

# CZARNA MAGIA

w Nemezis i nie tylko

**P**odręcznik do *Nemezis* wyraźnie podkreśla, że czarna magia wymyka się wszelkim regułom, jest bluźniercza i nieprzewidywalna. Jej efekty mają przerażać i zaskakiwać – stąd oszpeccenia, inspirowanie masowych samobójstw, potęgowanie bólu i ranienie za pomocą objawów paskudnych chorób. Wydaje się, że ofiary takich zaklęć nie mogą się im nijak oprzeć – i rzeczywiście, klątwy w *Nemezis* działają zwykle automatycznie, bez jakichkolwiek „rzutów obronnych” czy innych szans na odparcie ich, czy pozbycie się efektów.

Pamiętajmy jednak, że *Nemezis* jest utrzymane w konwencji heroicznej i po prostu nie wypada sprawiać, by gracze czuli się bezsilni. Magia musi być groźna, niesamowita, zdolna dokonać niemożliwego – ale nie wszechpotężna ani niezwykcie ciężona. Wydaje mi się, że czarna magia najlepiej sprawdza się jako „wymówka”, pozwalając w efektywny sposób wprowadzić do gry wyzwanie, które da się zrozumieć i pokonać. Najprostszy czar kultystów – *ranienie* – powoduje naprawdę paskudne i ohydne obrażenia, ale mechanicznie zadaje zwykłe Rany – do których gracze przywykli i nie są zgoła bezbronni. *Pieśń zagłady* wywołuje z kolei chaos, stanowiący wielkie wyzwanie... albo możliwość wykazania się. *Klątwa węża* – nowy czar opisany przeze mnie w dalszej części artykułu –

działa podobnie, choć na mniejszą skalę: nagła przemiana broni czy pancerza w dusiciela urąga wszelkim prawom fizyki i ma groźne dla postaci skutki, ale nie pozbawia drużyny możliwości działania. Z potworem można walczyć.

Oczywiście, zawsze pozostanie niepewność: bo skoro to magiczny wąż, czy broń zadziała? Albo, czy śmierć czarnoksiężnika nie sprawi, że okaleczony bohater nigdy nie uleczy ran? Tego typu wątpliwości nadają magii dodatkowego smaczku, pokazują, że istotnie mamy do czynienia z mocą nadnaturalną. Ale jeżeli magia w naszej opowieści nie jest wszechpotężna, czary nie powinny mieć tego typu paskudnych konsekwencji. Zwykle – bo czym była by magia bez niespodzianek?

Poniżej prezentuję kilka pomysłów wprowadzenia na sesję tak rozumianej czarnej magii. Pierwszym z nich jest murator, potwór, który zmienia ofiary we własne kopie, stwarzając trudne i – mam nadzieję – ciekawe wyzwanie dla drużyn mających pod sobą grupy Blotek. Po nim pojawiają się trzy nowe czary. Dwa z nich to groźna broń, po którą mogą sięgnąć kultysty w bezpośredniej walce z bohaterami, trzeci zaś pozwoli sługom mrocznych bogów rozsiać zarazę mutatorów daleko od pól bitewnych Cor. Na końcu znajdują się propozycje wykorzystania moich pomysłów poza galaktyką *Nemezis*.

## MUTATOR

Cóż jest straszniejszego, niż widok towarzysza broni przemienionego w zombie? Ataki nieumarłych potworów potrafią złamać morale nawet najdzielniejszych żołnierzy. Trudno sobie wyobrazić, co by się stało, gdyby zwłoki zaczęły ożywać w czasie bitwy...

Mutatorzy to najnowsze dzieci Mrocznych Bóstw, które w twojej kampanii mogą zacząć pojawiać się na Cor. Ci pokraczni, potężnie umięśnieni ludzie o zdeformowanych twarzach nie wydają się straszliwym zagrożeniem – dopóki nie dopadną wrogich oddziałów. Wtedy okazuje się, że każdy zabity przez nich człowiek natychmiast staje się kolejnym mutatorem. Mutacja postępuje z szybkością możliwą tylko dzięki czarnej magii – w parę sekund mięśnie pęcznieją, twarz pokracznieje, a palce stają się szponami. Bestia od razu rzuca się na niedawnych sprzymierzeńców.

Choć pojedynczy strzał z karabinku plazmowego wystarczy, by murator zdechł, eliminowanie ich wcale nie jest proste. Po pierwsze, prawie zawsze na pozycje wroga dostarczają je skrywce. Po drugie, mutacja nie niszczy pancerza ofiary, a mimo zwierzęcego intelektu potwory wiedzą, jak aktywować tarcze energetyczne. Po trzecie wreszcie – tak brutalna śmierć kompana zwykle wystarczy, by resztę oddziału sparałizował strach, czyniąc z nich łatwy cel dla potworów.

