

PORTAL

Dwumiesięcznik poświęcony grom fabularnym

5

cena: 12pln



ISSN 1508-6232

CYBERPUNK

N
I
G
H
T
C
I
T
Y



NIGHT CITY

Awhooooooo!

Słyszysz jak szybko się zbliżają. Szybciej niż niosą cię twoje nogi z mięsa. Słychać szcęk gdy wysuwają swoje rozpruwacze i ruszają by zabić. Rozpłaszczasz się na ścianie alei i przyciskasz swoje Minami do gładkiego, brudnego muru. Teraz albo nigdy, myślisz, odsuwając rygiel i ofiarując modlitwę wszelkim mrocznym i bezimiennym bogom, którzy mogą jej wystuchać.

Może gdybyś wiedział, że to teren Krwawych Brzytw, byłbyś dość sprytny by ukryć się na noc. Może jest inna droga przejścia przez miasto i wniknięcia do bazy Arasaki w Japantown, ale o tym nie wiedziałeś. Może gdybyś zatrzymał się by załadować nieco info z datatermu zanim wlałeś prosto pod lufy, nie byłoby cię tu teraz, czekającego by stać się nową ofiarą bestialstwa boostera...

Ale tego się nie dowiesz. Nie teraz. Nie dostaniesz drugiej szansy.

Ponieważ to jest NIGHT CITY.

NIGHT CITY. Ogromny przewodnik zawierający prawie 190 stron pełnych informacji w prawdziwym stylu CYBERPUNK! Odwiedź KONTROLOWANE STREFY MIEJSKIE dzięki mapom 3D i uzupełniającym szczegółowym opisom każdego budynku. Każda sekcja przewodnika zawiera rozległy przegląd PLANÓW POMIESZCZEŃ, OSOBOWOŚCI, SPOTKAŃ I KONTAKTÓW. Sekcja FLASHMAP prowadzi Cię do najlepszych restauracji, klubów i kin podobnie jak: ROZKŁADY JAZDY, MAPY TRANSPORTU i PLANY OBSZARÓW. Sekcja ARTYKUŁY przedstawia ci opis OCHRONY, LUDNOŚCI MIASTA, GANGI I MAPY TERYTORIÓW, oraz przegląd U.S. 2020!

A zatem, jeśli szukasz miejskiego otoczenia w mrocznej przyszłości, odwiedź NIGHT CITY. Ponieważ możesz nie doczekać następnej okazji.

Miejski dodatek do Cyberpunka

Wstępniak

Ani się obejrzelśmy, a tu czerwiec, koniec roku szkolnego, wakacje, upał, piękne kobiety i w ogóle, raczej jest miło. Z tej właśnie okazji dziś będzie o WoD'owcach.

Długi czas nie dostrzegałem szaleństwa związanego z Wod'em w Polsce. Ot, wydano Wampira, potem Wilkołaka, w końcu pojawił się Mag. Na pierwszy z podręczników nie było mnie stać, drugi był wydany niechlujnie i ominąłem go szerokim łukiem. W między czasie zagrałem sesję Wampira, która okazała się być zupełną porażką. Moje próby gry w Wilkołaka pominę lepiej milczeniem. Grałem więc w WFRP, ZC, ot, jak większość miłośników RPG, jeszcze kilka lat temu.

I nagle bum!

W Magii pojawiła się masa artykułów do Wilkołaka, potem do Wampira, na konwentach pojawili się poprzebierani ludzie - pamiętam Krakon '98 - wtedy po raz pierwszy zaobserwowałem to zjawisko, wszędzie wokół dostrzegałem ludzi w białych koszulach, z wymalowanymi ustami i wypowiadających dziwne sentencje. Gdy przysłuchałem się im bliżej byłem już pewien, że wolę się nie zagłębiać w WoD. Co ciekawe, byłem jednym z niewielu, moda na WoD zataczała coraz szersze kręgi.

Świat Mroku to nie RPG, to storytelling! - dowiedziałem się.

WoDziarze zaczęli zachowywać się jak rasiści, stworzyli sztuczny podział, z którego wynikało, że tylko ten, kto gra w narracyjne systemy jest doświadczonym, prawdziwym graczem, podczas gdy inne gry są tylko skromnym rozwinięciem chińczyka. Coraz głośniej było także o PESM, jak dotąd żadna inna gra nie połączyła graczy tak silnie, Warhammerowcy nie wyróżniają się niczym szczególnym, Cthulhysci pod wodzą Miłosza także nie zdołali zorganizować się aż w takim wymiarze. A WoDziarze potrafili. Skupili się wokół PESM'u, na konwentach wyróżniają się przebraniem, zachowaniem i podejściem do innych. Grają tylko w WoD, tylko on bowiem daje niezapomniane przeżycia i wywołuje prawdziwe emocje. Cała reszta to chińczyk.

I nagle, na tegorocznym Krakonie dostrzegłem na ścianach plakaty z napisem „PESM free zone”. Społeczność erpegowa zaczęła się bronić i wyraziła swoje zdanie o światomrokwcach. O ich podejściu do innych, o tym, że dość już mają natchnionych młodzieńców z przejęciem wypowiadających kwestie, których nikt nie rozumie. *Ja się boję przyznać, że gram w Warhammera, podejście ktoś do mnie i powie, że mam turlacz* - powiedział swego czasu Michał Oracz, facet o dłuższym stażu w RPG, niż cała przeciętna drużyna ŚM razem wzięta... No, ale Michał nie prowadzi storytellingowo, przecież Warhammera się nie da, to system kostkowy. A kostki, w porównaniu do kropek są kanciaste. Czyli niedoskonałe.

Dlaczego o tym piszę? Czy będą jakieś wnioski? Będą. W ostatnim Portalu, w ankiecie zadaliśmy pytanie: „Dlaczego Twoi kumple nie kupują Portalu?” Niepokojąco duża ilość odpowiedzi brzmiała - *bo nie ma działu ŚM*. Na spotkaniach z redakcją także pojawiły się takie opinie - *nie kupuję Portalu, bo tam nie ma nic o ŚM*. W Portalu wreszcie pojawił się dział ŚM. Po ponad półrocznych poszukiwaniach udało nam się znaleźć cztery artykuły, które warto zaprezentować szerszemu gronu. Czy to oznacza, że światomrokwcy zainicjują nas kupować? Nie wiem, prawdę mówiąc wątpię - skoro nie kupowali Portalu wcześniej, to te kilka stron, także nie zmusi ich do wydania 12 złotych. Bo - drodzy WoD'ziarze, nie interesują Was artykuły z działu Almanach, pełne porad dla MG, nie interesują Was szkice przygód do Szermierza, czy Cyberpunka. Bo nie potraficie skorzystać z kilku tuzinów pomysłów zawartych w każdym Portalu. Warhammerowcy piszą w listach, że artykuły do CP2020 są świetne i inspirujące. Miłośnicy ZC, piszą, że na nowo zaczęli grać w WFRP, którego porzucili jakiś czas temu. Ponownie zaczęto grać w DP, a Cyberpunk przeżywa na nowo rozkwit. Ale czy Was to zainteresuje? Przecież to nie są systemy...

A może się mylę? Może potraficie docenić każdy artykuł? Może spodoba się Wam Portal z powodu fajnych ciekawych tekstów. Masy pomysłów. Nie koniecznie opartych na kropkach...

Ignacy Trzewiczek

Wydawca

Wydawnictwo PORTAL

Redaktor Naczelny

Ignacy Trzewiczek

trzewik@rpg-portal.pl

Redakcja

Michał Oracz

(dział graficzny, dział CP2020)

Tomasz Kowalik

(gry bitewne)

technik@rpg-portal.pl

Rafał Główka

(Szermierz)

Michał Mochocki

(Dzikie Pola)

zulus@studio.net.pl

Adam Wieczorek

(Zew Cthulhu)

gaja@czestochowa.home.pl

Stale współpracują

Dawid Brykalski, Bogusław Dawiec, Marcin Dobisz, Marcin Chałubiec, Jarosław Chlebica, Eugeniusz Dębski, Magdalena Główka, Łukasz Fiema, Paweł Markowski, Andrzej Pilipiuk, Witalis Szoltys, Anna Waclawek, oraz Devlish i Remov.

Ilustracje

Joe Abracadabra, Hubert Czajkowski, Radosław Gruszewicz, Magdalena i Piotr Macha, Sebastian Mazur, Adam Nyk, Tomasz Oracz, Michał Oracz, Antoni Serkowski, Konstanty Wolny, Piotr Wyskok

Ilustracja na okładce

Adam Nyk

Skład i łamanie

MIT' o'man

Druk

Drukarnia Waldemara Wilińskiego
ul. Chopina 4; 44-100 Gliwice

Adres redakcji

ul. Ks. M. Strzody 2/407; 44-100 Gliwice
tel. (032) 3316721

Sieć

www.rpg-portal.pl

portal@rpg-portal.pl

webmaster: Adam Byrtek

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 jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

ROZPĘDÓWKA

10.....GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE...

Dawid Brykalski
Wywiad z Ewą Białolecką

13.....GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE...

Dawid Brykalski
Wywiad z Maciejem Parowski

TEKŚCIOR NUMERU

16.....SKĄD SIĘ BIORĄ PRZYGODY

Tomasz Z. Majkowski, il. M. Macha
Pierwszy z cyklu artykułów na temat pisania przygód

CYBERPUNK

19.....EUROSOURCE PLUS

fragment dodatku, il. Grzegorz Raczek
Fragmety przygotowywanego do druku dodatku.

25.....DZIWNE DNI TOCZĄ SIĘ POWOLI

Michał Oracz, il. Michał Oracz, Tomasz Jędruszek
Artykuł proponujący nowy styl gry w CP2020

ŚWIAT MROKU

28.....DOBRO I ZŁO W ŚWIECIE MROKU

Marcin Felczarek, il. Antoni Serkowski
Artykuł poruszający problem moralności Świata Mroku

30.....SYMFONIA VAMPIRICA

Jarosław Sadowski, il. Piotr Wyskok
Szkic przygody do gry Wampir: Maskarada

31.....HIGHLANDER: THE GARHERING

Belphegor, il. Piotr Wyskok
Recenzja dodatku sieciowego do gry Wampir: Maskarada

MUSZKIETEROWIE I SARMACI

34.....Z TEKI HISTORYKA

Jarosław Chlebica, il. Piotr Macha
Analiza kolejnej niewyjaśnionej tajemnicy z przeszłości.

39.....STAROPOLSKIEGO PIERDOŁY GAWĘDY

Michał Mochocki, il. Piotr Macha
Almanach dla miłośników „Dzikich Pól”

45.....ŻYWOTY HULTAJSKIE

Jacek Komuda, il. Piotr Macha
Pierwszy z cyklu artykułów prezentujących hultajów i warcholów XVII wiecznej RP

47.....

ODWIEDZINY W PIEKLE
Artur Machlowski, il. Michał Oracz
Dyariusz do gry Dzikie Pola

49.....

ŻYWOT PANA ZAGŁOBY
Artur Machlowski, il. Hubert Czajkowski
Rozwiązanie konkursu na życiorys słynnego bohatera trylogii

ZEW CTHULHU

51.....

MI-GOTANIE W CIEMNOŚCI
Adam „Wolvie” Wieczorek
Cthulhu wstępniak

52.....

GŁOS POWSZECHNY
A. Wieczorek, M. Oracz, il. J. Abracadabra
Szkice przygód do ZC 2000

54.....

ROTUNDA
Tomasz Barański, il. Joe Abracadabra
Szkic przygody do ZC: Wydział X

56.....

WIELKA RASA Z YITH
Adam Wieczorek, il. Michał Oracz
Encyklopedia dla miłośników ZC

WARHAMMER

58.....

JESIENNA GAWĘDA
Ignacy Trzewiczek, il. Radosław Gruszewicz
Almanach do gry Warhammer

61.....

KRONIKI STAREGO ŚWIATA
Ignacy Trzewiczek, il. Tomasz Jędruszek
Zarys kampanii do gry Warhammer.

63.....

IMPERIUM ZA PANOWANIA KARLA FRANZA
Nurglitch, il. Tomasz Oracz
Artykuł opisujący najważniejsze wydarzenia w historii Imperium.

68.....

MIDDENHEIMER
Tomasz Kowalik
Drugi numer niezależnej gazety Middenheimskiej

71.....

STRAŻ MIEJSKA
Tomasz Kowalik
Zbiór porad i szkiców dot. straży miejskiej

72.....

MROCZNE ZAUKI MIASTA
Tomasz Kowalik, Łukasz Fiema, il. Magda Macha
Szkice przygód mających miejsce w Middenheim

FANTASY

76

.....**ARKANA MAGII**

Maciej Szalaniec, il. M. Oracz
Almanach dla miłośników magii i czarów.

80

.....**MAPY**

Grzegorz Raczek, il. Grzegorz Raczek
Tuzin sposobów na wykorzystanie mapy podczas sesji.

OPOWIADANIA

82

.....**PAN WOLSKI**

Jacek Komuda, il. Tomasz Oracz

95

.....**INWAZJA AAN**

Maciej Gacek, il. Kostek

PUBLICYSTYKA

98

.....**ROZWAŻANIA NAD PRZEMOCĄ**

Andrzej Pilipiuk

99

.....**CIEKAWY AUTOR**

EuGeniusz Dębski

100

.....**WSZYSTKO NIE TAK**

Aleksandra Mochocka

GRY BITEWNE

102

.....**WIEŚCI**

Tomasz Kowalik, il. Radosław Gruszewicz
Plotki oraz sprawdzone informacje ze świata gier bitewnych

104

.....**WYWIAD Z TUOMASEM PIRINENEM**

Tomasz Kowalik
Wywiad przeprowadzony na imprezie „Wojenny Młot”

105

.....**O GORKAMORCE SŁÓW KILKA**

Tomasz Jachowicz, il. Piotr Macha
Recenzja gry GW.

107

.....**WARHAMMER VASYLA**

Vasyl d'Yah, il. Radosław Gruszewicz
Usystematyzowanie zasad dotyczących widoczności w WFB

ALMANACH MISTRZA GRY

111

.....**SZTUKA JEST SZTUKA**

I. Trzewiczek, M. Oracz, il. M. Oracz
Zbiór porad związanych z techniką prowadzenia przygód

114

.....**CHOROBY, NAŁOGI, NATRĘCTWA**

Dawid Brykalski
Kilkanaście niespodzianek dla graczy.

116

.....**WARSZTATY**

Ignacy Trzewiczek
Porady dla autorów scenariuszy

118

.....**HEAVY METAL A SPRAWA RPG**

Dawid Brykalski
Recenzje płyt Heavymetalowych.

120

.....**TAJEMNICA MORZA SZPONÓW**

Maciej Szalaniec, il. Antoni Serkowski
Wspaniała, barwna saga z piratami w tle.

132

.....**KATEDRA**

Bartłomiej Fibaszewski, il. Adam Nyk
Praca wyróżniona w konkursie Katedra

136

.....**WICHRY WOJNY**

Marcin Blacha, il. Radosław Gruszewicz
Przygoda do gry Mag: Wstąpienie

RECENZJE

140

.....**SYSTEM AUTORSKI: BARGIEL**

Marcin Pawełczyk, Sebastian Michalski

142

.....**W CENACH SZALEŃSTWA**

Dawid Brykalski

143

.....**CHŁODNY CZYTELNIK**

Eugeniusz Dębski

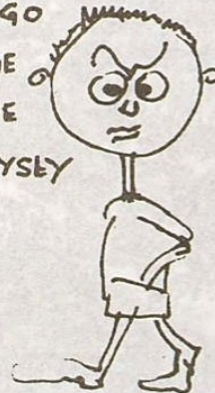
144

.....**RECENZJE DODATKÓW**

147

.....**MAGAZYN**

KULTYSTA
i JEGO
NOWE
GŁUPE
POMYSŁY



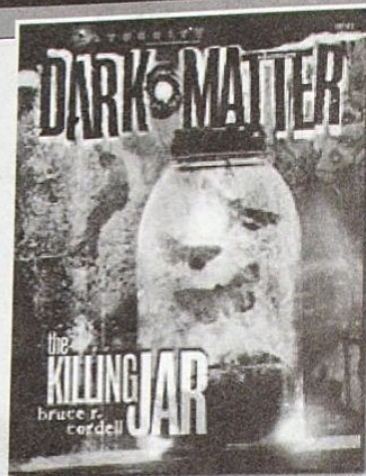
Eko... system

Na zachodnim rynku ostatnio popularna stała się gra **SLA Industries**, której akcja ma miejsce w Świecie Postępu (World of Progress). Stolicą świata jest miasto Mort (na planecie Mort). Zanieczyszczenie środowiska, zniszczenia planety, puste fabryki, wymarłe osiedla, ciężkie chmury dzień i noc zasnuwające niebo i rzęsisty deszcz padający nieprzerwanie: oto realia gry. W Centrum miasta znajduje się biurowiec SLA, tylko tam można dostać pracę, tylko dzięki niej można zacząć normalnie żyć. Gdzie indziej czeka na ciebie przemoc, gangi, mordercy, labirynt brudnych, niebezpiecznych uliczek Dolnego Miasta. A poza nim? Cannibal Sectros... nie chciałbyś się tam znaleźć, uwierz mi. Bohaterowie graczy wcielają się w role Operatorów - agentów, których celem jest zatrzymanie upadku miasta. Nie zdołają wskrzesić Mort City, nie naprawią go, nad planetą już nigdy nie zaświeci słońce. Jedyne co mogą, to spowolnić upadek. Zrobić wszystko, by ten świat przetrwał jeszcze kilka lat.



SLA - pierwszy dodatek

Ukazał się nowy podręcznik do gry **SLA Industries** pt. „Mort” - jest to opis planety, która jest stolicą Świata Postępu (World of Progress). Jak w każdym opracowaniu tego typu, znajdziecie w Morcie dokładny opis miasta, różnych jego dzielnic i stref, także opisy najciekawszych lokacji i miejsc, bohaterów niezależnych oraz informacje na temat życia w Downtown, oraz w miastach Meny i Orienta. Dla wszystkich zainteresowanych SLA Industries rzecz nie do przecenienia.



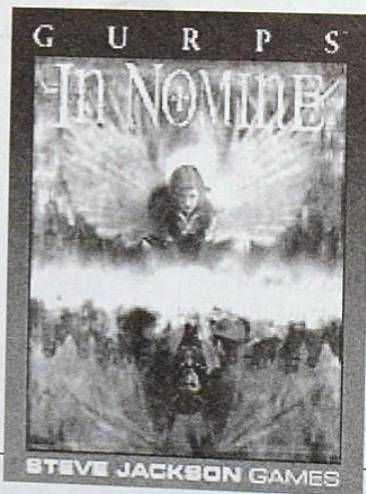
Fox Moulder w Alternity

Wizard of the Coast wydało nową przygodę wprowadzającą w realia **Dark Matter** (jeden z dodatków do **Alternity**). Nosi tytuł „**Killing Jar**” i według zapewnień wydawcy jest świetną odskocznią do stworzenia całej kampanii utrzymanej w klimatach Wielkiej Tajemnicy.

A GURPS rośnie i rośnie...

Steve Jackson Games zaadoptowało do swoich gier, francuską **In Nomine**, w wyniku czego w czerwcu światło dzienne ujrzy: **GURPS In Nomine** - podręcznik opisujący walkę pomiędzy Niebem i Piekłem, pomiędzy aniołami i diabłami. Także w czerwcu ukaze się pierwszy dodatek do **GURPS In Nomine** pt. „**Superiors 3**”. Książka opowiada o Archaniołach, ich sekretach i lękach. Opisuje także Tethers i tajemne organizacje ich wspierające.

Steve Jackson Games oraz **Pinnacle Entertainment Group** podpisali umowę na mocy której SJG wyda **GURPS DEADLANDS**. Pierwszy podręcznik pojawi się pod koniec tego roku.



Shorty w natarciu

Podziemia zostały odwrócone, czyli „**Reverse Dungeon**”. Pojawił się kolejny produkt z modnych ostatnio na zachodzie mini gier - prostych, krótkich podręczników z reguły opartych na przewrotnym pomysle. **Reverse Dungeon** to trzy połączone ze sobą gry, w których gracze zamiast wcielać się w bohaterów - odgrywają potwory! W pierwszej z gier są to gobliny broniące podziemnej twierdzy atakowanej przez... szukających sławy i bogactwa awanturników! Druga z gier daje nam możliwość wczucia się w postacie Strażników, którzy chronią starych, zatechłych lochów, natomiast trzecia z gier to co naprawdę niezwykłego - gracze wcielają się w postacie Mumii, Szkieletów i innych Nieumarłych broniących swych grobowców przed atakiem kapłanów...

Infekcja

W liście do **Gaming Outpost**, **John Wick**, twórca takich gier jak **Legenda Pięciu Kregów**, czy **7th Sea** ogłosił, że stał się ofiarą ataku wirusa komputerowego, który zniszczył efekty ostatnich ośmiu miesięcy pracy nad grą „**Orkworld RPG**”. „Ktoś przysłał mi sympatyczną, wielgachną bombę. Zainfekowała niemal wszystko, włącznie z kopiami zapasowymi, które regularnie nagrywałem na ZIP'ach.” - pisze Wick. Straty były tak poważne, że Wick natychmiast odłączył się od Internetu i na razie nie zamierza tego zmieniać. Póki co, wciąż liczy, że dzięki pomocy informatyków uda mu się odzyskać choć część pracy.

Mamo, kup mi paladyna...

Hasbro pracuje nad serią produktów związanych z „**D&D Movie**”, począwszy od gier planszowych, przez zabawki, powieści, na grach komputerowych kończąc. Firma planuje wydanie gier zręcznościowych opartych na fabule, z tego też powodu rozważane jest przesunięcie premiery filmu z listopada na grudzień, tak, by wszystkie produkty pojawiły się na rynku równocześnie z premierą. Są także plany przeniesienia **D&D** na mały ekran. Póki co, wiadomo, że **film wieńczy potężna bitwa powietrzna z udziałem 70 smoków...** może zelektryzować każdego fana **RPG**.

Triamore

W czerwcu na rynku pojawi się nowy podręcznik do gry „**Ars Magica**” - „**Triamore. The Covenant at Lucien's Folly**” Wewnątrz znajdziecie dokładny opis tego niezwykłego stowarzyszenia, jego dobra i podległy mu teren, opis społeczności, polityki oraz życia codziennego członków **Triamore**. Także wyjaśnienie wzajemnych stosunków pomiędzy **Triamora**, a **Bois de Haillot** oraz **Brabant**. Autorzy umieścili także informacje na temat tego, jak stworzyć grupę bohaterów graczy wywodzących się z tej organizacji, opisy bohaterów niezależnych oraz liczne szkice przygód.

Fabularny Diabełek



Historia zatoczyła pełne koło - właśnie ukazał się podręcznik do „**Diablo II RPG**”. Jest to - o ile nam wiadomo - pierwszy „papierowy” erpeg, powstały na podstawie gry komputerowej. Na rynku pojawiła się już także pierwsza przygoda „**Diablo II - The Awakening**” - nowe umiejętności, potwory, zaklęcia, przedmioty magiczne...

PO RAZ PIERWSZY

Do każdego egzemplarza piątego Portalu dołączony jest „Głos Powszechny” - specjalny dodatek do działu ZC! Pełen artykułów, z których każdy jest wprowadzeniem do przygody mającej miejsce w Polsce - tu i teraz! Dodatkowo w dziale ZC artykuły zostały rozszerzone - Strażnicy Tajemnic znajdą tam szkice przygód opartych na informacjach podanych w Głosie Powszechnym.

Jesteśmy fanami RPG. Uwielbiamy grać i prowadzić. Wiemy, czego Wam potrzeba. Portal powstał dla Was, miłośników RPG w Polsce. Wciąż kombinujemy, jak sprawić, by był ciekawszy i fajniejszy. Nawet nie domyślcie się, co przygotowujemy na sierpień!!! Ale na razie to niespodzianka...

W POLSCE

Cthulhu Live

Na początku czerwca do sprzedaży trafił dodatek do „Cthulhu Live second edition” pod tytułem „Lost Souls”. Podręcznik rzucił was w świat zapomnianych, antycznych kultów oraz tajnych organizacji, powstałych, by walczyć ze złem, odkryje przed Wami obłęd i szaleństwo związane z Przedwiecznymi oraz ich sługami, wyjaśni rolę i znaczenie wyznawców Dawnych Bogów, a także rozwinięte zasady magii, mocy psychicznych. Autorzy nie zapomnieli także o rozdziale wyjaśniającym jak odgrywać bohaterów oddających cześć zapomnianym bóstwom.

A GURPS... ehm

Talsorian Games oraz Steve Jackson Games podpisali umowę, na mocy której SJG wydadzą GURPS CASTLE FALKENSTEIN. Jak zakończy się ten projekt, kiedy ukaże się podręcznik i co będzie można w nim znaleźć jeszcze nie wiadomo.

Chrome 1/2

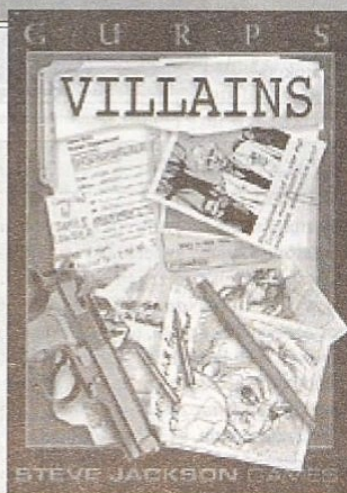
Talsorian Games właśnie wydało „Chrome 1/2” - kompilację dwóch pierwszych podręczników z serii Chromebooków. Dodatek jest kompatybilny z mającym wyjść w najbliższym czasie „Cyberpunkiem 203X”.

**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**

Erpegowa animka

Talsorian Games Inc., wydawca m.in. Cyberpunka oraz Castle Falkenstein wydało niedawno nową grę: „Dragon Ball Z™”. Jest to kolejna z wydanych przez nich gier z cyklu Anime. We wszechświecie znajduje się siedem magicznych klejnotów. Zgromadzone w jednym miejscu pozwolą posiadaczowi zawiązać wszechświatem. Klejnoty próbuje zdobyć dwójka okrutnych władców, tak potężnych, że potrafiących niszczyć całe światy. Naprzeciw nich staje grupa wybrańców - stworzonych do wojny i poświęcenia. Przysięgają bronić świata.

Tak, w wielkim uproszczeniu prezentują się realia gry, w której wcielamy się w super bohaterów świata „Dragon Ball Z™” - niezwykle popularnego wśród miłośników Anime. Przemierzając kosmos bohaterowie będą natrafiali na potężnych przeciwników, z którymi przyjdzie im walczyć korzystając z prawdziwie niezwykłych i potężnych mocy (blastery zdolne równać łańcuchy górskie, umiejętność poruszania się z prędkością światła itp.). Jeśli ktoś lubi potężnych bohaterów, potężnych przeciwników, szalone wyzwania, dramatyczną walkę... i jeśli nie krzywi się na widok Anime... to właśnie znalazł coś dla siebie.



Uniwersalni przestępcy

W maju ukazał się nowy, prawdziwie niezwykły dodatek do GURPS'a pt. „Villains” (Przestępcy). Podręcznik jest zbiorem opisów łotrów, zbirów, kryminalistów, i wszelkiej maści innych typów z pod ciemnej gwiazdy. Każdy z nich (a jest ich tam równo 50) jest opisany zarówno współzynnikiem, jak i ciekawą biografią. Każdy ma także jakiś haczyk, mroczny sekret, czy jakiś niewiarygodnie podły plan do wykonania. Dodatkowo czytelnicy znajdą w podręczniku rozdział z poradami dla MG na temat tworzenia i projektowania typków ciekawych i wnoszących do scenariusza nieco dramatyzmu.

Matrix

FASA wydała nowy podręcznik do Shadowruna. Rzecz nosi porażająco oryginalny tytuł: „Matrix” i jest zbiorem nowych zasad dla kataryniarzy, począwszy od opisów spraw związanych ze Sztucznymi Inteligencjami oraz Włamaniami do Systemów Komputerowych, skończywszy na zasadach programowania i projektowania nowego sprzętu. Podręcznik ma zastąpić wcześniejszą publikację FASY „Virtual Realities 2.0”



Odkrywczy nowych światów

Ukazał się także suplement do Star Drive Alternity pt. „System Guide to Aegis” i, jak łatwo się domyślić jest niezwykle dokładnym opisem Aegis. W podręczniku oprócz szczegółowych informacji o planecie, zawarto przygodę („Deep Cover”) oraz przykłady nowych profesji i sprzętu technicznego. Całość ma 96 stron i zdaje się być ciekawym dodatkiem dla wszystkich, którzy lubują się w rozgrywaniu scenariuszy opartych na badaniu obcych planet.

KARMA



Nakarmieni do syta

Karma to nowy, 156 stronicowy dodatek do gry SLA Industries, wypełniony po brzegi nowym ekwipunkiem, opisami nowych postaci oraz kilkoma tonami innych materiałów.

Kolejny tom tajemnych stowarzyszeń

Pojawił się kolejny dodatek do 7th Sea, z cyklu Tajemne stowarzyszenia Thea. Nosi tytuł „Rilasciare: The Free Thinkers”. Free Thinkers

występują przeciwko obecnemu podziałowi społecznemu. Ulotki rozsypywane na ulicach, bomby podkładane w budynkach arystokracji, to droga jaką przyjęli, by przebudzić społeczeństwo i pokazać, że obecny stan jest niesprawiedliwy. Jedni nazywają ich bohaterami, inni wierzą, że należałoby ich wszystkich wyłapać i jak zwierzęta zamknąć w klatkach. Bez względu na zagrożenia Free Thinkers prowadzą swoją cichą wojnę próbując rozpalić w sercach i umysłach ludzi swoją ideę. W podręczniku dokładnie opisano historię organizacji, jej strukturę, sposób działania, podano także reguły tworzenia bohaterów należących do Free Thinkers.



W dniach 10-13 czerwca, w Milwaukee odbędzie się największy światowy konwent poświęcony grom - Gen Con. To już 33 edycja imprezy, na której będzie można wybierać z pomiędzy 3000 prezentacji, prelekcji, wystaw, pokazów gier, konkursów, spotkań z autorami, grafikami, wydawcami, stoisk z grami...

„Trekki” grają w sieci

Decipher Inc. ogłosiło, że do końca roku ma zamiar uruchomić serwis dla graczy Star Trek CCG. Dzięki niemu gracze z całego świata będą mogli spotkać się i grać w swoją ulubioną grę, w sieci!

Zgodnie z zamierzeniami, gracze będą mogli kupować, wymieniać i kolekcjonować wirtualne karty, a także grać, przyglądając się rozgrywkom innych graczy, sędziować oraz brać udział w turniejach. Dodatkowo, poza oddaniem wszystkich zalet kolekcjonowania „fizycznych kart”, serwis będzie dawał graczom niespotykane dotąd możliwości, m.in. „Ślad własności” (czyli historię karty) oraz statystykę wszystkich gier rozegranych przez danego gracza.

„Dzięki pomocy naszych graczy - mówi Warren Holland, szef Decipher - Star Trek CCG niezwykle się rozwinęło w przeciągu ostatnich pięciu lat. Nadszedł czas, by wykonać kolejny krok naprzód i dodać nowy wymiar naszemu grom.”

Hogshead wykupił prawa do wydawania angielskojęzycznej edycji francuskiego przeboju „Bloodlust”.

Gra utrzymana jest w klimatach heroic fantasy, ma w sobie zarówno coś z Conana, jak i z twórczości Frazetty czy Moorcocka. Bohaterowie żyją w świecie barbarzyńców, pełnym przemocy, niebezpieczeństwa, a także wspaniałych, potężnych artefaktów. Jak zapewniają twórcy gry (ci sami ludzie, którzy wymyślili In Nomine Magna Veritas) Bloodlust różni się tym od innych gier, że został stworzony po to, by w niego grać, a nie po to, by kupić, przeczytać i odłożyć na półkę. Jeśli ktoś chce poczuć niezwykłą atmosferę tej gry niech wyobrazi sobie: ...galop poprzez okryte szalem śniegu wzgórze, zgiełk bitwy i krzyki rannych wzbijające się ponad szczegół broni, napastników uciekających w popłochu, potężny topór, który zatacza koło, by...

Krwawa żądza



Brevior vita est quam pro futumentibus negotium agendo

Warhammer nigdy nie umrze!!!

Dla wszystkich miłośników Warhammera, których zasmuciała wiadomość o zaprzestaniu wydawania polskich dodatków do ich ulubionej gry mamy, na otarcie łez informacje na temat tego, co wydaje się na zachodzie. Hogshead wydał trzecią część kampanii Kamienie Zagłady. Nosi tytuł „Heart of Chaos” i, uwaga - kończy całą serię! Przygoda wyjaśnia czym były Kamienie, i co się stanie, gdy gracze je połączą. „Flame Publications” wymyślili zakończenie, lecz nigdy go nie spisali i nie opublikowali, więc poprosiliśmy Robina, aby napisał zakończenie tej historii. Spisał się wyśmienicie. Pokochacie je. A wasi gracze zniemawidzą! Robin wykonał kawał roboty łącząc wątki z czterech poprzednich części, dodał także zupełnie nową przygodę „Crossing the Border”, która jest idealnym wprowadzeniem w kampanię, scalającym zarazem wszystkie scenariusze.”

Ukazał się także drugi tom Apocryphy: „Apocrypha Two: Chart of Darkness” - a w nim, mnóstwo nowych zasad, nowe profesje, informacje o Starym Świecie i rasach tam żyjących i mnóstwo szkiców przygód. W najbliższym czasie postaramy się zaprezentować Wam recenzję dodatku.

W wakacje ma się także ukazać ostatnia część Wewnętrznego Wroga „Imperium w chaosie” (to nie pomyłka, oni zmienili tytuł!) - Hogshead wziął na siebie trud napisania scenariusza niemal od nowa, posłuchajcie: „Nie byliśmy zadowoleni z tego podręcznika, dlatego postanowiliśmy napisać wszystko na nowo, pozostawiliśmy jedynie główne wątki i część epizodów z oryginału (napisanego przez Carla Sargenta) ale dodaliśmy dużo nowych materiałów, tak, by książka była właściwym, zadawalającym graczy zakończeniem długiej, epickiej kampanii.” Gracze ponownie natkną się na starych przeciwników, dowiedzą się, czy Imperator zginie, czy Imperium upadnie, wreszcie, okaże się, czy przyjdzie im przeżyć, czy też zginąć w mękach... Wyjaśni się także, kim tak naprawdę był Kastor Lieberung.

Na horyzoncie pozostają jeszcze Realms of sorcery oraz Skaven Sourcebook... ale o tym opowiem za dwa miesiące.

Gracze - bogami

Kolejna gra z serii NEW STYLE! Po wydaniu w 1999 roku Puppetland/Power Kill (obie gry autorstwa Johna Tynesa), Hogshead wydał kolejną grę - tym razem rzecz nosi tytuł „Pantheon”. Na 24 stronach znajduje się pięć różnych gier - wszystkie wymyślone i napisane przez Robina Lawsa. Podręcznik zawiera pięć gier, począwszy od „action-horror” (horror akcji?) „Grave and Watery”, przez „Olbrzymie Monstra Zgniatające Tokio i Rozwalające Wszystkie Budynki” (mam nadzieję, że dobrze przetłumaczyłem), a skończywszy na Pantheonie, czyli grze, w której gracze wcielają się w bogów tworzących (lub niszczących) światy. Cóż wygląda to nieco dziwnie, ale...



Spaczeń

Na początku czerwca powinno się ukazać kolejne, 13 już wydanie Warpstone'a. Jest to wydawany przez Hogshead fanzin w całości poświęcony Warhammerowi. Publikacja ma 44 strony, na których można znaleźć informacje o planach wydawniczych Hogshead, recenzje wydanych już dodatków, wywiady z ich twórcami (w numerze 10 opublikowano wywiad z Philem Gallagherem), scenariusze przygód, nowe zasady i wiele innych. Jak tylko uda nam się zdobyć nowy numer Warpstone'a powiadomimy Was o tym, co można znaleźć wewnątrz trzynastego numeru.

Dom dynastii Hantei w pudełku

Na początku maja ukazał się nowy dodatek do **Legandy Pięciu Kręgów**. Wydany w formie tzw. boxed set poświęcony jest w całości miastu **Otosan Uchi**, będącemu domem dynastii Hantei. Wewnątrz można znaleźć dokładny opis miasta wraz z dwoma olbrzymimi mapami, kampanię mającą miejsce w Otosan Uchi, pomysły na przygody oraz historię miasta.



Ścieżkami Wężowych Ludzi

Głęboko w ostępach puszczy Shinomen w Szmaragdowym Cesarstwie Rokuganu leży pięć królestw wężowych ludzi (jakiegokolwiek podobieństwo do wężowych ludzi zaludniających podręczniki do ZC jest czysto przypadkowe), zwanych Naga. Najnowszy dodatek do **Legandy Pięciu Kręgów** firmy AEG wysyła czytelnika na wyprawę w głąb tej obcej kultury, rzucając w końcu nieco światła na tę starożytną i tajemniczą rasę. Książka utrzymana jest w standardowym formacie serii „The Way of...”, a jego autorzy - Patrick Kapera i Ree Soesbee (zwana również „Geniuszem historii L5K”) zabierają nas w podróż po historii i umysłach rasy, która budzi się z tysiącletniego snu. Podręcznik porusza początkowo niezliczoną ilość tematów, które nie wydają się tworzyć spójnej całości, jako że szczegóły dotyczące wyglądu Naga sąsiadują tu z historią ich pierwszych wojen oraz opisem krain, które zamieszkują, jednakże sposób, w jaki czytelnik poznaje sposób myślenia i psychikę Naga by niemal zacząć patrzeć na świat ich oczyma, sprawia, że ten dodatek naprawdę błyszczy wśród innych. Z początku lekturę utrudnia co prawda nadużycie słownikowo brzmiących definicji wyrażen z języka Naga, lecz cierpliwość czytelnika zostaje nagrodzona naprawdę świetnymi tekstami i mnóstwem barwnych szczegółów. Książka oferuje wszystko, czego trzeba, by gracz stworzył własną, interesującą postać Naga i wzbogaci istniejące w świecie gry motywy i wątki o kilka przewrotnych komplikacji z prawdziwie gadzim zacięciem. Pomimo nie najlepszej organizacji materiału, „Way of the Naga” pomoże graczom i Mistrzom Gry wprowadzić do i tak już bogatego i tętniącego życiem świata nową i wspaniałą cywilizację.

Najlepsze zostawili na koniec

Ukazał się trzeci i ostatni podręcznik z serii „**Van Richten's Monster Hunter's Compendium**”. Podręcznik składa się z trzech części: Guide to Fiends, Guide to Vistani oraz dodatkowo Guide to Witches (ten ostatni jest niespodzianką dla fanów). Według pierwszych opinii czytelników podręcznik bije na głowę obie wcześniejsze części i jest absolutnym hitem.



Nowości z Pinnacle

Pod koniec kwietnia na rynku pojawił się pierwszy numer magazynu **Epitaph** - wydawanego przez **Pinnacle Entertainment**. Numer jest w całości poświęcony grze **Deadlands**. Natomiast na początku maja ukazał się dodatek do gry **Hell on Earth** pt. „**Spirit Warriors**”. Na 128 stronach zawarto wiele informacji związanych z szamanami w świecie **Hell on Earth**.



Przygody za darmo

Na stronie wydawnictwa **Pinnacle Entertainment** zaroilo się ostatnio od nowych materiałów - strona została przebudowana, a wydawca postanowił umieścić na niej kilkanaście artykułów, które można ściągnąć za kompletną darmość. W moim ulubionym dziale - **Deadlands** można znaleźć kilkanaście tekstów, wśród których znajdują się zarówno przygody, jak i artykuły i rozwinięcia zasad. Dla wszystkich miłośników **Deadlands** to prawdziwa gratka. Adres strony: www.penguin.com



Przebudzenie Earthdawn

Mała, nieznaną dotąd firma **Living Room Games** ogłosiła w zeszłym miesiącu, że podpisała umowę z **FASA**, na mocy której otrzymała prawo publikacji nowych podręczników do **Earthdawn**. I choć nie jest to może triumfalny powrót, to jednak na pewno jest to dobra wiadomość dla wszystkich miłośników **Przebudzenia Ziemi**.

Niniejszym mamy przyjemność zaprezentować wywiad jaki przeprowadził magazyn „**Wounds Unlimited**” z zainteresowanymi stronami.

(Wounds Unlimited): Dlaczego zatrzymaliście wydawanie Earthdawn?

FASA: Cóż, rezygnując z **Earthdawn** mogliśmy postawić na dwa zupełnie nowe produkty: **VOR: The Maelstrom** oraz **Crimson Skies**.

WU: Co skłoniło Was do zakupienia licencji na wydawanie **Earthdawn**?

LRG: Wiesz, musielibyśmy się cofnąć do roku '98, kiedy pierwszy raz usłyszałem, o tym, że **FASA** planuje zakończyć wydawanie dodatków do **Earthdawn**. Natychmiast złapałem za telefon, zadzwoniłem do nich i zapytałem, czy istnieje jakakolwiek szansa na to, bym wraz z przyjaciółmi wydawał kolejne podręczniki. Zgodzili się, choć jak widzisz wszelkie sprawy formalne trwały dość długo. A co mnie skłoniło? Uwielbiam tą grę. Uważam, że to jedna z najlepszych gier fantasy.

WU: Jak **FASA** podeszła do waszej propozycji?

LRG: Bardzo przychylnie. Byli niezwykle cierpliwi i pomocni. Naprawdę wierzę, że kochają tę grę i tak jak my chcieli ponownie zobaczyć ją w druku.

WU: Co przeważało, że właśnie wy dostaliście licencję?

LRG: Podejrzewam, że zdecydowały o tym dwa czynniki: po pierwsze oni naprawdę wiedzą, że to dobra gra i naprawdę chcieli zobaczyć ją ponownie w sklepach i w druku, a po drugie, choć większość fanów może nie zdawać sobie z tego sprawy, większość podręczników wciąż można dostać! Jeśli uda nam się ożywić ruch wokół **Earthdawn**, pomożemy **FASA** pozbyć się stosu podręczników, który zalega w ich magazynach.

WU: Co skłoniło **FASA** do sprzedania licencji **Living Room Games**?

FASA: Choć nie możemy dłużej podobać wydawaniu nowych rzeczy to wcale nie chcemy, by **Earthdawn** umarł.

WU: Porozmawiajmy o Waszych planach...

LRG: Pierwszym podręcznikiem jaki wydamy będzie przygoda pt. „**Path of Deception**”. Ma miejsce zaraz po wydarzeniach opisanych w „**Prelude to War**”. Będzie gotowy na przełomie kwietnia/maja, kolejne dwa podręczniki powinniśmy przygotować na **Gen Con**. Przynajmniej jeden z nich będzie dodatkiem do systemu. Co jeszcze? Chciałbym, byśmy przed końcem roku wydali jeszcze jeden podręcznik.

WU: Będziecie wydawali tylko przygody, czy macie także pomysły na inne dodatki?

LRG: Myślmy nad kilkoma różnymi dodatkami, między innymi księgą ras (**Obsydianie** oraz **Wietrzniki** nie zostały jeszcze opisane w osobnym podręczniku), opis miasta (prawdopodobnie **Kratas** lub **Iopos**) oraz księgę ekwipunku. Jeszcze nie wiem, który z nich wydamy jako pierwszy.

WU: Czy są plany przedruku wcześniej wydanych podręczników?

LRG: Nie, jeszcze nie teraz, znakomita większość tych pozycji jest wciąż dostępna.

WU: Co jest najbardziej ekscytującego w tworzeniu nowych dodatków do **ED**?

LRG: AAAAAUHGH!!!!!! WŁADZA!!!!!!! A mówiąc poważnie, to naprawdę niezwykle uczucie kierować grą, którą jeszcze dwa lata temu kupowało się w sklepie. To tak, jak zostać trenerem ulubionej drużyny piłkarskiej! Świetną sprawą jest świadomość tego, że fani **ED** ponownie zaczną dostawać nowe podręczniki do ich ulubionej gry. Dostaję listy, w których ludzie piszą np.: „Wpierw **AC/DC** wydało nową płytę, a teraz **ED** ponownie rusza do drukarni. Co wspanialszego może jeszcze przynieść ten rok?”

