

Niestety, wróg – zamiast szturmować - okrążył miasto, zmuszając obrońców do opuszczenia budynków i bezpośredniego ataku. Podczas bitwy inna, trzecia strona zdecydowała się skorzystać z zamieszania i wkroczyła do opuszczonego miasta. Po zakończeniu bitwy zwycięskie siły zaskoczyły widok kolejnego wojska zajmującego miasto.

W tym momencie rozpoczyna się scenariusz. Jedna ze stron (Alfa) zakończyła właśnie walkę i kieruje się do miasta, napotyając siły przeciwnika (Beta), czyniącego to samo.



ROZSTAWIENIE

Do gry można wykorzystać standardową powierzchnię 8' x 4', na której musi się znajdować przynajmniej 20 budynków. Jeśli nie macie wystarczającej ilości budynków, to możecie wykorzystać książki, kartony po mleku lub kartonowe pudełka – ważne, aby na każdej z tych zastępczych budowli znajdowały się wyraźnie oznaczone wejścia. Rozstaw budynki w środkowej części pola bitwy, zostawiając dookoła miejsce na drzewa, pagórki i inne naturalne przeszkody. Na polu bitwy nie powinna znajdować się rzeka.

Wygląd miasta uzależniony jest od inwencji graczy, ale powinna przez nie biec droga. Ponieważ to właśnie ono jest istotnym punktem strategicznym (ze względu na swoje położenie), a nie to, co się w nim znajduje, postarajcie się uniknąć umieszczania na jego terenie zbyt wielu umocnień. Drzewa, krzewy itp. mogą być umieszczone w obrębie miasta.

SIŁY

Wszystkie standardowe przepisy dotyczące wyboru jednostek mają zastosowanie w tym scenariuszu. Nie ma określonej wielkości armii – gracze sami powinni ją ustalić przed rozpoczęciem gry; siły o wartości 1500 punktów są dobrym rozwiązaniem. Nie ma ograniczeń co do wyboru żołnierzy, ale każda armia będzie pasowała do tego scenariusza.

Jeden z graczy (dalej nazywany Siłą Alfa) będzie reprezentował zwycięzcę poprzednich bitew, rozegranych poza miastem. Zakładamy, że Siła Alfa odniosła w łatwe zwycięstwa poprzednich starciach, co oznacza, że niewielkie ofiary, które poniosła, nie będą miały wpływu na kolejną bitwę. Drugi gracz (Siła Beta) będzie się starał wykorzystać przewagę z poprzedniej bitwy, próbując wślizgnąć się do miasta.

ODPRawy

Siła Alfa: Plan wyciągnięcia obrońców z miasta zadziałał znakomicie. Twoja obecność wpłynęła na nich niezwykle

stresująco, co spowodowało nieprzemysłane ataki z ich strony, które nie sprawiły ci większego kłopotu. Miasto jest teraz gotowe do zajęcia przez twoje wojska. Ale zaczekaj chwilę! Kiedy zaczynasz tryumfalnie wkraczać do miasta, zauważasz, że inna armia wykorzystała zamieszanie i sama zaczęła je zajmować. Nie możesz na to pozwolić! Nie po tym, kiedy zostało przelane tyle krwi (nawet jeśli nie była to krew twoich żołnierzy). Wygląda na to, że jednak nie wkroczysz bez problemów – musisz wygrać kolejną bitwę!

Siła Beta: Dowództwo powiadomiło cię o strategicznym znaczeniu miasta i rozkazało zająć je. Otrzymałeś również raport, że inna armia stara się dokonać tego samego. Nadszedł czas działania. Liczy się każda sekunda! Natychmiast wydajesz odpowiednie rozkazy i wyruszasz wraz ze swoimi żołnierzami w kierunku miasta, do którego docieracie w momencie, w którym wroga armia zabiła obrońców i szykuje się teraz do zajęcia celu. Masz przed sobą bitwę do wygrania!

ROZSTAWIENIE

Każdy z graczy wykonuje rzut K20 i dodaje do wyniku najwyższą wartość Dowodzenia w swojej armii. Gracz z wyższym wynikiem wybiera stronę, po której będzie rozstawiał swoje wojska. Strefy rozstawienia są szerokie na 6" od krawędzi stołu. Możesz rozmieścić tylko 50% swojej armii; druga połowa twoich sił rozpoczyna grę wchodząc na pole bitwy od krawędzi strefy rozstawienia, podczas pierwszej tury.

Wolni Marines i podobne im oddziały mogą być rozstawione normalnie, jednak muszą znajdować się w pierwszej grupie. Ponadto Capitol może rozstawić swoją pierwszą grupę korzystając z desantu powietrznego, ale nie może korzystać z helikopterów w drugiej turze. żadne oddziały nie mogą być trzymane w rezerwie.