Mutatorzy to wyzwanie dla drużyn dowodzących oddziałami – bestie mogą postawić graczy przed taktycznymi i moralnymi dylematami. Jak ochronić swoich ludzi? Czy należy wymontować tarcze z pancerzy żołnierzy, by utrudnić mutatorom utrzymanie przyczółków w szeregach piechoty? Czy skoro mutatorzy dopadli jeden z oddziałów, trzeba go ostrzelać bez względu na życie pozostałych żołnierzy? Co, jeżeli w połowie starcia genialna strategia weźmie w łeb, bo żołnierze zamiast realizować plan będą robili wszystko, by nie nadziać się na szpony zmutowanych kompanów?

W stworzeniu muratorów palce maczał najpewniej Mesu. Co prawda, nie są nieumarli w takim sensie, jak zombie, ale magia pozwalająca błyskawicznie mutować zwłoki może być jego dziełem i dowodem na wzrost jego potęgi. A zatem, mutatorzy mogą być wątkiem w przygodzie opowiadającej o próbach uwolnienia Śmierci.

**Cechy:** Duch k6, Siła k10, Spryt k4 (Z), Wigor k10, Zręczność k6

**Umiejętności:** Walka k8, Wspinaczka k6

**Tempo:** 6

**Obroń:** 6

**Wytrzymałość:** 10 (3)

**Zdolności specjalne:**

**Mutacja:** każdy człowiek Wyeliminowany na skutek ataku mutatora zostaje zarażony jego DNA. Jeżeli Eliminacja skończy się Urazem, ma on postać deformacji, w której każdy rozpo-



zna plagustwo Hordy. Jeżeli zaś postać zginie, sama natychmiast staje się mutatorem i od kolejnej rundy działa na inicjatywie swego stwórcy. Sojusznicy nieszczęśnika muszą wykonać test Odwagi (z karą -2, jeżeli byli mu bliscy).

**Szpony:** Si+k6, PP 4

**Pancerz +3:** przerośnięte mięśnie i stwardniała skóra.

## CZARNA MAGIA

Poniższe czary mogą stać się częścią repertuaru kultystów. Dwa pierwsze służą do okrutnej i bezpośredniej walki z wrogami kultu, ostatni zaś pozwala niszczyć całe społeczności i strzaskać morale planet, choć bohaterowie graczy raczej nie muszą się go obawiać.

### Kłątwa węża

**Modyfikator:** Patrz opis

**Zasięg:** Spryt x2

**Czas rzucania:** 1 akcja

**Czas trwania:** natychmiastowy

Wybrany przedmiot przemienia się w posłusznego twoim poleceniom węża. Przeklęta rzecz nie może ważyć więcej, niż 5 razy Duch kilogramów (pamiętaj, że jednostki z tabel ekwipunku mają po pół kilograma!). Oznacza to, że kultysta jest w stanie przekłść nie tylko broń, ale i większość pancerzy.

Gad wygląda paskudnie, jak wszystkie dzieci Hordy – niekiedy przypomina nawet miniaturkę samego Wija Pustki – ale statystykami niczym się nie różni od węża-dusiciela (str. 156 podręcznika podstawowego). Z jedną różnicą – obrażenia zadawane przez niego podczas miażdżenia mają PP 4. Jeżeli rzucisz ten czar na rzecz, którą nieśie lub trzyma ktoś inny, dusiciel natychmiast atakuje nieszczęśnika poza porządkiem inicjatywy i z bezwzględną przewagą.

Bazowy modyfikator rzucenia czaru wynosi -2, ale kultysta może rzecz utrudnić, by stwo-

żyć groźniejszą bestię. Każdy dodatkowy punkt utrudnienia zwiększa o 1 kostki Siły, Wigoru oraz Walki węża. Maksymalnie można je zwiększyć o 3.