WU: Czy macie zamiar wskrzesić jeszcze jakieś inne starsze gry?

LRG: Nie, nie sądzę, byśmy mieli to planach. Mamy pomysły na grę karcianą, także na własny system **RPG**...

WU: Zatem bardzo dziękuję za wywiad i życze wszystkiego dobrego!

LRG: Ja również dziękuję

Zdumiewające, przerażające, piękne

Wizards of the Coast wydało kolejny podręcznik do Altrnity STAR*DRIVE. Jest to drugi tom „Alien Compendium”. Książka jest pamiętnikiem z wyprawy badawczej komandora Keplera, który w swej wędrówce odwiedził systemy Verge i Li-ghyning Nebula. Na 96 kolorowych stronach zaprezentowano 45 istot, każda z nich jest dokładnie opisana oraz przedstawiona na ilustracji.



Potrzebna nam... wielka p(...) broń!

Trudno w to uwierzyć. Ale to prawda. 10 Million Ways to Die to 112 stronicowy podręcznik wydany przez ICE wypełniony po brzegi tabelami, zasadami i zestawieniami wszelkiego rodzaju broni i krytycznych obrażeń. Dzięki nim, każdy MG będzie wiedział czym najlepiej pokiereszować bohaterów graczy. Wszystkie informacje posiadają noty jak stosować je w najpopularniejszych grach (AD&D, ZC, Deadlands oraz GURPS).



Między nami erpegowcami

Gdyby ktoś myślał, że gdzieś tam, na „zgniłym zachodzie” brakuje ludziom pomysłów, to niech posłucha: oto gra, w której bohaterowie wcielają się w jaskiniowców. Celem zabawy jest... stworzenie języka - wiadomo, że dawno, dawno temu ludziska były mało elokwentne - oto cel zabawy: *dami da mi daj mi!! Ohrgr DAJ MI TO!!!*.

No dobra, może komuś tam jednak brakuje już pomysłów...

H.

Zdążyłeś w ostatniej chwili. Zaraz nastąpi koniec świata.

Atomic Hyrax Games wydało właśnie swoją pierwszą grę - Purgatory (Czyściec). Cała historia zaczyna się dość interesująco, posłuchajcie: Zbliża się Armageddon. Niebiosy gromadzą swe wojska. Siły zła modlą się o to, co niemożliwe - o zwycięstwo nad siłami Boga. ONZ próbuje zapanować nad paniką i nie dopuścić do katastrofy. Tajemne stowarzyszenia są już niemal gotowe do przejęcia kontroli nad światem. W centrum wydarzeń znajdują się ponownie narodzeni, zwani Dziećmi Oczyszczenia, lub Skruszonymi. Są oni zarówno kluczem do odkupienia, jak i heraldami końca.

Tyle wstępu. Gracze wcielają się w Skruszonych, osoby, które powstały z grobu. Władające niezwykłymi mocami, zlanpane w sieć spisków i prorocत्व, walczą o zatrzymanie nieuchronnego i uratowanie ludzkości.

Siły ONZ powołały do życia UNIPEC, tajną grupę agentów mających za zadanie zlikwidować Skruszonych. Także siły Nieba i Piekła są zainteresowane odnalezieniem bohaterów... Gra zapowiada się dość ciekawie, a wyzwanie, które wydawca postawił przed graczami jest prawdziwie niezwykle.

Jak łatwo się domyślić Atomic wypuścili już pierwsze koszulki. Pierwsza z nich jest cała czarna z logiem Purgatory na piersi, druga przypomina czarne koszulki SWAT, czy FBI z dużym napisem UNIPEC

Under World

Synister Creative Systems wyda nową grę, określaną jako urban fantasy pt. „UnderWorld”. Akcja gry ma miejsce w magicznym świecie ukrytym pod ulicami Nowego Jorku. Gracze mogą wcielić się zarówno w zwykłych mieszkańców NJ, którzy niespodziewanie trafili do magicznego świata, jak też w „rasowych” mieszkańców magicznej krainy. Gra ma prostą mechanikę opartą na żetonach. Prezentacja gry odbędzie się na tegorocznym Gen Conie, gdzie będzie można zdobyć pierwsze podręczniki. Do sklepów gra trafi w październiku.

SREBRNE GLOBY za rok 1999

Podczas sierpniowego Euroconu w Gdańsku rozstrzygnięta zostanie druga edycja nagrody Asocjacji Polskich Pisarzy Fantastycznych. Nastąpi tam również wręczenie nagród APPF - SREBRNYCH GLOBÓW. Po pierwszej rundzie głosowania członków zwyczajnych APPF nominacje w kategoriach Powieść Roku i Opowiadanie Roku otrzymały i do drugiej rundy głosowania przechodzą następujące utwory /kolejność alfabetyczna według nazwisk autorów/:

OPOWIADANIA 1999

Autor	Tytuł	Publikacja	Nr
1. Białołęcka Ewa	„Nocny śpiewak”	NF	1
2. Dębski EuGeniusz	„Koty”	F	7
3. Komuda Jacek L.	„Wampiry z Odrzykońskiej”	NF	12
4. Kossakowska Maja Lidia	„Sól na pastwiskach niebieskich”	F	7
5. Kres Feliks W.	„Zabity”	NF	5
6. Lewandowski Konrad T.	„El Ninio 2035”	NF	12
7. Liedtke Antonina	„CyberJoly Drim”	F	1
8. Oramus Marek	„Miejsce na Ziemi”	NF	8
9. Orliński Wojciech	„Śnieżka”	NF	1
10. Pawlak Romuald	„Ginaza: Kurtyna ognia”	F	10
11. Szostak Wit	„Kłopoty z błaznem”	NF	9

POWIEŚCI 1999

Autor	Tytuł	Wydawnictwo
1. Brzezińska Anna	„Zbójceki gościniec”	superNOWA
2. Bukowski Marek	„Wysłannik szatana”	WAB
3. Huberath Marek S.	„Gniazdo światów”	superNOWA
4. Kołodziejczak Tomasz	„Schwytyany w światła”	superNOWA
5. Sapkowski Andrzej	„Pani Jeziora”	superNOWA



Fantastyczne Biuro Informacyjne

FBI - to Fantastyczne Biuro Informacyjne - jedyny w Poznańskim eterze program dla miłośników SF&F, RPG i nie tylko. Fantastyczne książki, fantastyczne filmy, fantastyczna muzyka, fantastyczne gry, fantastyczne wywiady z fantastycznymi ludźmi, fantastyczne konkursy, słowem o tym co w świecie fantastyki piszczy (+kącik Portalu). A to wszystko na antenie Radia Afera 98,6 Rock FM w co drugą środę o 22. Prowadzą Kostas Brzeziński i Kuba Weber.

Larum grają, Panowie Bracia!

Nazbyt już długo nasza ukochana Rzeczpospolita-matka króla pozbawiona, całe dziesięciolecie w interregnum i nierządzie pograżona! Oto jednak konfederacja w Gliwicach zawiązana, uniwersały już rozesłane, a los Ojczyzny w naszych spoczywa rękach. Kto więc z Was Rzeczpospolitą miłuje szczerze, wszyscy wedle dawnego obyczaju sejmiki kapturowe zwołujcie na miesiąc wrzesień. Niechże województwami one się zbierają, każdy w swojej ziemi, ładu i porządku na czas bezkrólewia strzegąc, sami zaś tymczasem na elekcję się gotujcie, albowiem bezhołowia dłużej nie ścierpimy! Niechaj szlachta, gdzie może, do kupy się zbiera i radzi, albo przez pacholców listy do się posyła, abyście kandydatów do korony zgodnie wyznaczyli; a stronictwa rozmaite tworzyć wielce polecamy. W lutem Anno Domini 2001 niechaj wszyscy strojni i zbrojni zjadą jak jeden mąż do stolicy ukochanej Krakowa, tam bowiem z dawna upragnionego króla na tron polski wspólnie wyniesiem!!! Pamiętajcie, Waszmościowie, cała Ojczyzna w rękach naszych! Dawny porządek przywrócić nam potrzeba, ku czemu konfederacja gliwicka pierwszy uczyniła krok, we wrześniu zaś jako pierwsi kaptur w Krakowie zawiązujemy, za którym przykładem, co daj Boże, pójdzie cała Rzeczpospolita. Nie spoczniemy, póki Króla Pana wedle obyczaju nie obierzemy, który opieką ojcowską nas otoczy, a od krzywd i niepokojów mocą swą uwolni!

Jeżeli chcesz wziąć udział w owych LARPach, pomóc przy ich realizacji czy dowiedzieć się czegoś więcej na ten temat, prosimy o kontakt z redakcją PORTALU, lub bezpośrednio: artutt@yahoo.com z dopiskiem <sejmik szlachecki>. Pamiętaj o adresie zwrotnym!!! Dodatkowo stale aktualizowane informacje na stronie Swawolnej Kompanij: <http://rpg.valhalla.pl/pola>.

PORTAL na Euroconie

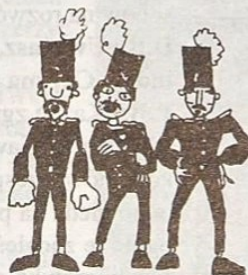
Zapraszamy wszystkich na Eurocon - będzie tam nasza redakcja i jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to obok zwyczajowego spotkania z Portalem, odbędzie się turniej Sim Wiochy, wystawa grafik pochodzących z Portali, także wystawa obrazów Tomasza Oracza. Prawdopodobnie członkowie redakcji przeprowadzą prelekcje tematycznie związane z grami fabularnymi. Będzie także można kupić szósty Portal, którego premiera przewidziana jest właśnie na 2 sierpnia. Zapraszamy!

Z czym ISA do ludzi?

Zapewne jesteście ciekawi, co słycać w wydawnictwie ISA. Co planują, jakie podręczniki ujrzą światło dzienne w najbliższej przyszłości... Szczerze mówiąc... nie mamy bladego pojęcia. Szeroko zakrojona akcja promocyjno informacyjna jednego z największych polskich wydawców RPG ominęła nas szerokim łukiem, mimo usilnych starań nie udało nam się zdobyć ani pół kilobajta wieści...

Ciemnogród

Nightcity. Historie związane z najbardziej wyczekiwany podręcznikiem do Cybera są tak niezwykłe, że trudno w nie uwierzyć. Dlatego nawet nie będziemy próbowali wam przekazywać pełnych przygód perypetii wydawcy dodatku. Nie opiszemy nagłych zwrotów akcji, spisków, pułapek, zdrad i dramatycznych starć. Powiemy tyle - podobno - w chwili kiedy Portal pojawi się na półkach - Nightcity już tam będzie. Lub dwa dni później...



Sołtysi na start!

26 maja odbyły się I otwarte Mistrzostwa Śląska w Sim Wiosze! Niestety, pisząc te słowa nie możemy powiedzieć nic na temat liczby uczestników, ani podać zwycięzców, wiemy jednak, że na pewno było wesoło i na pewno rozdaliśmy kupę nagród. Relację z imprezy można znaleźć na naszej stronie internetowej.

Tourne Zabójcy Trolli



W wakacje ujrzy światło pierwszy z trzech zbiorów opowiadań o Gotreku. Książka nosi tytuł „Zabójca trolli” i zawiera siedem opowiadań osadzonych w najmroczniejszym ze światów fantasy - w Starym Świecie. Druga w kolejności pojawi się powieść „Pierwi i jedyni” - recenzja oryginału znajduje się w tym numerze Portalu! Wydawcą książek jest Copernicus Corp. Wydawca zapowiedział już kolejne tytuły, będą to m.in. dwa kolejne tomy opowiadań o Gotreku „Zabójca Skavenów” oraz „Zabójca Demonów”.

Nowa galeria

Galeria Bohaterów znowu przeszła metamorfozę, a nawet mimozę. Tym razem przeistoczyła się zupełnie. Odtąd będziecie znajdować ją na przestrzeni całego pisma, w postaci małych „monitorów” zawierających samą kwintesencję pomysłu na postać. Cyberpunków znajdziecie w dziale CP2020, Badaczy Tajemnic w dziale ZC, Panowie Szlachta na stronach DP, i tak dalej.

Internetowy PORTAL

Zapraszamy wszystkich na naszą stronę www. Możecie znaleźć na niej spis treści oraz omówienie wszystkich artykułów - zawsze na kilka dni przed tym, jak Portal pojawi się w księgarniach, relacje z konwentów, zapowiedzi konwentów, szczególnie ważne i aktualne aktualności i zapowiedzi, także nowe materiały związane z Szmierzem (fragmenty podręcznika), arkanami magii, kolejne opowiadania związane z WH1940. W przeciagu kilku najbliższych dni powstanie także dział Sim Wiochy - znajdziecie tam odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania, nowe karty, informacje o turniejach i pewnie coś jeszcze... Wielu z Was zapisało się już na listę dyskusyjną Portalu. Dzieje się tam wiele ciekawych rzeczy, w ciągu ostatnich miesięcy komentowaliśmy m.in. artykuł Jacka Ingłota „Siedem grzechów polskiego czytelnika” oraz sytuację polskiego rynku RPG, tego dlaczego niektóre systemy upadły, tego, jakie błędy popełniają polscy wydawcy i co należałoby zmienić. Oprócz tego na liście niemal codziennie pojawiają się pytania związane z grą w Sim Wiochę - na podstawie tych dyskusji powstaje FAQ - który w ciągu dwóch najbliższych tygodni zostanie opublikowany na naszej witrynie - publikujemy go także w szóstym numerze Portalu. Dodajmy do tego możliwość zadawania pytań redaktorom poszczególnych działów, komentarze nowych numerów Portalu, możliwość wyciągnięcia od Naczelnego informacji na temat planów wydawniczych... Serdecznie zapraszamy - informacje na temat tego, jak zapisać się na listę znajdziecie na naszej stronie www.

karty autorstwa: Sasza Wegner ilustracje: Michał Oracz oraz Sasza Wegner

WŁASNOŚĆ

Immunitet poselski



Przydziel go dowolnej Osobie. Staje się ona funkcjonariuszem PAŃSTWA i traktujemy ją jak każdą kartę PAŃSTWA.

- A teraz głosujemy na dwa przyciski...

1

0

WYDARZENIE

Izba wytrzeźwień



Zagraj zaraz po tym, jak ktoś wypije alkohol, lub użyje PJ do zwiększenia UN. Dana grupa wypada z zadymy i traci swój czyn.

- A teraz rozbijamy się, i uśmiechamy w kierunku szlacha...

0

BO

PAŃSTWO

0

MIJESCE

Sklepik przykościelny



Przynosi dochód w wys. 1 PJ tyg. Możesz go wystawić, jeśli na podwórku znajduje się kościół. Na jedną kartę kościoła - jeden sklepik.

- Rycerza Niepokalanej, Nasz Dziennik i 5 różańców poproszę...

3

1/X

KOŚCIÓŁ

2

WYDARZENIE

Lincz



Zagraj na dowolny tłum z osobą. Tłum wykorzystuje swój czyn do zlinczowania (wycięcia) osoby.

- Dobra, doprawiliśmy jej nos ale ona jest czarownicą!
- Zamieniła mnie w trytona, ale już mi lepiej!

0

1

KOŚCIÓŁ

0

GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE... TAM BRYKALSKIEGO POŚLE



Zdrowy pogląd na własną genialność

Wywiad z Ewą Białołęcką

Ewa Białołęcka - zaciekle fanka, znana też jako Lady Iluzji, przez niektórych przezywana Zajdlicą albo First She-Writer of G.K.F. Urodziła się w Elblągu, ale mieszka w Gdańsku, w dodatku z mężem - Jackiem. Oboje lubią fandom, konwenty, GKF, dobre książki, dobre filmy i Gwiazdne Wojny, dobrą muzykę i dobre jedzenie. Z powołania witrażystka, z lenistwa pisarka, z wykształcenia przedszkolanka. W głębi duszy romantyczka, na co dzień poczciwa, przytomnie rozumująca Polka. Ceni ludzi, którzy dużo czytają. Szczególnie ceni ludzi, którzy czytają Jej teksty.



Książkografia: Tkacz Iluzji (1997)

Ważniejsze opowiadania: Jestem Lamia, Błękit Maga, Okrag Pożera-czy Drzew, Tkacz Iluzji;

Nagrody: Zajdel (dwukrotnie), Śląka, Sfinks.

(Dawid Brykalski) Kiedy wreszcie następna książka?

(Ewa Białołęcka) O, Boże... Następny, który zadaje to pytanie. Powiedzieć mogę tyle, że jak dobrze pójdzie, to w roku 2000. Mam napisany już spory kawał, ale ciężko idzie, bo wciąż wypadają mi jakieś pilniejsze zajęcia.

D.B.: To może chociaż zdradzisz mi tytuł?

E.B.: Niech ci będzie. Roboczy tytuł to „Piołun i miód” i... ani słowa więcej. Na razie.

D.B.: Gdy ktoś w Twojej obecności mówi: ach, fantasy. To te głupoty...

E.B.: Nikt nigdy tak przy mnie nie mówi, bo ja starannie dobieram sobie towarzystwo.

D.B.: Co możesz poradzić młodym mniej lub bardziej zdolnym, którym imponują Twoje dokonania i chcieliby pójść w Twoje ślady?

E.B.: Odkładać gotowe teksty na kilka miesięcy do szuflady. Potem przeczytać jeszcze raz i zastanowić się nad sobą. Okres kwarantanny daje zdrowy pogląd na własną genialność. Więcej czytać niż pisać. Nie zaśmiecać umysłu literaturą wagonową. Pisać przy muzyce. Dobór odpowiedniego podkładu dźwiękowego robi nastrój, pomaga w tworzeniu, a przez słuchawki izoluje od rozpraszającego otoczenia i pomaga się skupić. Opowiadać sobie samemu historyjki przy

każdej okazji. Uwaga - przesada może prowadzić do łagodnych form schizofrenii.

D.B.: Słyszałem, że jednym z Twoich hobby jest odwiedzanie najprzeróżniejszych, nieraz zadziwiających wystaw. Czy to sposób na wzbogacenie wyobraźni?

E.B.: Lubię obejrzyć to i owo. Nie mam jednak zbyt wiele czasu na włączenie się. Zwykle po prostu robię sobie kilkudniowy urlop w okresie kanikuły i latam po muzeach. Ostatnio jednak głównie posiłkuję się National Geographic, Discovery i Animal Planet. Ale owszem, to jest jeden ze sposobów na rozwój wyobraźni. Bez paliwa ani rusz.

D.B.: Uważasz, że fandom to dobre miejsce dla młodych ludzi? Czy ma on coś specjalnego do zaferowania?

E.B.: Każde zgromadzenie ludzi o podobnych zainteresowaniach to zjawisko pozytywne. Pomijając komuny narkomanów i zespoły młodzieży kradnącej samochody. Ale odpowiedź na pytanie jest tak oczywista, że aż dziw, że w ogóle je zadałeś. Może po to, by ten wywiad był dłuższy. Jeżeli spotyka się kilkanaście młodych osób, żeby razem poprzestawiać figurki na stole w symulacji ostatecznej bitwy między Dobrem i Złem; jeśli analogiczna grupa zbiera się, by powymieniać karty, nalepki, komiksy i tym podobne; albo zachodzi do klubu po książkę z biblioteki; albo kupuje najnowszą pozycję od klubowego dealera po niższej cenie, to chyba bardzo dobrze, nie? Nadrzędną rolą fandomu (oby-trwał-jak-najdłużej) jest umożliwienie kontaktów pomiędzy zapaleńcami tego samego gatunku. Jak człowiekowi matka w domu marudzi, że maluje figurki, zamiast kuć do matury, sąsiadka nazywa za plecami „sekiarzem”, a ojciec nie pozwala trzymać w domu miecza, kuszy, a nawet marnej atrapy działka pozytronowego, to zanurza się on w morze fandomowe jak w przyjazne środowisko. Fandom jest niszą ekologiczną dla dziwaków i marzycieli. Przekonałam się o tym osobiście. No i zjazdy konwentowe stwarzają okazje do osobistego poznania z idolami takimi np. jak Sapiek (*Andrzej Sapkowski - przyp. Red.*), che che...

D.B.: A nie jest czasem tak, że „fandom” to najwyżej dwadzieścia kilka osób - starych znajomych, a reszta się prawie nie liczy?

E.B.: To indywidualna sprawa każdego fana, czy będzie należał do tej „reszty” czy nie. Jeżeli podchodzi do sprawy konsumpcyjnie (nie pisze, nie rysuje, nie pomaga w robieniu konwentu), siedzi w kącie i czeka, aż mu ktoś coś zorganizuje, to nie ma prawa się skarżyć, że jest słabo zauważalny. Pytanie, które zadałeś, zabrzmiało tak, jakbyś się pytał, czy w fandomie istnieje kumoterstwo i zamknięte kliki. Akurat jest na odwrót. Stara gwardia rozpaczliwie poszukuje następców. Pilnie zwraca się uwagę na co bardziej ener-

giczne faniatka i wciąga się je do służby czynnej. W końcu nikt nie jest wieczny, a chcielibyśmy, żeby fandom polski za te trzydzieści lat jeszcze egzystował. A co do „reszty”, to w końcu dla nich organizuje się te pokazy, konwenty, wystawy, konkursy i wydaje się pisma. I owa „reszta” swoimi głosami zmusiła dystrybutora „Gwiazdnych Wojen” do puszczenia na ekrany wersji z napisami. To znaczy, że się liczą.

D.B.: Przyznaj się więc, jak często grasz w RPG?

E.B.: Nigdy.

D.B.: Jak to?! W ogóle nie grywasz?!

E.B.: Nie grywam, bo nie mam na to czasu. Kiedyś próbowałam, ale zanudziłam się śmiertelnie na samym początku. Być może trafiłam na beznadziejnego gamedamera. Samo ustalanie postaci trwało godzinę (!), a potem od razu napadła na nas gromada pijanych trolli i zginęłam. Stwierdziłam, że to w ogóle do d... rozrywka. Wolę poczytać, albo obejrzeć film. I proszę mi nie chrząnąć o kreatywności role-playing, bo osobiste doświadczenie miałam nieciekawą. Co nie znaczy, oczywiście, że jestem wrogiem graczy. Nic z tych rzeczy. Jeśli ich to bawi i rozwija, niech grają na zdrowie. Kiedyś nawet udostępniłam materiały o smokach lengorchińskich czeskim graczom, bo chcieli sobie rozszerzyć bestiariusz.

D.B.: Dobrze, że wspomniałaś. Wydano Twojego „Tkacza Iluzji” w Czechach. Widziałem okładkę, powiem szczerze acz uprzejmie - najciekawsza. Jak układa Ci się współpraca z naszym południowym sąsiadem?

E.B.: Czesi odezwali się do mnie sami, kiedy dostałam pierwszego Zajdla. Pavel Weigel przetłumaczył „Tkacza Iluzji” i tekst ten w plebiscycie zdobył drugie miejsce. Potem naturalną kolejną rzeczą „Ikarię” wzięły „Błękitnicy” jako ciąg dalszy. Muszę nadmienić, że trafił mi się pierwszorzędnym tłumacz - nie tylko przekłada wiernie, mogłam też zwracać się do niego w sprawach dotyczących podpisania umowy i kontaktów z wydawcą. Co do okładki, to masz świętą rację. Niezbyt podobała mi się ta Polchowa (wyd. SuperNowa - wtrącenie D.B.), więc wymarzyłam sobie na czeską edycję smoka w locie. No i dostałam... Powietrze ze mnie uszło, kiedy zobaczyłam egzemplarz autorski. Malunek na poziomie średnio utalentowanego ucznia liceum. Sama, własną ręką zrobiłabym lepiej. Na dodatek potem nadeszły kłopoty z wydawnictwem „Netopej” - mimo monitów tak drastycznie spóźniali się z wysyłką czeku, że już myślałam, iż postanowili zatrzymać moje honorarium. Sprawa jednak w końcu została załatwiona i mogłam zamknąć ten epizod. Sapek miał znacznie więcej szczęścia we współpracy z Jerzym Pilchem (wydawnictwo „Leonardo” z Ostravy). Nie dość, że okładki miał wykonane po ludzku, to jeszcze „Ostatnie życzenie” wyszło w zeszłym roku w Czechach jako hardcover. Z przepięknymi grafikami Jany Komarkovej. Razem z Tomkiem Kołodziejczakiem zzielenieliśmy trochę, kiedy dostaliśmy to do rąk.

Ostatnio otrzymałam natomiast wiadomość od tłumacza, że przełożył dla „Ikarii” „Nocnego Śpiewaka”. Kiedy pójdzie do druku - nie wiadomo. Czekam cierpliwie. W zeszłym roku pojechałam do Czech na konwent, w tym roku

wybieram się ponownie. Przyjemny kraj i cieplejszy niż Polska.

D.B.: Ewa Białolecka zostaje porwana przez jakiegoś podłego sługi ciemności na Bardzo Samotną Wyspę, w ostatniej chwili udaje jej się zapakować trzy ulubione książki...

E.B.: Chyba żartujesz. Czepiam się obiema rękami całego regału, gryzę, kopię i wrzeszczę wniebogłose. Podłe Sługi Ciemności mają do wyboru: biorą mnie z biblioteką albo wcale. Nie mogę tylko w tej chwili zdecydować, czy ucześcić się tych półek, gdzie mam autorów od Asimova do Finneya, czy może tych od Heinleina do Zajdla. W każdym wypadku coś stracę. A na dostawce mam jeszcze Astrid Lindgren, Musierowicz, Chmielewską i MacLeana...

D.B.: A potem jeszcze trzy płyty/kasety z ulubioną muzyką...

E.B.: Nie wiem, jak to miałyby się udać, skoro tkwię uczeptiona regału z literaturą. Ale niech będzie. „The Best of The Beatles”; soundtrack z „Mulan”; „The Song of Distant Earth” Oldfielda.

D.B.: Na koniec litościwi porywacze mówią Ci, że czasem będziesz mogła coś obejrzeć, więc szybciotko wybierasz trzy filmy...

E.B.: Każę im udać się do etażerki i przynieść czteropak Alienów, trójpak Star Wars oraz „Piękna i Bestia” w wersji animowanej. Po drodze mogą zboczyć do kuchni i dołożyć puszkę z kawą.

D.B.: Na ile w swojej pracy wspierasz się dokonaniem innych? Szukasz tam inspiracji, faktów niezbędnych do uwiarygodnienia swoich historii?

E.B.: Wyjaśnijmy sobie przede wszystkim jedną rzecz: nigdy świadomie nie wzoruję się na cudzych tekstach. Ja nimi „nasiąkam”, a potem uruchamiam ten jedyny w swoim rodzaju destylator i obserwuję, co wychodzi z drugiej strony. Ważne jest więc, co sobie człowiek dawkuje. Zauważyłam, że dobrze mi robią programy popularnonaukowe, filmy o zwierzętach, wydawnictwa albumowe (typowy ze mnie wzrokowiec). Fantastykę dawkuje sobie ostrożnie. Był czas, że wciągałam wszystko jak odkurzacz, ale to już przeszłość. Zrobiłam się wybredna i ostrożna. Zalew „bestsellerów” zrobił swoje. Starannie omijam tzw. trylogie ośmiotomowe, z zasady nie czytuję nowelizacji scenariuszy i nigdy nie otwieram pozycji, które mają na tylnej stronie okładki takie hasła jak „magiczny artefakt”, „spadkobierca mocy”, albo „tylko on może ocalić świat”. W ciemno biorę już tylko Pratchetta, bo wiem, że przynajmniej się pośmieję.

D.B.: Czy zgodzisz się ze stwierdzeniem, że piszesz o tym, o czym ludzie marzą?

E.B.: Piszę o tym, o czym sama marzę. Logiczna więc wydaje się myśl, że moje marzenia w wielu punktach pokrywają się z marzeniami innych osób. Stąd więc wielkie smoki-wierzchowce, tropikalne wyspy, olbrzymie biblioteki, labirynty, woda czysta, trawa zielona i rozmaite przygody.

D.B.: Twoja fantazy jest, w porównaniu z innymi autorami bardzo ciepła, matczyna, pełna w niej kobiecych uczuć i akcentów. Takie jest Twoje prawdziwe oblicze?



E.B.: Nie strasz mnie, bardzo proszę. Na matkę to ja się nie nadaję. Jestem zbyt wygodnicka. Ale coś w tym chyba jest. Kolejna osoba mówi mi, że to co piszę jest ciepłutkie. Wypada uwierzyć. Udało mi się stworzyć kilka postaci wielowymiarowych. Kamyk, Pożeracz Chmur, Nocny Śpiewak, Wiatr Na Szczyt... To są osoby. Każdy z nich ma własny charakter i historię, które w określony sposób warunkują ich poczynania. Czasem nie mogę na przykład użyć określonej postaci w jakiejś sytuacji, bo jestem świadoma, że nie podoła zadaniu, albo musi zachować się w sposób, który położy mi dalszą fabułę. Sama więc muszę się dostosowywać do ludzi, których w rzeczywistości nie ma. Zapewne cechuje mnie wysoki poziom umiejętności wejścia w czyjąś skórę. Trudno się osobiście oceniać. Zazwyczaj to inni są tym „lustrem”.

D.B.: Chciałabyś żyć w świecie, o którym piszesz?

E.B.: Jak najbardziej. Zwłaszcza jako mag Stworzyciel. Pełna niezależność materialna, nikt ci nie podskoczy, a wokoło bardzo ekologicznie. I nie trzeba płacić podatków.

D.B.: Które ze swoich opowiadań uważasz za najlepsze?

E.B.: Zabiłeś mi klina. Hm, hm... Proszę o chwilę do namysłu. Wszystkie swoje teksty cenię z takiego, czy innego powodu. Trudno wybierać, skoro nie podałeś żadnego kryterium. Czy to ma być opowiadanie najzabawniejsze? Najciekawsze? Najbardziej ulubione? No dobra, już wiem. „Jestem Lamia” - to tekst najbardziej chyba „gęsty” i z niezłym problemem. A zaraz potem „Nocny Śpiewak” - taki słodko gorzki. „Tkacza Iluzji” ominęłam z pełnym rozmysłem. Nie chciałabym do końca życia pozostać „autorką jednego opowiadania”.

D.B.: Nie kusi Cię, by podobnie jak Tomek Kołodziejczak napisać prawdziwą książkę wyłącznie dla dzieci?

E.B.: A jakże, kusi. Miałam nawet kilka pomysłów, ale każdy jakoś z czasem się rozmywał i chyba już nigdy tego nie zrealizuję.

D.B.: Może nęci Cię napisanie czegoś kompletnie spoza nurtu?

E.B.: Nieee... skąd. Realizuję się na tyle dobrze na moim poletku, że nie mam ochoty wysuwać stąd nosa.

D.B.: Przeprowadzam wywiad z kolejnym twórcą fantasty i znów uważnie przygląda mi się kot...

E.B.: To dlatego, że masz na sobie tę jaskrawą koszulę w tropikalne rybki. Rudi ma wysoko rozwinięte poczucie estetyki. No i rybki go interesują. Koty towarzyszą chyba większości pisarzy. Wiem, że Kres ma koty, Sapek ma swoją Punię, Gienio Dębski też, i Tomek Kołodziejczak, Ania Brzezińska miała kota kiedyś i pewnie znów jakiegoś przysparza... Z analizy twórczości można przypuszczać, że kota miał świętej pamięci Jerzy Broszkiewicz, mnóstwo kotów zawsze rezydowało u Jana Grabowskiego, i tak dalej. Pewnie dlatego, że kot jest pięknym zwierzęciem, a cokolwiek robi - czy je, czy się drapie, czy skacze, czy śpi - każda jego czynność, nawet przyziemna, jest wykonywana elegancko. Każdy, kto ma jakąś elementarną wrażliwość estetyczną, musi lubić koty. Poza tym są szalenie inspirujące. Patrz antologia „Trzyście kotów”.

D.B.: Chcesz więc powiedzieć, że dopóki nie zdobędę przychylności jednego z tych zwierząt będę kiepskim pisarzem?

E.B.: Jak nie złożysz ofiary bóstwu, to nie spodziewaj się pozytywnego załatwienia sprawy.

D.B.: Jest problem, ja wolę psy. Cenię ich wierność. Ostatnio marzy mi się rotweiler...

E.B.: No tak, psy mają zapewne wiele zalet, ale są takie prostackie! Hałasują, ślinią się, zjadają jakieś świństwa koło śmietników, brr... Pies to kmiotek, nawet ten najlepiej wychowany, a kot z natury jest arystokratą.

D.B.: Dobrze, szanuję Twoje zdanie. Chciałbym się jednak dowiedzieć czy czasem nie trzymasz w domu smoka...

E.B.: Całe stada, kotku... całe stada.

D.B.: Na sam koniec, przewrotne pytanie o początek. Jak to się stało, że zaczęłaś pisać? Jak to się stało, że zaczęłaś pisać SF oraz F? Co wspominasz chętnie, a o czym wolałabyś zapomnieć?

E.B.: Wrrr... jesteś okropny! Pytanie standard, oklepiane na obie strony. Ileż razy będę powtarzać to samo?! Pewnego ciepłego dnia szłam do pracy, bardzo zamyślona i nagle zstąpił na mnie duch świętej inspiracji. Jeszcze tego samego dnia napisałam (ręcznie) „Smoka” - krótkie opowiadanie, gdzie pojawił się pierwszy kudłaty smok. Jeszcze nie był „lengorchiański”, bo Lengorchii jeszcze nie byłam wymyśliłam. Pojawiła się sporo później, po trzech kolejnych częściach przygód smoczy Oury i jej rycerza. A potem poszło z górki. Science fiction nie piszę, bo mam za małe podstawy techniczne. Fantasy mi „leży”, bo jest bardziej „eko”. Nawet jak napiszę coś mniej fantasy, to i tak jest to bardziej „fiction” niż „science”. A tak poza tym, człowieku, co ja miałabym pisać jak nie fantasy?! W wieku siedemnastu lat przepisałam ręcznie (kserograf jeszcze nie dotarł do mojego miasta) „Indianę Jonesa”, „Świat czarownic”, oraz „Małego księcia”. Parę lat później znowelizowałam tylko na podstawie taśmy audio „Ciemny kryształ” Hensona. I to samo zrobiłam z „Labiryntem”. No więc jak myślisz, czy miałam jakąś inną alternatywę prócz dalszego pisania? To jest jak narkotyki. Co chętnie wspominam? Oczywiście przyjemne rzeczy. Wakacje nad jeziorem, nurkowanie, Dzień Dziecka, urodziny, konwenty, Zajdle, pierogi z kapustą, wycieczki, pierwszy seans „Gwiezdných wojen”, spotkania z przyjaciółmi, lody, koty, pierwsze opowiadanie drukiem, książka i tak dalej, i tak dalej... O czym chciałabym zapomnieć? Było w moim życiu kilka zdarzeń, kiedy ludzie skrzywdzili mnie „bezinteresownie”, nawet bez korzyści dla siebie, prócz tej brzydkiej radości dokopania komuś. Te rzeczy chciałabym wymazać z pamięci.



Pozdrowienia dla
czytelników „Portala”
Ewa Białotęcka

Prosto z milej gdańskiej kawiarni (posprzeczaaliśmy się trochę czy zamiana „Pożegnania z Afryką” na „Rajską Wyspę” była korzystna, czy też nie - polecam sprawdzić) wsiałam do pociągu, ale nie byle jakiego i obyłem się bez zielonego kamienia. Pociąg jechał do Warszawy, gdzie czeka na mnie ponoć najzaciętszy i najsroższy wróg RPG, Redaktor Naczelny Nowej Fantastyki - Maciej Parowski.



GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE... TAM BRYKALSKIEGO POŚLE

NIE JESTEM POSTACIĄ TRAGICZNĄ

wywiad z Maciejem Parowskim



Maciej Parowski - redaktor działu prozy polskiej w „Fantastyce” obecnie redaktor naczelny „Nowej Fantastyki”. Pisarz, scenarzysta komiksów, dyskutant, amator piwa, kumpel Oramusa, Lord Losu, Naczelny, być może ktoś jeszcze. Jako krytyk pisze dużo (jego „Czas fantastyki” to praktycznie kompletna, 350-stronicowa piguła wiedzy o polskiej fantastyce). Jako autor pisze mniej niż w przeszłości, czyta jeszcze więcej, niż możecie sobie wyobrazić. Do druku Naczelny puszcza wyłącznie teksty wybitne, oryginalne, kontrowersyjne i postmodernistyczne. Miewa skłonności do zasypiania podczas prelekcji konkurentów, choć zawsze potrafi zaskoczyć ich dowcipnym pytaniem. W przyływach skromności mawia o sobie, że jest sługą literatury.

Książkografia: Bez Dubbingu (1978), Twarzą ku Ziemi (1981), Sposób na kobiety (1985), Czas fantastyki (1990);

Nagrody: Nagroda Euroconu za najlepsze pismo SF 1994, Sfinks za najlepsze pismo SF (czterokrotnie), wyróżnienie w konkursie „Młodego Technika” za opowiadanie, nagroda za esej o fotografii w Konkursie „Złocistego Jantara”.

(Dawid Brykalski): Osoby z kręgu SF, z jakimi przeprowadzam wywiady mają zazwyczaj w domu jednego kota...

(Maciej Parowski): Siedem lat miałem kota (kotkę), ale uciekła. Żona mówi: poszła za Wolskim do kabaretu. Był u nas wtedy (styczeń 1988 r.) Marcin, kotka odprowadziła go do drzwi, potem za drzwi i nigdy się nie odnalazła. Do dziś po niej płaczę, to jej zawdzięczam opowiadanko „Sposób na kobiety”; będąc w Łodzi zastępczo przelewam uczucia na kociarnię Kresów albo na Pućkę Sapków.

D.B.: Wybacz banalność, ale niektórzy ludzie zawsze chcą wiedzieć takie rzeczy. Prywatne hobby, zainteresowania?

M.P.: Fotografia, kino, działka.

D.B.: Dalsza część rozmowy nie będzie dla mnie już tak przyjemna. Muszę przyjąć na siebie niewdzięczną rolę trybuna ludu: dlaczego nie lubisz RPG?

M.P.: Chyba nigdzie nie napisałem, ani nie powiedziałem, że nie lubię gier. Podpatruję na nie z boku z zaciekawieniem i podejrzliwością właściwą matuzalemom. Sam grałem w dzieciństwie w różne gry: w inteligencję, w szachy, w pikety, w tysiąca, w „Indian z dziesięciu kroków”, w pokera kostkowego i karcianego... W dzisiejszych graczach niepokoi mnie jedno - nie powinni twierdzić, że robią coś, czego de facto nie robią. A mianowicie nie piszą literatury ani scenariusza filmowego; bawią się, a nie tworzą. Zwolennicy gier, a zwłaszcza ich wydawcy, lubią czasem udawać (dla potrzeb komercyjnych), że gra to prawie, albo i więcej niż czy-

tanie-pisanie. Ciężko mi się tego słucha, fakt, ale nie ma to nic wspólnego z nielubieniem.

D.B.: A może ich nie rozumiesz?

M.P.: Przeciwnie, bardzo dobrze ich rozumiem. Chcą dowartościować swoją pasję, poczuć się lepiej, scementować grupę. Dlatego budują nadmiarowe ideologie i szukają wroga, który ich zjednoczy. Byłem już takim jednoczącym sztandarowym wrogiem dla paru wspólnot, zniosę więc i podobną manipulację ze strony graczy. Prywatnie z niektórymi z nich zwyczajnie się lubimy.

D.B.: Co z karcierzami i strategami?

M.P.: Boże święty, nie mam pojęcia, co o nich sądzę. Karty są bardzo ładnymi dziełami malarstwa fantastycznego (miniaturami). Jeśli mi ktoś powie, że gracze - stratedzy czytają opisy słynnych bitew, że studiują Clausevitzę i oglądają programy na Planet (wiem, że robi to Kres), to będę zachwycony. Jeśli usłyszę, że uważają się za równych Napoleonowi, bo przecież stoczyli tyle samo bitew co on, będę myślał o nich podobnie źle jak o RPG-owcach, którzy uznali się za równych literatom.

D.B.: Dlaczego „NF” tak tępi środowisko graczy?

M.P.: Nie tępiamy nikogo. Zamieszczaliśmy teksty za i przeciw. Pisał o tym Ingot, Żółtowska, Ociepa, napomykałem ja. W końcu zrobiłem pierwszy w Polsce wywiad do „CyberKultury” z twórcami gry „Rezerwowe psy”. Najważniejsze w tych tekstach, jeśli dobrze pamiętam, było wypunktowanie różnic. Gry właśnie dlatego mają sens, bo są inne od tego, co było, bo wchodzi w te szczeliny duszy (i ciała), do których literatura gorzej dociera. Broniłbym gier dla ich swoistości - tak samo jak kiedyś komiks.

D.B.: Na czym, w takim razie, polega inność gier od literatury?

M.P.: Sam fakt, że można postawić takie pytanie świadczy o niesamowitej kulturowej degradacji. Zabawić się w Zagłobę, w wiedźmina, w Pirxa - może każdy. Wystarczy wziąć do ręki kufel, patyk albo... latarkę. Wymyślić tych bohaterów, wykreować ich w słowie, stworzyć oprawę akcji literackiej, tła, skomplikowanych stosunków ze światem i pozostałymi bohaterami... może tylko artysta. A to nieprawda, że każdy może być artystą. Na szczęście.

D.B.: Wyśmienite opowiadanie „Wampiry z Odrzykońskiej” Jacka Komudy („NF” 12/99) w odważny sposób dotyka naszej historii. Czy miało jakiś szerszy odzew? Czy był kiedyś tekst, za który grożono wysadzeniem redakcji lub przynajmniej sądem?

M.P.: „Wampiry...” Jacka, jak zdążyłem się zorientować, są często wymieniane na dwu pozycjach naszego czytelniczego plebiscytu '99. Jako najlepszy i, uwaga, najgorszy tekst



roku. W takim żyjemy kraju, patrz „Krfotok” - „Kropiółka”, społeczeństwo jest podzielone; chyba dobrze że fantastyka daje temu wyraz. Procesem grożono mi tylko raz, po „Grze ciałem”. Zdaje się, że ocale wolność i głowę.

D.B.: Moim zdaniem to, że „Krfotok” znalazł się wśród nominacji do Zajdla jest w dużej mierze również winą Twoją i Oramusa. Poświęciliście jej zbyt wiele miejsca

stwarzając efekt reklamy negatywnej. Co o tym sądzisz z perspektywy czasu? Czy warto poświęcać tak dużo miejsca na recenzje słabych książek (Redliński, Dąbala, Archowum XXI)?

M.P.: O „Krfotoku” należało napisać, bo ważny autor sięgnął po konwencję, żeby poukładać sobie palące problemy współczesności. Krytyka z centralnej prasy literackiej omawiała tę książkę trochę inaczej niż my. „Krfotok” to jednak część polskiej kultury, wielu ludzi tak myśli, trzeba temu było dać polemiczne świadectwo. Gorzej, że po wszystkim wyrzuciłem egzemplarz w diabły i kiedy przyszło do liczenia znaków, wykonałem rzecz z kolegą przez telefon. On prawidłowo policzył wiersze na stronie i znaki w wierszu, tylko liczbę stron podał mi o 100 mniejszą. Stąd moja słynna, haniebna arytmetyczna wpadka. Gdybym miał coś zmienić, uważniej liczyłbym strony, ale recenzji nie wycofał. Tak samo uważam w sprawie Dąbały i „Archowum XXI”. Ludzie z zewnątrz próbują fantastyki, trzeba to odnotować.

D.B.: Największe porażki M. Parowskiego? Najznaczniejsze sukcesy?