LIMIT CZASU

Bitwa trwa przynajmniej pięć tur. Po zakończeniu piątej tury policzcie liczbę budynków kontrolowanych przez obie strony. Gra trwa dalej, jeżeli pod kontrolą dowolnej ze stron nie znajduje się przynajmniej 50% budynków. Również jeśli zajęto wystarczającą budowlę, ale obie strony posiadają ich tyle samo, gra toczy się dalej. Po szóstej turze gra trwa aż do momentu, w którym zostanie zajęta połowa budynków, a jeden z graczy kontroluje o jeden budynek więcej.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Punkty zwycięstwa nie są przyznawane tak jak w przypadku normalnej gry, skoro głównym zadaniem jest przejęcie kontroli nad miastem. Strona, która zajęła więcej budynków jest zwycięzcą (patrz Limit Czasu). Zakładamy, że zwycięzca zajął całe miasto.

SPECJALNE ZASADY

Zajmowanie Budynków: Warunkiem zwycięstwa jest przejęcie kontroli nad większością budynków. Aby tego dokonać, model musi wejść do obiektu i poświęcić jedną akcję. Jakikolwiek wrogi model znajdujący się w budynku muszą zostać wyeliminowane, zanim będzie można go uznać za przejęty. Po spędzeniu przez model jednej akcji w budynku połóż na nim znacznik symbolizujący, że obiekt został zajęty przez twoje siły



(oczywiście każda ze stron posiada znaczniki innego koloru). Budynki, które zostały zajęte wcześniej przez przeciwnika mogą być przejmowane w normalnym trybie: wprowadź do środka swój model, zabij znajdujące się tam wrogie jednostki, poświęć jedną akcję i budynek jest twój. Możesz usunąć znacznik przeciwnika i zastąpić go swoim.

Wchodzenie do Budynków: Aby dostać się do budynku, twój model musi najpierw nawiązać z nim kontakt (dotykać go podstawką). Po nawiązaniu kontaktu model musi poświęcić

zniszczona. Część Drugą stanowi podstawowy scenariusz, jednak żadna ze stron nie może wystawić żołnierzy zabitych podczas Części Pierwszej. Jeżeli w ten sposób jedna z armii będzie miała przewagę punktową, to postarajcie się ją wyrównać (zmniejszając liczebność jednej armii lub zwiększając drugiej) tak, aby obie strony biorące udział w rozgrywce miały wojska o tej samej wartości punktowej.

- Aby wydłużyć rozgrywkę, możecie rozstawić jednostki wzdłuż dłuższej krawędzi stołu. Dzięki temu oddziały będą miały o wiele większą odległość do przebycia, zanim dotrą do miasta.
- **Specjalne Budynki:** kiedy budynek zostanie zajęty po raz pierwszy, rzućcie K20. Jeżeli wypadnie 1, to w budynku znajdowały się cenne przedmioty i jest on wart podwójną ilość punktów zwycięstwa – połóżcie przy nim dwa znaczniki. Jeżeli jednak wypadnie 20, to budynek był zaminiowany i wybucha, zabijając wszystkie modele będące w środku i zadając obrażenia równe 18 wszystkim modelom znajdującym się w odległości 3 cali od niego.



1 cal swojego ruchu na otwarcie drzwi i wejście do środka.

WARIANTY

- **Bitwa Trzech Sił:** zamiast rozpocząć grę po zniszczeniu przez Stronę Alfa pierwotnych obrońców miasta, dopuśćmy do rozstawienia w jego obrębie jednostek trzeciej strony – Siły Defensywnej. Siła Defensywna rozstawia swoje oddziały zanim pozostałych dwóch graczy wybierze strony. Siła Alfa rozstawia się wchodząc na pole bitwy wszystkimi jednostkami w fazie aktywacji pierwszej tury. Siła Beta wystawia swoje jednostki podobnie jak Alfa, jednak dopiero w turze drugiej. Jeżeli Alfa lub Beta reprezentowana jest przez Capitol, to z góry muszą zostać wyznaczone jednostki, które będą desantowane. Jednostki takie jak Wolni Marines nie mogą korzystać ze swojej zasady specjalnej dotyczącej rozstawienia.

- Innym wariantem jest rozegranie scenariusza jako dwuczęściowej bitwy. Rozegrajcie Część Pierwszą przy normalnym rozstawieniu terenu, ale Siła Beta (reprezentującą tutaj obrońców miasta) może wystawić tylko jedną trzecią swoich wojsk. Jej celem jest zabicie jak największej liczby żołnierzy Siły Alfa, zanim sama zostanie





bit ŻYCIE



W KAŻDY PONIEDZIAŁEK

w "Życiu Warszawy" znajdziecie dodatek komputerowy.

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



bit ŻYCIE





KULT

DARK EDEN

wielka

PROMOCJA

**Prześlij niezwłocznie
po 3 opakowania po busterkach
Kultu, Dark Edenu i DoomTroopera
do redakcji INFERNO, aby dostać lutowy numer
tego pisma za darmo!**

INFERNO

nasz adres:
Wydawnictwo MAG, 02-761 Warszawa, ul. Cypryjska 54