### Nienasycony głód

**Modyfikator:** -2

**Zasięg:** Spryt x2

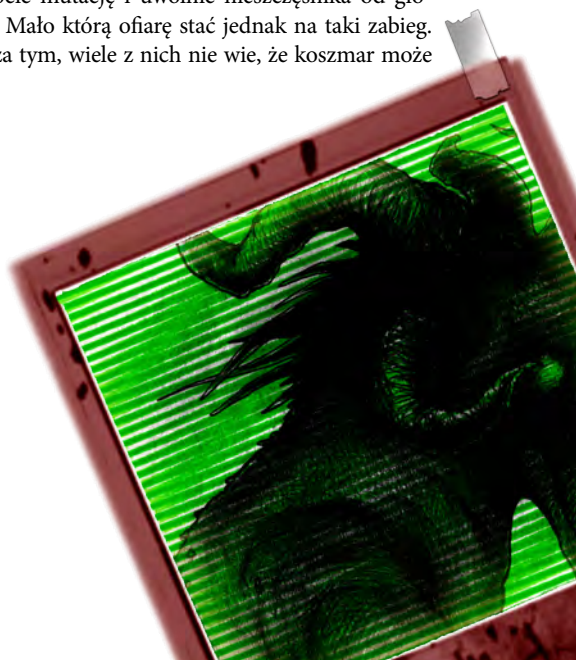
**Czas rzucania:** 1 akcja

**Czas trwania:** patrz opis

Ten czar pozwala przemienić wroga w coś na kształt bestii Hordy. Zakłętej istocie wyrastają potężne kły, a mięśnie twarzy rosną nienaturalnie, by wzmocnić zgryz. Ta mutacja obniża Charyzmę ofiary o 2, ale zapewnia naturalny atak, zadający Si+k6 obrażeń. Na tym jednak kłątwa się nie kończy.

Jeżeli w zasięgu wzroku nieszczęśnika znajdują się żywe stworzenia, przeklęty odczuwa żądę pożarcia ich. O ile nie uda mu się test Ducha, w swojej turze zaatakuje najbliższy żywy cel ugryzieniem – nieważne, czy będzie to przyjaciel, czy wróg. Sukces pozwala działać normalnie, zaś przebicie uwalnia ofiarę od głodu. Deformacja jednak nie cofa się, a morderczy głód czasem się odzywa – postać otrzymuje zawadę Opętany, przy czym po utracie kontroli postać zachowuje się tak, jak w pierwszych chwilach działania *nienasyconego głodu*.

Skomplikowana i droga operacja może odwrócić mutację i uwolnić nieszczęśnika od głodu. Mało którą ofiarę stać jednak na taki zabieg. Poza tym, wiele z nich nie wie, że koszmar może



wrócić, i przyzwyczajają się do mutacji - nowej bro- ni i chwalebnej blizny.

## Ziarno zarazy

**Modyfikator:** Patrz opis

**Zasięg:** patrz opis

**Czas rzucania:** godzina

**Czas trwania:** patrz opis

*Ziarno zarazy* pozwala przemienić wszystkich pobliskich ludzi w mutatorów, siejąc wielkie spu- stoszenie i panikę.

Czar występuje w dwóch wersjach – pierw- sza atakuje natychmiast, analogicznie do szpo- nów mutatorów, druga zaś zsyła chorobę stopnio- wo przemieniając ludzi w bestie. Jeżeli kultysta zdecyduje się na pierwszy wariant (mod. testu -8), każdy człowiek na obszarze działania rytuału musi wykonać test Wigoru lub natychmiast prze- mieni się w mutatora. Ten wariant działa wyłącz- nie na Blotki.

Przed chorobą (mod. testu -6) nie da się uchro- nić, ale można ją zwalczyć. W momencie zaraże- nia i co 1k6 godzin zarażony testuje Wigor -2. Po- rażka oznacza pogorszenie się jego stanu, sukces – utrzymanie obecnego, a przebicie – poprawę o 1 stopień i wyleczenie, jeżeli choroba była w sta- dium początkowym. W tym wypadku Figury nie są odporne. Oto stadia choroby:

*Początkowe:* brak efektów.

*Pogorszenie:* poziom Wyczerpania, który moż- na usunąć tylko przebicciem w teście Wigoru.

*Poważne:* śpiączka.

*Przemiana:* przeistoczenie w mutatora.

Basowy zasięg *ziarna zarazy* to 10 m, lecz moż- na zwiększyć go do 100 m lub 1 km, w zamian za dobrowolną karę do testu – odpowiednio -2 i -4.

Jeżeli kultysta zdecydował się poświęcić życie, by ułatwić rytuał, po jego zakończeniu on także prze- mienia się w mutatora (nieważne, czy inni robią to natychmiast, czy są zarażeni).

Rytuał ma dwie wersje, gdyż każdą można wy- korzystać w inny sposób. Nagła przemiana rzesz ludzi w mutatorów może być punktem zwrotnym podczas walki z Hordą, wstępem do pełnej ucie- czek i walk sesji miejskiej lub plotką z odległego

systemu, która wpłynie na sytuację w miejscu po- bytu graczy. Z kolei choroba jest powodem śledz- twa, rozpaczliwych prób wyłapania zarażonych, dylematów dotyczących usunięcia niebezpiecz- nych biedaków, prób błyskawicznego znalezienia lekarstwa i wreszcie walki o życie – bohaterowie nie są odporni.