M.P.: Nigdy nie robiłem takich bilansów; 53 lata na karku, może powinienem. Największy sukces, to chyba jednak „Funky Koval”; porażką byłoby z kolei to, żeśmy nie zrobili z Polchem i Rodkiem klasycznego i zamkniętego fabularnie 6-zeszytowego komiksowego longiera. Kolejny sukces, to dział polski „F” i „NF”, rządzą tam już 18 lat (wiosną '82 zaczynaliśmy), udało się doprowadzić do sytuacji, w której w plebiscytach Polacy wygrywają czasem z Amerykanami. Naczelnym też byłem już dłużej niż Hollanek. A porażka - chyba ostatnio jestem bardziej jeszcze zniechęcony niż Adam. Myślę, że sukcesem było też ukończenie „Twarzą ku ziemi”, ciężko mi się tę powieść pisało, zwłaszcza na początku. Porażka - następna powieść, mimo że nastukałem prawie sto stron, już nie powstała.

D.B.: Jak po latach wspominasz swój zbiór opowiadań „Sposób na kobiety” oraz książkę „Czas fantastyki”?

M.P.: „Sposobu na kobiety” nie lubię, mało jest tam tekstów, które brałbym do „F” i „NF”. Jestem natomiast szczęśliwy i dumny, że napisałem „Czas...”. Sprawa wisiała na włosku, w 1990 r. załamywał się rynek książki, decyzję przeżyła w Globie moja gotowość pobrania połowy honorarium za książkę w wydrukowanych egzemplarzach. Sprzedałem je w Warszawie (200 sztuk) z małym zyskiem, mój Boże, w ciągu dwu tygodni. Pracę krytyczno-literacką!!! Żona śmiała się, że pisarz powinien pisać, a nie komiwojażerować, ale bez tego książki być może by na rynku nie było. Nawet RAZ (Rafał A. Ziemkiewicz - przyp. Red) pozytywnie się o niej wypowiadał, a to coś znaczy. Dzięki „Czasowi...” zostałem przyjęty do SPP i nawet jak słyszałem, zmieniła ona pogląd na fantastykę w paru znaczących opinio-twórczych głowach.

D.B.: Czy aby w pierwszym z tytułów nie było opowiadania, będącego dalekim pierwowzorem jednej z przygód Funky Kovala?

M.P.: Było odwrotnie, napisałem praktycznie samodzielnie trzeci komiksowy odcinek Kovala - „Zodiakalna afera”, zrobiło mi się żal pomysłu i sprzedałem go osobno w opowiadaniu do „Przeglądu Technicznego”. Za honorarium kupiłem sobie ruską lornetkę, przez którą oglądałem Jana Pawła II na Stadionie X-lecia, w czerwcu '83.

D.B.: Jak sądzisz, istnieje jakiś uniwersalny wzór na sukces pisma?

M.P.: Trzeba wierzyć w to, co się robi, pracować z najwyższym natężeniem ducha i intelektu. Nie pobłażać sobie i autorom. Wymyśliliśmy to już w „Politechniku” - należy doprowadzić do zaniku kategorii najgorszego tekstu (pozycji) w numerze. Że niby wiecie - rozumiecie, to jest do dupy, ale puszczamy. Należy z definicji skreślać takie rzeczy, i od razu w redakcji i na łamach robi się przyjemniej. Pismo musi być otwarte - nowy utalentowany rysownik, autor, recenzent musi od razu dostać miejsce na łamach. A nie, że wiesz kochasiu, tu są układy, poczekasz rok. Wielkich Starców też trzeba umieć zjednywać, przecież nie kasą - z Jęczmykiem, Sapkowskim, Hołyńskim, Kołodyńskim... nam się udało. No i może najważniejsza rzecz, filozoficzna kwestia - jak traktować fantastykę i refleksję nad nią, jako literaturę gettową, podrzędną popkulturę, czy pełnoprawny element kultury uniwersalnej? Wiadomo jak wybrałem, jak stałe wybieramy. W kraju Lema, Żuławskiego, Zajdla; mając oparcie w takich twórcach światowych jak Orwell, Borges, Dick, Gibson; czując za plecami metafizyczny oddech takich oj-ców założycieli jak: Bradbury, Wells, Poe, Stevenson, Levis Carrol, Chesterton, Kafka, Swift... co mieliśmy wybrać?! Postawiliśmy na fantastykę otwartą, niegettową. W niej wypowiedział się i wypowiada duch epoki.

D.B.: Jakie nowe inicjatywy przewidujesz po eksperymentalnej „Cyberkulturze”?

M.P.: Nie mam nowych pomysłów. To znaczy chodzi mi po głowie 4-8 kolumnowa czarno-biała wkładka komiksowa, ale myśmy jeszcze nie ochłonęli po wielkim finansowym upuście, jakim był „CK” (płaciliśmy za to z naszych pensji), więc ilekroć napomknę o wkładce, to zespół, zwłaszcza Szolginia, wrzeszczy, że znów szaleję.

D.B.: Czy doczekamy się kiedyś płyty CD-ROM jako dodatku do „NF”?

M.P.: Miałem takie marzenie, kiedy zakładałem „CK”. Rozstałem się z nim bez bólu. Ale nie wykluczam.

D.B.: Reprezentujesz pismo literackie, a od dawna mocno promujecie dobre kino...

M.P.: Bez żartów, kino jest ważną częścią fantastyki i kultury w ogóle. Do kitu z takim pismem fantastycznym, w którym nie będzie o nowym Barkerze, Polańskim, Burtonie, Gilliamie, o „Cube”, o „Matrixie”, o „Gwiezdnym Wojnach”, „Alienie”. Związki z literatury i kina SF są bardzo silne; Dick, Scott i „Blade Runner” świadkiem. Ani słowa więcej na ten temat. Chyba, że zamierzasz w kwestii plastyki Siudmaka, Beksińskiego, Skarżyńskiego, Sętowskiego też robić mi wymówki.

D.B.: Prawdą jest, że „Fantastyka” i „Nowa Fantastyka” są najczęściej kolekcjonowanym pismem w Polsce?

M.P.: Mam nadzieję. Tak to pismo robimy, żeby żal było je wyrzucać, żeby warto było do niego wracać. Często zaglądadają do naszej redakcji magistranci albo młodszy studenci,

pracujący dopiero nad przejściówkami i ślęczą w sekretariacie nad spisami treści w grudniowcach z różnych lat, albo kupują u nas z archiwum brakujące „F”-ki i „NF”-ki.

D.B. Czy „NF” ma wciąż trzy miesięczny okres produkcji, a teksty literackie są „ustawione” na rok do przodu? Jak w takim razie szanse na publikację ma młody, zdolny i ambitny debiutant? Jak, jako redaktor wspierasz młodych twórców?

M.P.: Nie jest prawdą (odpowiadam na pytania w ostatnią niedzielę lutego), nie wiem jeszcze co pójdzie do majowca, choć mam paru kandydatów. Między innymi twój short... Autorzy dobrych tekstów są zdumieni, że drukują tak szybko, ci od gorszych wołają, że Parowski nie ma zaplecza i nie przestrzega reguł kolejkowych. Kiedy przyszła jesienią '89 „Złota Galera” (Jacek Dukaj), pomyślałem, że Sapek (*Andrzej Sapkowski - przyp. Red.*) był niedawno i może ciut poczekać. „Złota Galera” poszła pierwsza. Oto jak wspieram młodych twórców.

D.B.: W środowisku krąży plotka, że red. Parowski to okrutny człowiek, drastycznie i bezdyskusyjnie zmieniający teksty młodych pisarzy.

M.P.: To jest kłamstwo obliczone na danie upustu prywatnej złości i na psucie mojego publicznego wizerunku. Jeden z kolegów wznosił się na szczyty diabolicznej retoryki, bo gani mnie jednocześnie za to, że poprawiam i że nie poprawiam. Faktem jest natomiast, pomijając to, co robię w „NF”, że niektórzy autorzy i wydawcy zlecili mi czasem redakcję tekstów literackich. Wyznam z dumą, że są wśród nich Zajdliści i z zawstydzeniem, że brałem za swoją pracę pieniądze. Poprawki uzgadniam z autorami od lat; najczęściej są zadowoleni, czasem robią poprawki do moich poprawek. Zawsze dochodzimy do porozumienia.

D.B.: Na ile zdajesz sobie sprawę ze spadku popularności wśród starych fanów - nomen omen dużej grupy niegdys wiernych czytelników? Słyszałem, że będziecie promować „NF” w jakiś nowy, zaczerpnięty zza oceanu sposób?

M.P.: Z „F” i „NF” być może się wyrasta, tak jak wyrasta się z seksu i życia. Mamy wysoki współczynnik osób wiernych piśmie, jest sporo osób do pisma wracających, kiedy przekonują się jak niepoważnie traktuje ich reszta rynku prasowego. Ludzie z biedy w ogóle mniej kupują, mniej czytają, mniej wydają na papier; konkurencja prasy i innych mediów jest duża. Trzeba po prostu robić dobrą prozę, dobrą publicystykę, z wyprzedzeniem reagować na ważne wydarzenia z fantastycznej kultury; to się na litość Boską sprawdza. „NF” jest jedynym w Polsce piśmie literackim nie dotowanym i bodaj największym w Europie. Amerykańskim metodom promocji nic do tego.

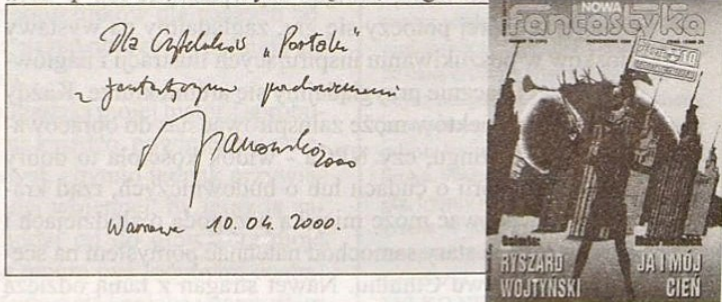
D.B.: Przygotowując się do wywiadu rozmawiałem z wieloma starymi fanami „F”, w znakomitej większości twier-

dzą, że kiedyś drukowałeś opowiadania - teraz nazwiska.

M.P.: Boję się, że mogą mieć rację. Ale to by znaczyło, że mamy coraz mniej ciekawych debiutów. Czyli nie ja się zmieniłem, sytuacja się zmieniła. Chociaż, bo ja wiem, „Kłopoty z błaznem”, „Legenda o księciu Vampire”, „Nadejście dzień”, „Zaprenumeruj swój świat”, „Jak być powinno...” - to były jednak teksty, nie nazwiska. Czy ja naprawdę muszę być karcony i za to, że coś robię, i za to, czego nie robię (i jeszcze za to, że zdefiniowałem różnicę)? Czy Wy, Ty, zawsze i za wszystko będziecie próbowali mnie łapać, a innym automatycznie odpuścicie? A czy na rynku książki nie jest właśnie tak, że sprzedają się nazwiska właśnie? Dlatego bez większego ryzyka wydaje się setny (z reguły popłuczyny po latach świetności) tytuł Dicka, niż młodego debiutanta? Sprzedają się nazwiska i tytuły, wokół których jest szum. Szum można robić sztucznie albo książka ma jakąś wartość, dla której ludzie ludziom mówią, że po prostu warto-trzeba ją przeczytać. Ja nie za bardzo myślę o rynku, zastanawiam się czy tekst mnie bierze i najczęściej to się nieźle sprawdza rynkowo.

D.B.: Prowadzisz pismo fantastyczne. Pozwól sobie na odrobinę luksusu. Pofantazujmy. Jak będzie wyglądał tysięczny numer „NF”?

M.P.: „Nowa Fantastyka” za sześćdziesiąt osiem lat? Kurcze, chyba za wiele oczekujesz. W wywiadzie z 28 lipca 1988 roku udzielonym dokładnie 10 lat przed swoją śmiercią Hollanek przepowiedział mi, że w przyszłości „Fantastyka” i zespół się podzieli, że powstanie wiele konkurujących ze sobą pism fantastycznych... I to się spełniło. Może więc, odwrotnie, powinienem dziś wróżyć przyszłą konsolidację i zgodę? Nie wiem, nawet Jęczynek zauważył ostatnio, że wielkie spory i rywalizacja nie służą literaturze, bo wyzwalają złe energie. Kiedy jest kilka zwalczających się tytułów, kiedy słabsze łączą się przeciw silniejszemu, a zasady idą na bok, może się zdarzyć, że nikt nie przeżyje, a wtedy wszyscy przegrają. Bo bez pisma sytuacja prozy jest fatalna, nie ma się gdzie pokazać, eksperymentować, dorosnąć, podyskutować, a trudno sobie wyobrazić że wszyscy zaczynają od razu od powieści. Toteż mam nadzieję, że w XXI wieku „NF” przetrwa, albo wyroi się coś, co godnie



Udaję się teraz do rodzinnej Łodzi, bo tamże mieszka człowiek, który doskonale wie jak Wam literacko dogodzić. A więc w następnej odsłonie „Gdzie diabeł nie może...”

ANDRZEJ SAPKOWSKI



Skąd się biorą przygody

poradnik

Tomasza Z. Majkowskiego

nieniejszy artykuł powstał na specjalne życzenie redakcji i jest pierwszym z całego cyklu pt. „Skąd się biorą przygody”.

Każdy, kto bierze się do prowadzenia gier fabularnych prędzej czy później staje w obliczu kilku problemów - najważniejszym z nich jest chyba nieustający brak pomysłów na kolejne przygody (do innych należą: problemy w szkole, niezycliwe dziewczyny i posądzenia o satanizm i schizofrenię). Oczywiście istnieje tyle szkół obmyślania przygód, ilu Mistrzów Gry (lub o jedną mniej) - poniżej w kilku słowach postaram się przedstawić autorską recepturę dojrzewającą od kilku już ładnych lat. Oto dzieje powstawania przygody, historia tragiczna w sześciu aktach.

Akt pierwszy - spacer

Przystępując do tworzenia przygody należy udać się na długi spacer - zapobiega to spadkowi kondycji i chroni przed niepożądanymi wydarzeniami, takimi jak telefony czy wizyty dawno niewidzianych członków rodziny. Oprócz tego spacer dostarczy nam kilku niezwykle pożytecznych bodźców, które rozwiną się być może w ideę przygody. Uważnie oglądajmy mijanych ludzi, starając się wpasować ich w konwencję, w której potoczy się gra, zaglądamy na wystawy kiosków w poszukiwaniu inspirujących ilustracji i nagłówków gazet i bacznie przyglądamy się architekturze. Każdy z mijanych obiektów może zainspirować nas do opracowania czy to settingu, czy NPCa - widok kościoła to dobry początek historii o cudach lub o budowniczych, rząd kramów zaowocować może miejską przygodą o złodziejach i cyrkowcach, a stary samochód natchnąć pomysłem na scenariusz do Zewu Cthulhu. Nawet stragan z tanią odzieżą może okazać się interesujący - zdarzyło mi się kiedyś wymyślić całkiem przyzwoitą przygodę do ZC (akcja działa się na niemieckiej łodzi podwodnej w czasie drugiej wojny światowej), gdy na wystawie butiku zobaczyłem biały, włóczkowy sweter z golfem.

Spacer kończymy w wypożyczalni filmów, tej, z której korzystamy najczęściej (zasadniczo powinniśmy mieć stąd blisko do domu). Tu oglądamy przez chwile okładki i czerpiemy z nich w dwójnasób - przypominając sobie fragmenty filmów, które kiedyś widzieliśmy i zachwycając się

samymi obrazkami - a nuż uda nam się coś zaczerpnąć. Wizytę w wypożyczalni kończymy wśród staroci, uważnie czytając tytuły. Niektóre z nich potrafią opowiedzieć całą historię.

Pora na przykład - powiedzmy więc, że wychodzę z domu pragnąc obmyślić przygodę do jednego z moich ulubionych systemów, „7th Sea”. Ponieważ utrzymany jest on w konwencji pirackiej oraz filmów płaszcza i szpady zaczynam w myślach ubierać wszystkich przechodniów w siedemnastowieczne ciuchy. Mijam wysokiego, czarnowłosego mężczyznę o ciemnej karnacji, który kojarzy mi się z torreadorem i dwie zakonnice. Przechodzę koło kościoła, gdzie przypomina mi się niedziela palmowa. Trafiam wreszcie do wypożyczalni, gdzie w oczy rzuca mi się „Śmieszność”, znakomity film o dworze Ludwika XVI i „Zabić Księdza” Agnieszki Holland. Wracając słyszę, że w jakimś mieszkaniu odbywa się impreza i mijam kiosk ruchu. Na wystawie „Wielcy malarze” - odcinek traktujący o Watteau. Przed wejściem do domu przypominam sobie jeszcze, że rano minąłem na ulicy biskupa.

Akt drugi - Galeria obrazów

Po powrocie do domu czas na kawkę, ciasteczko (możemy sobie pozwolić - spaliliśmy dość na spacerze) i zebranie pomysłów. Siadamy wygodnie, zamykamy oczy i raz jeszcze przypominamy sobie obrazy i hasła, które przysły nam już do głowy. Po jakimś czasie powinniśmy wyobrazić sobie kilka scenek - na razie niekoniecznie ze sobą związanych - i kilka interesujących dialogów. Teraz czeka nas najważniejsze - staramy się uchwycić te drobiny i przełożyć je na język konkretny, czyli opowiedzieć sobie całą galerię pomysłów tak, jakbyśmy opowiadali ją graczom. Powoli i spokojnie pozwalamy, by nasze „sceny” nabrały życia, dobrze je sobie wyobrażamy, a następnie ujednociamy konwencję. Staramy się, by pojawiali się w nich podobni ludzie. Po jakimś czasie mamy już łańcuch obrazów, które na razie nie łączą się jeszcze, niedługo jednak zaczną.

Wróćmy do naszego przykładu - w mojej przygodzie na pewno wystąpi ksiądz (wskazuje na to tytuł filmu, zakonnicie i ksiądz biskup), a może nawet klasztor. Prawdopodobnie rzecz działa się będzie w Castille - odpowiedniku Hiszpanii w 7th Sea (torreador) i najpewniej odbędzie się corrida. Teraz wyobrażam sobie moje luźne do tej pory pomysły - zaczynam od corridy (to łatwe), potem przechodzę do księdza. Tu przypominam sobie „Śmieszność” - nadworny kleryk był tam oponentem głównego bohatera, nadaje więc mojemu kapłanowi złe, wysuszone rysy tamtego człowieka. Wiem, że jest dworakiem - wyobrażam go sobie, jak wydaje bal (nieestety - w stylu francuskim. To wpływ zarówno filmu, jak i Watteau), jednocześnie widzę jednak, jak sprawuje obowiązki religijne (wspomnienie niedzieli palmowej).

Akt trzeci - wątek główny

Kiedy wiemy już, jakie sceny chcemy pokazać naszym graczom, pora, byśmy zastanowili się, czego będą dotyczyć. Choć takie odwrócenie może wydać się absurdalne, praktyka dowodzi, że znacznie łatwiej jest przejść od poszczególnych obrazów, do ogólnej historii, niż zamyślić sobie problem, potem zaś starać się dojść do sposobu jego prezentacji. Główny wątek powinien dać się opisać jednym słowem, najdalej zdaniem - takim jak zemsta, morderstwo i dochodzenie, miłość, podróż czy wojna. Oczywiście nie powinno to stać w sprzeczności z realiami świata gry, trudno bowiem starać się poprowadzić przygodę miłosną w Zewie Cthulhu (oczywiście, można, ale jest niezgodna z konwencją) czy detektywistyczną w Legendzie pięciu Kręgów.

Wiem już, że w mojej przygodzie pojawi się corrida, francuski bal, święto i paskudny z natury ksiądz. Znajomość realiów świata podpowiada mi, że część Castille okupowana jest przez tamtejszy odpowiednik Francji, zwany Montaigne, więc wydający bal kapłan może być pacholkiem obcego reżimu. Zapowiada się zatem historia o wojnie.

Antrakt - do telefonu!

Nim przejdziemy do dalszej pracy nad scenariuszem dobrze jest wiedzieć, kto pojawi się na sesji. Pora siadać do telefonu, umówić się z graczami, potem zaś wrócić do swojego pokoju, wyjąć z teczki karty ich postaci (Mistrzu Gry, czyżbyś pozwalał graczom zabierać karty postaci do domów? Niewybaczalny błąd.), zakasać rękawy i wrócić do roboty.

W naszym przykładzie pojawiał się do tej pory jeden bohater niezależny - zły ksiądz, o którym wiemy już sporo. Telefon do graczy spowodował, że znam też główne postaci tej



historii - traf chciał, że na sesję przyjdą dwie kobiety, w dodatku odgrywające fechtmistrzynię. Spojrzenie na ich karty pozwala mi stwierdzić, że obydwie pragną się zemścić na ludziach, którzy skrzywdzili ich rodziców (ojciec jednej gnije w lochu inkwizycji, drugiej - został powieszony za zdradę). Cóż za przypadek! Nasz ksiądz okazuje się nagle niegdyśszym spowiednikiem obydwu, który zdradził tajemnice spowiedzi. Oczywiście moje bohaterki nie mają o tym pojęcia, ale już wkrótce poznają prawdę.

Akt czwarty - Koledzy z biblioteki

Czas teraz, byśmy dopili naszą kawusie i pokręcili się trochę wśród książek. Znamy już głównych bohaterów naszej opowieści, pora więc nadać jej kształt. Zastanawiamy się nad tym, jak wielcy mistrzowie rozwiązywali intrygi podobnie do naszej i - przede wszystkim - staramy się przeniknąć rządzący literaturą przygodową mechanizm, w myśl którego czarny charakter zdaje się górować nad bohaterami, w końcu jednak zostaje pokonany. Dzięki temu rozważaniu nasz przeciwnik nabiera osobowości - starajmy się zastanowić w jaki sposób mógłby radzić sobie z problemami i jakimi ludźmi się otacza. Potem obmyślimy owych ludzi, ich motywacje, wygląd i zachowanie. W końcu postaramy się też o kilku sojuszników dla naszych bohaterów. Teraz nasze obrazy wypełniają się tłumem postaci.

Ponieważ bohaterki mojej historii spróbują zemścić się na księdzu, powinienem przerobić mój pomysł, zbytnio jednak przywiązałem się do idei wojennej, by teraz ją zarzucić. Przychodzi mi do głowy, że moje dziewczęta nie muszą być jedynymi osobami chcącymi pozbyć się kapłana i wymyślam ruch oporu. Oczywiście ksiądz nie powinien być bezbronny - zaczynam chodzić po bibliotece. Od razu w oczy rzuca mi się „Trzech muszkieterów” i postanawiam, że kapłan będzie miał ochroniarza podobnego do Portosa. Jednak dziewczęta są dwie, więc i wrogów powinno być dwóch. W tym momencie spostrzegam tomik l'Isle-Adama i przypominam sobie hrabiego d'Athol z opowia-

GRY, O KTÓRYCH MARZYMY

Cały czas jeszcze zbyt mało popularny jest „jedyne słuszny sposób” grania w RPG. Cały czas jeszcze w wielu miejscach gracze męczą się z tym, co wymyślił im ich MG, on męczy się z graczami, a postacie w drużynie męczą się także same ze sobą. Jak więc powinno to wyglądać właściwie? Ano tak: po pierwsze gracze powinni sami pomyśleć, w co właściwie chcieliby sobie pograć, np w systemie RPG Fantasy - czy mają bardziej ochotę na intrygi w wielkim mieście, czy może chętniej powłóczyliby się po baśniowych lasach, jako wojownicy brali udział w sławnych historycznych bitwach danego świata, albo jako piraci szerryli po strachach na morzach? Następnie informujemy naszego MG, że chcemy stworzyć odpowiednią dla takich przygód drużynę, z motywacjami, znajomościami, etc. Tworzymy ją, a MG knuje scenariusz typu „macie co chcecie”. Odpada mu problem, jak zawiązać wątek przygody, jak umotywić graczy itd. Bowiem wcześniej, jeszcze przed rozpoczęciem tworzenia scenariusza gracze umówili się z MG, w co wejdą, jakie zlecenie przyjmą, jakiego szukają, gdzie pojadą i po co. MG może ze spokojną głową zająć się ważniejszymi stronami scenariusza: przygotować należycie gadzety, opracować barwne sceny, skonstruować majstersztyk i dzieło sztuki, bez mozołnego klecenia misternej pułapki na graczy, by od początku pociągnąć ich w stronę tego, co przygotował. Bez obawy, że to się zmarnuje. Jest to także „jedyna słuszna metoda” na kontynuowanie poszczególnych odcinków dłuższych kampanii. Gracze na koniec sesji zapowiadają Mistrzowi, co zamierzają zrobić w kolejnej, gdzie się udać, co odszukać itd. Oczywiście, że z takimi informacjami MG przygotowuje się lepiej, i przez to gra będzie i lepsza, i przyjemniejsza. W naszej grupie erpegowej rozwiązało to górę problemów, teraz z niecierpliwością czekamy na każdą następną sesję, z chęcią na nią idziemy - bo mamy, co chcemy. A MG i tak nas przecież zaskoczy i zadziwi. Gdy czujemy, że dana drużyna i dany rodzaj gier zaczyna nas już męczyć, to odstawiamy ją na pewien czas, i znowu zaczynamy od omówionego wyżej pierwszego kroku. Ważne jest, by się nie zmęczyć grą, byśmy nie musieli się zmuszać do grania w kolejnych sesjach jakiejś kampanii (chyba każdy już kiedyś doświadczył, co to znaczy „NIEEEE!!! TYLKO NIE KAMPANIA!!!!”). Rozmawiając z MG o naszych oczekiwaniach, wymieniając uwagi, po prostu rozmawiając otwarcie, unikniemy niewygodnych sytuacji. Uniknie ich także MG. Nie tylko MG może sobie wychować graczy, także gracze mogą sobie wychować Mistrza.

Michał Oracz, Michał Bugaj & Krzysztof Owedyk

dania „Wera”, człowieka, któremu ukazuje się duch ukochanej żony. Będzie dobry - w krytycznej sytuacji może się przełamać i pomóc drużynie. Obok książek stoją kasety magnetofonowe, na samym wierzchu - „Maska Zorro”. Wymyślam głowę ruchu oporu, granda, który poddał miasto wrogiej armii i jest obiektem publicznej pogardy, w tajemnicy jednak przewodzi spiskowcom. W końcu docieram do półki z powieściami Verne'a - wiem już, że ruch oporu spróbuje zlikwidować kapłana za pomocą jakiegoś sprytnego urzędnika, wyobrażam więc sobie ciut szalonego wynalazcę.

Akt piąty - Tło

W tym momencie w głowie powinniśmy mieć już niemal kompletny chaos, pora więc, by powoli rodził się zeń kosmos. Siadamy przy stole, przygotowujemy papier i coś do pisania, robimy drugą kawę i zaczynamy obmyślać historię, którą chcemy przedstawić. Na początek zastanawiamy się nad motywacjami naszych bohaterów i grupujemy ich wedle roli, którą odegrają. Potem wymyślamy w jaki sposób doszło do sytuacji wyjściowej naszej przygody i co zdradzimy graczom już na początku, co zaś zmuszeni będą w pocie czoła odkryć. Gdy dojdziemy do momentu, w którym zacząć się ma przygoda, zatrzymujemy się na chwilę i dokładnie sprawdzamy, czy dostarczymy naszym bohaterom dość motywacji, by zaangażowali się w scenariusz i doprowadzili rzecz do końca. Kontrolujemy też bohaterów niezależnych, by choć z grubsza mieli powody zachowywać się tak, jak się zachowują. Dzięki wymyślonym zawczasu scenom wiemy przecież, co będzie dalej.

Moja przygoda nabiera kształtu. Wymyślam tło - miasto, które w czasie niedawnej wojny broniło się póki jego pan, nie chcąc dopuścić do rzezi, nie poddał go na honorowych warunkach. Teraz miasto jest okupowane, dowodzi zaś nim narzucony odgórnie kapłan (mieszkańcy Castille są bardzo religijni), obiekt powszechnej nienawiści. Zbliża się doroczne święto i ruch oporu (dowodzony potajemnie przez naszego granda) spróbuje zlikwidować księdza w czasie tradycyjnej corridy. Jednocześnie do miasta zjeżdżają dwie kobiety, pragnące zemścić się na kapłanie, które (ze względu na tłok panujący w czasie święta) otrzymają wspólny pokój w gospodzie (by mogły się poznać). Gdy ruch oporu pozna ich zamiary spróbuje ułożyć się z nimi, by w razie fiaska w czasie corridy dostały się na bal, który ksiądz wyprawia wieczorem i tam dokonały zamachu. Teraz znam już tytuł przygody - brzmi on oczywiście „Zabić księdza”.

Akt szósty - Scenariusz

Każdy scenariusz gry fabularnej jest z natury swojej nieciągły - niektóre rzeczy opisujemy w nim dokładniej, inne zaś pobieżniej. My wiemy już, jakie sceny pojawią się w naszej przygodzie, pora więc, byśmy wybrali kolejność, dopisali do nich aktorów i zastanowili się, jak poprowadzić graczy od jednej do drugiej. To ostatnie bywa czasem trudne, musimy więc dobrze rozplanować ślady i wskazówki. Dobrze jest rozrysować sobie schemat - wypisujemy sceny, bierzemy je w ramki, po czym łączymy strzałkami, przy każdej strzałce rozpisując ślady, które do nich prowadzą. Może to być wypowiedź NPC'a, dedukcja, znalezione przedmioty - warto jednak, byśmy w każdym przypadku wypisali sobie kilka tropów o wzrastającym poziomie natchalności, gracze miewają bowiem i gorsze dni, kiedy po-

trzebują strzałek „przygoda tędy”. Kiedy już wiemy, jak rozwinię się przygoda warto jeszcze raz dokładnie wyobrazić sobie nasze sekwencje, zastanowić się, w jaki sposób gracze mogą je popsuć i zabezpieczyć je przed tym. Teraz przygoda powinna potoczyć się gładko do końca (mimo wysiłków naszych bohaterów), warto więc dokładnie obmyślić finał, by zapadał w pamięć. Scenariusz jest w zasadzie gotowy.

Pora ukończyć naszą przygodę. Rozpocznie się ona w chwili, gdy moje bohaterki zjadą do miasta i dostaną pokój w gospodzie. Chcę, by zainteresował się nimi ruch oporu, zaimprovizuję więc jakąś szarpaninę z żołnierzami okupanta. Rano nastąpi pierwsza zaplanowana scena - uroczystość religijna. Ponieważ pozostajemy w nastrojach hiszpańskich, będzie to procesja, pełna zakapturzonych typów niosących obrazy. Oczywiście ludzie w kapturach to urodzeni zamachowcy, odbędzie się więc pierwszy nieudany zamach.

By skierować dziewczęta do drugiej sceny (corrida) zaranżuję spotkanie z członkami ruchu oporu (ale nie z przywódcą - jego tożsamość to niespodzianka) i prezentację maszyny, która ma zabić księdza w czasie walki byków. Potem nastąpi druga scena - dramatyczna corrida, w czasie której jedna z pań będzie miała okazję wskoczyć na arenę (jej wady gwarantują, że skoczy) i ocalić rannego torreadora. Wszystko zakończy się zamachem, który przez głupi przypadek również spali na panewce.

Kolejna strzałka opatrzona jest informacją o zaproszeniu na bal i konieczności zdobycia kostiumów - pozwolę dziewczętom trochę poplanować i dostosuję przyjęcie do ich ociekiwań. Potem rozpocznie się trzecia z wymyślonych jeszcze na spacerze scen - bal kostiumowy, w czasie którego moje bohaterki przygotowują się do zamachu. Pierwsza próba zabójstwa zakończy scenę. By dać księdzu czas na ucieczkę w miejsce finału (do gabinetu) zajmę moje damy walką - w końcu 7th Sea to system płaszcza i spady, ja zaś nie od parady wymyśliłem dwóch pacholków księdza. Walka będzie dramatyczna, dziewczęta będą miały okazję fechtować się z sześcioma ludźmi na raz i bujać na kryształowym żyrandolu. Portosa spisuje na straty, d'Athol powinien przeżyć i w ostatniej chwili pomóc moim paniom. W końcu nie jest zły, tylko nieszczęśliwy.

Precyzyjnie obmyślony finał rozegra się w księżowskim gabinecie - kapłan chybi napastniczki z pistoletu, potem zaś przygotowuje się na nieuchronne. Wraz ze śmiercią księdza scenariusz skończy się - graczki czeka tylko sekwencja ucieczki w noc i zainkasowanie doświadczenia.

Epilog

Powyższy przepis wydawać się może banalny, ma jednak kilka zalet - pozwala wymyślać scenariusze jeśli nie oryginalne, to przynajmniej estetyczne, zaś system scen i strzałek pozwala niezwykle elastycznie reagować na poczynania graczy i gwarantuje, że zabicie ważnego NPCa nie popsuje całej zabawy. Oczywiście tak przygotowany scenariusz jest tylko bazą - najważniejszy jest sposób, w jaki zaprezentujesz swoją przygodę, to jednak temat na zupełnie inne rozważania.

Powyższy tekst jest prawdziwą historią powstania autentycznej przygody, w czasie rozgrywania której nie ucierpiał żaden duchowny. Dziękuję moim graczom - Krysi i Magdzie za znakomitą, wspólną zabawę.

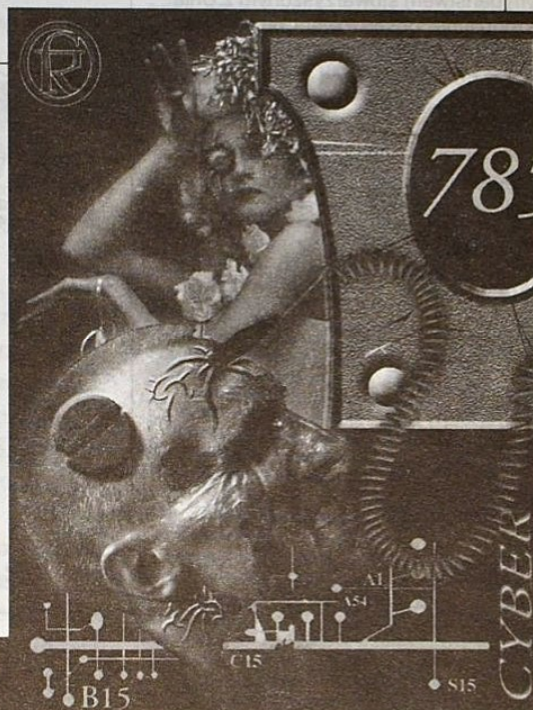
Jesteśmy z powrotem: EUROSOURCE

W porównaniu do rozległych terenów Ameryki, Europa jest niezwykle zróżnicowanym kontynentem, miejscem oferującym zupełnie nowe, całkowicie odmienne od dotychczasowych możliwości. Uznaliśmy, że zasługuje na dokładny opis, i że przydałaby się książka o państwach Euroteatru. Tak właśnie narodził się **Eurosource Plus**.

Ku naszemu zdumieniu, natknęliśmy się na znajome zasady - chciwość, czad i chrom - lecz w stylu i kulturze, która powinna spowodować u wszystkich amerykańskich punków dojmujące poczucie wstydu. Brnęliśmy dalej w naszych poszukiwaniach. Poznawaliśmy motywacje Złotych Dzieci i Eurokratów, społeczne i finansowe struktury, które podtrzymują Fortecę Europy. Jak się żyje w Europie? Jak podróżuje Euros? Gdzie pracuje? Jakie ma wykształcenie? W co naprawdę wierzy?

To nie jest kraj irokezów i spluw - zdziałasz więcej subtelnym posunięciem, jednym słowem, niż dowolną ilością wysuwanych szponów i wirujących cyberkończyn. Czytaj uważnie, bowiem odkryjemy siły, które kształtują ten świat.

fragmenty pochodzą z podręcznika „EUROSOURCE PLUS”



LUKA TECHNOLOGICZNA

Przyjezdni często zwracają uwagę na to, że w Europie nie można dostać rzeczy, które w Stanach są już od dawna w użyciu. Nawet najbardziej podstawowy sprzęt zawsze wydaje się być o jeden czy dwa modele za tym, który jest dostępny w Japonii czy USA. Istnieje wiele przyczyn tego pozornie dziwnego stanu rzeczy.

Europejczycy twardo trzymają się przeszłości. Lubią tradycję, często myślą o przywróceniu starego porządku. Wszędzie zauważalne są anachronizmy: od ręcznie pisanych listów wśród arystokracji do ludzkich kelnerów i pomywaczy w większości hoteli i restauracji. W roku 2002 Rada UE wydała dyrektywę, która obarczała producenta odpowiedzialnością za wszelkie uszkodzenia losowe powstałe podczas właściwego wykorzystania towaru. Po kilku bardzo drogich procesach korporacje stały się bardziej ostrożne przy wypuszczaniu nowych produktów. Trudno obecnie znaleźć w Europie coś, co nie było przynajmniej przez 2 lata z powodzeniem używane w innych częściach świata.

Plotki mówią, że europejskie korporacje wykorzystują inne kraje świata jako pola doświadczalne, inne sugerują, że producenci czasami specjalnie eksportują nieprzetestowane towary, żeby sabotować inne państwa. Jedno jest pewne: rzadko w strefie Europejskiego Bezpieczeństwa znajdziesz coś, co nie ma Certyfikatu Dopuszczenia, a zdobycie takiego zezwolenia może potrwać całą wieczność.

Końcowym rezultatem takiej sytuacji jest roczna różnica dostępności sprzętu technicznego pomiędzy Europą a resztą zaawansowanych technologicznie części świata. Nie jest to na pewno powód do zadowolenia, z drugiej jednak strony, Europejczycy bardzo swobodnie czują się z wprowadzaną na rynek technologią, i rzadko mają wrażenie jej zawodności. Rzadko również odnotowuje się poważniejsze wypadki i awarie.

Komisja Technologii ściśle współpracuje z Komisją Wewnętrzną ustalając zasady bezpieczeństwa. Jest też bardzo surowa w ich egzekwowaniu, nawet w stosunku do wielkich Megakorporacji. Prawa te nie są przestrzegane w krajach NEC i na obrzeżach Europy, co może tłumaczyć masowe migracje wielkich korporacji na te tereny.

KALENDARIUM: EUROPA ZACHODNIA

2001: System kart tożsamości wchodzi w życie. Nawet najsilniejsza opozycja musi się ugiąć z uwagi na liczbę nielegalnych imigrantów zanotowaną w roku 2000. Imigranci są przemyceni przez Grecję i łodziami podwodnymi. Rada przyjmuje projekt strefy śmierci na granicach, na podobnych zasadach do dawnego Muru Berlińskiego.

Po zniszczeniu wrogiej atomowej łodzi podwodnej, Rada UE zarządza konstrukcją okrętów podwodnych zdolnych do abordażowania wrogich okrętów.

2002: SovOil ogłasza prywatyzację zakładu. Erupcja wulkanu Santoryn na Morzu Egejskim. Wiele wysp archipelagu zalewa powstałe tsunami.

2003: Europejscy wytwórcy broni zarabiają wielkie pieniądze sprzedając broń rządowi w Ameryce Południowej.

Europejski Sąd decyduje, że poszczególni obywatele mogą wstrzymywać płatności podatkowe na okres do 3 lat, jeśli zachodzi uzasadnione podejrzenie defraudacji pieniędzy przez administrację rządową. W przypadku wyroku na niekorzyść oskarżyciela, płatność podatkowa musi zostać uregulowana razem z odsetkami.

2004: Pierwsza Wojna Korporacyjna: **EBM** walczy z **Orbital Air** (w konflikcie bierze udział ponad tuzin korporacji).

Strefy Śmierci i europejska flota okrętów podwodnych rozpoczynają działalność na masową skalę.

Media publikują dowody korupcji wśród wyższych urzędników w strukturach UE. Prowadzi to do generalnego protestu społeczeństwa i odmowy płacenia podatków. W konsekwencji, Rada reformuje strukturę administracyjną UE.

wydawcą Eurosource Plus jest **Copernicus Corp.**

2005: Po wykupieniu ostatniej części Hamburga, **EBM** zaczyna budować Mur Hamburgski. Ogłaszają Hamburg niezależnym państwem stowarzyszonym z Unią. Skrupulatnie obserwowani przez **Euro-pol**, **EBM** oddziela interesy ekonomiczne **Korporacji EBM** od państwa Hamburg **EBM**.

2006: W czasie przygotowań do wspólnej europejsko-rosyjskiej misji na Marsa, naukowcy zaczynają eksperymentować z ludzkimi genami. Celem operacji o kryptonimie „Zielony Ludzik” jest stworzenie człowieka, który nadawałby się do kolonizacji czerwonej planety. Operacja wykorzystuje metody krzyżówek genetycznych i klonowania i dąży w kierunku stworzenia bardziej odpornej i bardziej inteligentnej istoty ludzkiej.

2007: Druga Wojna Korporacyjna: **SovOil** kontra **Petrochem**. Po raz pierwszy, narodowe rządy otwarcie popierają korporacje.

Grecki rząd zostaje obalony w wyniku wojskowego puczu. Wygnany rząd zakłada siedzibę na Rodos.

2008: Amerykanie atakują radziecką platformę orbitalną **MIR XIII**. **ESA** interweniuje. Wybucho orbitalna wojna pomiędzy **Eurosami** i **Jankejami**.

Grecka armia próbuje zająć Cypr i Macedonię. Ponosi klęskę w obu operacjach.

2009: Wyrusza euro-sowiecka misja na Marsa. Wywiad amerykański, wykorzystując grupę terrorystyczną jako przykrywkę stara się przejąć stację **Crystal Palace**. **ESA** odkrywa plany i spuszcza 12-to tonową skalę na Waszyngton jako ostrzeżenie.

2010: Trzęsienie ziemi na południu Rumunii. W Bukareszcie ściany grzebią pod sobą 267 osób.

2011: Ukończona budowa stacji **Crystal Palace**. **ESA** kontroluje Wysoką Orbitę. Misja euro-sowiecka dociera do Marsa.

2012: Pierwsze zdolne do działania nanoidy wynalezione przy współpracy laboratoriów japońskich i europejskich.

Operacja „Zielony Ludzik” zostaje zawieszona, kiedy informacje o żywym płodzie przedostają się do mediów. Mimo iż oryginalny projekt zostaje zawieszony, zarówno **Euro-pol** jak i **ESA** kontynuują badania - każde na własną rękę. Wielka Susza w Hiszpanii, Andaluzja staje się pustynią.



KOŚCIÓŁ W POLSCE

Kardynał Konrad Lewandowski zawsze rozumiał znaczenie władzy. Sprecyzował to słynną wypowiedzią z roku 2016: „Wiem, co jest najlepsze dla mojej owczarni, a ponieważ oni najwyraźniej tego nie wiedzą, moim obowiązkiem jako pasterza, jest poprowadzić ich we właściwym kierunku”.

Na długo przed Reformacją roku 2014, mówiło się o potrzebie zmian w Kościele Katolickim, zmian, które pozwoliłyby mu utrzymać pozycję jednej z ważniejszych instytucji religijnych. Wciąż zmieniające się na całym świecie warunki społeczne spowodowały odejście od Kościoła wielu wiernych. Po śmierci Jana Pawła II, otworzyła się droga do odnowienia Chrześcijaństwa Katolickiego.

Kardynał Lewandowski z niechęcią odnosił się do propozycji zmian oraz reform i potajemnie szukał godnych zaufania i wiernych sojuszników. Razem z większą częścią konserwatystów katolickich, uzyskał poparcie Prezydenta Szulca. Dokładne warunki układu nie są znane, lecz plotka głosi, że Kardynał obiecał potępienie strajków.

W ten sposób, dwa tygodnie po proklamowaniu reform przez papieża, Kardynał Lewandowski wykonał swój ruch. W słynnej przemowie, transmitowanej przez państwowe radio, ogłosił papieża szaleńcem; jego reformy to sztuczki Szatana, a każdy poplecznik Papieża jest przeklęty i na pewno będzie się smażył w Piekło - mówił. Następnie zażądał, aby lojalni wobec Kościoła i ducha Polski wywiesili polską flagę.

Polacy, naród religijny, byli zszokowani. Tysiące obywateli kłóciło się i debatowało na ulicach. Następnego ranka, 67% polskich katolików wyraziło poparcie dla Kardynała Lewandowskiego. Zaistniał Kościół Polski.

Dzisiaj, Kościół Polski pełni dominującą rolę w kraju. Kardynał nie waha się przed wypowiedaniem własnych poglądów politycznych. Twarde zasady Kościoła wydają się zawsze wywoływać odpowiedni oddźwięk w zachowaniu mas. Kościół Polski reprezentuje wieczny porządek w zmieniającym się świecie; coś, co obywatele pogrążeni w techno-szoku przegapili.

Kościół Katolicki stracił większość swojej władzy i posiada tylko ułamek swoich dawnych przywilejów. Oczywiście, Watykan nie jest zadowolony ze straty swoich braci.

Oprócz rozpoczęcia wielkiej kampanii, wysłał również „zespoły kontroli sytuacji” z misją przekonania Kardynała. Zespoły odniosły niewielkie sukcesy. Ostatnio Papież rozpoczął rozmowy z Europejskim Ministerstwem Spraw Zagranicznych w celu nacisku na Prezydenta Szulca. Rezultaty pozostają w kwestii planów...

Oczywiście, że mapa ukazująca Holandię jako część Niemiec to niesmaczny żart. Czy ci ludzie nie mają poczucia humoru?

- Rudolph Kranz, rzecznik Niemieckiej Partii Zjednoczenia Europy

SKANDYNAWIA

Po II Wojnie Światowej, Skandynawia przyjęła nowoczesną technologię z gwałtownością niespotykaną w innych rejonach Europy. Komputery, sprzęt komunikacyjny, pojazdy, broń, wszystko to zostało wchłonięte i zmodyfikowane przez Skandynawów. Popyt na dobra skandynawskie szybko wzrastał, gdyż potrafiiono połączyć funkcjonalność ze stylem, traktując te dwie rzeczy jako nierozdzielne. Pod koniec stulecia wzrastający popyt na towary oznaczone „Made in Scandinavia” doprowadził do konieczności wprowadzania nowych, innowacyjnych wzorów, co znacznie podniosło ogólny poziom technologii w krajach regionu.

To technologiczne przywództwo nadal trwa, chociaż wiele naszych gałęzi przemysłowych zmieniło swoje specjalizacje, żeby dorównać zmieniającemu się obliczu świata. W chwili obecnej, większość naszych technologicznych wysiłków i badań zmierza w celu wykorzystania alternatywnych źródeł i wynalezienia alternatywnych produktów. Zaawansowane roboty stają się coraz bardziej doskonałe, wraz ze stopniem poznania i zrozumienia sztucznych inteligencji. Pojazdy kroczące, od lat specjalność Skandynawii, są teraz wyposażane w wirtualnie inteligentne mózgi i działają jak wysoko wykwalifikowani drwale w środowiskach zbyt niebezpiecznych dla ludzi.

Większość technologii skandynawskiej została ukierunkowana na przetrwanie, zmieniając nasz sposób postrzegania świata i życia w nim, w związku ze zmianami, jakie zachodzą w naszym środowisku. Skandynawia widziała wiele zmian w ciągu ostatniego wieku, szczególnie zmian klimatycznych. Temperatury wzrosły, zwiększając zasięg pól uprawnych pod zboża, czy powiększając tereny zdadne do zagospodarowania, lecz również podnosząc poziom mórz, co doprowadziło do zalewania obszarów nadmorskich. Dziura ozonowa doprowadziła do sytuacji, kiedy niebezpiecznie jest zbyt długo przebywać na zewnątrz, zwłaszcza na dalekiej północy, gdzie powłoka ozonowa zniknęła prawie całkowicie. Równoleżnik 600 szerokości geograficznej północnej został najpierw w Norwegii a później w pozostałych krajach oznaczony jako linia zagrożenia. Poza tą linią przebywanie na słońcu w lecie jest niebezpieczne niezależnie od jego czasu, natomiast krótki dzień i niska wysokość słońca nad horyzontem podczas zimy czyni z niej najbezpieczniejszą porę roku.

Wraz z powiększaniem się gruntów, powiększa się również obszar naszych upraw. Wynaśliśmy również nowe gatunki zboża, które mogą się rozwijać na jałowych terenach, które powstały po wycofaniu się śniegu, lodowców i wiecznej zmarzliny. Wyhodowano szczepy drzew, które mogą rosnąć na najbardziej stromych górskich stokach, w ten sposób zapewniając ciągły dostęp drewna. Wszystkie nasze zboża zostały zmodyfikowane tak, że nie tylko wytrzymują zanieczyszczenia powietrza, lecz również pomagają nam je zwalczać. Mamy szczęście, że te same zmiany klimatyczne, które uniemożliwiają życie w niektórych częściach naszego globu, ułatwiają nam w pewien sposób życie, zwiększając dostępność naszych zasobów naturalnych.

Aby powstrzymać napór morza i uchronić tereny śródlądowe oraz większe wyspy, zbudowano system zapór i falochronów. Te same zabezpieczenia bronią nas przed zanieczyszczeniami morza, jako że zarówno Bałtyk jak i Morze Północne są mocno zanieczyszczone. Niestety, wiele małych wysepek zostało zalanych. Szczególnie dotkliwą stratą jest zatopienie unikalnego archipelagu Wysp Alandzkich pomiędzy Sztokholmem i Finlandią. Odporne na ultrafiolet kopuły zostały wzniesione nad wieloma miasteczkami (i częściami miast), żeby zmniejszyć efekty bombardowania promieniami ultrafioletowymi i zmniejszyć ryzyko wystąpienia wśród obywateli raka skóry. Kopuły chronią również przed kwaśnymi deszczami, które regularnie nadchodzą z Zachodu i Południa. Obecnie koniecznością jest posiadanie szyb z filtrem UV we wszystkich samochodach i domach, które nie są chronione kopułą.

Zarówno roboty jak i zdalnie sterowane urządzenia zajmują się długotrwałą działalnością na powietrzu; wszystko po to, by zmniejszyć czas niebezpiecznej ekspozycji na promienie słoneczne. Operatorzy sprzętu pracują albo w swoich domach, albo specjalnie uszczelnianych barakach. Nowe zakłady przemysłowe powyżej równoleżnika 600 budowane są razem z sekcjami podziemnymi, do których załoga schodzi w lecie.

Wszelkie technologiczne innowacje nie służą tylko dobru Skandynawii. Jako że te same problemy dotyczą również inne państwa, możemy dzielić się z nimi naszymi doświadczeniami, pomagając im, sprzedając im licencje lub bezpośrednio ekwipunek, którego potrzebują.

Wojna korporacyjna w Hiszpanii. Powodem są konflikty dotyczące praw do zbiorników wodnych. Otwartej wojnie zapobiega interwencja UE.

2014: Watykan III: neo-katolicka Reformacja. Celibat zostaje zniesiony, a kobiety mogą w końcu być kapłanami. W Polsce powstaje Kościół Polski. W odpowiedzi, na całym świecie formują się różne naśladowcze kościoły i sekty religijne.

2015: Pojawiają się cyber-najemnicy. **Litwa** zatrudnia cyberżołnierzy do odparcia inwazji z **Łotwy**.

UE zakazuje używania wojskowych cyber-technologii przez osoby prywatne. Wszystkie istniejące cyberbronie muszą zostać zarejestrowane oraz, w przypadku nieudanej oceny psychologicznej, usunięte. Nie powstrzymuje to **Europejskich Sił Wojskowych** przed tworzeniem cyberżołnierzy różnego typu.

Po 10 latach oszustw i sabotażu, **Japonia** zostaje wyrzucona z **UE**.

2016: Trzecia Wojna Korporacyjna jest toczona tylko w Sieci. W efekcie, III departament **Europolu** dostaje odpowiednio wysokie fundusze, potrzebne do zajęcia bardziej agresywnej postawy wobec przestępstw sieciowych.

Incident Bermeo: 127 eko-demonstrantów zostaje zabitych przez korporacyjną ochronę w baskijskim kurorcie **Bermeo**.

2017: Niemcy podpisują układ z **Węgrami**, zezwalający wojskom niemieckim trenowanie na Węgrzech w zamian za wsparcie militarne.

2018: Wojna partyzancka w krajach **Nowej Europy Centralnej**.

ESA wysłała misję na **Jowisza**.

W Europie zaczynają obowiązywać pierwsze prawa zakazujące tworzenia ludzkich klonów na poziomie świadomości.

Przy poparciu **Albanii**, **Grecja** dokonuje aneksji **Macedonii**. **Serbowie** reagują okupując połowę Albanii. **Turcja** nie interweniuje.

2019: Rewolta na kolonii orbitalnej **L-3**. **ESA** rozpoczyna konstrukcję orbitalnej windy na **Wyspach Kanaryjskich**.

2020: TERAZ.

KALENDARIUM: EUROPA POŁUDNIOWA

2001: Znaczny spadek liczby ludności w **Grecji** wywołany **Zarazą**. Po Zarazie następuje rozluźnienie prawa imigracyjnego. Wielu Arabów przybywa do Grecji.

2002: Rząd portugalski, aby zmniejszyć hiszpańskie wpływy w kraju, zatrudnia do zadań policyjnych i bezpieczeństwa dwie zagraniczne korporacje: **Amazonian Security** oraz **Arasake**. „Wyprzedaż” odbywa się przy niezdecydowanej postawie **UE**.

W **Hiszpanii** załamuje się parlamentarny system, większość polityków jest sko-

rumpowana. Wraz z upadkiem tradycyjnych partii, rodzi się nowy ruch „amatorskich” partii, które w połączeniu z wcześniejszymi wyborami uniemożliwiają podjęcie wiążących długookresowych planów.

2003: Wybuch wulkanu **Santoryn** na **Morzu Egejskim**. Wiele wysp zostaje zniszczonych przez fale tsunami. Szczególnie ciężko jest dotknięta **Kreta**.

2004: Początek kampanii na rzecz legalizacji sytuacji kryminalnych syndykatów, jak **Mafia Sycylijska** czy **Camorra z Neapolu**. Zamiast pośrednio wpływać na polityków poprzez przekupstwo i szantaż, zaistniały one jako partie polityczne. Przy okazji porządkowania image dawnych przestępców powstają nowe ugrupowania, jak **Nuova Mafia**.

2005: Silne naciski korporacyjne w celu pozyskiwania ziemi i koncesji. Grecki socjalistyczny rząd zajmuje się nacjonalizacją gospodarki.

2006: Pucz wojskowy obala grecki rząd. Premier zostaje zamordowany. Władzę przejmuje **ZGBN** przy wsparciu korporacji. Niedobitki rządu oraz parlament uciekają na **Rodos**, gdzie uzyskują schronienie i wsparcie **Turcji**.

2007: Do roku 2008 fundusze na odbudowanie **Bilbao** są przeznaczane na **Letnie Igrzyska Olimpijskie w Madrycie** w roku 2008. Szał ogarnia cały Kraj Basków.

2008: **ETA** ponownie uderza, tym razem na ceremonii otwarcia Olimpiady. Atak terrorystyczny przy użyciu granatnika zabija 12 osób w łożu honorowej, między innymi **króla Juana Carlosa I** oraz kilku członków rodziny królewskiej. Następca tronu, **książe Filip VI** wychodzi z zamachu bez szwanku. Odnowione poparcie dla monarchii oraz silne uczucia antybaskijskie ogarniają cały kraj.

2009: Do roku 2010 trwają naciski **Agrokorporacji**, których celem jest pozyskiwanie ziem w **Południowej Europie**. Pograżony w chaosie rząd hiszpański oraz opór właścicieli małych gospodarstw blokują próby przejęcia większej części gruntów, lecz rząd portugalski wyprzedaje swój kraj.

Widząc przykład **Portugalii**, rząd włoski na północy kraju zaczyna wyprzedawać korporacjom znaczne tereny na południu kraju.

2010: Ekspansywne plany wojskowego rządu **Grecji** zawodzą. Próby przejęcia **Cypru** i **Macedonii** kończą się klęską. Większość krajów wyraża poparcie dla rządu na wygnaniu, hamując akcje odwetowe ze strony rządu greckiego. **Rodos** staje się wolnym portem.

2011: W **Portugalii** ziemia zaczyna być wyprzedawana na wielką skalę. Jeśli produktywność jest poniżej poziomu ustalonego przez Rząd, musisz sprzedać ziemię. Ponieważ **Agrokorporacje** zwiększają swoją produktywność (uczciwie i nie), właściciele małych gospodarstw



Kraje skandynawskie pozwalają swoim obywatelom i gościom na niezwykle poziom swobody. Pozostaje to w wielkim kontraście w stosunku do innych państw europejskich, gdzie ograniczenia są sposobem życia. Ta wolność spowodowała powstanie dwóch głównych źródeł przychodów Skandynawii: turystyki i eksportu.

Turystyka zyskuje na popularności wraz z upływem czasu. Europejczycy przybywają do Skandynawii spragnieni wolności, których zabrania im się w ich macierzystych krajach.

Erotyczne i pełne przemocy braindance'y poza granicami zakazanymi w Europie, tutaj są dostępne w sieci publicznej. Lekkie narkotyki są dostępne we wszystkich barach w każdym większym mieście, bez pozwoleń i ograniczeń, które wprowadza reszta Europy. Cięższe narkotyki są dostępne w specjalnie licencjonowanych salonach, chociaż drogi bojowe są całkowicie nielegalne - samo posiadanie wystarcza, by zapewnić Ci długie wakacje na utrzymaniu państwa.

Kliniki dostarczą Ci każdy implant, jakiego potrzebujesz. Skandynawskie kliniki mają reputację najlepszych na świecie. Nie tylko zapewniają wszczepy doskonałej jakości po rozsądnych cenach, ale również mają najwięcej doświadczenia w łagodzeniu związku mięsa z metalem. Symulacje braindance'owe są puszczane przyszłym klientom, by mogli wypróbować swój nabytek. Specjalizowani psycholodzy używają psychoterapii i narkotyków przed i po operacji, żeby złagodzić wstrząs psychiki pacjenta.

Jednym słowem: Europejczycy podróżują do Skandynawii, by skosztować zakazanego owocu. Chcą spróbować i cieszyć się tym, co chroni przed nimi UE. Buntują się przeciwko wielkiemu europejskiemu bratu - a Skandynawia czyni wszystko, żeby było im jak najłatwiej i możliwie bezboleśnie.

Eksporтеры są całkowicie innym zjawiskiem. Zarabiają pieniądze na przemycaaniu nielegalnych lub wysoko opodatkowanych towarów przez granice na teren UE. Szmuglują morzem, powietrzem, czy drogą lądową, żeby zbić majątek, podnieść swój poziom życia, lub tylko dla poczucia ryzyka.

Niektórzy są łowcami sławy, którzy czekają na ten super-ładunek za każdym razem. Wiele ryzykują, jeśli zostaną złapani, czeka ich surowa kara. Dlatego też większość z nich jest uzbrojona po zęby lub posługuje się szybkimi, niewidzialnymi dla radarów pojazdami. Najlepsi z łowców sławy zostają przemytnikami granicznymi, którzy pracują na zlecenie. Inni pracują powoli i ostrożnie, chowając kilka fiolek narkotyku w skrynkach wody mineralnej, czy parę szponów w częściach komputerowych. Ryzyko jest znacznie mniejsze, i większość z nich wykonuje regularne kursy, żeby utrzymać wysoki standard życia. Jeszcze inni traktują to jak grę, biorąc legalne towary, tylko żeby uniknąć niektórych z wysokich stawek podatkowych.

Jest to kolejny przykład, że gdziekolwiek istnieje granica różnicująca dostępność i ceny towarów, zawsze znajdą się ludzie, którzy podejmą ryzyko, by zrównać je poziomem.

FRANCUSKIE WOJSKA DO WYNAJĘCIA

Od zeszłego tygodnia Francuskie Wojska Pancerne są dostępne do wynajmu częściowo, lub jako komplet. Jedynym ograniczeniem jest to, że francuski rząd zachowuje kontrolę nad „strategicznymi” jednostkami (na przykład łodzie atomowe) oraz le Legion Etranger (Legia Cudzoziemska). Wszystkie wojnę do stoczenia i potrzebujesz ciężkiego wsparcia, dzwoń natychmiast do Twojego lokalnego Europejskiego Konsulatu. Ceny są konkurencyjne w porównaniu do oferowanych przez Grupę Lazarusa. - Solo of Fortune, maj 2018

Niezwykłym urządzeniem w Europie jest Budka-SOS. Jest to opancerzona, prawie niemożliwa do zniszczenia budka (WB 40, WS 120), w której mieści się od 4 do 6 osób. Żeby otworzyć budkę wystarczy przycisnąć duży, biały przycisk w kształcie dłoni umieszczony obok drzwi. Zamknięcie drzwi wymaga wetknięcia karty pogotowia (jeśli taką masz), karty kredytowej bądź debetowej w szczelinę w ścianie. Jeśli masz wystarczająco dużo pieniędzy lub dostateczne możliwości kredytu (automatycznie dla ważnych kart pogotowia) drzwi pozostaną zamknięte. W tym samym momencie *vid* na ścianie połączy Cię z lokalnym oficerem dyżurnym, który zawiadomi policję (lub prywatną firmę ochrony) oraz wezwie ambulansy. Jeśli nie włożysz ważnej karty, wówczas po 10 sekundach drzwi zamkną się automatycznie, a budka zostanie wypełniona gazem usypiającym. W końcu policja przyjedzie, by sprawdzić, co się stało.

SYNDROM WIEŻY

Bardzo niepokojącym trendem w europejskich miastach staje się „syndrom wieży”. Jest to przejaw agresywnego zachowania, powstającego wśród mieszkańców blokowisk mieszkalnych.

Istnieją tysiące ludzi, którzy rzadko, jeśli w ogóle, wychodzą ze swojego mieszkania. Wszystko można dostać na miejscu, więc nie ma potrzeby wychodzić z domu. W końcu jednak dochodzi do sytuacji, kiedy coś się psuje, światła gasną, sąsiedzi hałasują, a *vid* śnieży. Wtedy wzrasta napięcie, człowiek zaczyna się denerwować, a mieszkańcy zaczynają obwiniać się nawzajem. Powstaje konflikt. Przyjazne domy powoli stają się więzieniem.

Wtedy wszystko może się zdarzyć.

Zwykle dochodzi do bójek i awantur, w których uczestniczy niemal połowa mieszkańców bloku. Specjaliści policyjni, jak dotąd nie są pewni, co robić, żeby zapobiec Syndromowi wieży, ale zgadzają się co do jednego - zjawisko rozszerza się jak pożar.

Komisja Wewnętrzna zasugerowała, aby żaden nowy budynek nie przekraczał pięciu pięter wysokości.

Może to coś pomoże.

ŻYCIE CODZIENNE

Dla większości ludzi, Europejczyków roku 2020, życie to codzienna walka o sens egzystencji w nieskończonym morzu nudy.

Państwo zapewnia bezrobotnym dach nad głową, ubranie, podstawowe pożywienie i *vidy*, ale to wszystko co mogą dostać. Nic więcej nie otrzymają.

Europę można podzielić na duże regiony. Na główną część składają się Francja, Niemcy, oraz kraje Beneluksu. Na obrzeżach znajdują się Eire (Irlandia), Hiszpania i Portugalia, Włochy, Grecja, Turcja i Wielka Brytania. Dokoła nich leżą Skandynawia, kraje Nowej Europy Centralnej, Neo-ZSRR oraz państwa Afryki Północnej.

Warunki życia w państwach europejskich można podzielić następująco:

Większość obszarów miejskich wygląda według standardowego schematu miasta i/ lub konurbacji. Ponad 90% ludności Europy mieszka w miastach. Miasta europejskie są wyjątkowo gęsto zaludnione. Koszty ziemi na rozwiniętych terenach Europy są wysokie i to ukształtowało wzór zabudowy. We wszystkich dzielnicach, może z wyjątkiem ekskluzywnych przedmieść, zabudowa jest wyjątkowo ścisła. Tylko w najbogatszych osiedlach spotyka się jednopiętrowe budynki. Wiele dzielnic mieszkaniowych to zbieranina bloków pomiędzy innymi domami, a istnieją również takie, które całkowicie składają się z bloków mieszkalnych.

Naturalne (lub chronione) obszary to takie, które zachowały swój dwudziestowieczny (lub wcześniejszy) wygląd, często poprzez nakazy prawne. Nakazy takie mogą zostać wydane przez lokalne władze, bądź przez samą UE. W większości państw są to zazwyczaj małe wioski lub części większych miast. Jedynie w Niemczech i Skandynawii, poczyniono krok dalej i wprowadzono ochronę regionów: całe miasta z okolicznymi terenami, wioskami, polami są prawnie chronione przed zmianami.

darstw są zmuszeni do sprzedaży własnej ziemi.

Większość gruntów uprawnych na południu Włoch zostaje przekazana pod kontrolę korporacji. Północne regiony, bardziej uprzemysłowione i bogatsze zostają nieknięte.

Wojskowy rząd Grecji, kaleki ekonomicznie, wprowadza nową ordynację podatkową, aby sfinansować walkę przeciw świeżo powstałym bojówkom partyzackim. **UE** nie interweniuje, lecz wiele megakorporacji wycofuje udziały z **Grecji** z uwagi na nowe podatki.

2012: W odzwieciu na sprzedaż ziemi i publiczne napięcia, **Włochy** stają się federacją czterech regionów: **Północy**, **Centralnego**, **Południa** i **Wysp**. Mimo iż jest to ciało autonomiczne, rząd centralny nie traci władzy. **Karabinierzy**, podlegający rządowi, stają się głównym organem policyjnym.

2013: Wielka Susza. Portugalia sprzedaje się, żeby uniknąć bankructwa. W **Hiszpanii**, **Andaluzja** zamienia się w wielką pustynię, tysiące ludzi pozostaje bez dachu nad głową. Wybuch wojny między **Aragonią** i **Katalonią** o dostęp do rzeki **Ebro**. Problem polityczny kończy się wojną korporacyjną, i tylko interwencja **UE** zapobiega jeszcze większemu rozlewowi krwi. Ludność każdego regionu popiera jego dążenia, co powoduje duże napięcia społeczne.

2014: Do roku 2018 drenaż mózgow w **Portugali**. Wielu pozbawionych ziemi rolników oraz sprzeciwiający się władzy korporacji uciekają z kraju. Powstają silne społeczności portugalskie w **Hiszpanii** i **Francji**.

2015: Zniesienie dotacji na rolnictwo w **Hiszpanii**. Pieniądze zostają przeznaczone na rozwój dużych miast oraz nadmorskich stref turystycznych. W odzwieciu, na drogach **Andaluzji** pojawiają się grupy bandytów.

Powstaje **Sojusz Europejski**: stowarzyszenie grup przestępczych w basenie **Morza Śródziemnego**, w celu obrony przed **UE** i **Interpolem**. Wkrótce **SE** kontroluje większą część przemytu oraz nielegalnego transportu na terenie **Południowej Europy**.

2016: Incydent w Bermeo: 127 eko-demonstrantów zostaje zabitych przez ochronę korporacyjną w baskijskim kurorcie **Bermeo**. Od tego momentu, eko-aktywiści zaczynają nosić broń; powstaje eko-terroryzm.

Rodos, przy poparciu większości państw, ogłasza niepodległość, powstaje **Helleńska Republika Rodos**. **UE** ignoruje skargi Greków i zatwierdza dążenia młodego państwa do niepodległości. Ataki partyzantów zyskują na sile; w tym momencie kontrolują oni większość **Tesalii**.

2018: Jako efekt ataków terrorystycznych **Nuova Mafia**, na wielu terenach **Południa Włoch**, szczególnie zaś w **Kalabrii**, zostaje ogłoszony stan wojenny. Sytuacja utrzymuje się do czasów obecnych.

Przy poparciu **Albanii, Grecja** wreszcie dokonuje aneksji **Macedonii**. **Serbowie** reagują okupacją połowy **Albanii**. **Turcy** nie mogą się zdecydować, kogo bardziej nienawidzą, **Serbów** czy **Greków**, i nie reagują. Impas trwa do dzisiaj.

2019: ESA rozpoczyna budowę orbitalnej windy na **Wyspach Kanaryjskich**. **Hiszpania**, lojalny członek **ESA**, otrzymuje duże sumy pieniędzy oraz nowe miejsca pracy. Jest to ostatnia szansa **Hiszpanów** na wydostanie się z ekonomicznej pułapki.

2020: Dwoch kandydatów do urzędu Prezydenta w **Portugalii**. To przełamanie dotychczasowego sojuszu korporacyjnego wskazuje, iż możliwe są jakieś zmiany w kraju.

TERAZ.

KALENDARIUM:

AFRYKA PÓLNOCNIA

2001: Hassan II, król **Maroka**, umiera na **Zarazę** po odwieźnięciu w szpitalu w **Rabacie**. Jego syn **Muhammad** przejmuje władzę i kontynuuje politykę swego ojca utrzymywania bliższych stosunków z **Europą**.

2003: Naśladowując przykład **Maroka**, **Tunezja** wkracza w strefę wpływów **UE**.

2005: Algieria jest zmuszona przez **UE** i sąsiadów do stania się kolejnym państwem satelitarnym **UE**. Silna partia fundamentalistów sprzeciwia się temu, co wywołuje wzrost napięcia ataków terrorystycznych.

2006: W Europie zyskuje popularność „ryzykowna” turystyka. Ulubionymi miejscami są **Maroko** i **Tunezja**, nie **Algieria**, gdzie istnieje prawdziwe, realne ryzyko.

2010: Rząd Algierii ulega naciskom **UE** i zezwala na wprowadzenie korporacyjnych oddziałów paramilitarnych w celu zwalczania buntowników. Podczas gdy oddziały zyskują możliwości treningu, raporty mediów z walk są szczególnie popularne w Europie, promując ideę istniejącego gdzieś niebezpiecznego świata.

2013: Operacje anty-partyzanckie prowadzone są na obszarach aż do granicy libijskiej, gdzie buntownicy mają obozy treningowe i wielu sympatyków.

2016: Głos Pustkowi zaczyna głosić potrzebę **Jyhad** przeciwko sługusom Zachodu (**Maroko** i **Tunezji**).

2019: Chociaż ruch fundamentalistów załamuje się w **Maroku**, gdzie król ma również religijny status, wywodząc się od Proroka, w **Algierii** jest silniejszy niż kiedykolwiek dotąd, i szybko zyskuje na sile i popularności w **Tunezji**.

2020: TERAZ.

Tereny nieużytków są to wielkie obszary zdewastowanych gruntów. Były one używane głównie do odkrywek geologicznych i górniczych, upraw agro-korporacji czy składowania odpadów. Ponieważ wzrasta zapotrzebowanie na tereny mieszkalne, coraz większa ilość tych obszarów jest zamieniana na „Nowe, Poza-miastowe Budownictwo Mieszkaniowe”. Raporty przedstawiające wyniki badań mieszkańców i wyraźnie udowadniające poziom zachorowań na tym terenie wyższy o 30% ponad przeciętną, są traktowane jako spreparowane.

Nawet najgorzej opłacani robotnicy mogą sobie pozwolić na wyższy standard życia niż ich odpowiednicy w większości pozostałych państw świata. Prawdziwe pożywienie jest stosunkowo tanie, tak więc robotnicy mogą pozwolić sobie na prawdziwe warzywa codziennie i prawdziwe mięso przynajmniej raz w tygodniu (pod tym względem wyraźnie można zauważyć różnicę pomiędzy pracującymi a bezrobotnymi).

Europa, a raczej jej mieszkańcy mają w sobie pewną nostalgię i przyzwyczajenie do istniejącej (czy przeszłej) sytuacji. Nadal żyje wielu, którzy pamiętają dni, kiedy każdy mógł codziennie zjeść świeżą żywność. Ci, którzy nie pamiętają, mogą się o tym przekonać, oglądając stare filmy z XX wieku, które regularnie pokazywane, pokazują, jakie to życie było dobre „w starych, dobrych czasach”. W Europie powstają różne organizacje, które chcą przywrócenia dawnego porządku rzeczy - powrotu do złotych lat zeszłego wieku.

Transport publiczny jest całkiem efektywny, chociaż niektóre państwa musiały się przystosować do tego pomysłu po królującej w XX wieku kulturze samochodów. Większość ludzi woli mieszkać w pobliżu miejsca pracy, żeby zmniejszyć czas podróży. Może to być problemem, jeśli małżonkowie pracują w różnych obszarach. Jednak większość pracodawców wykazuje pod tym względem dużą elastyczność, zmieniając godziny pracy, by ułatwić mieszkającym z dala od miejsca pracy dotarcie do firmy na czas.

Korporacje mają w Europie mniejsze wpływy niż w pozostałych rejonach świata. Dyrektywy UE są niczym kamienne tablice i nie pozwala się na ich ignorowanie, zwłaszcza przez cudzoziemców. Większość dyrektyw UE, które odnoszą się do działalności korporacji ma charakter czysto praktyczny, regulując głównie kwestie związane z bezpieczeństwem w pracy, warunkami finansowymi i prawnymi. Oczywiście, „sporadycznie” obserwuje się lekkie wahanie w stronę europejskich korporacji, które „potrzebują” coś zrobić, dysponując „lekką przewagą” w stosunku do swoich konkurentów z innych kontynentów.

Nie znaczy to, że Europy nie dotyczy problem zachłanności i wpływów korporacji. Wręcz przeciwnie, korporacje muszą robić to samo, tylko trochę ciszej. Wszystkie korporacje w Europie zatrudniają stosunkowo duże zespoły ochrony. W każdej chwili mogą również skorzystać z doświadczonych zespołów tajnych współpracowników. Korporacje są zobowiązane do działania w granicach wyznaczonych przez prawo, a przynajmniej dostatecznie blisko nich, żeby policja, lub, co gorsze, Interpol, nie musiały odczuć potrzeby wnikliwego rozpatrzenia sprawy.

Sam rozmiar i władza Rady UE mogą być przytłaczające. Wielu ludzi czuje się pozbawionymi kontroli nad sytuacją; czują, że wszystko jest organizowane za nich i za ich plecami. Rzeczy, do których przywykli, stają się nielegalne lub niepożądane, a wprowadzane są nowe zwyczaje. Ok., zazwyczaj jest to dla większego dobra. Każdy przepis ma swój powód istnienia, ale ogólny nastrój jest przygnębiający. Wielki brat czuwa, i ludzie czują jego obecność.

ROSJA I SEKTY

W niespokojnych czasach po upadku Żelaznej Kurtyny, ludzie potrzebowali czegoś nowego do odbudowania swojego życia. Byli biedniejsi, w porównaniu do sytuacji dzisiejszej, co więcej byli zakłopotani i nie mieli przed sobą wyraźnego celu. Po 40 latach opieki socjalistycznej, nie byli przygotowani do kierowania własnym życiem. Na tym gruncie, charyzmatyczni przywódcy znaleźli wyznawców swoich sekt. Dzisiaj w Rosji i sąsiednich państwach istnieją setki sekt i ugrupowań religijnych. Niektóre z nich to po prostu regionalne sekty regionalna, jak Kościół Zjednoczenia, inne prowadzą działalność na skalę międzynarodową. Ich wpływy różnią się, od tych, które cieszą się z faktu posiadania własnej świątyni do tych, które rządzą całymi miastami.

DZIWNE

Michał Oracz

DNI

...toczą się powoli



Pomysły: Damian Hegenbarth, Krzysztof Owedyk

Cybernetyczny Mistrz Gry, przypuścimy, że właśnie uruchomiłeś dla swoich graczy SCENARIUSZ. Kółka maszyny zostały wprawione w ruch. Skomplikowana intryga, tajemnice i poszlaki, przeszkody i bohaterowie, niebezpieczne akcje i barwne sceny, do tego za wszystkim rysuje się jakiś cel, finał... Świetnie. Chciałbym Cię jednak na tej drodze nieco spowolnić, może nawet zatrzymać. Dlaczego? Może już nadszedł taki moment, że zadałeś sobie pytanie: co się ostatnio dzieje z moimi sesjami? Gdzie się podziało pierwotne zaangażowanie, dawne emocje i klimat? Jeśli tak, znaczy to, że zapomniałeś o najważniejszym elemencie sesji CP: o atmosferze. Właśnie. Proponuję, żebyś na jakiś czas w ogóle zarzucił jakiegokolwiek „scenariusze”, zrezygnował na kilka sesji z przygotowanej wcześniej fabuły, a szczególnie z tzw. fabuły kryminalnej. Daj swoim graczom pożyć w tym smutnym, mrocznym świecie o niepowtarzalnym klimacie, pozwól im na to, na co mogłoby nie starczyć czasu w typowej, normalnej grze opartej o przygotowaną wcześniej fabułę. Spróbuj przez kilka sesji prowadzić codzienne, szare życie, niech gracze sami próbują rozproszyć szarość kolejnych dni. Nie bój się, że będą to sesje nudne lub nieudane, nie przejmuj się ewentualnymi komentarzami graczy. Puść odpowiednią muzykę, obrazującą mroczną przyszłość, jak np. soundtracki

Jej sylwetka rysowała się na tle ściany samopolaryzującej, przez którą było widać aluminiową drogę szybkiego ruchu, biegnącą na południe wśród topniejących kup śniegu. Plany drgały w umyśle Rika, jeszcze nic ustalonego, po prostu neurony drżące na krawędzi świadomości, produkujące szybkozmienne kombinacje. Rik poczuł mrowiące podniecenie i półsformułowane pomysły przepływające przez obwody neuronowe.

- W. J. Williams „Gwiazda wideo”

ze „Strange Days” czy „Blade Runera”, i opisz jednemu z graczy poranek, opisz jego mieszkanie, zapytaj, co robi... Niech słowa, zmieszane z muzyką, niedbale unoszą się między wami, niech graczom udzieli się klimat apatii, krawędzi, depresji i dekadencji. Reszta graczy niech w milczeniu przysłuchuje się codzienności prowadzonego przez ciebie gracza. Za jakiś czas przejdź do innego... i do następnego.

Nie kryminalny scenariusz?

Większość scenariuszy opiera się na jakiejś fabule kryminalnej: a to trzeba kogoś sprzątnąć, a to samemu przeżyć, coś ukraść lub ochronić, przepro-

wadzić jakieś śledztwo itd. Właściwie świat CP jest na tyle brutalny, że równie dobrze moglibyśmy wcale nie zaprzętać sobie głowy przygotowywaniem tego typu fabuły, bo podobne sytuacje wynikną i tak, niejako przy okazji, z samej gry. Jednak, jako MG, raczej chcemy, aby nasze gry były emocjonujące, a emocje kojarzymy prawie automatycznie z walką, przemocą, i podobnymi elementami fabuł kryminalnych. Często zapominamy, że również takie elementy przygody, jak gry na giełdzie, kariera, czy to polityczna, czy np artystyczna, wyścigi, różnego rodzaju sporty również mają w sobie spory ładunek emocji bardzo pokrewnych wspomnianej walce.

Oszaleliśmy! Rozdajemy dodatki do CP2020 za kompletną darmość!

Napiszcie, czy Wasza ulubiona korporacja to:

- Copernicus Corp.
- Portal Publishing House
- obie powyższe

Powodzenia życzą Wasi ukochani szaleńcy:
Copernicus Corp oraz Wydawnictwo Portal

Pamiętajcie o dołączeniu kuponu - znajduje się na stronach kolorowych.

Urodziny Dagoberta „Ducka” Ibertsona, w knajpie, w której czasami gra. Dagobert, Saul Miguel Soto i Jesus „J” Mc Dowell przy jednym stoliku, kilku Japończyków w garniturach przy drugim. Od dłuższego czasu trójka podchmielonych przyjaciół bezczelnie zaczepia żółtych, lecz ci znoszą to cierpliwie.

- Hi hi hi. Nie, dobra, bo za dużo chyba trochę wypilem. Chodźmy. Gdzie się przejedziemy w takim razie?

-Będziesz jeździł po pijaku?

-Ho! Nie jest przecież tak źle!

-To gdzie jedziemy? Do Little Tokio?

-A wpuszczą nas?

-Muszą! To przecież nasz kraj! Ha ha ha!

-He he ha ha!

Siedzącym przy sąsiednim stoliku Japończykom trochę rzędną miny...

-Dobra, niech się nie martwią...

-Dla Indian też zrobiliśmy rezerwy, ha ha ha!!!

Słychać Japończyka: -Nie ma sensu, są pijani.

- Nie wszyscy są pijani.

-He he he.

-Dobra, nie czepiajmy się.

-Dobra, hi hi, wychodzimy.

Zwalisty Japończyk w garniturze podchodzi:

- Panowie, jakiś problem?

- Absolutnie żaden.

Japończyk odchodząc: -Dziękuję.

-Proszę.

-He he he!

-Dobra, znikajmy stąd... Bo ja tu czasami... zbyt często bywam.

-Już cię tu więcej nie wpuszczą.

-Mnie? Nie wpuszczą? Przez Japończyków?

Jeden z Japończyków wychodzi na zewnątrz.

-Oho, może być problem.

-Dobra, nie róbmy sobie jaj.

-Przeprós ich, ha ha.

Inny Japończyk wstaje i podchodzi: -Pan jest zdaje się saksofonistą. Mogę prosić o autograf?

-Proszę.

Japończyk: -Pan... Tygrys? Dziękuję.

Odchodzi.

-Ej, czy on ma broń?

-Zaraz... Nie, nie ma.

-No, bo od czasów Hiroshimy to oni nas chyba nie lubią...

-Ha ha ha. Oooooo! Przesadziłeś!

-Ha ha ha... Chodźmy już lepiej stąd, bo to się skończy nieszczyśliwie. To są moje urodziny, a chciałbym mieć następne.

Saul włącza sprzęt.

-Uhu, może być problem...

-Coś ci się w nich nie podoba?

-Coś im się w nas nie podoba.

-Jak tak dalej pójdzie, to za parę lat to wszystko będzie żółte, a w miejscu Little Tokio będzie Little USA.

Na zewnątrz odpalają motory.

-Ej, no to gdzie jedziemy?

-No to jedźmy do tej dzielnicy... żółtej.

-Sprawdzają dokumenty?

-Czasem sprawdzają. Mogą sprawdzić. Nie muszą ale mogą. Nooo... z reguły sprawdzają.

-Dobra, przeżyłem wiele takich kontroli, jedziemy.

-Ale ja mam gana.

-Co masz?

-Broń...

-Aa. Ja nie mam...

Dźwięk silników zagłusza rozmowy...

(z sesji Damiana H.)

JAK I PO CO?

Po pierwsze zwolnijmy tempo. Niech nasze „papierowe filmy” zamieniają się w prawdziwe życie - w mrocznym, smutnym, apatycznym świecie przyszłości. Najlepszym przykładem jest tu „Blade Runner”. Z pewnością graczom nieprzyzwyczajonym do takiego stylu grania potrzebny będzie etap swoistej kwarantanny, łagodniejsze przejście, poprzez coraz częstsze wtrącanie etapów typu „nic się nie dzieje”. Zacznieś w tych miejscach „nudzić” graczy opisami futurystycznych budowli, pojazdów, kolorów, światła, pogody, rdzawego nieba, groteskowych ludzi - twój świat ożyje. Wstawiaj długie chwile ciszy, gdy tylko muzyka odmaluje klimat świata gry, coraz częściej dopytuj się graczy o szczegóły codzienności, aż sami nauczą się o nie dbać i wplatać w grę. Wielu powie, że każdy gra tak, jak lubi i nie ma co na siłę zmieniać stylu na „bardziej dojrzały”. OK. Tylko spróbujcie. Bowiemy z pozoru może się wydawać, że odgrywanie codziennego, normalnego życia będzie mniej ciekawe, nudne czy bez sensu. Na początku też tak myślałem. Ale tak nie jest. Dopiero wtedy uwalniają się takie pokłady wyobraźni, że można się w Cyberpunku zakochać. Zwolennikom mocnych akcji (sam je uwielbiam) zdradzę od razu, że cały ten zabieg nie jest zamachem na mocny styl grania, to dzięki niemu akcje staną się naprawdę emocjonujące.

Sceny

Aby gra nie rozmyła się w serię abstrakcyjnych „idę do pracy”, „jadę do miasta” czy „wieczór spędzam w knajpie, a potem do kina”, prowadź grę SCENAMI. Niech każdy element sesji stanie się osobną Sceną, którą moglibyśmy zapisać, jak tytuł filmu, dużymi literami, np: Kino, Jadę Do Miasta, etc. W momencie, gdy przeniesiesz ciężar z akcji na Sceny, każda z takich deklaracji graczy stanie się dla ciebie wyzwaniem do stworzenia barwnego obrazu świata przyszłości. To właśnie tutaj, w owych Scenach, gracze nauczą się realiów twojego świata, poznają co to naprawdę znaczy: inny świat, świat przyszłości. Podczas dynamicznych akcji nie ma czasu ani miejsca na uzgadnianie szczegółów działania jakichś urządzeń czy omawianie niuansów cyberpunkowego świata. Ileż to przygód padło z powodu nieznaności jakiegoś głupiego, powszechnie stosowanego zabezpieczenia czy ogólnie znanego faktu w świecie gry?

Prowadź Sceny rozważnie i z namysłem, mając przed oczami cały czas wizję stechnicyzowanego świata. Nie ma tu miejsca na wypełniacze wzorowane na naszej codzienności. Gdy gracz chce „zadzwoić” do kumpla, przypomnij mu, że kiedyś rzeczywiście były telefony, teraz niemal każdy ma wszczepione odpowiednie urządzenie pod skórę i „zadzwoić do kogoś” znaczy wywołać go w myślach i usłyszeć po chwili jego głos wewnątrz swej głowy. Niech te wszystkie codzienne szczegóły pokażą graczom dobitnie, w jak obcym i chorym świecie przyszło im żyć. Niech nie dziwią ich takie czynności, jak odruchowe nagrywanie oczami (wszczepione kamery), słuchanie muzyki czy informacji w głowie - a nie, jak dziś, ze słuchawkami na uszach, bezpośredni dostęp za pomocą myśli do niezmiernych zasobów informacji (interfejs i dostęp do sieci), odruchowe kontrolowanie wszystkich swoich cyborgizacji, generatorów dawkujących różnego rodzaju chemikalia i dopalacze, etc. „Idę do sklepu”? Raczej „NAPOJE do 5 minut stąd, z dostawą, najtańsze. Szukaj.” I komputer szuka. To jest właśnie szara codzienność w Cyberpunku.

Konstruując scenę, wyobraź sobie, że masz nakręcić ciekawy film na nieciekawym temat. Jeśli ma to być Jazda Tramwajem Do Centrum, to opisz mijane budynki, przystanki, dzielnice (to samo w sobie może być i ciekawe i pouczające dla graczy), stwórz na gorąco jakieś barwne postacie wewnątrz tramwaju, na zewnątrz, wsiadające, wysiadające. Zaimprovizuj drobne scenki, fragmenty rozmów, a to wszystko przefiltruj przez sito Cyberpunku. Mów także o myślach postaci (jako MG prowadź dialog z graczem, oddasz tym myśli bohatera, bo Ty jako MG jesteś dla postaci wiedzą o świecie, zaś gracz jest jej wołą), niech właśnie tu, w tramwaju, snuje swoje plany czy analizuje swoje kroki i przyszłe posunięcia dotyczące ewentualnego scenariusza. Scena już zaczyna nabierać życia. Niech jeszcze wejdzie przypadkiem do tego samego tramwaju jakiś znajomy, niech akurat ma jakąś sprawę do postaci, niech ta sprawa rzuci nowe światło na plany postaci, i już zaczyna się to kręcić. W Scenach chodzi o to, że szczegóły, pozornie nieważne, zaczynają nabierać znaczenia. A gdy naprawdę zaczniesz w ten sposób prowadzić, to najblachsza intryga czy zaczepka w barze wywoła emocje, jakich nie osiągniemy za pomocą zwykłych scenariuszy pełnych akcji, lecz jakby zawieszonych w

nierzeczywistości, umownych i odrealnionych.