Ten czar to tak naprawdę ogólny wzorzec, na podstawie którego możesz zaprojektować rytu- ały roznoszące dowolną chorobę lub mutację, na przykład *nienasycony głód*. Stadia choroby (poza przemianą) mogą zawsze być takie same.

## POZA NEMEZIS

Moje spostrzeżenia na temat czarnej magii mogą przydać się nie tylko w *Nemesis*, ale i w każ- dym świecie, w którym czarnoksiężstwo to tajem- nicza, ale nie wszechpotężna broń. Miałem okazję wypróbować kilka razy czary działające według opisanego przeze mnie schematu i gracze byli za każdym razem zadowoleni.

W światach, w których magia nie jest z założe- nia bluźniercza, gracze też mogą zyskać dostęp do tego typu czarów. Fajnie jest mieć pod ręką efek- towną, mieszającą wrogom szyki sztuczkę. Nie bój się, że taka magia wyprze z arsenału postaci moce z podręcznika podstawowego – niebanalne czary są zwykle bardziej wyspecjalizowane i druży- nowy mag będzie pewnie chciał mieć pod ręką kilka uniwersalnych zaklęć.

Swoją drogą, reguły magii kultystów z podręcz- nika mogą sprawdzić się w dowolnych realiach – być może w twoim świecie będzie to po prostu magia rytualna, dostępna dla graczy i niekoniecz- nie zła? W tym celu wystarczyłoby opracować kil- ka nowych czarów i tabelę modyfikatorów, pasują- cych do natury tej gałęzi magii.

Także konkretne pomysły z tego artykułu mogą pojawić się w innych światach. Mutatorzy mogą być plugawym tworem Cthulhu, venrierowców (*Wolsung*), Władców (*Evernight*) czy szalenie nie- bezpieczną odmianą ghuli (dowolne *fantasy* lub horror). Z kolei opisane przeze mnie czary można łatwo skonwertować na zwykłe reguły magii:

*Kłótwa węża:* weteran, 5 PM. Cechy węża moż- na zwiększyć o 1 rodzaj kostki za każdą Rangę

powyżej Doświadczonego, płacąc 1 PM za każdy rodzaj. Czar nie działa na magiczne przedmioty, a *rozproszenie* go przywraca wężowi dawny kształt.

*Nienasycony głód*: doświadczony, 4 PM. W innych światach kłątwy nie są zwykle tak długotrwałe, więc mutacja kończy się, gdy postać stłumi głód. Możliwe, że dzięki dodatkowym rytuałom lub artefaktom da się rzucić trwałą wersję czaru – działającą dokładnie tak, jak w *Nemesis*. Czar można powiązać z wampirami i zamienić głód mięsa na żądzę krwi.

*Ziarno zarazy*: ten czar z założenia jest rytuałem, więc nie trzeba zmieniać niczego – nawet, jeżeli w danym świecie nie istnieje magia działająca na zasadach czarnej magii z *Nemesis*, *Ziarno zarazy* rzuca się korzystając z nich.

Przy okazji chciałbym podzielić się kolejnym pomysłem na nieszablonowy czar bojowy, który pasuje raczej do *fantasy*, niż *Nemesis*. Jest on o tyle ciekawy, że nie tylko osłabia postać, ale też daje jej nowe możliwości – duży może więcej, ale mały może się łatwo ukryć i wszędzie wcisnąć.

### Grabież gabarytów

**Ranga:** Nowicjusz

**Punkty mocy:** 2-10

**Zasięg:** Spryt x 2

**Czas trwania:** 5

**Warianty:** laleczki voodoo, założenie o wiele za dużego ubrania

Ofiara czaru testuje Wigor przeciwko Duchowi maga i, jeżeli przegra, tymczasowo kurczy się, zaś czarodziej – rośnie.

Czar pozwala „wyssać” 1 punkt Rozmiaru na Rangę i kosztuje 2 punkty mocy za każdy wyssany Rozmiar. Każde 2 punkty, o które Rozmiar czarodzieja wzrośnie (zaokrąglając w dół) zwiększają jego Siłę o jeden rodzaj kości – i na odwrót: skurcze-

nie się o 2 Rozmiary zmniejsza kostkę Siły o jeden poziom.

Jeżeli postać urośnie do rozmiaru +4 lub większego, otrzymuje zdolność Duży, jeżeli do +8 lub więcej – Wielki. Z kolei zmniejszenie do rozmiaru -2 lub mniejszego daje ofierze czaru cechę Mały. Za pomocą *grabieży gabarytów* nie można zostać Gigantycznym.

Jeśli uzyskasz przebicie w teście umiejętności nadprzyrodzonej, możesz nakazać ofierze zetrzeć się z tobą Duchem, nie Wigorem.