Rozkład dnia i Twoje miasto

Przed grą usiądź z graczem i opracujcie razem rozkład dnia jego postaci. Jest to szczególnie ważne, jeżeli bohater chodzi do pracy - o której się budzi, gdzie pracuje, jak tam dojeżdża, o której kończy, które dni ma wolne, kto i jak często go odwiedza, itd, itp. Wymyślcie kilku przyjaciół, znajomych, rodzinę, sąsiadów, trochę miejsc, które postać odwiedza częściej (kina, domy towarowe, warsztaty, knajpy itd). Na początek wystarczy tylko szkic, szczegóły wyjdą w trakcie gry, a z czasem zacznie ich przybywać. W nagrodę za włożony trud i chwile nudy otrzymacie tak realny i dopieszczony w szczegółach świat, że niesamowite scenariusze zaczną powstawać same, nigdy już nie będą trącić sztampą, nie będą się powtarzać (bo ciężar zostanie przeniesiony z pomysłu na styl grania), będą o niebo łatwiejsze w prowadzeniu dla MG (właściwie na tym etapie scenariusze stają się naprawdę samograjami). Przyznam się, że to mój ulubiony styl grania; w każdej chwili takiej sesji świat gry rzeczywiście trwa, jest namacalny i naprawdę jest się bardziej tam, niż tu. Gracze poznają świat, przyzwyczajają się do realiów, które nabierają życia. Podczas takich sesji zawsze, w każdej chwili, znajdzie się czas na omówienie jakiegoś aspektu życia, historii, na dygresję itp.

Nastrój

Nastrój to sedno Cyberpunka, a nie jedynie dodatek. I właśnie nastrój pomoże ci nie zanudzić graczy podczas sesji „codziennego życia”. Jak nigdy dotąd musisz o niego zadbać. Grom nie może towarzyszyć przypadkowo dobrana muzyka, nie bój się puścić jej dość głośno - to nic, że utrudni to trochę wzajemną komunikację, a czasem uniemożliwi słyszenie własnych myśli. Za pomocą muzyki zaczniesz narzucać graczom nastrój, sugerować zachowania. Przy „Blade Runnerze” rozleniwia się, zamyśla, odpływa..., przy Prodigy zechcą przekroczyć krawędź, przy Die Krupps zaczną działać na chłodno... Sprawdź, jak reagują twoi gracze na Ramstein, a jak np. na Front Line Assembly czy Deep Forest. Warto przeczesać półki księgarń muzycznych, bo

muzyka to drugi MG, który będzie na sesji obok ciebie i wyreczy cię w dużym stopniu przy tworzeniu nastroju.

Realizm

W powyższych rozważaniach podkreślałem, że należy uważać na odruchowe przenoszenie do świata Cyberpunka nawyków i obrazów wziętych nieświadomie z naszej dzisiejszej codzienności. Jednak z tejże naszej codzienności możemy czerpać całymi garściami coś bardzo istotnego dla naszych sesji - realizm. Musimy nauczyć się bacznie obserwować nasze otoczenie, ludzi i ich zachowania - wtedy nasz Cyberpunk stanie się w swym realizmie naprawdę przerażający. Obserwuj, w jaki sposób zachowują się np. starsi ludzie w autobusach, jak reagują na zaczepki młodziaków, w jaki sposób zaczepiają przechodniów osiedlowi dresiarze, jak wyglądają przysiadówki w knajpach czy niedzielne wyjścia rodzin do kościoła. Jeśli połączysz tą zaobserwowaną w szczegółach codzienność z obcą cybernetyczną przyszłością, otrzymasz piorunującą mieszankę. W nagrodę, na swoich sesjach zaczniesz gościć takie scenki, jak realistyczną i pełną namacalnych emocji kłótnię z zadrutowanym młodzikiem w miejsce banalnej i nierealnej strzelaniny z byle powodu. Przy każdej scenie przeanalizuj sobie pokrótce w myślach, jak wyglądałaby ona w naszym prawdziwym świecie, w miejsce enpęców wyobraź sobie żywych ludzi, których znasz, np. swoich kumpli czy rodzinę. Czy dalej będą to schematyczne straceńcze akcje albo nieprzemyślane posunięcia, niczym wyciągnięte ze świata gier komputerowych?

Przygotowania i pomoce

No tak, nie musisz na razie przygotowywać scenariuszy. Ale nie znaczy to, że nie masz nic do roboty. Załóż sobie notatnik, gdzie będziesz notował wszystkie swoje pomysły. Potrzeba ci bowiem szczegółów, scenek, lokacji, miejsc, postaci, i wszelkiego rodzaju sztafażu, który będzie się nieustannie pojawiał gdzieś w tle twoich sesji. Obserwuj wszystko, przerabiaj na Cyberpunk i notuj. Potrzebna ci bowiem będzie kopalnia banalnych pozornie pomysłów: opisy filmów, idących w ki-

nach twojego Night City (niech zaskoczą graczy swoją „cyberpunkowością”), opisy knajp (futurystycznych, szalonych, jak i tradycyjnych), opisy gangów, pojazdów, mieszkań, domów, budowli, krajobrazy fragmentów miasta przyszłości (stwórz sobie swoiste lokacje, jak w grach komputerowych, gdzie będziesz mógł rozgrywać swoje scenki), sporządź listę barwnych szczegółów, które wyróżnią poszczególne postaci z bezbarwnego tłumy itd. Proponuję, żebyś przeznaczył sobie na każdy z tych tematów np po dwie kartki w twoim notatniku, i zapełniał je powoli, kiedy najdą cię pomysły. Po pewnym czasie otrzymasz nieocenioną pomoc do prowadzenia sesji. Notuj sobie także wszelkie scenki i wydarzenia, jakie rozgrywać się mogą w tle, niezwiązane bezpośrednio z graczami ani z samą osią danej Sceny. Siedząc przez godzinę przed TV z długopisem i kartką wynotujesz dosłownie dziesiątki takich pomysłów.

Ostatnie słowo

Styl gry, który pokrótce opisałem, nazywamy odgrywaniem codziennego życia. Chodzi w nim o to, aby „poczuć bluesa”, odczuć tętno cyberpunka. Kto czytał dodatek „Słuchajcie głęby”, ten z pewnością zwrócił uwagę na pokrewną takiej formie gry propozycję o nazwie „bluebooking”, stworzoną z myślą o sesjach jeden na jeden (MG i jeden gracz). I odgrywanie codziennego życia, i „bluebooking”, to formy swości cyberpunkowego „storytellingu”. W obydwu mało jest kostek, a dużo opowieści i odgrywania postaci. Wbrew ogólnie przyjętym opiniom Cyberpunk jest niemalże systemem narracyjnym. Trzeba to tylko odkryć i trochę przeciwyczyć z graczami, a przede wszystkim samemu się przekonać.



DOBRO I ZŁO ŚWIATA CIEM- NOŚCI

**Marcin
Felczarek**

Dobro i zło, to rzecz względna. Każdy ma w swoim życiu jakieś ciemne plamy, rzeczy, o których wolałby zapomnieć. Ciężko jest być „czystym” moralnie, prędzej czy później trzeba będzie wybierać pomiędzy przysłowiowym „mniejszym i większym złem”. Zaś definicja owego „większego” i „mniejszego” zła jest na ogół w niezwykle sposób uzależniona od punktu, z którego patrzy się na sprawę. W takiej sytuacji łatwo o pomyłkę...

Nikt nie lubi pamiętać o swojej mrocznej stronie. Dlatego naturalnym odruchem jest uznawanie swoich oponentów za tych, którzy nie mają racji - aby nie dopuścić do siebie myśli o własnej omyłności. Ten podział przenosi się na sesje RPG, na których w efekcie wytwarza się swoista biegunowość: strona, po której stoją bohaterowie jest tą „dobłą”, a ich przeciwnicy stają się automatycznie „złą”. Uwalnia to graczy od rozterek moralnych co do słuszności ich sprawy - w końcu są przecież „dobrzy”, a dobro powinno zwyciężyć...

Problem w tym, że bardzo często bohaterów nie można nazwać „dobrymi” bez całkowitego przewartościowania tego pojęcia. Szczególnie widoczne jest to właśnie w Świecie Mroku - systemie, w którym było nie było, gra się potworami. Co z tego, że Camarilla dba o Człowieczeństwo, skoro jej członkowie piją krew i manipulują ludźmi? Co z tego, że Garou bronią Ziemi przed Żmijem, jeżeli przy tym mordują przypadkowych przechodniów? Analizując wszystkie „za i przeciw”, czarno - biała konwencja w odniesieniu do któregośkolwiek systemu World of Darkness szybko przekształcona zostałaby w konwencję czarno - czarną.

Nie potrafię zrozumieć, dlaczego popularne podejście do tego faktu wygląda następująco: jestem potworem, ale nie chcę nim być. W wielu opublikowanych w naszym kraju tekstach na ten temat, lansuje się pogląd, że jeżeli ktoś zostanie wampirem / wilkołakiem / upiorem (niepotrzebne

Ciemna ulica, jakich pełno w mieście. Gorsza dzielnica. Lampy nie działają, ponieważ „korki” kosztują, a te w latarniach są za darmo, nie wspominając już o żarówkach, czy kablach. Samotny człowiek wraca do domu. Boi się. To widać. Zasiadł się u znajomego, a teraz musi dotrzeć do swojego mieszkania, ukrytego gdzieś pośród tych brunatnoszarych murów. Okna dają trochę światła - dosyć, by coś zobaczyć, ale nie dość, by rozproszyć ciemność. Człowiek spieszy się.

Z ciemności wynurza się sylwetka, w skórzanej kurtce i wojskowych spodniach. Później, spóźnialski nie widzi już nic, stalowa pięść uderza go w głowę i pozbawia przytomności. Napastnik pochyla się nad ogluszonym, poszukując portfela. Chowa zdobycz, po czym podnosi ofiarę. Odchyła jej głowę, po czym wpija kły w żyły na szyi...

skreślić), to odtąd jego egzystencja będzie pasmem cierpienia. Będzie musiał bowiem łamać swój kodeks moralny, postępować wbrew sobie, zmuszać się do rzeczy, których nigdy w życiu by nie zrobił... Gracze, którzy „oszukują” i np. korzystają z banków krwi (w Wampirze), uważani są za mniej ambitnych, czasem nawet za osoby nie potrafiące w „to” grać. Konsekwencją są scenariusze odpowiednie dla takich postaci - pełne cierpiętnictwa i pozostawiające możliwie małe pole manewru - bo, nie daj Boże, gracze znajdują jakiś sposób na uniknięcie katastrofy i cały „klimat” pójdzie w diabły.

Teraz spójrzmy na scenkę z początku tekstu. Wyobraźmy sobie, że jest to scenka z sesji Wampira. Myśląc według podanego wcześniej schematu, należałoby uznać, że grający, jest osobą mającą pierwszy kontakt z systemem i nadal myślącą w kategoriach gier fantasy. A jednak... Taką scenkę (no, może bez picia krwi), można zaobserwować w każdym większym mieście. Dziennie, ofiarami napadów stają się setki ludzi. Wyobraźmy sobie, że tworzymy postać kryminalisty z ulicznego gangu - takiego stereotypowego przedstawiciela klanu Brujah. Czy on ma jakiegokolwiek opory przed takim postępowaniem? Pewnie już nie raz dał „w czapę” jakiemuś klientowi i „skroił” go z forsą. Może nawet ma już czyjeś życie na sumieniu... Czy on będzie się wahał? Czy będzie cierpiał z powodu krzywdy wyrządzonej bliźniemu?

„Taka kreacja postaci, sama w sobie oznacza, że gracz nie jest zbyt ambitny!” - zabrzmiałby pewnie wyrok. No cóż. We-

żmy teraz osobnika z systemowym Człowieczeństwem 8 (lub więcej), najlepiej kobietę. Co zrobi ona w takiej sytuacji? No cóż, owszem, opory będzie miała. Nie pożywi się raz. Drugi. Z głodu wpadnie w szał i wykończy kogoś. Teraz rzeczywiście będzie miała powód do rozpacz. Rezultatem może być nawet próba samobójstwa. Ale - jak pokazałem jednej osobie grającej taką postacią - wcale nie jest łatwo pozbawić się życia, zwłaszcza, gdy drugą stroną twojej osobowości jest zwierze, pragnące tylko jednego: przeżyć. Przykuwanie się kajdankami do słupa i oczekiwanie na wschód słońca też rzadko kiedy się sprawdza - w trakcie ataku szału, Kainita jest w stanie nie tylko rozerwać te kajdanki, ale nawet wyrwać wyżej wspomniany słup i zabrać go ze sobą. Oczywiście, efektem takiej próby będą rozległe, prawdziwe rany, na których zaleczenie będą potrzebne litry krwi...

Tak więc nawet nasza „ambitna” postać w końcu przystosuje się, lub zginie. Logika podpowiada, że większość jednak przystosowuje się - inaczej nie byłoby w ogóle żadnych nadnaturalnych istot, a Świat Ciemności byłby naszym światem. Podejrzewam, że owa „cierpiętnicza” historia postaci jest efektem oglądania, lub czytania „Wywiadu z wampirem” - w tej historii po raz pierwszy spotkałem się z archetypem wampira, który nie jest w stanie pogodzić się ze swoją naturą. Ale, jeśli wzorować się, to do końca. Louis rzeczywiście nie przestał uważać swego stanu istnienia za przekleństwo, jednak bynajmniej nie pozostał przy „szczyrzkiej diecie”. Pił krew, jak każdy wampir. Może starannie dobierał swe ofiary, odżywił się rzadziej niż inni, jednak nie wykazywał się jakimś szczególnym wstrętem do siebie, czy samobójczymi skłonnościami... Pamiętajmy też, że w Wampirze krwiopijcy rzadko zabijają swych żywicieli - pomijając kwestie moralne, niewyjaśnione zgony łatwo mogą zniszczyć Maskaradę, zwłaszcza w czasach elektronicznego ewidencjonowania ludności.

„Jeśli tak lubisz zabijanie, to lepiej zagraj w Wilkołaka” - powie pewnie niejeden i będzie miał w tym trochę racji. Będąc pół - zwierzętami, Garou uznają śmierć jako coś naturalnego i nie mają tyle oporów przed zabijaniem, jak „uczłowieczone” wampiry z Camarilli. Nie oznacza to, że każdy wilkołak będzie miał takie podejście - w końcu oni też kiedyś byli ludźmi i uczono ich „nie zabijaj”. Pierwsza przemiana nie zmienia tego - przynajmniej nie od razu. Jednak wśród zmiennokształtnych osobniki nie przystosowane zwykle nie przeżywają Rytułu Przejścia.

Tu czai się błąd, który popełniają zarówno zwolennicy, jak i przeciwnicy systemu: wilkołaki lubią zabijanie, stanowi ono sens ich życia. To góra mięśni i pazurów, która, cytując podręcznik Sabatu: „atakuje najpierw, później atakuje jeszcze raz, zaś pytania zostawia na koniec - o ile ktoś przeżyje”. Błąd. Akceptacja nie oznacza zaraz uwielbienia. Wielu Garou toleruje walkę, jako konieczne zło, a nie idealne remedium na każdy problem. Dzieci Gai potrafią zmienić się w trzymetrowe monstrum, poruszające się szybciej, niż jest w stanie nadażyć spojrzenie. Ale czy czyni to z nich krwiożercze monstra? Przeciwnie, niejeden „ludzki” i „pacyfistyczny” krwiopijca z Camarilli ma więcej ofiar na sumieniu niż oni. Owszem, walczą - kiedy muszą. Życie istoty Ciemności to ciągła walka. Nieprzystosowani mogą sobie istnieć w czasie pokoju - w trakcie wojny (a o tym przecież jest ta seria), takie osoby giną jako pierwsze, lub... odkrywają, że jednak mogą się przystosować. Proponuję poczyna-

ć Borowskiego - mało ma to wspólnego z fantastyką, ale przyda się każdemu, kto chciałby bawić się w prowadzenie sesji Świata Mroku. Warto też zauważyć, że takie „przystosowane” postacie wcale nie muszą być mniej dramatyczne czy „ambitne” niż opisane powyżej. Będą za to mniej sztuczne.

Teraz spójrzmy na „ciemną stronę”. O ile dotychczasowi bohaterowie nie należeli do najmilszych, tutaj spotykamy prawdziwe potwory. We wszystkich firmowych scenariuszach, Sabat, Pentex, Technokracja (ta ostatnia trochę rzadziej), Widma czy Wypaleni przedstawiani są jako banda monstrów, uzbrojonych w ciężki sprzęt, których jedynym celem jest dokopać drużynie. Przy okazji nie da się uniknąć przypadkowych ofiar, zwykle w dużych ilościach - to ostatnie chyba po to, by co bardziej „ludzcy” bohaterowie mieli powody do rozpacz.

Czy ktoś próbował prowadzić sesję dla Sabatu? A dla Tancerzy Czarnej Spirali? Myślę, że w tej chwili „starsi” czytelnicy uśmiechają się z pobłażaniem, jak gdyby chcieli zapytać „od ilu lat zajmujesz się tym światem?” i oczekując odpowiedzi w stylu „odkąd ukazał się po polsku”. Nie. W tej chwili będzie ze sześć lat. Wiem również, o jakie sesje chodzi. Bo, nie oszukujmy się - przeciętna sesja dla „tych złych”, przypomina scenariusze dla drużyny chaotycznej - złej w Kryształach Czasu czy Chaotycznej w Warhammerze. Wyjąć broń... a później na wyścigi wymyślać tortury i sposoby uśmiercania, lub - dla mniej „subtelnych” - urządzić zawody „kto zarznie więcej osób?”

Taka jest naturalna konsekwencja spojrzenia na te grupy z punktu widzenia „standardowych” postaci. Gramy w Wampira: Maskaradę, a Sabat stosujemy, by „odreagować” trudne sesje. Widzieliśmy Sabat jako bandę potworów, które pragną naszej krwi. Gramy Sabatem - znaczy się gramy





Symfonia Vampirica jest esencją wampiryzmu, autobiografią i obsesją Pierre' a. Zaczął ją komponować ponad 200 lat temu, gdy tylko zrozumiał czym, kim jest. Zawarł w niej ogromny ładunek bólu, tragedii, ale także perwersyjnej, złej i okrutnej satysfakcji. Symfonia doprowadziła już nie jednego wampira ponad krawędź i nie jednego człowieka do zrozumienia kim, czym jest autor. Tyle, że o ile członkowie rodziny reagowali na nią szalem, płaczem i często targali się na życie własne lub innych, o tyle ludzie poza najwrażliwszymi lub najbardziej pokrzywdzonymi jednostkami reagują inaczej. W opinii Pierra źle, nieprawidłowo. Oni marzą, pragną i łakną przekleństwa Pierre' a, tego którego on tak nienawidzi. Dlatego uważa swoje dzieło za niekompletne i będzie je poprawiał, przetwarzał i doskonalił dopóki nie osiągnie swego celu. Zrozumiał jednak, że nie dokona tego sam. Potrzebny mu do tego ktoś dobry, nieskalany, a do tego o wirtuozerskich umiejętnościach. Tym kimś jest niewidoma młoda skrzypaczka Eleonora. Kocha ją wielką i zachlaną miłością, ale także nienawidzi za to, czym jest i za to, że ośmiela mu się opierać, że nie chce go pokochać i przede wszystkim, że nie chce zagrać Symfonii. W mniemaniu Pierra, gdy ją zdobędzie i wystąpią razem, muzyka osiągnie doskonałość, magnum opus - doprowadzi ludzi do szalu, płaczu i samobójstw. Do zniszczenia ludzkości. Dlaczego? Dlatego, że zdaniem Pierre' a to ludzie są winni jego obecnemu stanowi i historii jego życia oraz nieżycia. To ich żądze doprowadziły go do przyjęcia przekleństwa i przez nich cierpi nieskończony ból. Pierre posuwa się zresztą dalej w swej obsesji przeradzającej się z czasem w szaleństwo. Obarcza ludzi, ich marzenia, jak i żądze za przekleście Kaina, a w konsekwencji także jego. Gdyż coś innego, jak nie one doprowadziły ojca wszystkich przekleństw do zabicia swego brata, a potem do kary boskiej. Dlatego Symfonia Vampirica ma być karą i zemstą na ludzkości. Gdy tak się stanie Pierre osiągnie swą Golcondę.

Jarosław „Decado” Sadowski
(członek BeerHandu)

bandą potworów itd., itp. Ale, ale. Czy nie pomyśleliście, że takie spojrzenie może być „nieco” zniekształcone? Nie słyszeliście o takim zjawisku, jak propaganda? Jak najlepiej powstrzymać Brujah, który nienawidzi księcia, przed przyłączeniem się do „konkurencji”? Ano, chyba najlepiej pokazać ją, jako bandę bezmyślnych morderców, wywołujących obrzydzenie i strach. Nie idź tam, bo jak pójdziesz, to albo staniesz się taki jak oni, albo będziesz ich posiłkiem. Spójrzmy zatem w podobny sposób na Camarillę z punktu widzenia Sabatu. Czy twoja drużyna to banda lalusiów i (przepraszam za określenie) - pedałów, liżąca tylne części ciała swoich Rodziców? Czy jest to banda degeneratów i słabeuszy, pasyżująca na najbliższym banku krwi? Nie? Dlaczego, przecież tak właśnie ta sekta widzi Camarillę...

Idealnie nadają się na tę chwilę słowa jednego z moich znajomych: „Wolę Sabat. Tam przynajmniej drużyna jest drużyną i nikt nie próbuje innym wsadzić noża w bebechy”. W stadzie ważna jest umiejętność współpracy, koleżeństwo. To grupa, która może spiskować przeciw innym... z zewnątrz. Sabat ceni takie cnoty jak wierność idei, czy poświęcenie dla przyjaciół i sprawy. A przede wszystkim, walczy ze Złem. Złem przez duże „Z”, takim, przy którym te kilka trupów w parku, po ostatniej „zabawie” stada, to pestka. Mówię o Przedpotopowych. O trzeciej generacji, spaczonych potomkach Kaina, którzy już wkrótce przebudzą się, a wtedy ani ludzie, ani krwiopijcy nie będą bezpieczni. Tylko Sabat daje jakąś szansę na przetrwanie. A, że musisz odrzucić Człowieczeństwo? No cóż, kodeksy moralności tej sekty są jeszcze trudniejsze do przestrzegania niż droga Camarilli. Wyznawanie Ścieżki nie czyni cię od razu morderczym psychopatą z piłą mechaniczną w rękach. (Polecam w tej materii lekturę trzeciej edycji systemu (niestety, po angielsku), lub Vampire: The Dark Ages - w tych systemach usunięto część nonsensów z pierwszego wydania Sabbatu). I co? Nie patrzyliście na tę grupę w ten sposób? Owszem, taka kronika będzie z natury bardziej brutalna od kroniki Camarilli. Ale, dla dobrego Narratora, ten pozorny problem może stać się szansą na wprowadzenie wątków, jakie w „standardowej” opowieści byłyby nie na miejscu.

No, dobrze, Sabat i Technokracja (o której nie napiszę tym razem z braku miejsca) nie są tak naprawdę źli. Ale co z takimi osobnikami jak Baali, Tancerze Czarnej Spirali, Fomori, czy Nefandi? To przecież są naprawdę źli goście. Owszem. Zgodzę się, że ich ciężko jest usprawiedliwiać. Ale, czy zaraz czyni z nich to bezmyślne monstra, zdolne jedynie do rzezi na masową skalę? Popatrzmy na takich Tancerzy. Paskudni, prawda? A czy ktoś wie, że mają własną Litanię, która różni się tylko tym od Litanii Garou, że zamiast wspierać Gaię, mają oni stać po stronie Wyrm? Że mają swoje Szczepy i Stada? Tak naprawdę, to są Garou, tyle że po drugiej stronie. Są może bardziej skłóceni (służą przecież Entropii), lecz jednocześnie bardziej oddani swej idei niż przeciętne wilkołaki. Baali? Monstra, jakich mało. A ktoś czytał ich księgę Klanu? Jakie są najważniejsze wyznaczniki ich ścieżki Oświecenia? Rzeź? Wzywanie demonów? Nic z tych rzeczy. Kilka cytatów z „hierarchii win” ich Drogi:

1. Zdrada wobec Rodzica lub Baali, któremu złożyłeś Przysięgę Krwi

6. Zdrada Baali

9. Stanie po stronie obcego walczącego z wyznawcą Drogi Roju.

Polecam przeczytanie reszty...

Nefandi, Infernaliści i cały ten kram? No cóż... O nich chciałem napisać innym razem. Zamiast więc mówić, co sądzę na ich temat, polecę jedną książkę do przeczytania: Ira Levin „Dziecko Rosemary”. To na razie powinno wystarczyć za odpowiedź.

Powyższe sprawy, to jedynie wierzchołek góry lodowej. Na koniec zaś chciałbym polecić jeszcze kilka lektur (w tym filmów). Oprócz wspomnianego Borowskiego (np. „U nas w Auschwitzu”) i Levin, warto w związku z tym tematem przeczytać: M. Bułhakow „Mistrz i Małgorzata”, A. Rice „Wampir Lestat”, obejrzeć zaś anime Vampire Princess Myiu (OAV)

STRZELAJ...
TO PRZECIEŻ TYPOWY CTHULHU...



Highlander: The Gathering

opis systemu

Belphegor The Archdevil

Może pozostać tylko jeden
Ramirez



Konwencja Świata Mroku jest bardzo pojemna, co skłoniło wielu ludzi do tworzenia autorskich dodatków do tego systemu. Jednym z najciekawszych jest Highlander: The Gathering (w polskiej wersji Nieśmiertelny: Zgromadzenie). Istnieje co najmniej kilka autorskich rozszerzeń, które wzorują się na kultowym filmie Highlander (Nieśmiertelny) z Christopherem Lambertem w roli głównej, z większością z nich można się zapoznać w archiwum Zanzibaru (<http://php.indiana.edu/~adashiel/wod/>). Jednakże ten dodatek wydaje się być zrobiony w sposób najbardziej kompetentny i najlepiej pasuje do Świata Mroku. Chyba podobne zdanie miał zresztą Tread, który wraz ze swoimi przyjaciółmi z PESM przetłumaczył H:tG na polski (dostępny na <http://www.pesm.rpg.pl>). Wersja oryginalna, stworzona przez Hanka Driskilla i Johna Gavigana, znajduje się na <http://www.itribe.net/highlander>. Sami autorzy systemu są miłośnikami filmu i gier White Wolfa (Gavigan pracował dla tej firmy). Stąd stworzony przez nich dodatek doskonale oddaje klimat Nieśmiertelnego i jest kompatybilny z innymi systemami Storyteller'a.

Zasadniczo podstawą dla systemu był film „Highlander”, jak również „Highlander III”. Czerpano także inspirację z serialu telewizyjnego (z Adrianem Paulem w roli Duncana MacLeoda). Najmniej pomocna była druga część Nieśmiertelnego, gdyż jest to film nieakceptowany przez fanów (choć istnieje wersja poprawiona, dystrybuowana jednak tylko na rynku video).

Kim są nieśmiertelni?

*Nikt z was nie wiedział, że jesteśmy pomiędzy wami...
aż do teraz*
Ramirez

Na to pytanie nawet oni nie znają odpowiedzi. Wiedzą jednak parę rzeczy o sobie, jak na przykład to właśnie, że są nieśmiertelni. Nieśmiertelność nie oznacza niezniszczalności: najpewniejszym sposobem, by pozbyć się takiej istoty jest pozbawienie ją głowy. Rany, choćby najcięższe, goją się im bardzo szybko, mogą oddychać pod wodą i znosić skrajne warunki. Wszystko to jest możliwe dzięki mocy zwanej Oży-

wienie (Quickening) - to siła życiowa nieśmiertelnego, która powstrzymuje starzenie i pozwala na regenerację ran. To niewątpliwe zalety bycia nieśmiertelnym. Jednak nie ma róży bez kolców. Nieśmiertelny skazany jest na toczenie ciągłej walki i życie w nieustannym zagrożeniu. Bowiem, gdy jeden nieśmiertelny zetnie głowę innemu, przejmuje jego moc i wiedzę, zwiększając w ten sposób swoją potęgę. Wielu z nich wierzy w Zgromadzenie (ang. The Gathering). Będzie to czas, gdy zostanie tylko kilku spośród nich i będą walczyć tak długo, aż pozostanie tylko jeden. On zdobędzie legendarną Nagrodę (ang. The Prize). Czym ona jest, nie wiadomo. Jedno jest pewne - ten, który ją zdobędzie, będzie posiadał wiedzę i umiejętności wszystkich nieśmiertelnych, jacy kiedykolwiek żyli.

W walce obowiązują pewne zasady: pojedynki między nieśmiertelnymi mogą odbywać się tylko jeden na jeden. Nie mogą się one toczyć na świętej ziemi (czyli w każdym miejscu kultu, nawet w elizjum kainitów i caernie garou). Zwyczajowo jest przyjęte, że pojedynki między nieśmiertelnymi odbywają się na białą broń - choć bywają odstępstwa od tej zasady, niektórzy bowiem, by nadrobić swoje niewielkie umiejętności szermiercze, mają się różnych forteli.

Nieśmiertelni żyją wśród ludzi od zawsze. Nie różnią się oni od nich tak, by było to zauważalne. Dzięki swoim właściwościom potrafią żyć w jednym miejscu przez wieki nie będąc zauważonym. Mijasz go na ulicy, nie zwracając na niego uwagi, a tymczasem może być to człowiek, który alczył u boku Aleksandra czy Cezara.

Highlander w Świecie Mroku

FIGHTING TO SURVIVE IN THE WORLD OF THE DARKNESS POWERS

Walczyć, by przeżyć w świecie najmroczniejszych mocy...
Queen

Można oczywiście prowadzić Highlandera w świecie filmu: nieśmiertelni byłiby wtedy jedynymi istotami nadnaturalnymi. Jednakże bardzo ciekawe jest powiązanie tego świata ze Światem Mroku. Niżej napiszę, jak rozwiązali to autorzy dodatku.

Nieśmiertelni są jednymi z najrzadszych istot w Świecie Mroku. Inne istoty nie wiedzą o ich istnieniu lub wiedza, którą o nich posiadają jest bardzo nikła. Nieśmiertelni nie tworzą własnego społeczeństwa. Są samotnikami i indywidualistami, kierują się własnymi celami i dążeniami.

Jako wrogowie, nieśmiertelni potrafią być bardzo groźni, a jako przyjaciele nieocenieni. Ze względu na swoje fizyczne możliwości należą do najpotężniejszych istot Świata Mroku, i choć nie mają oni mocy, które równałyby się z dyscyplinami kainitów i magią magów, to jednak w walce na miecze nie ma zapewne nikogo, kto by im dorównał. Nie wszyscy nieśmiertelni zdają sobie sprawę z istnienia istot nadnaturalnych. Jeśli już o nich wiedzą, to ich stosunek do nich jest raczej neutralny. Nie są użyteczni dla kainitów jako strawa (ich krew jest bezużyteczna dla wampirów), zaś zależnie od indywidualnego przypadku dany nieśmiertelny może zwalczać wampiry, lub współpracować z nimi (ze względu na wielusetletnie życie i ukrywanie się przed ludźmi wiele ich łączy). Najczęstszymi sprzymierzeńcami nieśmiertelnych są garou, nie mają bowiem z nimi punktów spornych, a nieśmiertelni mogą ich wspomagać w walce z przeciwnikami Gai. Magowie z reguły będą dążyli do zabicia nieśmiertelnego i przejęcia jego mocy, stąd magowie nie są dla nich dobrymi towarzyszami. Ze względu na charakter upiórów, raczej rzadko spotykają oni nieśmiertelnych, ponadto nie potrafią zapanować nad nimi dzięki Ożywieniu. Odmieńce zaś, podobne jak garou mogą stanowić dobrych sprzymierzeńców nieśmiertelnych.



System

Hej, to jakieś czary!
Connor

Postacie nieśmiertelnych mają więcej punktów przy tworzeniu bohaterów. Ich ilość zależy od wieku, który mają, tak więc wielusetletni nieśmiertelny ma do dyspozycji pulę punktów podobną, a często i większą niż matuzalem w Wampirze. Nie ogranicza go, jak zwykłych ludzi, maksymalny poziom zdolności (czyli pięć „kropek”). To czyni postać nieśmiertelnego naprawdę potężną. Niezwykłą mocą jest Ożywienie (Quickening). Dzięki niemu każdy nieśmiertelny potrafi już na pewną odległość wyczuć innego tego samego rodzaju człowieka. Dzięki Ożywieniu nieśmiertelny szybciej zdrowieje, a potężniejsi z nich są w stanie regenerować poważne rany nawet podczas walki. Nieśmiertelny może powodować swoją bronią prawdziwe rany (ang. aggravated), może zwiększać swoje atrybuty, może przyspieszać się podobnie jak wampiry dzięki Akceleracji. Jest ona jednak praktycznie jedyną mocą, którą dysponują nieśmiertelni, a jej zwiększanie jest możliwe jedynie przez zabijanie innych nieśmiertelnych.

Najbardziej szokujące dla przeciętnego gracza jest niewrażliwość nieśmiertelnego na rany. Zasadniczo, poza obcięciem głowy, nic nie może go zranić na stałe. Inne rany, choćby najpoważniejsze, automatycznie się regenerują. Nawet młody nieśmiertelny będąc bliski śmierci wyzdrowieje całkowicie w ciągu dwóch godzin.

Sam system zawiera także rozwinięcie zasad walki na miecze, które uwzględniają charakter takiego starcia.

Narracja

Nie wiesz nic o swej prawdziwej potędze!
Ramirez

Na koniec kilka rad dla chcących grać lub prowadzić Highlander: The Gathering. Należy zwrócić znacznie większą uwagę na proces tworzenia bohatera, niż to ma miejsce w innych systemach Świata Mroku. Zasadniczo podstawową sprawą jest tutaj historia postaci. Nieśmiertelny to człowiek, który w momencie rozpoczęcia gry ma już co najmniej kilkadziesiąt lat (chyba że ktoś tworzy bardzo młodą postać). Jeśli więc gracz nie będzie w stanie sensownie opowiedzieć o tym, co robił przez tak długi czas, jak reagował na wydarzenia historyczne, jak radzi sobie z ciągłymi zmianami które następują wokół niego, to znaczy że nie jest gotowy, by zagrać taką postacią. Nieśmiertelny to bohater, który chce nie chcąc żyje przeszłością. Jego przyzwyczajenia, manery, język i zwyczaje pochodzą z czasu, gdy się narodził. Owszem, mógł do tego czasu przyzwyczać się do nowej rzeczywistości, ale nigdy już nie będzie czuł się w niej całkowicie swobodnie. Jego czasy minęły, a z nimi znikło to, co mógł nazwać „domem”.

Nieśmiertelny jest bardziej człowiekiem, niż jakkolwiek z istot nadnaturalnych. Wciąż posiada te same pragnienia i cele, co zwykły człowiek. Ludzie, mimo że odchodzą i przychodzą w ciągu jego długiego życia, mogą być jego prawdziwymi przyjaciółmi. Stąd dużym dramatem dla nieśmiertelnego musi być ciągle oglądanie cierpień i tragedii ludz-

kich: wojen, chorób, głodu. Może się zdarzyć również tak, że w wyniku jakichś wydarzeń stał się on nieczuły i zepsuty, że własna nieśmiertelność powoduje u niego pogardliwy stosunek do innych ludzi. W każdym razie nikt nie mógł obojętnie przejść przez wieki historii.

Warto więc w preludium odegrać kilka zdarzeń, które dla danego bohatera miały szczególne znaczenie. Interesujące byłoby powiązać te epizody z ważnymi i sławnymi wydarzeniami historycznymi, tak jak to ma miejsce w filmach.

Granie nieśmiertelnym tylko pozornie jest łatwe. Gdy decydujemy się na postać, która przeżyła wiele wieków, musimy odwzorować to w jej zachowaniu, sposobie bycia, wiedzy i mowie. Jeśli gracz nie jest erudyta i nie orientuje się w szczegółach kultury czy historii, zadanie to może okazać się ponad jego siły. Bowiem nieśmiertelny tylko z pozoru jest wojownikiem, który realizuje się jedynie w walce. Tak naprawdę, to każda rzecz, choćby najbardziej błaha, przypomina mu o przeszłości i powoduje powracanie wspomnień. Stąd nawet postać zorientowana wyłącznie na walkę, niesie ze sobą olbrzymi багаż doświadczeń i wiedzy. Przykładem może być tu postać głównego bohatera filmów fabularnych - Connora MacLeoda. Jest on antykwariuszem, który nawet największych fachowców zadziwia swoją wiedzą. Jednocześnie jest doskonałym szermierzem i zna wiele szkół walki.

Highlander: The Gathering jest systemem, który może dać naprawdę dużo satysfakcji. Nie stawia on żadnych ograniczeń, stąd gracz ma możliwość stworzenia postaci zupełnie dowolnej, całkowicie zgodnej z jego wymaganiami i preferencjami. Można stworzyć ciekawego i niepowtarzalnego bohatera, nie związanego żadnymi narzuconymi regułami (jak np. przynależność do klanu czy plemienia).

Trudniejsze zadanie stoi przed Mistrzem Gry. Stworzenie grupy współdziałających nieśmiertelnych jest bardzo trudne - bardzo łatwo może dojść do pojedynków między nimi. Najlepszym rozwiązaniem jest włączenie nieśmiertelnego do sagi, gdzie występowałby obok innych istot Świata Mroku. Można też zastanowić się nad niewielkimi grupami nieśmiertelnych (2, 3 osoby) - w serialu, na przykład, bywały takie grupy przyjaciół. Już samo prowadzenie Highlandera należy do bardziej swobodnych w Świecie Mroku - brak struktur nieśmiertelnych nie narzuca żadnych ograniczeń, gra może toczyć się wszędzie, w dowolnym czasie i dowolnym klimacie. Nigdzie też nie jest powiedziane, że ma polegać na ciągłej walce z innymi nieśmiertelnymi, a jednocześnie wprowadza ciągły element zagrożenia (nigdy nie wiadomo, kiedy się zjawi jakiś nieśmiertelny pragnący głowy kogoś z drużyny). Jednocześnie szeroka formuła Świata Mroku umożliwia wprowadzanie coraz to nowych elementów z różnych jego systemów i dodatków.

Wszystkich chętnych do rozszerzenia formuły Świata Mroku zapraszam do zapoznania się z tym systemem. Od pewnego czasu panuje też moda na robienie postaci mieszanych, do czego Highlander również się nadaje. System ten może stać się interesującym uzupełnieniem Twojej sagi.

Opracowane na podstawie systemu Highlander: The Gathering Hanka Driskilla i Johna Gavigana i jego polskiego tłumaczenia dokonane przez Toreada i PESM.

Legenda Pięciu Kręgów

Mamy przyjemność ogłosić konkurs, w którym nagrodami będą podręczniki do **Legenda Pięciu Kręgów** oraz plakaty. Aby wygrać jedną z nich wystarczy odpowiedzieć na poniższe pytanie:

Kto jest autorem gry Legenda Pięciu Kręgów?

Odpowiedź na to pytanie można znaleźć w tym numerze Portalu, więc wystarczy uważnie przeczytać cały numer.

Fundatorami nagród są:

Wydawca gry Legenda Pięciu Kręgów:

R.A.R. z Krakowa

oraz

Wydawnictwo Portal.

Odpowiedzi prosimy przysyłać na kartkach pocztowych, najpóźniej do końca czerwca tego roku. Nie zapomnijcie o dołączeniu kuponu (znajduje się na kolorowych stronach).

Powodzenia! Podręczniki czekają!



Kto zabił „wściekłego psa”?

Jarosław Chlebica



Na północny-wschód od ziem polskich rozciągały się tereny zamieszkałe przez liczne plemiona litewskie. Pierwsze wzmianki o nich pochodzą z początków XI w., z „Rocznika Kwedlinburskiego”. Litwa występuje w nim jako miejsce śmierci św. Bruna z Querfurtu. Były to obszary dzikie, niedostępne z powodu puszczy i bagien, a do tego niezbyt urodzajne. Dlatego też nie powinno dziwić, że jednym z głównych zajęć Litwinów były najazdy na sąsiadów: Polskę, Ruś i Prusów. Ich celem były dwie rzeczy: łupy, które dzielono między uczestników i brańcy, których osadzano na roli w dorzeczu Niemna czy Wilii. Jak więc widać były najazdy prowadzone bardziej z pobudek ekonomicznych, niż politycznych. Kierowali nimi wodzowie drużyn, którzy z czasem zaczęli być nazywani kunigasami czyli książętami. Nie było żadnego ogólnie ustalonego kierunku ekspansji, bo nie było na Litwie żadnego ośrodka centralnego. Poszczególne kunigasi przewodzili pojedynczymi plemionami, z których każde stanowiło osobny byt polityczny. Czasami dochodziło między nimi do współpracy, zwłaszcza jeżeli chodziło o atak na bogatego, lecz trudnego przeciwnika, a czasami do bardzo ostrej rywalizacji. Organizacja państwowa na Litwie została stworzona gdzieś w I połowie XIII wieku przez jednego z kunigasów, Mendoga. Była to postać jak na owe czasy niezwykle, horyzontami politycznymi znacznie wyrastająca ponad całe swoje otoczenie. Rozumiał on, że czasy wspólnoty plemiennej dobiegły końca. Co prawda Litwini stanowili jeszcze potężną siłę, z którą musiała się liczyć Polska i Ruś, ale było to jednak spowodowane osłabieniem obu tych państw, znajdujących się wtedy w okresie rozbitcia feudalnego. Wystarczyło jednak, by doszło u nich do centralizacji ziem i władzy, a karta bardzo łatwo mogła się odwrócić. Tym bardziej, że obaj sąsiedzi przewyższali Litwinów poziomem cywilizacyjnym. Dlatego też Litwa, zdaniem Mendoga, powinna skorzystać z tymczasowej przewagi i zwięźrzyć swoje terytorium kosz-

tem księstw polskich oraz ruskich. I tu pojawił się problem. Organizacja plemienna była dobra do napadów łupieżczych. Natomiast regularna ekspansja terytorialna mogła być prowadzona jedynie przez państwo, które jest w stanie skoncentrować wszystkie swoje siły na jednym wyznaczonym kierunku. Jak więc z tego widać było to dla Litwy przysłowiowym „być albo nie być”. Dokonał tego właśnie wspomniany wyżej Mendog. Na scenie politycznej pojawił się on w 1219r., gdy wraz z innymi kunigasami organizował wyprawę na Ruś Halicką. Po 1230r. podporządkował sobie całą Litwę. Zaś w 1251r. zrobił rzecz niebywałą. Rozumiejąc, że Litwa staje się powoli ostatnim rezerwatem pogaństwa na terenie Europy, by obronić ją przed najazdami chrześcijańskimi, przyjął chrzest. A zrobił to za pośrednictwem Krzyżaków. Dzięki temu dwa lata później uzyskał od papieża Innocentego IV koronę królewską. I tak z pogańskiego watażki stał się Mendog chrześcijańskim królem potężnego państwa. Jak na kilkadziesiąt lat życia całkiem nieźle. Niestety, jak już wspomniano wcześniej przestał on politycznym zmysłem swoich współczesnych. A Litwini, przywiązani do tradycji plemiennej oraz pogaństwa, po prostu nie rozumieli dlaczego mają przyjmować styl rządzenia i wiarę swoich wrogów, Krzyżaków na dodatek dobrowolnie. Dlatego zaczęli się burzyć przeciwko swojemu władcy. Wspierani byli w tym przez część kunigasów, którym nie uśmiechało się ograniczenie władz na rzecz jednego monarchy. Mendog próbował jeszcze ratować siebie i swoje dzieło, dlatego w 1261r. zerwał z chrześcijaństwem. Ale nie na wiele się to zdało. Został zamordowany przez swych przeciwników dwa lata później. Sytuacja została jednak opanowana przez jego syna, Wojsiłka - zgładził zabójców ojca i utrzymał jedność władzy. Po nim rządili Litwą: Szwarno, Trojden i Lutuwer. Jak więc widać, mimo śmierci Mendoga państwo na Litwie przetrwało. Pogańskie, znacznie osłabione, ale mimo wszystko państwo.

Dzięki Mendogowi Litwa zaczęła na początku XIII w. systematyczną ekspansję na południu i wschodzie, czyli na ziemiach ruskich. Stało się tak z dwóch powodów. Po pierwsze były to tereny niezmiernie bogate. Po drugie zaś w wyniku najazdów tatarskich uległ rozpadowi cały system staroruski. Większość księstw została podporządkowana Tatarom. Natomiast te, którym się udało utrzymać samodzielność, były tak osłabione, że nie stanowiły poważnej przeszkody dla Litwinów. W wyniku tych zakrojonych na szeroką skalę podbojów narodziło się Wielkie Księstwo Litewskie, liczące w połowie XIV w. około 800 tysięcy kilometrów kwadratowych. Z tego rdzenne terytoria litewskie, Żmudzi i Auksztota, liczyły tylko 90 tysięcy kilometrów kwadratowych, resztę stanowiły ziemie ruskie. Większość mieszkańców państwa różniła się więc od zdobywców kulturą i przede wszystkim religią, była również niechętna władzy pogańskich książąt litewskich. Dlatego ci spośród książąt, którzy zarządzali dzielnicami ruskimi Wielkiego Księstwa, często przyjmowali chrzest w obrządku prawosławnym, a nawet ulegali pewnemu zruszczeniu. W ten sposób zyskiwali większy posłuch u swych poddanych. Skład narodowościowy państwa litewskiego był odwzorowywany w tytule, jaki nosili jego władcy od czasów Mendoga: „król Litwinów i wielkiej części Rusinów”. Sytuacja uległa skomplikowaniu gdzieś w I połowie XIV w. Wtedy to, korzystając z osłabienia ordy tatarskiej, zaczęło się wyłaniać księstwo, a następnie Wielkie Księstwo Moskiewskie. Twórcą jego potęgi był Iwan Kalita. Uważając się za spadkobiercę dawnej Rusi, stworzył on program, który był realizowany przez kilka najbliższych wieków. Chciał ni mniej, ni więcej tylko zebrać wokół Moskwy wszystkie ziemie zamieszkałe przez Rusinów. W ten oto sposób narodził się konflikt totalny, który mógł się zakończyć zwycięstwem tylko jednej ze stron. Utrzymanie ziem ruskich przez Litwę uniemożliwiłoby wzrost potęgi Moskwy i tym samym doprowadziłoby w niedalekiej przyszłości do jej upadku. Natomiast gdyby Moskwa zrealizowała swój cel, Wilno utraciłoby prawie 90% swych terenów, co byłoby równoznaczne z polityczną zagładą. Remis w tej rozgrywce był niemożliwy, walka toczyła się tutaj o przetrwanie.

O ile na wschodzie to Wielkie Księstwo prowadziło ekspansję, o tyle na północy musiało się samo bronić przed ekspansją innych. Sąsiedowało tu bowiem z dwoma zakonami rycerskimi. Na północnym-wschodzie z Kawalerami Mieczowymi. Natomiast na północnym-zachodzie z Krzyżakami, sprowadzonymi na ziemie pruskie przez Konrada Mazowieckiego po 1226 r. Oba zakony połączyły się ze sobą w 1237 r., zachowując jednak dużą samodzielność wewnętrzną. Dążyły one do powiększenia terytorium swego państwa, kosztem ziem litewskich. Najbardziej zależało im na Żmudzi, gdyż ziemia ta odgradzała Prusy od Inflant. Swoją ekspansję ukrywali pod pretekstem chrystianizacji Wielkiego Księstwa, co dawało im poparcie papieżstwa i rycerstwa Europy Zachodniej. Litwini odpłacali im tym samym organizując wyprawy odwetowe na terytorium zakonne. Nasza tradycja przyzwyczaiła nas do twierdzenia, że to właśnie Krzyżacy stanowili największe, śmiertelne wręcz zagrożenie dla Litwy. Sytuacja była jednak bardziej skomplikowana. Wielkie Księstwo miało dwóch głównych wrogów: Krzyżaków i Mo-

skwę. O tym, który z nich był ważniejszy, decydowało miejsce i czas. Dla książąt zarządzających ziemiami ruskimi Litwy zawsze groźniejsza była Moskwa. Natomiast ci, którzy zarządzili Żmudzią i terenami przyległymi, bezdyskusyjnie nie nawidzili zakonników. Jeżeli zaś chodzi o postawę samego wielkiego księstwa, to wpływ na nią miała koncepcja polityczna, jaką akurat wyznawał. Przy czym starał się nie spuścić z oka obu przeciwników.

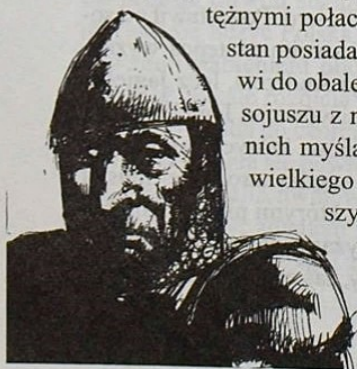
Odnowicielem potęgi litewskiej był syn wspomnianego wyżej Lutuwera-Giedymin. To on założył Wilno i rozpoczął nowy etap ekspansji. Przed śmiercią w 1341 r. podzielił państwo między swoich siedmiu synów, a zwierzchnikiem całości wyznaczył najmłodszego - Jawnutę. Niedługo trwały rządy tego ostatniego. Już w 1344 r. został zaskoczony przez swego brata Kiejstuta, obalony i uwięziony. Władza przeszła wtedy w ręce innego Giedyminowicza-Olgierda. Był on jak najbardziej godnym następcą swego ojca. To on zyskał sobie u historyków opinię „jednego z największych mężów stanu średniowiecza”. Po objęciu rządów porozumiał się z braćmi, zostawiając im ziemie, którymi dotychczas władali. Jego najbliższym współpracownikiem został rządzący Żmudzią Kiejstut. „Znaczenie tych obu ludzi było tak przeważające, że Ludwik Kolankarski określił ich czasy jako digarchię - rządy dwóch osób”. Olgierd wiedział, że to jemu zawdzięcza tron wielkoksiążęcy. Poza tym sam zajęty ekspansją państwa na wschodzie potrzebował kogoś, kto miałby oko na Krzyżaków. I Kiejstut z tego zadania wywiązał się znakomicie. Ze swojej siedziby w Trokach bacznie obserwował granicę, powstrzymując rejzy zakonne atakujące Żmudź, często tak skutecznie, że nie wracał z nich ani jeden knecht. Z drugiej strony sam organizował najazdy na państwo krzyżackie paląc, mordując i grabiąc. Był przy tym świetnym wodzem: wojownikiem, pełnym fantazji pomieszanej z szaleństwem, człowiekiem wprost urodzonym do wojny. Dlatego nie ma się co dziwić, że był wielbiony przez swoich ludzi, a o jego wyczynach krążyły legendy. Jedną z nich głosiła, jak to po ośmiu miesiącach krzyżackiej niewoli wyrwał się z niej w zakonnym płaszczu, na koniu samego wielkiego mistrza. Bardzo szybko stał się Kiejstut symbolem obrońcy Litwy właściwej, wraz z jej obyczajami, kulturą i pogańskimi wierzeniami. Chronił ją przed Niemcami, ale także przed wszelkimi cywilizacyjnymi nowinkami, choćby takimi jak chrześcijaństwo. To właśnie wtedy Krzyżacy ochrzcili Kiejstuta „wściekłym psem”. Trzeba szczerze przyznać, że sobie na ten przydomek naprawdę zasłużył.

Oparta na wzajemnym szacunku i zaufaniu digarchia przyniosła państwu litewskiemu doraźne korzyści: na wschodzie doszło do jego znacznego rozszerzenia, na północy nastąpiło pewne zabezpieczenie granic, zaś wewnątrz możemy mówić o wzmocnieniu pozycji wielkiego księcia. W maju 1377 r. umarł Olgierd. Pozostawił po sobie 12 synów. Wbrew obyczajowi swoim następcą wyznaczył nie pierwszego pierworodnego Andrzeja, lecz Jagiełłę, którego najbardziej ukochał. 26 letni wówczas Jagiełło odziedziczył po ojcu mnóstwo problemów, których tamten nie zdążył już rozwiązać. Na arenie międzynarodowej musiał lawirować między wrogami Litwy, którymi praktycznie był otoczony: na północy byli to Krzyżacy, na wschodzie Moskwa, na zachodzie Polska i Węgry, zaś na południu Tatarzy,

niezadowoleni z tak szybkiego wzrostu potęgi Wilna. Nie lepiej przedstawiała się sytuacja wewnętrzna. Objęcie tronu przez Jagiełłę wywołało rozgoryczenie jego starszych, przyrodnych braci. Zawiedzeni w swoich ambicjach ani myśleli o lojalności wobec młodego wielkiego księcia. Trzech z nich: Andrzej, Dymitr i Włodzimierz, zaczęło nawet współpracować z Moskwą, oddając jej wschodnie połacie Litwy, którymi zarządzali. Inne niebezpieczeństwo związane było ze składem narodowościowym mieszkańców Wielkiego Księstwa. Prze[MD1]ważali tu Rusini, którym ze względów kulturowo-obyczajowych, a zwłaszcza religijnych bliżej było do Moskwy niż Wilna. Sami, będąc prawosławnymi, określali swoich pogańskich książąt litewskich jako bezbożnych i złowiernych. Z tym problemem związany był kolejny „orzec”, który musiał rozgryźć Jagiełło - kwestia chrztu. Wielki Książę świetnie zdawał sobie sprawę, że pogaństwo to przeżytek. Jeżeli Litwa chciała przetrwać musiała się schryścianizować. Z jednej strony odebrałoby to pretekst Krzyżakom do najazdów na jej tereny. Oczywiście trwałyby one nadal, ale byłyby już pozbawione wsparcia rycerstwa Europy Zachodniej. Teraz Litwa mogłaby liczyć na pomoc innych państw chrześcijańskich przeciw agresorom. Z drugiej strony związałoby to wielkiego księcia z ruskimi poddanymi, osłabiając tendencje decentralistyczne w państwie. Jak więc widać korzyści płynące z chrystianizacji były ogromne. Dlaczego więc Jagiełło nie zdecydował się na nią na początku swoich rządów? To proste. Litwini nawet nie chcieli o tym słyszeć. Byli bowiem bardzo przywiązani do swoich pogańskich wierzeń i powiązanych z nimi obyczajów. Żadne polityczne i racjonalne argumenty do nich nie trafiały, gdyż nowa religia kojarzyła im się tylko i wyłącznie z Krzyżakami, czyli mordem, wojną i pożogą. Przyjęcie chrztu było dla nich równoważne z kapitulacją przed tym zniechęconym wrogiem. Jagiełło głupi nie był, a poza tym pamiętał jeszcze los Mendoga. Dlatego świetnie zdawał sobie sprawę, że jeżeli chce ochrzcić swój lub, musi to zrobić siłą. A na to był jeszcze za słaby. Miał więc o czym główkować nowy władca w 1377 r. Zagrożony zewnątrz przez czterech potężnych sąsiadów i osłabiony tendencjami odśrodkowymi we własnym państwie musiał działać zdecydowanie lecz rozważnie. Wyjściem z tej trudnej sytuacji było znaczne wzmocnienie pozycji wielkiego księcia przez pełne podporządkowanie mu wszystkich książąt i zamienienie państwa w jego niepodzielne dziedzictwo. W ten sposób zostałyby zlikwidowane opozycja wewnętrzna, a on sam zyskałby siłę niezbędną do przeprowadzenia chrystianizacji. To zaś znacznie poprawiłoby sytuację międzynarodową państwa. Zwolennikiem tych planów centralistycznych było najbliższe otoczenie Jagiełły: jego matka Julianna, bracia Skirgiełło i Wigunt oraz mąż jego siostry Wojdyło. Natomiast przeciwnikami była dalsza rodzina: stryjowie, 9 braci i około 40 kuzynów. Czyli wszyscy, którzy teraz jako udziałnicy księżęta zarządzili potężnymi połaciami Litwy. Żeby utrzymać swój stan posiadania i swoją pozycję byli oni gotowi do obalenia Jagiełły, a nawet do zawarcia sojuszu z nieprzyjaciółmi państwa. Część z nich myślała nawet o zawładnięciu tronem wielkiego księcia. Tutaj najniebezpieczniejszy był Kiejstut - wódz doświadczony, mąż stanu, zagorzały wróg Krzyżaków i wszystkiego co

było z nimi związane, w tym również chrześcijaństwa. 26 letni Jagiełło wypadł przy nim dość blado. Czy pan na Trokach sam planował detronizację swego bratanka - nie wiadomo. Pewne natomiast jest, że był wysuwany jako alternatywa dla Jagiełły, przez przeciwników politycznych tego ostatniego. Liczyli oni, że samo imię Kiejstuta wystarczy, by zyskać poparcie ludu przeciw młodemu Olgierdowiczowi.

W pierwszych latach swych rządów Jagiełło dość zgodnie współpracował z Kiejstutem. Stary wojownik zachował się bardzo lojalnie wobec swego zmarłego brata i poparł całym swym autorytetem jego ostatnią wolę odnośnie następstwa tronu. To dzięki niemu Jagiełło objął władzę nad Litwą szybko i bezkrwawo. Stryj opiekował się nim ze wszystkich sił, służąc radą i zbrojnym ramieniem. W ten sposób, niejako automatycznie, zapewnił mu posłuszeństwo możnych, a nawet części rodziny. Można więc mówić o kontynuacji digarchii. Część historyków uważa nawet, że państwo litewskie miało wtedy dwie stolice - Wilno i Troki. Któż mógł się sprzeciwić sile składającej się z autorytetu Olgierda i popularności Kiejstuta? Starci, bracia uważający się za bardziej pretendowanych do funkcji wielkiego księcia, musieli zrezygnować z obalenia testamentu swego ojca. Stryj dał swemu bratankowi rzecz bezcenną - czas, który był mu potrzebny do zdobycia siły i okrzepnięcia na wileńskim tronie. Jednak wraz z upływem lat współpraca między tymi dwoma osobowościami politycznymi popsowała się. Erozja ich wzajemnych kontaktów zaczęła się od różnicy zdań na temat polityki wewnętrznej. Jak napisano wcześniej, Jagiełło był zwolennikiem znacznego wzmocnienia pozycji wielkiego księcia poprzez ograniczenie uprawnień pomniejszych książąt. Poza tym coraz bardziej coraz bardziej skłaniał się ku myśli o chrystianizacji Litwy. W planach tych nie było raczej miejsca dla Kiejstuta, zagorzałego obrońcy państwa, przyzwyczajonego już do pozycji współrządcy w państwie. Nie ma więc co się dziwić, że wywoływały one jego niechęć. Na to nałożyła się jeszcze dążność Jagiełły do samodzielności. Po kilku latach rządów na tyle przyzwyczał się do władzy, że nie chciał uzgadniać każdego kroku ze stryjem. Tym bardziej, że ich wizje przyszłości Litwy były całkowicie inne, co musiało prowadzić do stałych kłótni. Poza tym Jagiełło przez ten czas uchwycił władzę na tyle mocno, że przestał się obawiać detronizacji. Kiejstut nie był mu już potrzebny, wręcz zaczął zawadzać. To wszystko prowadziło do nieśnasek między stryjem, a bratankiem. Jednak ich drogi rozeszły się zupełnie dopiero za sprawą Krzyżaków. Pewne osłabienie Litwy wywołane śmiercią Olgierda i sporami o następstwo tronu wewnątrz dynastii postanowili wykorzystać nieprzyjaciele Litwy. Na wschodzie Dymitr moskiewski przy pomocy zbuntowanych Olgierdowiczów zajął znaczne połacie Siewierszczyzny. Na północy Zakon Najświętszej Marii Panny zwiększył częstotliwość ataków na Podlasie oraz na ziemię pod Wilnem. Do walki przygotowywał się również Zakon Inflancki. Od zachodu nastawał król Węgier i Polski - Ludwik Andegaweński. Litwa była za słaba, by równocześnie się bronić na wszystkich trzech frontach. Musiała wybrać największe zagrożenie i na nim się skoncentrować. I Jagiełło wybrał - Moskwę. Dlatego, by mieć wolną rękę na wschodzie postanowił dogadać się z Krzyżakami. Decyzja wielkiego księcia nie mogła się spodo-



bać Kiejstutowi, dla którego to właśnie Zakon był wrogiem śmiertelnym. Ale wtedy jeszcze postanowił się podporządkować. 29 września 1379 r. w Trokach Kiejstut i Jagiełło podpisali 10-letni rozejm z Krzyżakami. Niemcy zobowiązali się w nim nie napadać zachodnich posiadłości Kiejstuta, natomiast zyskali wolną rękę w najazdach na Żmudź i ziemie Jagiełły. uzupełnieniem tej umowy był układ z 21 maja 1380 r. zawarty w lasach dawidyskich między Jagiełłą i Krzyżakami. W zamian za zabezpieczenie swych posiadłości, obiecywał nie pomagać stryjowi na wypadek krzyżackiego ataku. Porozumienie to zostało zawarte w tajemnicy przed Kiejstutem, lecz za wiedzą jego syna Witolda. W ten sposób Jagiełło chciał stworzyć pozory zostawienia stryja samego sobie, by wytargować od Zakonu jak najlepsze warunki. Natomiast obecność w Dawidyszku Witolda miała zabezpieczyć wielkiego księcia przed oskarżeniem o zdradę, gdyby treść tego układu dotarła do pana Trok. I tu chyba Jagiełło trochę przesadził. Bowiernie przez sam fakt podpisania dawidyskiego porozumienia ułatwiał Malborkowi wbicie klinu między siebie i stryja. A na tym właśnie Krzyżakom zależało. Zgodna współpraca tych dwóch polityków byłaby przedłużeniem czasów digarchii, kiedy to Zakon miał z Litwą same kłopoty. Gdyby natomiast udało się ich skłócić, a tym samym doprowadzić do wyniszczającej wojny domowej... Dlatego Krzyżacy intrygowali, gdzie tylko mogli. Z jednej strony w swoich listach ostrzegali matkę Jagiełły, księżną Juliannę, przed Kiejstutem. Pisali, że zamierza on podporządkować sobie całe wielkie księstwo, a nie cofnie się przy tym nawet przed zbrodnią. Z drugiej poinformowali Kiejstuta przez kontura ostródzkiego Gunstyna o treści układu dawidyskiego. A od siebie dorzucili do tego, że Jagiełło chce przy ich pomocy pozbawić go ziem, którymi rządzi. Działania Niemców przyniosły zamierzony efekt. Kiejstut poczuł się zagrożony. A kiedy jeszcze w 1381 r. nie otrzymał pomocy od bratanka przeciwko dwóm rejom krzyżackim, które go najechały, postanowił przystąpić do kontraktaku. Litwa stanęła na kra-
wędzi wojny domowej.

Wiosną 1381 r. wybuchł bunt na wschodnich kresach Wielkiego Księstwa. Połocczanie wypędzili ze swojego księstwa rządzącego tam Skirgiełłę. Wielki książę musiał działać szybko i bezwzględnie, żeby wystąpienie to nie rozszerzyło się na inne ziemie ruskie Litwy. Dlatego wysłał na pomoc bratu wszystkie swoje oddziały. W tym samym czasie Kiejstut zgromadził swoje wojska i ruszył na zachód przeciw Krzyżakom. Jednak tuż przed granicą niespodziewanie zawrócił i runął na Wilno. Zajął je 1 listopada 1381 r. Zaskoczone i osłabione siły Jagiełły nie stawały praktycznie żadnego oporu. W ręce Kiejstuta wpadł sam wielki książę, jego matka, młodszy bracia i bliscy doradcy. Trzeba przyznać, że „wściekły pies” zachował się wspaniałomyślnie wobec bratanka. Pozbawił go co prawda tronu wielkoksiążęcego, ale darował mu życie, a nawet wolność. Nadał mu także we władanie Krewa i księstwo witebskie. Miał tam przebywać pod kontrolą swojego brata Andrzeja Garbantego. Po przechwyceniu władzy w państwie Kiejstut diametralnie zmienił politykę zagraniczną i podpisał porozumienie z Dymitrem moskiewskim, który w międzyczasie stał się Dańskim, a wszystkie siły skoncentrował do walki z Krzyżakami. Znowu zaczęły się ciężkie czasy dla panów zakonnych. Tymczasem Jagiełło nie załamał się z

powodu utraconej władzy, lecz przystąpił do akcji przeciw stryjowi. Najpierw porozumiał się ze swym młodszym bratem Korybutem rządzącym Nowogrodem Siewierskim i namówił go do wypowiedzenia posłuszeństwa Kiejstutowi. Potem przeciągnął na swoją stronę niemieckich mieszczan Wilna. Uświadomił im, że interesy z Rygą, z których czerpali swe zyski, można robić tylko w czasie pokoju z zakonem. A to było możliwe jedynie pod jego rządami. Na koniec uzyskał jeszcze obietnicę militarnego wsparcia ze strony Krzyżaków. Tak przygotowany zaczął działać. Pierwszy wystąpił Korybut. Zmusiło to Kiejstuta do ruszenia ze swoimi siłami na wschodnie rubieże państwa. Korzystając z jego nieobecności do akcji wkroczyli wileńscy Niemcy na czele z kupcem z Rygi, Hanulem. Podstępem opanowali zamek w Wilnie i otworzyli bramy przed wojskami Jagiełły. Przy pomocy Krzyżaków natomiast opanowali Troki.

Władza znowu była w jego rękach. Do pełnego szczęścia brakowało jeszcze jednej, drobnej rzeczy - Kiejstuta. Gdy informacje o tym, co się stało, dotarły do starego księcia, ten czym prędzej zawrócił na zachód. Po drodze przekonał się jednak, że dotychczasowi sojusznicy przeszli na stronę bratanka. Z olbrzymimi trudnościami zebrał 5 tysięcy żołnierzy i wraz z Witoldem stanął 3 sierpnia pod Trokami. Przeciwko nim wyszły połączone pod Jagiełłą siły litewsko-krzyżackie. Mimo braku większych szans na zwycięstwo Kiejstut był gotowy do walnej rozprawy. Natomiast nie chciał jej wielki książę, gdyż bez względu na wynik doprowadziłaby do osłabienia państwa. Dlatego wysłał do stryjów najpierw bojarów, a potem nawet Skirgiełłę z propozycją rozmów. Gwarantował przy tym nietykalność tak Kiejstutowi, jak i Witoldowi. Gdy jednak ci ostatni, uwierzywszy słowu Jagiełły zjechali do Wilna, zostali pojmani i uwięzieni. Starego księcia pod strażą Skirgiełły odesłano do Krewa. Tutaj około 15 sierpnia zakończył swój żywot, podobno uduszony. Wielki książę sprowadził jego zwłoki do stolicy i wyprawił mu uroczyste ciałopalenie, zgodnie z wierzeniami przodków. Okoliczności zgonu pana na Trokach są do dzisiaj dość niejasne. Co prawda różne źródła podają nazwiska morderców. Mieli to być komornicy Jagiełły: Proksza, Mostiew, Bilgen, Gedko Krewlanin, Kuczyk i Lisica. Nie wiadomo jednak kto wydał rozkaz. Podejrzani są, pewności nie ma.

Człowiekiem uchodzącym w opinii współczesnych za mordercę Kiejstuta był oczywiście wielki książę Jagiełło. Rzeczywiście na pierwszy rzut oka wszystkie okoliczności świadczyły przeciw niemu. To on sprzymierzył się z wrogami państwa i nie dotrzymał danego słowa. To jego ludzie byli katami, a sama „egzekucja” odbyła się na jego zamku. Nikt przecież nie ośmieliłby się zabić słynnego pana Trok, bez zgody wielkoksiążęcej. A co najważniejsze śmierć Kiejstuta przyniosła mu duże korzyści. Dopuki stryj żył Jagiełło nie mógł być pewny tronu. Stary książę mógł przecież umknąć z niewoli i powtórnie sięgnąć po władzę. Jego imię cały czas otoczone było legendą, więc na pewno zyskałby poparcie znacznej części Litwy. Nawet gdyby nie udało mu się obalić bratanka to doszłoby do osłabiającej państwo krwawej jatki. A tak nie było Kiejstuta, nie było problemu. Żył co prawda Witold, ale w tym czasie nie miał on ni połowy zdolności i szacunku jakim cieszył się jego ojciec. Sprawa była więc jasna - Jagiełło zdradziec-

ko pojmał stryja, a następnie pozbył się go rękoma swych ludzi. Istnieją jednak ważne argumenty podważające winę Olgierdowicza. Jednym z najważniejszych jest pozostawienie przy życiu Witolda. Gdyby to Jagiełło zamordował, pozbyłby się także swego stryjecznego brata, nie chcąc narażać się na zemstę z jego strony. Tym bardziej, że Witold kilka miesięcy przebywał pod jego bokiem, w zamku wileńskim. Tymczasem Witold nie dość, że nie umarł to jeszcze przy pomocy swojej żony Anny uciekł z więzienia na Mazowsze, a potem do Krzyżaków. Niektórzy historycy uważają nawet, że ucieczka ta miała ciche przyzwolenie wielkiego księcia. To on przecież wyraził osobistą zgodę na widzenia małżonków, a po ucieczce nie ukarał Anny, lecz nawet pozwolił jej udać się za mężem. Innym argumentem świadczącym o niewinności Jagiełły była postawa Witolda. Tuż po ucieczce prosił go o zwrot ojcowski, obiecując w zamian lojalną służbę. A od 1392 r. stał się jego bliskim i oddanym współpracownikiem. I był nim przez 38 lat. Naprawdę miał w tym czasie wiele okazji by wystąpić przeciw Jagielle: otwarcie, w porozumieniu z Krzyżakami czy Moskwą, lub zdradziecko, skrycie. Czy tak postępuje kochający syn z człowiekiem, który był mordercą jego ojca?

Pamiętać należy, że nie tylko Jagiełło skorzystał na śmierci Kiejstuta. Byli też inni i to tacy, których ręce mogły sięgnąć do krewskiego więzienia. Pierwsi w kolejce to oczywiście panowie zakonni. Mogli być pewni, że tego samego dnia kiedy Kiejstut wyjdzie z więzienia znowu zaczną się najazdy na ich państwo. Należało więc do tego nie dopuścić. Poza tym oni po prostu nienawidzili „wściekłego psa” i bezinteresownie chcieli jego śmierci. Gdyby jeszcze udało im się nią obciążyć Jagiełłę, a tym samym zwiększyć wewnętrzny zamęt na Litwie - dla Malborka byłoby to przysłowiowe upieczenie dwóch pieczeni na jednym ogniu. Ciekawe jest dlaczego Krzyżacy w 1382 r. rozpowszechniali informacje o samobójstwie Kiejstuta, a dopiero kilka miesięcy później zaczęli mówić o morderstwie dokonany na zlecenie Jagiełły. Inną grupą życzącą śmierci staremu księciu byli niemieccy mieszczaństwo Wilna z Hanulonom na czele. Obawiali się oni zemsty za pomoc udzieloną Jagielle w 1382 roku. Tym bardziej, że nikt nie mógł

dać im pewności, że Kiejstut ponownie nie zajmie stolicy po wyjściu na wolność. Mogli więc wykorzystać chwilę upadku pana Trok i za pomocą pieniędzy doprowadzić do jego zejścia. Prawdopodobne jest, że następnym na liście był Witold, ale tu się spóźnili. Za tą wersją przemawiają dalsze losy Hanulona. Wraz z Jagiełłą opuścił Wielkie Księstwo i przeniósł się do Polski. A kiedy Witold został wielkim księciem Litwy i nigdy już tu nie wrócił. Po Kiejstucie nie płakali także członkowie najbliższej rodziny Jagiełły. Gdyby bowiem udało mu się w przyszłości powtórnie zrzucenie Olgierdowicza z tronu wielkoksiążęcego straciłoby widoki na samodzielne księstwo. A kto konkretnie z tego towarzystwa mógł dać rozkaz? Może Julianna, matka Jagiełły, którą już od 1379r. Krzyżacy odpowiednio urabiali przeciw Kiejstutowi. Przy czym była to osoba znacząca na Litwie, mająca możliwości przeprowadzenia skrytobójczego zamachu. A może Maria Olgierdówna, siostra Jagiełły kierująca się prywatną zemstą, bowiem Kiejstut powiesił jej męża Wojdyłę w 1382 roku. A może w końcu Skirgiełło. To w końcu on zyskiwał najwięcej na śmierci swego stryja. Dostał po nim księstwo trockie i stanowisko w państwie. Na tę ostatnią osobę wskazywałby fakt, że stary książę zginął, gdy znajdował się bezpośrednio pod jego opieką. Znała była także olbrzymia niechęć jaką żywił do niego Witold. A gdy kilka lat później Skirgiełło został otruty pojawiły się głosy oskarżające o ten czyn Kiejstutowicza jako mściciela swego ojca.

Jak więc widać to co było oczywiste na pierwszy rzut oka, przy drugim nieźle się zaciemniło. Jedno jest pewne: argumenty mówiące, że to Jagiełło był zabójcą Kiejstuta zostały podważone. Okazało się, że jeszcze inne osoby miały motyw i możliwości do przeprowadzenia zamachu na staro księcia. Kto więc w końcu jest odpowiedzialny za to morderstwo? Nie wiem. A może żadnego morderstwa nie było? Może „wściekły pies” sam popełnił samobójstwo przygnębiony przegraną w walce o władzę. Lub wyczerpany i zrezygnowany zmarł na serce. Co prawda nie pasuje to do legendy, lecz jest jak najbardziej ludzkie.

BARD

CENTRUM GIER - KRAKÓW

ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane

MAGIC
The Gathering

bitewne

WARHAMMER
DAMES
WORKSHOP

RPG

WARHAMMER

planszowe

DOOM
TROOPER

WARZONE

HEROIC

STAR WARS
SPECIAL EDITION



dla stałych klientów

koszty przesyłki GRATIS

Nasze sklepy: FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11
BARD - Centrum Gier - Bielsko Biala, tel. 0602 689 929



Staropolskiego pierdofy gawędy

Michał Mochocki

Artykuł otrzymał autoryzację Jacka Komudy.
Wydawcą gry Dzikie Pola jest Wydawnictwo MAG z Warszawy

Aliquando tabernae alias karczmy in Res Publice naszey non modo zacną a konieczną w drodze przystanią erant, sed etiam magnam partem vitae Polonicae constituebant, o czem nikogo przekonywać nie potrzeba. A że mnogie sunt peccati y errores karczemne po dyariuszach poczynione, przeto ad scribendum sedi iżby błędzącym prawy gościniec snadnie ukazać. Com zaś daley orare excogitavi, to de conviviis amplis, nisi fallor, z wielgim pożytkiem waszym, któren to tractatus Biesiadą przezwalem, a to w gawędach czterech: o trunkach, o jadle, o obyczajach i o estetyce. Autem na wszystkie cztery gawędy tempus brevis nunc non sufficit, przeto dziś jeno o trunkach gawęda pierwsza, która z materyją tabernarum nad wyraz zgodna.

1. De tabernis

Przecznia Swawolna Kompania spory kawałek życia spędza właśnie w gospodach. A po lekturze podstawki do DP i przeróżnych dyariuszy odnoszę wrażenie, że temat jest traktowany po lebkach. Jedynie scenariusz „Pod Wesołym Wisielcem” stanowi tu chlubny wyjątek. Karczmy w innych publikacjach, z obowiązkowym Żydem za kontuarem, sprowadzane są do roli zwykłych, standardowych elementów tła i tworzone według jednego schematu. Prawda, że w wielu dyariuszach karczmy tak naprawdę są tylko nieistotnym tłem, i co by tu mówić, jest to najzupełniej w porządku. Nie o przedmiotowość chodzi, a o nieszczęsną schematyczność, którą doskonale znam z autopsji, bo niegdyś u mnie samego co karczma, to był Żyd. Stąd między innymi poniższy artykuł, który pozwoli wam niezmiennie szare tło ubarwić i zróżnicować.

Ale to nie wszystko. Nad czym ubolewam najbardziej, to odziedziczone po systemach fantasy ogólne podejście do tematu: uzbrojona po zęby drużyna terroryzująca Bogu ducha winnego karczmarza, przy byle okazji wszczynająca rozróbę, a nierzadko pozostawiająca za sobą trupy i zgłiszczę. Wszak przeciwnicy to jedynie tłusty gospodarz, jego rodzina i nieliczni pacholkiwie, czyż nie? Stróżę prawa, w tym opieszala i mało skuteczna gwardia miejska, nie byli zbyt zainteresowani ściganiem sprawców, więc wystarczyło wynieść się szybko ze wsi czy miasteczka - i po kłopotcie. Ja zaś stanowczo zabraniam przynosić podobne zwyczaje do Dzikich Pól! Tu, w siedemnastowiecznej Rzeczypospolitej, panowały zupełnie odmienne realia. A najważniejszą różnicę stanowi fakt, że staropolski karczmarz prawie nigdy nie był właścicielem swojego interesu, tylko arendarzem (dzierżawcą), zaś prawdziwy właściciel, czerpiący z karczmy niemałe zyski, mieszkał zwykle tuż za miedzą i dysponował sporą gromadką zbrojnej czeladzi. Wnioski są oczywiste. Zapomnijcie o bohaterskim oberżyscie bronią-

cym swej własności wespół z synem i trzema pacholkami, i padającym pod ciosami lśniących mieczy napastników. Tutaj chłopak stajenny w razie napaści wskakiwał na pierwszego lepszego konia i sprowadzał pomoc. Od kogo? A z tym bywało różnie. I to jest drugi cel niniejszego traktatu - pokazać tym, co lubują się w beztróskim demolowaniu karczem, z kim tak naprawdę zadzierają.

Na prowincji...

...istniały w zasadzie już tylko dwa typy gospód. Najpowszechniejsze były **dworskie**, własność szlachcica, do którego należały grunta. Oczywiście, szlachcie nie wolno było osobiście parać się handlem, dlatego gospodę trzeba było wydzierżawić komuś innemu, lub przynajmniej osadzić w niej zarządcę. Tylko szlachcic posiadał **prawo propinacji**, więc ktokolwiek chciał pędzić wódkę czy warzyć piwo w jego dobrach, musiał zwrócić się doń o pozwolenie. Sprowadzanie trunków z dalszych okolic opłacało się tylko przy lepszych gatunkach, przeznaczonych dla bogatszych podróżnych. Dlatego karczmarz miał do wyboru: albo kupować trunki z dworskiego browaru i gorzelnii, albo uzyskać (czytaj: wykupić) od szlachcica zezwolenie na prowadzenie własnej produkcji. Takie pozwolenie zazwyczaj dzierżawiono na pewien okres czasu. Tak czy tak, dla szlachcica był to złoty interes. Zresztą, jeśli stać go było na wystawienie karczmy, to i wcześniej nie należał do najuboższych. Zatem Panowie Bracia nie powinni się dziwić, jeśli w sukurs karczmarzowi przybędzie zastęp hajduków lub spora

Propinacja - prawo do wytwarzania, sprzedawania i szynkowania piwa, wina, miodu i wódki. W XVI-XVII wieku prawo propinacji należało wyłącznie do posiadaczy ziemskich. Oznaczało to, że produkować i sprzedawać alkohol mógł tylko szlachecki lub duchowny właściciel danego obszaru oraz ci, którym za odpowiednią opłatą udzielono takiego pozwolenia. Zwykle arendarze wraz z karczmarzami dzierżawili również prawo do produkcji trunków. W miastach prywatnych teoretycznie było tak samo, jednak często właściciele wydzierżawiali lub nawet nadawali miastu prawo propinacji na własność - wówczas produkcję i handel trunkami nadzorowała rada miejska, tak jak w miastach królewskich. Gwoli ścisłości dorzucę jeszcze, że małe, słabe miasteczka królewskie bywały przez starostów traktowane jak prywatne.

gromada chłopów. Jeśli zaś karczma stoi na ziemiach możnego magnata, którego siedziba odległa jest o dziesiątki mil, zawsze pod ręką będzie ktoś, kto w imieniu pana zarządza danym obszarem, jakiś ekonom lub podstarość. (Nie mylić z podstarościem grodzkim. Nazywano tak nieraz zwykłych zarządców dóbr prywatnych.)

Drugim typem karczem były **plebańskie**, zarządzane podobnie jak dworskie, z tym że karczma stała na gruntach kościelnych, a właścicielem był proboszcz. Niekiedy też szlachcic pozwalał plebanowi postawić karczmę na swojej ziemi. Zabawny nieraz okazywał się fakt, że księży nie obowiązywał zakaz zajmowania się handlem, więc rzadziej wydzierżawiali karczmy, wolli prowadzić je za



pośrednictwem zaufanego rządcy, a nawet... osobiście. Rzadko bo rzadko, ale czasem można było zobaczyć, jak ksiądz po skończonym nabożeństwie pędzi otwierać karczmę i staje za szynkwasem. Księża może i nie utrzymywali tyle zbrojnej służby co szlachta, ale mogli liczyć na pobożnych parafian. I nie należy nie doceniać osoby duchownej - w XVIII wieku bandę okrutnika i degenerata Myszkowskiego rozbił oddział wysłany właśnie przez proboszcza żądno zemsty za napaść na plebanię i pohańbienie podopiecznej. Odpowiednikiem karczem magnackich były biskupie. Istniały też, niegodne osobnego akapitu, karczmy klasztorne lub szpitalne.

Dawno, dawno temu, gdy powstawały wsie na prawie niemieckim, istniały jeszcze karczmy **sołtysie**, a także „**wolne**” karczmy zakładane i prowadzone - jak w fantazy - przez wolnych kmieci. W XVI wieku obie były już niesamowitą rzadkością, wolne czasem na Pogórze, sołtysie tam, gdzie jeszcze uchowała się jaka wieś ze sprawnym samorządem i sołtysiem na czele.

•Miasta...

...należały do jednej z trzech kategorii: królewskie, czyli mniej lub bardziej wolne, prywatne, czyli należące do moż-

nego szlachcica oraz kościelne, będące własnością kleru. W miastach prywatnych i kościelnych było tak samo jak na wsi: karczmy (prywatne pańskie, proboszczowskie czy klasztorne) prowadzili dzierżawcy i zarządcy. Obok nich istniały karczmy **mieszczańskie**, jeśli właściciel miasta udzielał stosownych zezwoleń. Rzecz jasna, w miastach królewskich nikt nie miał wyłącznego prawa propinacji, a przepisy ustalała rada miejska i/ lub wojewoda czy starosta.

W miastach, do których co jakiś czas regularnie napływały tłumy ludzi (stolice, miejsca zjazdów szlacheckich, miejsca obrad trybunałów itp.) istniały karczmy **czynne okresowo**. Po prostu zmyślni mieszczanie, na co dzień kupcy i rzemieślnicy, przed hucznym zjazdem szlacheckim kupowali ile się dało trunków i jadła, po czym na czas trwania obrad/elekcji/sesji sądowej otwierali we własnym domu coś w rodzaju karczmy: pan domu, syn czy wynajęty pracownik prowadził wyszynk, gospodyni gotowała, przyjmowano gości na stancje. Oczywiście, to tylko przykład, nie reguła - jedni oferowali nocleg i izbę z wyszynkiem, lecz bez jadła, inni tylko same stancje, ale zjawisko było powszechne. W Piotrkowie, na przykład, przybyłej na trybunał szlachcie w pewnym okresie izby wynajmował co trzeci dom.

Innym typowo miejskim rodzajem były karczmy **cechowe**, na których przeznaczenie wskazuje sama nazwa. Każdy większy i zamożniejszy cech starał się mieć własną gospodę, a były to zawsze przybytki lepszej kategorii, gdyż często przychodzili tam sami mistrzowie cechowi wraz z rodzinami. Na co dzień przemieszkowali tam czeladnicy, a cech zapewniał im odpowiednią opiekę i stosunkowo niskie koszty utrzymania.

Były wreszcie **winiarnie**. Luksusowe lokale, w których spotykali się bogaci kupcy i zamożna szlachta. Oprócz wykwinnych, drogich gatunków win, podawano również egzotyczne owoce i słodycze: tureckie bakalie, orzechy w miodzie, pomarańcze itp. Jeśli tylko Kompania ma trochę grosza do przepicia, wyprawa do winiarni jest świetnym pomysłem.

Osobną kategorię stanowiły **zamtuzy** *alias* burdele, które łączyły swe właściwe usługi z szynkowaniem trunków, nie najgorszą kuchnią, noclegiem oraz organizacją hucznych zabaw. W zamtuzach przez całą noc rżnęły (sic!) kapele, wino tryskało strumieniami, gęste strzały pistoletowe niosły się echem po ulicy, chichotały dziewczki, a pobożne mieszczki z sąsiedztwa zносиły skargi do magistratu. Władze miejskie (w średniowieczu bardzo tolerancyjne) od XVI wieku, kiedy całą Europę ogarnęła wielka plaga chorób wenerycznych, poczęły intensywnie zwalczać prostytucję. Dlatego stałe, porządne zamtuzy trafiały się u nas od schyłku XVI wieku prawie wyłącznie w największych miastach, a i to głównie na terenie jurydyk. Te stojące na gruntach podległych prawu miejskiemu z góry nastawione były na czasowe działanie. Zwykle bowiem po paru miesiącach skarg i awantur magistrat zamykał interes, a ladacznice po publicznej (sic!) chłości wypędzano z miasta. Istniały dwa główne typy zamtuzów. Zwykle do wynajętego lub kupionego domu przedsiębiorcza niewiasta ściagała kilka - kilkanaście „kobiet powłócznych”, które za swe usługi dostawały raczej marne pieniądze, lecz bardziej liczyły się dla nich regularne posiłki i dach nad głową. Drugi typ stanowiły „zwy-

Przymus propinacyjny - Na wsi, gdzie karczma z reguły należała do pana lub księdza, okrutni feudalowie zabraniali swoim poddanym w ogóle korzystać z cudzych. Chłop, który będąc na targu w miasteczku wstąpił do tamtejszej gospody, ryzykował własną skórą, bo za to groziły plagi, grzywny, gąsior, nurzanie w przerebłu i inne dotkliwe kary. Mało który szlachcic pamiętał, że chłop też stworzenie Boże i piwo lubi. Dawano biedakom paskudne popłuczyny warzone specjalnie dla nich w folwarku lub przez miejscowego karczmarza, a chłop musieli to kupować, choćby w miasteczku za taką samą cenę oferowano dużo lepsze. Niejednokrotnie wiejskie karczmy konkurowały ze sobą, zwłaszcza plebańskie kontra dworskie. Pozwolił sobie rozwinąć ten motyw, bo był dość powszechny i stanowić może ciekawą scenierię dla dyjariusza:

Sceneria - Dwie graniczące ze sobą wioski, jedna zamożnego szlachcica, właściciela paru wsi w okolicy, druga - z kościołem parafialnym - księdza proboszcza, też kilkuwioskowego. Tuż przy kościele stoi karczma plebańska, w każdą niedzielę ściągająca po mszy tłumy okolicznego chłopstwa, z oczywistą szkodą dla pana, który posiada własną gospodę. W końcu pan, zmęczony ustawicznym karaniem krnąbrnych chamów, zamyka starą karczmę i stawia nową na samej granicy z wioską kościelną - a odtąd i księżowscy poddani pomykają do cudzej gospody, bo to u pana piwo ponoć lepsze. Obie konkurencyjne karczmy stoją kilkaset metrów od siebie i spoglądają na siebie wrogo z obu stron doliny, zaś karbowi obu posiadaczy co i rusz to wizytują karczmę sąsiada w poszukiwaniu łamiących zakaz poddanych. Ale chłopci mają i na to sposoby. Niech no który z siedzących przy oknie krzyknie „Karbowy jedzie!”, a wszyscy „przestępcy” czmychają przez kuchnię tylnymi drzwiami, w czym karczmarz przykazuje ma nie przeszkadzać.

kle" karczmy, których właściciel wynajmował izby ladacznicom, one zaś pracowały albo na własny rachunek i opłacały koszty pobytu oraz pożywienia, albo też były zatrudnione przez samego karczmarza. Samotnych, wędrownych prostytutek nie bierzemy tu pod uwagę.

Bezpieczeństwa pilnowała oczywiście straż miejska lub prywatne oddziały wojskowe, a ponieważ Rzeczypospolita była spokojnym krajem (wyjąwszy czasy wojny oraz teryny południowo-wschodnie), burdy karczemne, jakkolwiek znane, nie były bynajmniej na porządku dziennym (tu znów wyjąwszy podle meliny). Dlatego głośne awantury natychmiast przyciągały uwagę i sprowadzały stróżów prawa. I nie sądzicie, że władze miejskie patrzyły na rozróbę przez palce. W końcu karczmarze płacili spore podatki, a i ze schwytanych szlachciców można było ściągnąć ładną sumkę. Rzecz jasna, nie jako grzywnę, bo ława miejska nie mogła przecież sądzić szlachcica, ale mogła przekazać go pod sąd lokalnego starosty - a jeśli rzecz się działa w prywatnym mieście jakiego magnata, to lepiej, zaprawdę, było się od tego wykupić.

Karczmarze...

...to również temat proszący się o komentarz. Najwyższy czas rozwiać przekonanie, jakoby arendarzem musiał być zawsze Semita. Żydów za szynkwasy stało dużo mniej, niż nam się wydaje. Na ziemiach zachodnich, czyli polskich, większość karczmarzy to tameczni mieszkańcy - albo miejscowi chłopci, albo mieszczanie (nie tracili przy tym praw miejskich), albo Niemcy (szczególnie dużo na ziemiach pruskich), albo zmyślni i obrotliwi ludzie luźni. Trudno uwierzyć, ale Baranowski podaje, że wśród dzierżawców i zarządców karczem trafiali się także ubodzy szlachcice. (A pamiętajmy, że szlachcicowi nie wolno było uprawiać handlu czy rzemiosła pod groźbą utraty klejnotu!) Ci biedacy trzymali się kurczowo szlachectwa stosując sprytny wybieg: mawiali, że nie dzierżawią karczmy jako karczmy, lecz ów splachetek ziemi, na którym ona stoi. A ziemię dzierżawić było wolno.

Na Litwie i Rusi, owszem. Tam wśród arendarzy zdecydowanie przeważali Żydzi, a często bywało tak, że dzierżawili od pana nie tylko karczmę, ale i całe prawo propinacji. Innymi słowy, kupowali monopol na produkcję alkoholu. Oto prawdziwa przyczyna powstań kozackich: Żydzi nie pozwalali im swobodnie pędzić gorzałki. Jednak i na wschodzie, drodzy Starostowie Gry, powinniście czasami posadzić za kontuarem Tatara, Ormianina czy jakiś miejscowy element, na Rusi najlepiej Kozaka.

Jako ciekawostkę (bo nie sądzę, żeby Swawolne Kompanie często miały okazję to sprawdzać) powiem jeszcze, że szczególnie dużo cudzoziemców prowadziło winiarnie, i to nie tylko Niemcy i Ormianie, lecz również Grecy, Turcy, a nawet Włosi.

Menu...

...w staropolskiej karczmie było bardzo ubogie. Na pewno dostać można było chleba, słoniny i wędzonych śledzi, do tego może kiełbasy, może jajec lub sera, ale niekoniecznie. Czasami świeże ryby (jeśli było gdzie łowić w okolicy), czasami drób, jeśli karczmarz miał porządną kurnik. Na żadne

specjały w rodzaju szynki, pieczeni czy ciasta nie było co liczyć.

Niewiele lepiej było z trunkami. Każda karczma we w miarę cywilizowanej okolicy posiadała przynajmniej dwa gatunki piwa, jedno z prymitywnego dworskiego minibrowaru - warzone byle jak, z byle czego i przez byle kogo, a przeznaczone dla chłopów. Droższe, lepsze piwo dla przejezdnych najczęściej sprowadzano z pobliskiego miasta. Podawano też podłą gorzałkę (dworską lub własnej produkcji). Lepsze wódki i jakiegokolwiek wina zdarzały się rzadko, miodu nie było prawie wcale. Zaś to, co było, było zwykle słabe, nędzne i fałszowane.

Po pierwsze, do wszystkiego nagminnie dolewano wody. XVII-wieczna anegdota powiada, że gdy pewien delikatny Francuz poprosił usługującą dziewczkę o trochę wody do rozcieńczenia, usłyszał w odpowiedzi „Nie trzeba, ojciec w nocy dołał już całą stągiew”. Mniejsza jednak o wodę. Gorzej, że starano się zamaskować zbyt dużą jej ilość sztucznymi środkami, z których wiele było trujących, a niemal wszystkie szkodliwe. O tym jednak za chwilę, w rozdziale *Biesiada - trunki*. Traktuje on o napitkach w ogóle, nie tylko karczemnych, lecz doskonale (mam nadzieję) uzupełnia i poszerza temat.

Podkreślam, że niniejszy rozdział dotyczył typowej, przeciętnej wiejskiej przydrożnej karczmy, a gospody w małych miasteczkach i liczne wielkomiejskie też odpowiadały temu opisowi. Jednak w dużych miastach, zwłaszcza pruskich, trafiały się lokale wyższej kategorii, oferujące lepsze i bardziej zróżnicowane potrawy, albo i dużo gorsze mordownie dla flisaków czy marynarzy. Bywały też szynki, w których sprzedawano jedynie piwo i wódkę, o jedzeniu ani noclegu nie było mowy. A niektóre były w istocie domami publicznymi, w tych bywało i piwo i muzyka i nocleg w miłym towarzystwie, chociaż można się było tam zbudzić bez sakiewki, szabli, czapki i butów.

Budynki...

...karczemne bywały bardzo różne. Te opisane dokładnie w podstawce do DP - jednobryłowe, z przejazdem do stanu przez środek chałupy - były typowe dla ziem litewskich, w Koronie spotykane rzadziej. Najczęściej stajnia i wozownia, czyli stan, znajdowały się w osobnym budynku, w przybudówce lub po prostu przylegały jedną ścianą do gospody właściwej - albo jako jej przedłużenie, albo prostopadłe, tworząc kształt litery L. Nie każda też gospoda była karczmą zajezdną, niektóre w ogóle nie posiadały stanu - większość miejskich oraz te wiejskie, które stały w znacznym oddaleniu od uczęszczanych gościńców. Karczmy wznoszono prawie wyłącznie z drzewa, murowane trafiały się częściej tylko w dużych miastach, w Prusach oraz na Śląsku. Nie zapominajmy też o nastrojowych klimatach starych, gotyckich piwniczek bogatych kamienic, gdzie mieściły się na przykład ekskluzywne winiarnie.

Wejźmy teraz do środka. Wszystkie karczmy - o ile naprawdę były to karczmy, a nie obrócone w gospody zwykłe domy mieszkalne - posiadały dużą izbę karczemną z szynkwasem, stołami i ławami (w lepszych oberżach zdarzały się dodatkowo stołki alias zydle). Najuboższe lokale składały się nieraz tylko z tej jednej izby, a gospodarz z rodziną sypiali na słomie pospołu z gośćmi. Tak nędzne przybytki tra-



fiaty się jednak nieczęsto. Lepsze zajazdy oprócz wspólnej sali i prywatnych izb karczmarza dysponowały też jedną lub kilkoma komorami sypialnymi, różnie wyposażonymi - od nieświeżej słomy, przez obszerne ławy, nawet (wyjątkowo) do wygodnego łóżka z pościelą. W miastach, gdzie karczmy służyły bardziej jako miejsca spotkań i pijatyk niż jako noclegownie, bywały gospody z kilkoma bocznymi alkierzami, aby zapewnić dostojniejszym gościom prywatność i odpowiednią izolację od prostackiej klienteli głównej sali. Co bogatsze karczmy przydrożne, do których często zaglądała przejeżdżająca szlachta, również posiadały takie mniejsze izby.

Staropolskie gospody w porównaniu do zachodnich były dość nędzne. Lokale na wysokim poziomie, wyposażone nawet w łóżka dla gości, występowały w miastach pruskich, Krakowie i Warszawie. Im dalej na wschód i południe, tym było gorzej, a najpodlejsze dziury występowały na Ukrainie - z jedną izbą, w której legano pokotem na gnijącej słomie lub gołym klepisku, gdzie podawano tylko wstrętą, palącą gardło gorzałkę i można było mówić o szczęściu, jeśli nie wywoziło się stamtąd wszy w odzieży i gorszego jeszcze robactwa w sakwach.

2. 1. Biesiada - trunki

Piwo

Rzecz jasna, piwa pito najczęściej. Wodę uznawano za niezdrową (i słusznie, bo jej nie gotowano), kawa i herbata weszły w użycie dopiero w XVIII stuleciu, soków i sorbetów spożywano bardzo niewiele, zatem podstawowym napojem nawet średnio zamożnych chłopów było piwo. Pijane do posiłków i dla ochłody było z reguły słabe, ok. 2 %, ale mocniejsze gatunki sięgały nawet i 10 %. Piwo (najczęściej z pszenicy lub jęczmienia) warzono w każdym folwaraku, nędzne dla chłopów - nieraz z dodatkiem grochu, siewki, owsa, gryki - i trochę lepsze, tzw. dubeltowe, dla domowników. W miastach działały profesjonalne browary produkujące różne gatunki piwa, ciemne i jasne, z różnymi proporcjami siodu, chmielu i ziół, o różnej zawartości alkoholu. (W otwartych kadziach często wesoło baraszkowały szczury, ale mało kto o tym wiedział.) Dobre piwo, tak jak dzisiaj, miało około 5 % alkoholu.

Niektóre browary słynęły z wyśmienitego piwa w szerokiej okolicy, za Kuchowiczem i Baranowskim pozwolę sobie polecić: wareckie, leszczyńskie (Leszno), brzezińskie, bielawskie, sobockie, inowłodzkie, sieradzkie, brzeźnickie, woliborskie, łowickie, wielickie, ujskie, żółkiewskie, biłgorajskie, jezuickie (Lwów), międzyrzeckie, kolne (Prusy), siekierskie, gdańskie (zwł. dubelbir i Toppen Bier), tylżyckie, mławskie, lełowski i węgrowskie, a także importowane ze Śląska świdnickie oraz opawskie.

W porządnej gospodzie można było dostać kilka gatunków, w tym jedno słynniejsze. Jednak jakość owego piwa, nawet pochodzącego ze znanego browaru, nieraz pozostawiała wiele do życzenia. A najgorzej bywało, jeśli piwo warzył sam karczmarz. Chrczenie wodą to niewinna igraszka, mości panowie. Dodawano przeróżnych ziół zmieniających barwę i smak, moczono w piwie rozmaite świństwa, a

sztywką dającą najwięcej do myślenia było wsypany do chłopskiego sikacza sproszkowane liście... nie byle czego, bo konopii! Polskich, bo polskich, ale i tak ponoć odurzało pomimo nikomej zawartości alkoholu. Mało tego, gdy piwo skwaśniało, niektórzy hultaje potrafili naprawiać je niegaszonym wapnem. Brrr... A wy, Panowie Bracia, to pijecie!

Miód

Najwspanialszy trunk na świecie, robiony z miodu i wody, zwykle z dodatkiem soków, szyszek chmielowych lub przypraw ziołowych czy korzennych. Najniższym gatunkiem były słabe, wodniste szóstaki, w których proporcja patoki (czyli płynnego miodu) do wody wynosiła 1 : 5, najlepszym zaś gęste, ciężkie, powoli spływające do szklanic półtoraki, zawierające dwa razy więcej miodu niż wody, a potężnie uderzające do głowy. Szanujący się szlachcic pijał co najmniej trójniaki, a już na pewno nie schodził poniżej czwórniaka. Chyba, że sączył szóstaka czy piątaka nie jako trunk, lecz do obiadu zamiast piwa.

Prócz tego istniały niezliczone odmiany miodów w zależności od dodatków smakowych i rodzaju patoki. Mieliliśmy miody korzenne, imbirowe, gryczane, lipcowe, owocowe... Uznaniem cieszyły się trójniaki sycone przez ojców bernardynów, importowane miody węgierskie oraz krymskie. Pyszne i o łagodnym smaku bywały wiśniaki, maliniaki i dereśniaki, które robiono mieszając patokę lub już gotowy miód pitny z taką samą ilością owoców, czasami dodawano owoce suszone. Zaś najdroższym i najwspanialszym trunkiem w Rzeczypospolitej był miód lipiec, pijany jedynie na dworach magnackich i u samego króla, a wysławiany nawet przez cudzoziemców - jedyny chyba gatunek miodu, który najwięksi bogacze (i tylko oni) sączyli z uwielbieniem jeszcze w XVIII stuleciu.

Albowiem miód pitny pozostawał ulubionym napojem szlachty i magnatów tylko do połowy XVII wieku, później możnowładcy porzucili go na rzecz importowanych win, szaracy zaś na rzecz wódki. Zresztą po wojnach 1648-1667 bardziej potrzebni byli zwykli rolnicy aniżeli pszczelarze, więc ilość produkowanego miodu drastycznie spadła i obniżyła się jego jakość. Lecz średni szlachcice (a nawet co zamożniejsze łyki) długo jeszcze pozostali wierni temu szlachetnemu trunkowi. Niestety, miodu w przydrożnych karczmach nie sprzedawano wcale. A może i bardzo dobrze, bo przynajmniej nie był fałszowany!



Wódka

Gorzałki w XVI-XVII wieku pito mniej, niż się powszechnie sądzi. Wyjątek stanowią ziemie ruskie, ukraińskie, gdzie już w XVI stuleciu upodobano sobie horyłkę i złopano ją przy każdej okazji, zupełnie tak, jak gdzie indziej piwo. W picciu wódki celowali oczywiście Kozacy. Na pozostałych ziemiach w XVI i początkach XVII wieku pito jej jeszcze niewiele, więcej na Litwie, mniej w Koronie (wyjąwszy Mazowsze i Podlasie), ale w obu prowincjach wódka nie mogła się jeszcze równać z piwem. W ciągu XVII stulecia

spożycie wódki znacznie wzrosło, zwłaszcza od czasów potopu szwedzkiego, ogarniając wszystkie warstwy społeczne. Jakkolwiek oficjalnie gorzałka była trunkiem dość podłym i na bankietach u możnych panów nie stawiano jej na stół, to prywatnie i magnaci zapijali się nią w trupa. Pod koniec wieku przestano się wstydzić i tego.

Przeważały wódki żytnie, rzadziej pszeniczne, sporadycznie pędzono ze śliwek. Prymitywne gorzelnie, tak jak browary, działały w każdym folwarku. Sposób palenia gorzałki był powszechnie znany, drukowany w kalendarzach i poradnikach, a każdy łatwo mógł opanować tę sztukę:

„Po procesie fermentacji poddawano wódkę destylacji, tj. oddzielano wodę od alkoholu. Najczęściej destylowano ją trzy razy: po pierwszej destylacji otrzymywano tzw. brantówkę, po drugiej prostkę, po trzeciej okowitę, tj. spirytus. Okowitę rozcieńczano wodą i w ten sposób otrzymywano wódkę, zwaną (ordynaryjną). [...] Można przypuszczać, że maksymalna zawartość alkoholu wynosiła w okowicie około 70 %, w prostej wódce najwyżej 30-35 %, a w tzw. prostce 15-20 %.

Kiedy chciano otrzymać wódkę mocniejszą, a zarazem bardziej czystą, przepalano wódkę prostą (tj. okowitę zmieszaną z wodą) w specjalnych alembikach, otrzymując tzw. alembikówkę. Najczęściej przepalano ją z różnymi ziołami, kwiatami, pestkami owoców. Otrzymaną wódkę zaprawiano ziołami, korzeniami, np. anyżem, cynamonem, skórką pomarańczową, nalewano na pestki owoców. W ten sposób otrzymywano dziesiątki gatunków wódek - anyżówkę, kninkówkę, cynamonową, ratafię, persico, [...]. Zawartość alkoholu w tych wódkach wynosiła 30-40 %. Najmocniejsze z nich służyły jednak nie jako trunki, lecz jako „esencje” koncentraty.”

Wódkę ordynaryjną zwano również szynkową, a głównym powodem, dla którego opłacało się przepalać ją z ziołami i korzeniami był fakt, iż pędzona ówczesnymi metodami prosta wódka po prostu śmierdziała. Dlatego bogatsi woleli płacić kilkakrotnie więcej za trunek o przyjemnym, ziołowym lub kwiatowym zapachu, że nie wspomnę o walorach smakowych. Jednak ubogiej Swawolnej Kompanii pozostaje chyba tylko tania, cuchnąca siwucha. A tu ciekawostka: jakkolwiek B. Baranowski zgadza się z Kuchowiczem, że moc prostej wódki w zasadzie nie przekraczała 35 %, to jednak uważa, że zdarzały się czasem „siwuchy znacznie silniejsze i moc ich dochodziła nawet do 45-55 %”.

Gorzałkę, ma się rozumieć, też chrzciono wodą, a żeby nie wydawała się za słaba, sztucznie przydawano jej ostrości. Dosypywanie pieprzu czy mrożenie w wódce wilczych jagód to jedna ze zdrowszych metod, bo dla dodania mocy potrafiiono dolewać i kwasu. Kuchowicz podaje, że był to nieraz kwas saletrowy, potrafiący rozpuszczać metale. Tak poprawiona wódka paliła w gardle, odurziała aż miło, no a potem powodowała potworne bóle głowy i żołądka. Chyba. O tym nic nie piszę, a sam jeszcze nie próbowałem.

Wino

Stanowiło trunek dość drogi, niedostępny dla ubogich, spożywany masowo na możnych dworach i w domach miejscich patrycjuszów, dość często w domostwach średniej szlachty i bogatszych mieszczan, tylko sporadycznie przez szaraków w rodzaju naszej Kompanii. Były wina białe i czer-

wone, ciężkie, lekkie i słodkie, o przeciętnej mocy ok. 10 % alkoholu. W XVI-XVII wieku najbardziej poszukiwane były wina węgierskie, a szczególnie tokaje. Wysoko ceniono również hiszpańskie petercymenty, małmazje, portugalskie madery, reńskie rieslingi i wina włoskie. Burgundy, szampany, bordeaux i inne tak dziś sławione wina francuskie zaczęły cieszyć się u nas estymą dopiero w stuleciu XVIII. Sprowadzano też wina z Mołdawii, Grecji, Austrii i innych krajów niemieckich, a były to raczej podlejsze, tańsze gatunki - w sam raz dla Swawolnej Kompanii.

Z winem była arcyciekawa sytuacja, bo mógłbym się założyć, że mało która Swawolna Kompania piła kiedykolwiek prawdziwe wino. Fałszowano je bowiem już za granicą. Zaprawiane sokiem, kredą, wapnem, farbami, siarką, ołowiem, a nawet arsenikiem wina masowo eksportowano m.in. do Polski jako przednie gatunki zagraniczne. Miejsco- wi oszuści poddawali je dalszym modyfikacjom, albo też sprowadzali olbrzymie ilości byle jakiego czeskiego cienkusa, którego przerabiali potem na „markowego” tokaja, reńskie czy małmazję. Bogaczy to nie dotyczyło - piwnice królewskie i magnackie zaopatrywali specjaliści wysłannicy, którzy przywozili najlepsze, oryginalne gatunki wprost od producenta. Natomiast średnia i drobna szlachta, kupująca po parę flaszek w mieście czy, nie daj Boże, od wiejskiego karczmarza, pijała osłodzoną miodem nędzną mieszankę wina, wody i np. soku brzoźowego, z dodatkiem mięty, cukru, pieprzu, mleka czy surowych jajek. Większość z nich w życiu nie kosztowała prawdziwego wina, to i jak mogli poznać się na oszustwie? Wino było słodkie, więc smakowało (o upodobaniach smakowych będzie w czerwcowym numerze, w rozdziale 2.2 *Biesiada - jadło*). Do tego odurzało szybciej niż piwo (skutkiem różnych trujących dodatków), więc czegoż jeszcze można było żądać? Zresztą, aby pokazać się przed gośćmi, niebogata szlachta świadomie kupowała najtańsze, słabe i niesmaczne gatunki, w dużych ilościach, aby tylko było wino, gdyż uchodziło ono za trunek bądź co bądź luksusowy.

I na tym koniec, żegnajcie, mili druhowie, na dwa długie miesiące. A na zakończenie sugestia mojej małżonki: nieśluszenie autorzy systemu zalecają na biesiady przednie węgierskie tokaje! Pijcie jabole, Panowie Gracze, to dużo lepiej oddaje realia systemu.

Bibliografia:

- Te trzy wyśmienite pozycje polecam wszystkim grającym w DP:
 Zbigniew Kuchowicz, Człowiek polskiego baroku. Łódź 1992
 Z. Kuchowicz, Obyczaje staropolskie XVII-XVIII w. Łódź 1975
 W. Łoziński, Życie polskie w dawnych wiekach. Kraków 1978
A ponadto:
 B. Baranowski, Ludzie gościńca w XVII-XVIII w. Łódź 1986
 B. Baranowski, O hultajach, wiedzmach i wszetecznicach. Łódź 1998
 Antoni Mączak, Życie codzienne w podróżach po Europie XVI i XVII wieku. Warszawa 1980
 Jerzy Topolski, red., Polska. Dzieje narodu, państwa i kultury. Tom II, Polska w czasach nowożytnych. Poznań 1994

Jurydyka - część miasta lub przedmieścia będąca prywatną własnością możnego pana, która częściowo lub zupełnie wyłączona była spod jurysdykcji miejskiej. Rozmiary jurydyk wahały się od pojedynczego domu do całej dzielnicy. Chronili się tam tzw. partacze, czyli niezrzeszeni rzemieślnicy i kupcy stanowiący konkurencję dla cechów miejskich, a także niewiasty publiczne, których nie mogła tu dosięgnąć władza magistratu. Z ochrony prostytucji i nieuczciwej konkurencji właściciel jurydyki naturalnie czerpał spore zyski.

Mości Panowie Bracia!!!

Szablę do boku mocniej przypasałwszy, czeladzi pospiesznie zaciągajcie, w strzelbę dobrą opatrzyście, także na zapas wiele się da kul w prochów kupcie, albowiem już się w sierpniu przed Wami roztoczą żyźne, ładne, szerokie, a przygód niezliczonych pełne...

Nowe Dzikie Pola

Czyżmy bowiem nie dosyć się głodno, chłodno w niebogato po gościńcach tulali, ziemi na własność tyle tylko mając, ile nam na żupanach kurzem osiadało? Veto, powiadam, koniec z poniewierką! Czas nam po temu, iżby na zasłużonych włościach per fas et per nefas sieść, bodaybyśmy szablą wyrąbać musieli co nam z dawna się należy!

Przeto na sierpień wszyscy ze strzelbą nabitą w pacholkami kilkoma dobrymi w gotowości stóycie, gdyż traktat zacny imprezowany będzie, z którego każdy łącno uzna jakimi sposobami do majątności dojść można; a będzie to panów Machłowskiego w Mochockiego wspólne dzieło.

Takoż w sierpniu uczoną rozprawę naprzecie, a to o dworu szlacheckiego budowaniu: jakim sposobem stawiany być ma, iżby mianu szlacheckiej siedziby uimny nie przynosił, a przy tym niespodzianemu zaizadowi godny opór dać pozwalal; co dla pożytku Waszych Mości przez i.m.p. Artura Cichonńskiego spisane.

Cóż na roli osiadłszy czynić można, tego nikomu nie łąa powtarzać, iednakowoż dla porządku to uczynię: a to ze złym sąsiadem turbacze; a to procesy wieloletnie; a to seymiki ziemskie; a to z chłostwem kłębny kłopoty; a to targi, iarmarki w generaliter gospodarzenie; a to flis zboża do Chłaniska; a to święta, kuligi, biesiady w życie sąsiedzkie wesołe... Multum tematów na liczne Biesiady, od chudopacholskiej Swawolney Kompaney cale odmiennych; o czym od sierpnia począwszy pisać się będziem.

Mim zaś się życiem osiadłym który znużyć zdoła, wnet pospolite ruszenie się zdarzy, albo na elekcyę wyprawa, albo żołnierze iacyś na stancyę przyjadą, albo Catarzy czy insze nieprzyjaciele koronne ziemie spustoszą; albo infamis groźny karczmę z dymem puści; albo możny magnat włości siłą zagarnie... w znow o głodzie, o chłodzie, z chudą sakwą w świat wyruszać przyjdzie.

Choćby też, co day Boże, żadne kłeski nie spadły, zawsze to czy w pielgrzymkę się udając, czy do chorągwi zaciągnąłwszy, czy cokolwiek inszego przedsięwziąłwszy, na gościńcu wrócić można. Wolna droga, Mości Panowie!

Póki co, ia Waszmościów w Nowe Dzikie Pola proszę. Chocia uprawne a luda wszystkiego pełne, tuszę, iż nie mniej dzikie się okażą, ku czemu wszelkich starań dołożę.

Marszałek konfederacyi gliwickiej
Michał Łukasz Mochocki
Starosta portalowy, bydgoski w gdański

Żywoty hultajskie,

przez j.m.p. Jacka Komudę

Kasztelana krakowskiego spisane



Pułkownik Lisowski

Wielkimi hultajami, swawolnikami, ale też żołnierzami nie znającymi trwogi byli w pierwszej połowie XVII wieku lisowczycy pochodzący z lekkich chorągwi jazdy stworzonych przez Aleksandra Józefa Lisowskiego w czasie wojen polsko-moskiewskich. Ludzie pana Lisowskiego byli zatem lekką jazdą słynącą z błyskawicznych zagonów, szybkich marszów, a także wielkiego okrucieństwa i bitności. Zasłużeni w czasie wojny w Wielkim Księstwie Moskiewskim, gdzie zdobyli i złupili wiele miast i wsi, wzięli później udział w wojnie trzydziestoletniej. To właśnie oni dokonali w 1619 roku pierwszej odsieczy wiedeńskiej, bowiem pod Humieniem rozbili wojska siedmiogrodzkie Gyorgy Rakoczego, a wówczas księżę siedmiogrodzki Bethlen Gabor odstąpić musiał od oblężenia Wiednia.

Lisowczycy budzili strach i trwogę, jak to zwykle bywało w XVII wieku, nie tylko u przeciwnika, lecz także wśród chłopów, mieszczan i szlachty w Rzeczypospolitej. W chorągwiach tej formacji służyło bowiem bardzo wielu infamistów i banitów, hultajów i pijanic, cieszących się zasłużenie złą sławą. Także sam twórca tej formacji, pułkownik Lisowski, był człowiekiem skazanym na banicję.

Pułkownik Aleksander Lisowski, twórca legendarnych lisowczyków, urodził się w Wielkim Księstwie Litewskim w 1575 lub 1580 roku. Lisowscy byli polską szlachtą, wywodzącą się z województwa chełmińskiego, w połowie XVI stulecia osiedli jednak na Litwie. Aleksander Lisowski miał ośmiu braci i trzy siostry. Nie mogąc zatem utrzymać się na lichej wioszczynie swego ojca, wstąpił do wojska. Początek wojskowych dziejów Lisowskiego przypada na rok 1601. Wówczas bowiem zaciągnął się do wojsk wołoskiego księcia Michała I, który walczył o zjednoczenie Mołdawii i Wołoszczyzny. Kiedy jednak Michał rozpoczął walkę z Rzeczpospolitą, Aleksander Lisowski przeszedł do wojsk hetmana Jana Zamojskiego; wiadomo, że walczył w chorągwi Jana Potockiego. Jednak gdy później przerzucono część wojska z Mołdawii do Inflant, gdzie Lisowski znalazł się pod komendą Jana Karola Chodkiewicza, bohater nasz znalazł się w chorągwi kozackiej Szczęsnego Niewiarowskiego. Wkrótce zresztą oddział ten przekształcono w husarzy, a Lisowski został nawet porucznikiem w swej rocie.

Aleksander Lisowski wkrótce przyczynił się do ogromnego zamętu i niesubordynacji. 19 grudnia 1604 roku nieopłacani żołnierze zawiązali bowiem konfederację, wy-

wiedzieli posuszeństwo hetmanowi i ruszyli w głąb kraju, pustosząc dobra szlacheckie i duchowne. „Umierałem z żalu, słysząc płacz, narzekanie i skwierk zewsząd dochodzący” - pisał Jan Karol Chodkiewicz o konfederatach. Według niego, głównym winowajcą tego stanu rzeczy był Aleksander Lisowski. „On konfederacji tej powodem, on proces jej czynił i w Litwę wprowadził, jego to teraz fabryka, że się rozeszli” - pisał hetman, domagając się też, aby „wszyscy na sejmie od Jego Królewskiej Mości srogo na gardle i uczciwymi karani byli”. I rzeczywiście, za występki popełnione w czasie konfederacji Lisowski skazany został w roku 1605 na banicję, choć nie wiadomo dotąd dokładnie, jaki sąd wydał nań wyrok w tej sprawie. Tak jak większość postaci umieszczonych na kartach tej książki, Lisowski zgoła nie sobie z tej banicji nie robił. Natychmiast zmienił jednak front i przystał do wroga Jana Karola Chodkiewicza - księcia Janusza Radziwiłła - i brał wraz z nim udział w rokoszu Zebrzydowskiego wymierzonym przeciwko królowi Zygmuntovi III Wazie. Gdy rokoszanie ponieśli klęskę pod Guzowem, Lisowski, który dowodził kozacką chorągwią księcia, schronił się w posiadłościach Radziwiłła. Jednak jako człowiek z natury niespokojny, ruszył wraz z zebrany naprędce oddziałem ochotników na wielką wyprawę po carską koronę dla Dymitra Samozwańca II.

Wojna domowa w Moskwie szalała już od 1604 roku. Gdy w wyniku spisku bojarów Szujskich zginął car Dymitr I, rzekomy syn Iwana Groźnego osadzony na Kremlu przez polskie oddziały, w 1607 roku w Starodubie pojawił się nowy Dymitr Samozwaniec, zwany drugim, choć podawał się on za uratowanego cudem Dymitra Samozwańca I. Natychmiast też wsparły go oddziały polskich i litewskich magnatów, w tym między innymi siły starosty uświackiego Jana Piotra Sapięhy, zaciągnięte wśród największych hultajów i rozbójników Rzeczypospolitej - zarówno byłych rokoszan, jak i konfederatów, między którymi nie zabrakło oczywiście Aleksandra Lisowskiego.

Lisowski przyszedł na pomoc rzekomemu carowi prowadząc chorągiew polskich Kozaków. Jednak szybko zaczęli przyłączać się doń Kozacy dońscy, moskiewscy dworianie i hultajstwo wszelakiej maści. Z tymi właśnie ludźmi Lisowski wyszedł w roku 1608 z obozu pod Orłem, rozbił pod Zarajskiem siły Iwana Chowańskiego i Zachara Lapunowa, zajął Michajłów. Następnie Lisowski zajął Kołomnę, a po-

tem, pomimo iż poniósł porażkę na Niedźwiedzim Brodzie w walce z oddziałami Iwana Kurakina, wrócił do obozu Samozwańca pod Moskwą w Tuszynie. Następnie Lisowski poszedł na pomoc Sapieży, który obległ świętą dla prawosławia Ławrę Troicko-Sergiejewską. Pułkownik miał pod swoimi rozkazami już około 6 tysięcy ludzi, w większości Kozaków i Moskwę.

Obleżenie Ławry Troicko-Sergiejewskiej było długie i męczące. Wbrew nadziejom Sapiehy potężnie ufortyfikowany klasztor oparł się siłom Samozwańca. 18 października 1608 roku, w czasie jednej z wycieczek moskiewskich, Lisowski został ranny w dłoń, na szczęście jednak niegroźnie. Wreszcie, gdy zaczęła się zima, Sapieha wysłał Lisowskiego na wielki pochód w głąb Moskwy. Pułkownik wysłał wraz z Erazmem Strawińskim pobił znaczny oddział moskiewski pod Daniłowem, zajął Kostromę i Galicz, złupił okolice Soligalicza. Następnie wrócił pod monaster, który wciąż nie chciał ulec siłom oblegających. Obydwie strony prześcigały się w okrucieństwie... Lisowski, przechwyciwszy raz transport prochów, które chciano wprowadzić do Ławry, rozkazał wyprowadzić za wały obozu dwudziestu kilku jeńców i stracić. W odpowiedzi obleżeni w monasterze Moskwićini wyprowadzili za mury kilkunastu schwytanych wcześniej Polaków i Litwinów i rozsiekali ich na oczach całego wojska.

Na wiosnę Lisowski znów dał poznać się jako doskonały dowódca lekkiej jazdy. W kwietniu 1609 roku wyruszył na Władymir i Jarosław. W czerwcu usiłował spacyfikować zbuntowaną Kostromę, a we wrześniu, wraz z Kozakami Dońskimi i Zaporoskimi poszedł na Rostów, Kostromę i Suzdal.

W roku 1610 w sprawie moskiewskie włączyła się Rzeczpospolita. Aleksander Lisowski przeszedł wówczas na stronę Zygmunta III Wazy i w dalszym ciągu siał postrach w Wielkim Księstwie Moskiewskim. Pułkownik wypuścił się teraz na północ, zajął Psków, gdzie przyjęto go z wielkimi honorami i bił się z Moskwą i Szwedami, którzy także włączyli się do wojny o tron carski. Lisowski pozyskał kilka oddziałów Anglików i Irlandczyków, z ich pomocą zajął teraz kilka zamków na pograniczu, osiadł wraz ze swoimi ludźmi w Zawołoczy, a za męstwo w bojach w roku 1611 sejm zdjął zeń wyrok banicji.

Lisowski zasłużył się teraz bardzo dla Rzeczypospolitej. Gdy nie opłacone wojsko zawiązało w roku 1612 konfederację w Rohaczewie i zawróciło do kraju pustosząc przy okazji wsie i miasteczka, pułkownik pozostał jednak na pograniczu dając odpór wojskom moskiewskim. 12 stycznia 1615 roku wydał uniwersał, wzywający wszystkich wyjętych spod prawa hultajów w Rzeczypospolitej aby stawili się pod jego rozkazami. Z zebranych w taki sposób wojskiem pociągnął w głąb Moskwy. Najpierw podszedł pod silnie umocniony Briańsk, nekając przeciwnika szybkimi wypadami. Nie mógł jednak myśleć o zdobyciu tak potężnej twierdzy. Wkrótce też pod miasto wyruszył książę Jurij Szachowski, na czele około 7 tysięcy ludzi, który miał rozbić Lisowskiego i uwolnić miasto od obleżenia. Lisowski zaskoczył go jednak pod Karaczewem i doszczętnie rozbił. Zarówno Szachowski, jak i wojewoda karaczewski Olizar Biezobrazow dostali się do niewoli.

Tym razem Moskwićini wysłali następną armię dla zniesienia Lisowskiego. Naprzeciw Lisowskiego wyruszył książę Dimitrij Pożarski, oswobodziciel Moskwy z rąk polskich,

uznawany za bohatera wojny przeciwko Polakom. Do spotkania doszło nad rzeką Orzeł. Pierwsze boje okazały się nieudane dla ludzi Lisowskiego. Idący w przedniej straży wojewoda carski Iwan Puszkina zepchnął bowiem polskie chorągwie do obozu i usiłował zdobyć go szturmem. Jednak Lisowskiemu udało się odeprzeć przeciwnika, zmieszać go i zmusić do ucieczki. Gdy nadeszły główne siły Pożarskiego, książę zamknął się w obozie i pomimo iż 4 września Lisowski wyprowadził swoje chorągwie w pole, Pożarski nie zdecydował się by uderzyć na Litwinów i Polaków. Lisowski oderwał się zatem od przeciwnika, poszedł na Bołchów, spalił Bielów i Lichwin, zajął Peremyszl. Jak pisali współcześni, przejście 170 kilometrów zajęło mu dwa dni i dwie noce. Później, Lisowski rozbił pod Rzewem znaczne siły moskiewskie. Następnie poszedł ku północy, zamierzając dojść do Oceanu Północnego, czyli do Morza Karskiego, nie wiadomo jednak, czy rzeczywiście tam doszedł.

Już wówczas ludzie pułkownika Lisowskiego budzili w Moskwie prawdziwą grozę. Ich dyscyplina i szybkość zaskakiwały przeciwników. Powiadano, że lisowczycy zabijali wszystkich rannych towarzyszy, którzy opóźniali marsz oddziałów.

Dopiero teraz Lisowski zdecydował się na powrót do kraju. Spod Hulecza, w którym, jak się wydaje, rozłożył się obozem, wyruszył do Romanowa i nad Wołgę. Następnie straszny pułkownik zbliżył się do Moskwy, podszedł pod Murom i Kasimów, rozesał na wszystkie strony podjazdy, pałac, grabiąc i mordując Moskwićinów. Później Lisowski ruszył ku granicom Rzeczypospolitej i rozłożył się na leżą na Siewierszczyźnie. Strach przed Lisowskim był tak wielki, że żaden oddział moskiewski nie śmiał niepokoić pułkownika w czasie jego powrotu.

Lisowski szybko udał się pod Smoleńsk i zaczął przygotowywać się do nowej wyprawy na Moskwę. Niestety, nie dane mu było powrócić na wojnę. Lisowski rozchorował się bowiem niespodziewanie i 11 października 1616 roku zmarł. Jego śmierć zaskoczyła nie tylko lisowczyków, ale także hetmana Jana Karola Chodkiewicza i samego króla. Jednak nieśmiertelna sława Lisowskiego przetrwała przez wieki.



Centrum Gier

PODRĘCZNIKI I DODATKI DO GIER FABULARNYCH

FIGURKI DO GIER BITEWNYCH FIRM

GAMES WORKSHOP ORAZ TARGET GAMES

GRY KARCJANE

KSIĄŻKI ORAZ CZASOPISMA

UL. KAZIMIERZA WIELKIEGO 27

WROCLAW

dyariusz przygody

Odwiedziny w piekle

przez *JMP Artura z Zabierzowa Machłowskiego herbu Awdaniec*
ku uciechu *Swawolnej Kompanii spisany*

Dyariusz ten jest przeznaczony praktycznie dla dowolnej Kompanii. Nie możesz jedynie, Starosto, pozwolić by udział w przygodzie brał charakternik lub ktoś, kto ma konszacht z piekłem. Ono to bowiem będzie miejscem, do którego Kompania się uda. Scenariusz jest raczej wesoły i ma na celu rozbawić towarzystwo.

Zagajenie

A było to Roku Pańskiego 16..., gdyście WP w przepastne bory Rusi Czerwonej zapadli. Ziemia ta słynie z wielu uroczysk, ponurych lasów i zagubionych mogił, z któ-

rych często w nocy wychodzą wszelakie upiry i wije, by napadać na ludzi i krew ich wypijać. Powiadają także, że natknąć często tu się można na diabły prowadzące do piekła dusze w jasyr wzięte, by tam im męki wieczne sprawiać. Jednakże Wy, dzielni Panowie Bracia, odwagę wielką w sercach macie, przeto wielkiej wiary w to nie dajecie. Przeto by przygody i sławy (a może i bogactwa) zdobyć, ruszyliście na trakt, by tam czego szukacie odnaleźć.

...anioł zwiastował...

Kompania jadąc traktem przez las raczy się miodzikiem i facecje sobie opowiada. Pora jest wczesna, bo za parę pacyrzy będą dopiero na „Anioł Pański” dzwonić. W końcu, gdy słońce wskaże południe, nagle w oczy BG uderzy wielka światłość. Zewsząd dobiegnie niebiańska muzyka i odgłos tysięcy trąb. Kompania usłyszy szum skrzydeł. Z niebios popłynie pieśń „Upadnij na kolana”. BG otworzą oczy i ujrzą pięknego anioła w złocistej karacenie, z wielkim płonącym mieczem. Nie wiadomo jak, Kompania nagle znajdzie się na kolanach. Postać pięknym anielskim głosem przemówi: „Jam jest Archanioł Michał, dowódca całego niebieskiego komuniku. Słuchajcie, co Wam rzeknę! Pójdziecie w las tą oto ścieżką. Spotkacie tam starego pustelnika Kryspina. On Was poprowadzi do wrót piekielnych. Pójdziecie tam i przyniesiecie księgę wielką w skórę potwora krokodilusem zwanego oprawną, która „Księga pokuszenia i charakternictwa” się zowie. Oną księgę oddacie ojcu Kryspinowi, który u wyjścia na Was czekać będzie. Za misję ową wielka



Wam zasługa w niebie policzona będzie. Jednakże strzeżcie się pokus, które w piekle są byście duszy swej nie stracili. Niechaj Was Bóg prowadzi”. Po tych słowach anioł odleci. Na ziemi pozostanie białe pióro z jego skrzydeł. Ten z BG, który najbardziej jest czujny, pierwszy je obaczy, a co z nim zrobi to jego już sprawa. Jako to misja święta, przeto spodziewam się, iż bez zwłoki Kompania ścieżką w poszukiwaniu ojca Kryspina się uda.

Pustelnia ojca Kryspina.

Pod wieczór Kompania wyjeżdża na małą polankę, na której

przy niedużym źródelku stoi chatka z gałęzi i liści. Przed nią stoi niski starzec z długą siwą brodą i wielkim nosem. Podpiera się grubym kosturem. Ubrany jest w stary, szary, postrzępiony habit. Gdy BG zblizną się, staruszek otworzy oczy i zawoła „Pochwalone imię Pańskie. Wieczera już gotowa. Siadajcie dzieciaczki, jedzcie i pijcie, bo jutro długa droga nas czeka”. Jadło nie jest zbyt wyszukane (jagody, maliny, suche grzyby i woda). Rano, tj. około 4 godziny ojciec Kryspin zbudzi PG na modlitwę. Gdyby Kompania spała dalej, on donośnym głosem zaintonuje „Kiedy ranne wstają zorze”. Po modlitwach jest czas na śniadanie i w drogę. Starzec cały czas będzie modlił się i śpiewał oraz opowiadał żywoty świętych. Ganił też będzie pokusy dawniejszego (tj. 80 lat temu) życia. W końcu pod wieczór przed oczyma Kompanii ukaże się wielka wapienna skała oraz trakt prowadzący do starej karczmy stojącej opodal. Dym unosi się z komina, a wiatr niesie zapach mięsiwa. Ojciec Kryspin zawoła z przerażeniem „Toż to dzisiaj piątek, dzień postu, a oni tam strawę mięsną szykują. Bóg ich pokara piorunem kulistym zaprawdę powiadam Wam”. Kompania z pewnością pokusi się, by sprawdzić, co to za grzesznik mięso piecze.

Karczma „Pod czarcią górą.”

Bo tak ów się przybytek nazywa, jest prowadzona przez starego Żyda Aarona Goldbluma. Sala jest dość mała, na środku stoi murowany piec z kominkiem. Wewnątrz jest dwóch pijanych zbójów śpiących pod ścianą oraz pięciu



chłopów, widać, że przyszli dopiero z pola, bo pod ścianą stoją narzędzia gospodarskie. Żyd zaprosi serdecznie do stołu i zaproponuje piwo i pieczone mięswo (ostatecznie znajdują się wędzone karasie). Posiłek jest przerywany głośnym rechotem chłopów i śpiewanymi przez nich dość sprośnymi piosnkami. Na ewentualne uwagi BG, chłopci będą odpowiadać hardo. W końcu, gdy BG postanowią nauczyć ich szacunku i porwą się do bitki, tamci złapią za narzędzia rolnicze i wyskoczą z cienia.

W tej chwili możesz, Starosto, wyjąć kosteczki, by sprawdzić opanowanie dzielnej SK. Bo oto oczom BG ukażą się owi chłopci w pełnej krasie. Mają czarne, potargane czupryny z długimi rogami, ostre języki oraz ogony, a w rękach trzymają widły!!! Jeśli lubisz cyferki to możesz użyć tych z charakterystyki chłopca zamieszczonej w podręczniku. Diabły są pijane więc łatwo będzie się można z nimi rozprawić. Zapał do walki czartom szybko przejdzie, więc po kilku ciosach padną na kolana i będą prosić łaski. Jeśli pogrozi im torturami od razu zaczną „śpiewać”. W skale jest brama piekielna, która jednak jest dobrze pilnowana. Oni wyszli na piwo przez dziurę w ziemi przy starej wierzbie, kilka kroków od karczmy. Księga, której BG szukają, jest w jednej z bibliotek czarta Pronobisa. Dobrym pomysłem będzie obcięcie rogów i ogonów czartom i przyprawienie sobie (do czapki i hajdawerów), by w piekle zbytnio nie odróżniać się od reszty. Gdy BG w końcu wyjdą z karczmy, ojciec Kryspin wystraszy się wielce (oczywiście jeżeli kompania „przyprawi” sobie rogi). Po wytłumaczeniu mu wszystkiego przyzna Kompanii rację - teraz trzeba wejść do PIEKŁA.

...trzeciego dnia zstąpił do piekieł, po drodze mu było...

- a) Stara wierzba jest niedaleko. Między korzeniami jest bardzo głęboka i stroma nora. Widać, że często jest używana (świadczą o tym odbite kopyta w ziemi. Wgłęb trza iść około godziny. W końcu dojdzie się do...
- b) Brama piekielna jest ukryta w krzakach rosnących przy skale. Pilnuje jej czterech czarcich strażników i jeden skryba zapisujący wejścia, wyjścia i stan tych, którzy do środka wchodzą. Aby przekonać skrybę, trzeba wymyślić coś oryginalnego...

W piekle ezuć siarką i gotującą się smołą. Zewsząd wydobywa się dym i wodna para. Jaskinie są duże i wysokie, oświetlane pochodniami i ogniskami, a czasami łojowymi

świecami. Wszędzie kręcą się diabły, czasem upiry i charakternicy, a nawet magowie i astrologowie. W różnych miejscach ustawione są narzędzia tortur i klatki. Zewsząd dobiegają jęki i krzyki bólu oraz prośby. W piekle dusze potępieńców mają postać materialną więc...

Jak poprowadzić dyariusz w piekle to Twoje zmartwienie, mości Starosto. „Księga pokuszenia i charakternictwa”, gdzie spisani są mieszkańcy Rzplitej, którzy zaprzęдали swą duszę diabłom, jest w skrytorium imienia „Judasza zaprzędańca”. Tam stary czart imieniem Makat wpisuje kolejno nazwisko i imię potępieńców. Trzeba mu odebrać księgę i wrócić z nią do ojca Kryspina. On ją odda komu trzeba.

Miejsca i osoby, które w piekle spotkać można.

Na koniec przedstawię Ci, Starosto, kilka pomysłów, którymi możesz urozmaicić pobyt Kompanii w piekle.

- a) Ojciec Dionizy dominikanin, który idzie na skróty (bo się bardzo śpieszy) na pielgrzymkę do Ziemi Świętej. Śpiewa wesołe nabożne pieśni oraz macha krucyfiksem i kadziłem, czasem używając kropidla,
- b) Samuel Barański h. Junosza, warchoł wielki, krzyczy „veto, nie pozwalam” oraz „nie rusz mnie chamie, szlachcicem jestem, za gorąca ta smoła, dajcie mi piwa” robiąc wielki tumult,
- c) wizytacja polskiego piekła przez posłańca od Lucypera - Hansa von Teufel. Robi się zamieszanie i panika. Czarty szybko starają się wytrzeźwieć i zrobić porządek,
- d) członek rodziny lub stary znajomy poznaje członka Kompanii. Krzycząc błaga o pomoc. Diabły odkrywając podstęp za wszelką cenę chcą pojmać BG,
- e) „Biblioteka dobrych chęci”. Jak widać po szyldzie tej biblioteki to nieprawda, że „Piekło dobrymi chęciami jest wybrukowane”. Owe „chęci” są spisane w grubych księgach. Można tam znaleźć wiele ciekawych informacji,
- f) „Zaułek fałszywej pobożności” - dość spory tłok. Najbardziej rzucają się w oczy rycerze w białych płaszczach z czarnym krzyżem. Nie brakuje też bab, zakonników, a nawet biskupów. Ledwo się przepchać można.

Koniec

Po wydostaniu się z piekła, Kompania spotka ojca Kryspina, który cierpliwie na nich czeka (bez względu na to kiedy wyszli na powierzchnię). Starzec podziękuje za księgę i odejdzie. Ichmościowie Panowie Bracia czują, że spełnili swój obowiązek wobec niebios.



Ezofem, Mości Panowie!

[FANFARY!!!] [FANFARY!!!] [FANFARY!!!]

Silentium z tymi trąby, bo vocis własnego nie słyszę, a rzecz niemałej wagi mam tu do oznajmienia. Oto jest bowiem victor prześwietnego konkursu na dziełówa pana Zagłoby opisanie:

Artur Machłowski, Starosta zabierzowski

[FANFARY!!!]

Milczec tam, dixi! Oto przed wami dzieła jm.p. Machłowskiego pars pierwsza, alias opowieść o pana Zagłoby pośmiertney chwale. Hic est res scripta znakomicie a przednich konceptów pełna, kto się nie zgadza, ten kiep. Tractatus właściwy, to jest pana Onufiego curriculum vitae cum commentationis, lada dzień na naszej internetowej paginie naydziecie. A że nawiedzić ją warto, za to słowem szlacheckim ręczę.

[FANF...]

Lisza!!! Jeszczem nie skończył! Rzec chciałem, iż jm.p. Machłowski szlachcic iest dowcipem y mentem niepospolitym obdarzon, co sami łatwo postrzeżecie, dyariusz iego autorstwa w tymże Portalu czytaiąc. W czerwcu zaśię non modo wtóry dyariusz pióra mości Machłowskiego będzie, sed etiam tractatus zacny, nad którym zgodnie pracowaliśmy pospółu, co na rozlicznych cnotach owego młodzieńca poznać mi się kazało. Boday by się tacy na kamieniu rodzili! Powiadam wam, Mości Panowie Bracia y zacne Ichmość Panie, iako to na Dzikich Polach szabla Machłowskiego siła dokazywać będzie.



*Michał Łukasz Mochocki
Starosta portalowy, bydgoski y gdański*

Z jasnego obłoku powoli wyłonił się starzec. Był mocno przygarbiony i wyraźnie utykał na prawą nogę. Nosił się po polsku w złocisty kontusz i srebrny żupan, a przy pasie miał podwieszoną przepięknej roboty karabelę. - Witam, witam Waszmości! - zawołał ktoś z oddali. - Nie mogłem się już doczekać. - Szlachcic podniósł głowę i zaczął rozglądać się wokoło. Przychodziło mu to z niemałym trudem. Jedno oko miał całkiem zakryte bielmem, drugie natomiast nie było już tak sprawne jak przed laty. - Verdo?! - zawołał. - Ej panie Zagłoba! Nie poznajesz mię Waszmość? - zaśmiał się nieznajomy. - W imię Ojca i Syna! Toż to Święty Piotr! Do niebam trafił? - A co się tak dziwisz Mości Panie? Na każdego przyjdzie jego pora. - powiedział klucznik niebieski. - Myślałeś pewnie Asan, że do piekła trafisz! - A gdzieżby! Nawet w młodych lecich księdzem zostać chciałem, do czego miałem i powołanie, bom człek spokojny i wstrzeżliwy, ale fortuna inaczej zrzadziła. Ależ prawda li to, że w niebie jestem? - Jeszcze nie. - zaśmiał się apostoł. - Zaraz dopiero bramę będę odmykał. Oj wielu krześcijan dziś przyjmę. Z wizyty Waszmości pojmuję, że bitwa już rozpoczę-

ta? - Oj i to jeszcze jak. Aż mię dziw bierze, że pierwszy tu jestem. Przecież wielu już rycerzy na placu boju spoczywa. Jakże to Ojciec Święty? - Ej panie Zagłoba. Całe chorągwie już popadały, ale w czyścću czekają. Sam się trochę dziwię, że Waszmość tu bez przeszkody nijakiej trafił. Przecie szlachcic byłeś wiary głębokiej, ale grzechów niemało masz na karku. - Zagłoba uśmiechnął się. - Siedźmy Święty Pietrze, bo mnie kości łupią. A miodu tu jakowegoś nie masz furtianie niebieski? Z wojny przecie idę i w gardle mnie suszy. - Ha! Prawdę powiadali, że Pan Zagłoba rad klimkiem rzuci. Ej frant z Ciebie Mości Panie. Pewnie, że mam miód. W niebie my niczego innego nie pijemy. Bo to wino z błota rośnie, piwo z ziemi brudnej a jeno miód pszczoły nam z nieba wykradają, by na ziemskim padole lżej się żyło. Siadźmy zatem. - spoczęli pod wielką bramą. Piotr Święty rozlał złoty trunek. - Wiedział Pan Bóg, dlaczego pszczoły stworzył. - Z ust mi to Waśc wyjąłeś! - zawołał furtianin. - Waszmość się herbem „Wczele” pieczętujesz? - a tak. - potwierdził szlachcic. - Pytam się o herb Waszej Mości bo mnie zawsze na śmiech zbiera gdy sobie przypomnę jakżeś ową

dziurę w czele zdobył. - Ej nie ma o czym języka strzepić. - odburknął szlachcic. - A jakże! Jest, i to jeszcze jak! Proszę Waści; opowiedz jakże to było bom tego nie widział. Rzadko na Ziemię spojrzę, bo pracy tu mam zatrzęsienie. - Kpem bym był, gdybym tak zacnej osobie odmówił. A także to było. Ojciec mój jak Święty Pietrze pamiętasz zwał się Teofil a matka Bonifacja. Miałem ja dwóch braci starszych: Marcjana i Wojciecha. Niestety gdym piąty czy szósty rok skończył na Ruś Czerwoną orda tatarska jak to często bywało, napadła. Wsie wszystkie popaliła, rodziciele i braci mi zabiła a mię związawszy z małym jasyrem na Krym poprowadziła. Tam mię na targu przedali. By zaś wziąć więcej za mnie złota na paluszek pierścienia ojca mego mi wcisnęli i powiadali kupcom, że syn hetmański. Tak one kupce dwa wozy szczeręgo złota za mnie dały (niechaj tu trupem padnę jeśli łgam) i dalej w głąb Turczach mię poprowadziły. Że zaś urody byłem wielkiej przeto na sułtański dwór trafiłem. Tam mię więzić poczeli by okup potem wziąć. Żony sułtana się mną opiekowały i świata za mną nie widziały. Sam sułtan jak własnego syna mnie miłował (bo jeno trzy córki miał a dwie najstarsze szpetne tak były, że w wieży całymi dniami zamknięte siedziały). Com chciał tom miał. Jak królewicza mnie traktowali. Nawet mi weneckiego nauczyciela sprowadzili, który to w łacinie mnie przysposabiał, rzymskich poetów nauczał a i o materyi świata wiele mówił. Także nabożnych pieśni i pacierzy mnie uczył bym z dala od świętych sakramentów nie zdziczał. Sułtan nie wzbraniał, bo choć kochał się we mnie to chytre to było bydlę i złota łaknęło za mój wykup. - No ale o dziurze owej miałeś Waszmość mówić. - Przeto mówię lecz wcześniej sprawę całą ab ovo muszę przedstawić. Otóż, gdym już lat nabrał, bożą wolę czuć począłem. Razu pewnego sułtan przed swe oblicze mnie wezwał. Wściekły był tak, że aż szaty rwał na sobie. Pytam tedy czego on chciał? A ten krzyczy, że mu córkę jedyną uwiódł (bo one dwie potwory w morzu kazał utopić), i że się z nią żenić będę i wiarę proroka przyjmował. Jam mu na to odpowiedział, że dziewczę bym wziął bo gładka bestyja, ale nie wezmę, bo tureckich bałwanów czcić nie zamierzam bom chrześcijanin. W furję wpadł psi syn i kłąć obelżywie zaczął. Brał co miał pod ręką, a to świeczniki, a to buławy i insze rzeczy i rzucał nimi gdzie popadnie. - I pociskiem jakowymś Waści w głowę trafił? - spytał zaciekawiony apostoł. - Po prawdzie to nie. - zaprzeczył Zagłoba. - Więc mów Waszeć jakże to w końcu było! - zawołał furtianin. - W końcu mnie pojмали janczarzy i na rozkaz sułtana do lochu zamknęli. Tam mnie torturom okrutnym poddawali, aż w końcu żywym ogniem oczy moje piec poczeli. Lat kilka w lochu siedziałem a sam nie wiem ile to było. - I dziurę ona wykułi zapewne? - Po prawdzie to nie. Zaraz jak to było powiem. Szczęściem całkiem nie oślepl, jeno bielmo na me oko zaszło a drugie mi oszczędzili, bo właśnie to myśleli, że całkiem oślepl. Siedziałem tak w lochu i podkop robiłem. Wiele czasu minęło ałem w końcu uciekł. Jednak serce me coś tknęło i się pod wieżę, w której za karę sułtankę zamknęli podeszłem. Przystanąłem i patrzę. Wtem widzę hen wysoko nade mną głowę sułtanki. Woła do mnie. Zagłoba kocham ja Cię sercem szczerem i przez te lata całe łzami rzewnymi Cię oplakuję. Ja do niej na to. Ja Ciebie też jeno z oddali. Wracam ja do ojczyzny i więcej mnie nie ujrysz. Abyś pamiętał masz pierścien mój złoty z szafirem. I ciepła mi głupia koza przez okno ony specyjał. A stałem ja ci pod skałą tak, że wysoko nade mną to było jak do szczytu

wieży maryjackiej w Krakowie, albo li wyżej. Złapał bym cuđenjeko gdyby nie słońce, które mię oślepiło. Jak owy pierścien nie gruchnie w czoło tak ja fik kozła. Aż się nogami zakryłem. -Ha! To ci historia. A łgałeś Waś innym, że to rozbójnicy w Galacie zrobili, znowu indziej, iż kuflem ci ona dziurę w Radomiu wybito! - A com miał mówić. Przecie w tajemnicy trzymać to musiałem bo mnie wstyd brał, iż pierworodny syn mój bez chrztu żył i umarł. - A jakże to? - zapytał święty. - No bo ze złości krew sułtana zalała gdym z lochu uciekł. Nie miał biedaczyna syna, że zaś wstyd mu było to wcześniej kazał wszystkich świadków zajęć wcześniejszych potruć. Zmyślił historję, iż syn to jest od Allacha na ziemię zesłany i, że on nowym sułtanem będzie. - Ej Panie Zagłoba. Wierzyć się nie chce! - Dalibóg Ojcu Świętemu bym łgał? - Łotr z Waszej Mości. Siła żeś Mości Panie na ziemskim padole nagrzeszył. - Prawda to Święty Pietrze, ale kto jest bez winy, niech pierwszy...! - Żebyś Acan wiedział ile razy ja to słyszałem. - zaśmiał się odzwierny. - No aleś niecnota, boś na banicyję skazany został i to za podły jeszcze postępek. - No a cóż robić miałem, kiedy na biesiadzie mnie z pierwszych miejsc rugowali i siadać z bosą szlachtą przy wejściu kazali bo miejsce potrzebne było posłom moskiewskim??? - No ale toż to niepolitycznie na stół wychodzić i goły zad wypinać krzycząc by go bojarzyny napuszone całowały. I to w obecności króla. - Ale przecie król cztery niedziele z tego theatrum śmiał się. Prawda jeno, że podpiał trochę, a i krew miałem gorącą bom ledwie lat trzydziestu był i figle mi po łbie jeszcze chodziły. - Panie Zagłoba! - zawołał Święty Ojciec. - Ale ty przecie i infamję miałeś na karku boś jednego Mazura zabił! - Gdzież zabił?!? Co też Święty Pietrze mówisz. Ów pijanica twierdził, że mnie przepije. Tom go na pojedynek wyzwał. Ej młody byłem bom ledwie lat chyba 60 skończył (a było to jeszcze przed Chmielnickim) i diabli mi za kołnierzem siedzieli. Piliśmy trzy dni, tak, że się całe województwo zjechało popatrzeć. Tedy trzeciego dnia ów wstaje (a Krzaklewski mu chyba było) i mówi mi „Panie Zagłoba! Z panem to się nikt równać nie może”. I padł bez ducha. Szlachta mi brawo bić poczęła a niejedni mi konie i pasy obiecywać zaczęli. Wtem wpada krewny owego capa wraz z podstarościm i pachotkami. Krzyczą, że na gorącym uczynku mię złapali. Okuli w kajdany i do wieży sprowadzili. Ściąć mię mieli, ałem zbiegł im i na Dzikich Polach się ukryłem, gdzie czasem ze znaczniejszymi Kozakami w komitywę wchodziłem i dwornych manier ich uczyłem. - Ale w końcu zdjęli tą kondemnatkę? Nieprawdaż? - Prawda to. Trzy miesiące nie minęły, jak po śmierci owego Krzaklewskiego sąsiad jego proces wytoczył z naganą szlachectwa tegoż pijanicy i wygrał go. Przeto zdjęto ze mnie wyrok i zamiast ukrywać się mogłem jeno główszczyznę zapłacić. - Ale gdyby nie to, to byś Waś Bohuna nie poznał no i Kurcewiczówny byś nie zratował i kompanii zacnej nie poznał i wielu zasług prześwieatnych Rzeczypospolitej byś nie oddał. - Prawda to, jako żywo! - potwierdził Pan Zagłoba. - No i tak prześwieatną śmiercią byś nie zginął. Oj będą chyba teraz pludraki wiedeńskie, pomniki Zagłobie budowali. - A co!? Podobała Ci się Święty Pietrze owa szarża?!? - Podobała. Setnie Waszmość Pan tego psiego syna Kara Mustafę o tę pustą głowę skrocił!



Adam Wieczorek

Mi-Gotanie w ciemności

Witajcie wyznawcy Wielkich Przedwiecznych w kolejnej odsłonie Mi-Gotania w Ciemności. W tej chwili zza oceanu dochodzą raczej ciche i nieśmiało odgłosy niezbyt wyteżonej pracy firmy Chaosium. Bo czy wyteżoną pracą można nazwać zaplanowane na czerwiec kolejne wydanie nieco poprawionej „Księgi Strażnika” lub wychodzącą właśnie spod maszyny drukarskiej zasłonę Strażnika Tajemnic? Zapewne nie. Nie podnosi też na duchu informacja na temat trzyczęściowego scenariusza, który można połączyć w kampanię. Tłumaczę sobie ten fakt jedynie tym, że chłopaki są po przeprowadzce i nie nad wszystkim jeszcze panują. Pagan Publishing razem ze swoją filią Armitage House nie próżnują i na lato zapowiada się całkiem ciekawy zestaw nowości. Z pewnością ucieszy wszystkich wydanie zbioru opowiadań Dark Theatres do Delt Green. Dość powiedzieć, że jedno z opowiadań, którego fragmenty zamieszczono na stronie PP, opisuje rajd na Innsmouth z punktu widzenia jednego z jego uczestników. Będzie też coś o Yuggoth, czyli Mi-Gosie w natarciu. Chłopaki zapowiadają, że podnieśli poziom od czasu Alien Intelligence więc będzie ciekawie. Druga ważna wiadomość to wznowienie The Unspeakable Oath. Przez ponad trzy lata panowała na tym polu cisza, aż wreszcie na rynku ma się pojawić numer 16/17. Z pewnością warto czekać gdyż będzie tego 128 stron upchanych po brzegi ciekawymi materiałami jak np. scenariusz dziejący się w Meksyku w roku 1916, opisy Bostonu z lat trzydziestych czy opisy tradycyjnego indiańskiego uzbrojenia. Ci, którzy śledzą losy Cthulhu Live wiedzą, że Chaosium przekazało pałeczkę Fantasy Flight Games, która to firma wydała drugą edycję tego podręcznika i szykuje już drugi dodatek. Pierwszy nazwany Shades of Grey opisywał kultury i ich zastosowanie w Cthulhu Live. Dodatkowo strona internetowa tego wydawnictwa wprost pęka od pomysłów do wykorzystania i zapewniam was, że nie tylko do LARP-ów. W Polsce też na razie cisza przed burzą, ale z tego co mówił Miłosz podczas „Konkretu” możemy się wreszcie spodziewać Polskich dodatków do naszego kochanego systemu. Cieszy też niesprawdzona jeszcze do końca informacja o powstaniu pierwszej grupy piszącej do Cthulhu. Czyżby szykowało się Polskie Pagan Publishing?

Pogoda za oknami nie nastraja raczej do prowadzenia czegośkolwiek, a już z pewnością nie pokręconego Cthulhu, ale w związku z panującą ostatnio pogodą macki wręcz same pchają się przed oczy. Można powiedzieć, że im dalej w las tym więcej Cthulhu. Dlaczego las? Och, moi drodzy, cóż za pytanie. Ostatnio wszędzie obowiązuje zakaz wstępu do lasu. Tłumaczy się to oficjalnie zbyt niską wilgotnością ściółki leśnej, ale prawda może być dużo bardziej przerażająca. Kto wie, czy gdzieś w gęstwinie jakaś grupa szalonych kultystów pod wodzą nawiedzonego kapłana, przywołuje Wielkiego Przedwiecznego Cthugę? Wyobraźcie sobie tylko, co ten potwór może zrobić wysuszonym na wiór lasom.

Ponieważ kiedy piszę te słowa na liście dyskusyjnej panuje już zapewne jakiś inny temat wspomnę tylko, że jeszcze niedawno trwały dyskusje na temat pochodzenia, związków rodzinnych itp. Istot z Głębin oraz próby znalezienia słynnych „Obcych” w realiach mitologii Cthulhu. Jeżeli chłopaki złożą to wszystko do kupy to kto wie, może być z tego ciekawa wkładka do segregatora. A skoro już przy wkładce jesteśmy chciałbym zwrócić waszą uwagę na nasz nowy projekt, którym jest dogłębne opisywanie jakiejś rasy lub bóstwa, dużo dokładniejsze niż podręcznikowe kilka linijek. Na pierwszy ogień rzuciliśmy Yithian. Generalnie mamy w planach wydanie specjalnego segregatora (z maczkami na okładce) gdzie będzie można składować skserowane opisy różnych istot. Podsyłajcie swoje typy, którą rasę mamy opisać jako kolejną. Tymczasem nie sposób nie zauważyć dodatku załączonego do Portalu, jego dokładny opis znajdziecie dalej. Jest to wynik wyteżonej pracy i miejmy nadzieję, że przyda wam się niejednokrotnie na sesjach.

Odnoszę wrażenie, że do Cthulhu w Polsce pisze (niech policzę) 8 (słownie osiem) osób. Czyżby wbrew szumnym wypowiedziom ten system nie był jednak tak popularny? Co się z wami dzieje? Muszę się przyznać, że po siedmiu latach grania w Cthulhu popadłem już w pewną rutynę i z chęcią ujrzałbym coś świeżego, jakieś nowe podejście do Cthulhu. Nie oszukujmy się potrzeba nam świeżej krwi, więc pióra w dłoń i do roboty.

Miłosz tymczasem nie próżnował i postawił mnie przed faktem dokonaniem, gdy na rynek wpadła edycja Cthulhu w twardej oprawie. Nie miałem jeszcze szans przekopać się przez cały podręcznik, ale mam nadzieję, że zapewnienia Miłosza o wprowadzeniu poprawek są prawdziwe. Nasz drogi wydawca zastanawia się też cały czas jaki dodatek (z repertuaru Chaosium) wydać po szykowanym już „Dniu Bestii”. Z tego też powodu pytał już o to użytkowników listy dyskusyjnej. Myślę, że każdy z nas ma swoje typy, dlatego też prosiłbym was o ich przesyłanie.

Ostatnio nie podałem sposobu zamawiania Arkham Courierera, który notabene niedługo doczeka się numeru drugiego. Niniejszym naprawiam ten błąd informując, że fanzin można zamówić pod adresem e-mail: gaja@cz.home.pl. A teraz coś na letnie wieczory. Wiem, że książka ta ukazała się już jakiś czas temu, ale muszę się przyznać, że nawet mnie udało się ją przeoczyć. Mówię mianowicie o „Resume z Potworami”, którego autorem jest William Browning Spencer. Jest to książka raczej lekka, łatwa i generalnie przyjemna. Historia człowieka, którego przez całe życie prześladowają Mity Cthulhu. Pomimo, że dziełko jest momentami bardzo nierówne polecam wam z całego serca, bo można się przy niej nieźle ubawić. Ostrzegam, znajomość mitologii Cthulhu wymagana!

A póki co pozdrawiam i życzę miłej zabawy przy lekturze działu ZC.

Adam Wieczorek
Michał Oracz
Ignacy Trzewiczek

głos

powszechny



Siłą rzeczy musieliście zauważyć Głos powszechny - dodatek załączony do Portalu. Gazeta jest stworzona z myślą o grze Zew Cthulhu. Artykuły można wykorzystać jako wprowadzenie do scenariuszy lub po prostu tło do normalnych scenariusz. Większość artykułów nie wymaga dodatkowego komentarza - MG sam zaprojektuje przygodę opartą na danym tekście. W kilku jednak przypadkach chcielibyśmy wskazać Wam „co autor miał na myśli” i zaproponować różne, czasami sprzeczne rozwiązania. Zaprezentowany poniżej materiał nie jest spójny i jest zdecydowanie przesycony mitami - sam wybierz interesujące cię elementy. Przejdźmy więc do rzeczy.



Morderstwo na cmentarzu

Pewnych wyjaśnień wymagają same okoliczności zdarzenia jak i tajemnicza grupa zwana True Belivers.

Cmentarz Żydowski na terenie Huty Częstochowskiej jest rzeczywiście słabo pilnowany i niesamowicie wręcz zapuszczony. Iza zwiędła ten cmentarz na podobnej zasadzie, jak większość młodych ludzi z Częstochowy, czyli przeszła przez płot i zapuściła się w zakamarki zarośniętego cmentarza. Pech chciał, że trafiła na ludzi, którzy odprawiali tam rytuał ku czci jakiegoś bóstwa (jakiego to już zależy od Strażnika).

Badaczy powinno zainteresować dlaczego zarząd Huty Częstochowa nie zgodził się na wpuszczenie na jej teren ekip remontowych - to dowód, że w całej sprawie kryje się coś więcej niż zwykłe zabawy małych dzieci. Może coś ich tam ściągnęło, a może coś szczególnego zdecydowało, że właśnie tam postanowili odprawić swój pseudo-rytuał.

Dociekliwi Badacze odkryją także, że w latach sześćdziesiątych w Hucie miał miejsce wypadek - podczas awarii jednego z bloków zginęło kilkunastu hutników. Ich rodziny natychmiast dostały wysokie odszkodowanie, a całą sprawę zatuszowano. Niewielu jednak wie, że śledztwo prowadzili funkcjonariusze Wydziału X - i to oni niedopuszcili do przecieku prasowego.

Akta sprawy sugerują, że na terenie Huty swoją siedzibę mają Latające Polipy (domysły oparte są na szalejących nocami pośród hal Huty strumieniach powietrza) - to one są odpowiedzialne za śmierć dziewczyny oraz wypadek sprzed niemal czterdziestu laty.

Gdy Badacze dowiedzą się, jak duże zagrożenie ukryte jest w Hucie - możesz powiedzieć im, że jakaś korporacja postanowiła zburzyć fabrykę, wyrównać teren i postawić na jej miejscu nowy dom handlowy. Podczas prac budowlanych mogą się wydarzyć zaskakujące rzeczy - czy Badacze spróbują zatrzymać budowę supermarketu?

Sama grupa True Belivers to po prostu zbiorowisko młodych ludzi poszukujących czegoś w życiu. Nie mają nic wspólnego z zabójstwem. Zauważyliście? Nie ma ghoulu!!



Płoną lasy

Strażnik (i Badacze) powinien zwrócić uwagę na wypowiedź zatrzymanego podpalacza. Ogień jest jego bóstwem, to wiadomy sygnał, że zaczyna działać jakaś organizacja, która przywołuje np. Ogniste Wampiry lub samego Pana Ognia - Cthughe.

Czujni Badacze powinni natychmiast ruszyć w zagrożone rejon i przeprowadzić dochodzenie. Oskarżony o podpalenia jest już na wolności - Badacze będą mogli z nim porozmawiać, choć trudno będzie go odnaleźć.

W końcu okaże się, że oskarżony nie ma absolutnie nic wspólnego z żadną organizacją, Badacze wpadną natomiast na trop innej grupy - w lasach śląska coś jest ukryte - podpalenia mają na celu zniszczenie zagrożenia.

Badacze staną przed trudnym wyborem - pomoc tajnej organizacji i chorni ich przed stróżami prawa, czy też stanąć po stronie nieświadomego społeczeństwa i starać się uniemożliwić kolejne podpalenia.

Dobrze przygotowany scenariusz może stać się prawdziwym wyzwaniem, walka z nieznanym, pośród płomieni, pośród dymu, wśród huku ognia, ryku syren strażackich i strug wody lejącej się z wiszących na niebie helikopterów.

Zaczadzeni, wykończeni bohaterowie, cudem odratowani przez strażaków, starający się przekazać im, by nie gasić pożaru, że w lasach czai się...



Wspólna akcja UOP i Policji

Pan major Grabowski jest jednym z niewielu ludzi w Polsce, którzy pracują dla zreformowanego i ciągle działającego (pod przykrywką GROM Wydziału Dziesiątego. Wbrew informacjom podanym w artykule, członkowie sekty nie zostali zatrzymani, ale rozstrzelani podczas akcji, w której udział wzięli wtajemniczeni funkcjonariusze jednostki GROM. Jeśli Badacze w jakiś sposób dowiedzą się o tym (np. od matki, jednego z rozstrzelanych) być może rozpoczną własne śledztwo mające na celu wyjaśnienie działań GROM'u. Korzystając z pomocy miejscowych oraz przesyłując osoby blisko związane z członkami sekty okaże się, że sprawa związana jest z Mitami.

Kolejne kroki w śledztwie doprowadzą Badaczy do wniosku, że na terenie bagien od kilku miesięcy składano ofiary ku czci Shubb Niggurath. Jeśli Badacze zdobędą dokładne informacje na temat tej istoty, dowiedzą się, że istnieje możliwość, że członkom sekty mogło udać się przywołać jej dzieci, lub inne istoty związane z Mitami. Tym samym jeśli Badacze mają w sobie dusze awanturników ruszą na bagna, by potwierdzić, lub rozproszyc swoje obawy. Ten krok spowoduje, że ich poczynaniami zainteresuje się GROM. Wynikiem tej sytuacji może być bardzo ciekawy finał scenariusza, w którym główne role zagrają Badacze, członkowie jednostki GROM. Dodajmy do tego bagna, złą pogodę oraz tajemnicę, która okaże się prawdą. Istoty z Mitów, które pojawiają się najbardziej nieoczekiwanym momencie.



Zmartwychwstały

W ciało Zenona wszedł przedstawiciel Wielkiej Rasy z Yith. Stąd też amnezja, czasowy brak funkcji życiowych i pojawienie się wtórnej osobowości.

Badacze, mający już pewne doświadczenie w badaniu Mitów. Jak wiecie Yithianie wybierają umysły tylko najwybitniejszych osób - wybór Zenona jest oczywistą, jedna z wielu pomyłek. Gdy Badacze dotrą na miejsce w domu Zenona będzie się znajdowała niemal gotowa machina złożona z luster - za jej pomocą Yithianin ma zamiar wrócić do swoich czasów.

Jak zareagują badacze? Ciekawym zakończeniem scenariusza może być pomoc istocie - to jeden z niewielu scenariuszy, w których Badacze będą współpracowali w istotą z Mitów. Jak zachowa się Yithańczyk? Czy Badaczom uda się osiąść choć rąbek jego wiedzy? Czy spotkają go, gdy ten ponownie przybędzie na ziemię? Gracze zdobyliby wtedy ciekawego sprzymierzeńca, który mógłby im w przyszłości pomóc wyjść cało z opresji.

Po opis Yithian odsyłamy do osobnego artykułu z tego numeru.



Krwiste befsztyki czyli Dom Rzeźników

Wiele takich artykułów możemy przeczytać w gazetach, prawda? Ten jednak różni się od jemu podobnych. W Domu Rzeźników (bo taką nazwę uzyskała wśród okolicznych mieszkańców kamienica mieszcząca sklep) naprawdę lała się prawdziwa ludzka krew - ściekała z wiszących kielbas, spływała ze ścian, cały dom krwawił... Zaś właściciel sklepu wiedział o tym więcej, niż twierdził oficjalnie. Znał przynajmniej część tajemnicy, lecz groza zamknęła w gardle wszelkie, choćby szczątkowe próby wyjaśnienia. Redaktorzy traktujący tą sprawę jako zwykłą ciekawostkę, mającą tylko ozdobić stronę jakiejś gazety, nie doszukali się nawet wcześniejszej historii związanej z domem - tajemniczej i niewyjaśnionej, samobójczej śmierci szalonego brata pana Włodzimierza.

Spokojne, słoneczne, letnie popołudnie, leniwie płynące po niebie chmury, złoty poblask nisko wiszącego już nad horyzontem słońca, padający na mijane stare kamienice. Łagodny wietrzyk towarzyszy Badaczom Tajemnic w drodze do Domu Rzeźników. Ulica Gorzecka to jedna z przecznicy drogi łączącej dwie większe dzielnice dużego miasta. Dom Rzeźników stoi zaraz przy ulicy, po której czasami przejeżdża jakiś samochód, wzbijając tumany kurzu. Jest to peryferyjna dzielnica między miastami, taka, gdzie stoją stare zakłady produkujące nikomu już niepotrzebne, przestarzałe towary, gdzie mieszczą się warsztaty skłone z porzecznych części wydobytych ze składowiska złomu, gdzie grupka zdegenerowanych ludzi mieszka w kilku rozlatujących się domach, brudne dzieciaki biegają jak dzikusy po zachwaszczonych ogródkach, bawiąc się znalezionej na poboczu drogi oponą. No i oczywiście nie może zabraknąć knajpy, choćby z jednym stolikiem i dwoma starymi krzesłami, oraz asortymentem pamiętającym lepsze czasy.

I w takim otoczeniu stoi jedna samotna kamienica: Dom Rzeźników. Zadziwiający budynek, przypominający miniaturowe więzienie. Dwupiętrowe ściany mieszkalne z czerwonej cegły otaczają niewielkie podwórko, na którym sklecono z drewna kilka komórek, najprawdopodobniej na jakieś graty. Na owe podwórko

prowadzi beczkowo sklepiona brama zdolna pomieścić ciężarówkę. Najdziwniejsze jednak jest to, że tak duży budynek jest prawie niezamieszany. Prawie, bowiem w jednym skrzydle kamienicy - frontowym, tym z bramą, mieści się sklep mięsny, zaś na piętrze mieszka ponura i mrukliwa rodzina właścicieli - Tasaków. Nie będę opisywał tej przykłej i licznej rodziny, bo to istny horror, wspomnę tylko o wyjątkowo nie pasującej do tego miejsca ślicznej córce pana W. - Alicji.

Pozostała część tego olbrzymiego domu jest pusta. Spustoszone mieszkania z wybitymi drzwiami, wybite okna, czasem zabite deskami, gdzieś pozostałości po wysiedlonych mieszkańcach - zniszczone ohydne łóżka, szafy, stare meble z jakimiś poniewierającymi się szpargalami, trzeszczące, spróchniałe i przywane schody, tajemnicze dziury prowadzące w mroczne otchłanie - zejścia do nieużywanych od kilkunastu lat piwnic... Jak to możliwe? Ano budynek dawno temu przeznaczono do rozbioru (tabliczki informujące o tym wiszą przy wejściach do pozostałych sieni), jednak z powodu jakiejś luki prawnej rodzina Tasaków do dziś nie ruszyła się z miejsca, i wyremontowawszy swoje skrzydło kamienicy, dalej prowadzi tutaj sklep, prawie nie przynoszący dochodów. Jednak na samo wspomnienie o przeprowadzce na twarzy pana W. odmaluje się zwierzęce przerażenie. Nigdy i za nic w świecie, jest bowiem z tym miejscem...bardzo związany. Z pełną świadomością nie podam w niniejszym artykule historii owego domu, nie obędę z tajemniczości tego, co może zapełnić się twoimi domysłami, twoimi pomysłami. Stań się na chwilę Lovecraftem... Historia, którą ci opowiadam, to tylko opis pewnego miejsca, tło dla twojej opowieści, szkielet pełen pustych miejsc, czekających na zapełnienie elementami twojego scenariusza.

Wyobraź sobie pełne napięcia godziny, gdy Badacze przeszkują pozostałą część domu, ostrożnie stawiają każdy krok na przegniłych drewnianych schodach i deskach podłogi, które uwielbiają pękać i zapadać się niespodzianie. Wyobraź sobie niezliczone tajemnicze szczeliny w starych ścianach, przez które można dostrzec pomieszczenia pozbawione jakichkolwiek drzwi, zamurwane, ukryte, ...umeblowane. Przeszukiwanie starych, zniszczonych mebli, pełnych spleśniałych zdjęć, zmurszałych pamiętek, szkatulek, starych lekarstw, zabawek, listów, śmieci. Każdy śmieć tchnie historią, opuszczeniem, przemijaniem, starością, zgnilizną... Zalane stęchlą wodą labirynty piwnic, ciągnące się w mroku w niezbadane czeluście... Piwniczne komnaty z porzeczymi furtkami, zagracone, zniszczone, a na wszystkim odcisnęło swe piętno coś bluźnierczego, koszmarnego, nienazwanego. Wyobraź sobie domowników, przerażonych na samą myśl o zejściu do owych piwnic, zaklinających w imię Boga, by tego zaniechać. Domownicy doprowadzeni do ostateczności, rozpaczni, a jednak nie mówiący NIC: żadnej historii domu, żadnej Mitologii Cthulhu, milczący do samego końca... W tym domu stało się coś strasznego, o czym wiedzą Tasakowie, a o czym nie pisną ani słowem, sparaliżowani kosmicznym strachem... Rozdarci między rozpaczliwą prośbą o pomoc a czymś, co każe im milczeć nieczym grób...

Chyba nie pozostaje nam nic innego, jak tylko opuścić ten przerażający ceglany dom, trawiony niepojętą zgnilizną od wewnątrz, sięgający mrocznymi korzeniami aż po same trzewia ziemi, opuścić zdegenerowane peryferia i wrócić do tętniącego życiem miasta, gdzie mieszkańcy, nieświadomi czającej się wokół nich grozy, śpią spokojnie, wierząc, że są panami swej cywilizacji, że tkwią w centrum wszechświata pod czujnym okiem Boga...



Tomasz „Yubi” Barański

Rotunda

materiał do gry ZC 1990

ilustracja: Joe Abracadabra

Rok 1979. Zima stulecia, paraliż komunikacji, puste półki w PSS Społem. Zaczyna się kryzys. Piętnasty lutego, godzina 12:37. Środek Warszawy. Potężny wybuch doprowadza budynek III oddziału PKO, popularną Rotundę do ruiny. Oficjalne wytłumaczenie: wybuch gazu.

Tylko że... budynek nie miał instalacji gazowej...

Bank został otwarty z wielką pompą 21 listopada 1966 roku. Kwiaty, przemówienia, I Sekretarz. Stanowił symbol postępu i nowoczesności PRL u lat sześćdziesiątych. Miał duże znaczenie, zarówno praktyczne, jak i propagandowe.

Co się stało w lutym 1979 roku? Dlaczego Rotunda wybuchnęła? Posłuchajmy świadków zdarzenia.

„W momencie, w którym wchodziłam do Rotundy już tam stała kobieta, w takim furtze, po prostu, jasnym. Coś na głowie miała ubrane. Jak ja wchodząc... to ona ucieka i mnie pchnęła raz, jeszcze raz; i dalej wchodzę. Ona: „Uciekaj!” A ja mówię... na nią tak się patrzę, mówię: „Dlaczego mam uciekać?” Jeszcze kilka razy... Ona mówi: „Uciekasz czy nie?” mówiła w programie telewizyjnym Barbara Ratyńska. Oczywiście program został zrealizowany i nadany dopiero w naszych czasach. W PRLu informacja była towarem deficytowym.

Jak wyglądał sam wybuch? Mówi Zofia Suchowa, pracowniczka banku. *„Takie się ma uczucie właśnie jakby coś człowieka uniosło w górę i opuściło na moment. I nagle zrobiła się ciemność, pewnie ciemność, poczułyśmy się te osoby, no, wokół mnie, które tu, trudno powiedzieć kto został, ale... Brakowało powietrza, wie pan, bo tu wszystko się spało, ten pył z tego betonu...”* Zeznanie o ciemności

powtarza się w wielu zeznaniach. Padają także sformułowania dotyczące huk: przytępiony, matowy... świadkowie, jak również fotoreporterzy, którzy „przypadkowo” znaleźli się na miejscu zgodnie stwierdzili, że wewnątrz budynku uformował się lej.

Spójrzmy jednak na zdarzenie nieco chłodniejszym okiem obserwatora. Sam budynek Rotundy przedstawiał się żałośnie. Ruina. W okolicznych budynkach wyleciały prawie wszystkie szyby. Szkło, spadając z wysokości, raniło i zabijało przechodniów. Doliczono się 49 zabitych i 135 rannych.

Jednak oficjalne komunikaty nie uwzględniły jeszcze dwóch ciał: jedna z pracownic banku była w dziewiątym miesiącu ciąży. Zginęła na miejscu wraz z nienarodzonym dzieckiem. Klientka banku, również w błogosławionym stanie, pod wpływem szoku zaczęła rodzić. Umarła przy porodzie. Jej dziecko nie doczekało następnego ranka. Tak więc liczba ofiar wzrosła do 51.

Siedem minut po eksplozji na miejscu zjawiała się pierwsza karetka pogotowia. Po błyskawicznej ocenie sytuacji postawiono na nogi całą służbę zdrowia Warszawy. Przyjeżdżały ambulanse Pogotowia Ratunkowego, szpitalne, kolejowe. Pierwszego tylko dnia 2000 warszawiaków honorowo oddało krew. Dziedzinec jednego ze szpitali, do którego trafiła większość rannych, wyglądał *„jakby był przygotowany do filmu wojennego, gdzie ludzie walczą ze sobą i jest nadmiar czerwonej farby wylanej na śnieg”*. Koszmar.

Budynek wkrótce zostaje otoczony kordonem Milicji Obywatelskiej. Wszędzie walają się kawałki gruzu, szkła, instalacji. Pieniądze, książeczki oszczędnościowe. Fragmenty ludzkiego ciała. Krew.

Wkrótce oficjalne media podały do wiadomości, iż „20 placówek naukowych z Warszawy, Krakowa, Gdańska i Śląska prowadzi szczegółowe badania”. Co ustalono w wyniku „wielowatkowego i międzywydziałowego śledztwa”?



1. Gazownia oświadczyła, że gaz jest bezwonny, dlatego też dodaje się do niego specjalny środek — tzw. nawaniacz.

2. Nawaniacz może się skroplić, a przechodząc przez 30-40-to metrową warstwę ziemi może się odfiltrować.

3. Gaz przedostawał się do podziemi Rotundy (a dokładnie rzecz biorąc do pomieszczenia archiwum o pojemności około 500 m³) poprzez tunel z przewodami telekomunikacyjnymi.

4. Wybuch nie był spowodowany żadnym środkiem stałym, gdyż w takim przypadku zawsze zostają resztki nie prze-reagowanego materiału.

5. Eksperci z WAT odkryli przyczynę pęknięcia zaworu. Otóż jeden z robotników pracujących przy instalacji gazociągu nie mógł wymanewrować kluczem francuskim w wąskim wykopie, wobec czego zrobił sobie dźwignię i z góry dokręcał zawór. Przestał, kiedy usłyszał, że coś chrupnęło.

Władze zamknęły sprawę z powodu nie stwierdzenia czynu przestępnego. Trybuna Ludu z dnia 9 kwietnia 1979 roku donosi: „Wylączną przyczyną katastrofy był przestrzenny wybuch gazu sieciowego (ziemnego), który wydobywał się z pękniętego na odcinku 77 cm żeliwnego zaworu (...) Pęknięcie zaworu nastąpiło w wyniku tzw. skurczu termicznego metalowych przewodów, wywołanymi niskimi temperaturami, jakie panowały ostatniej zimy i ruchów gruntów, spowodowanych funkcjonowaniem ciągów komunikacyjnych.”

Tyle oficjalna propaganda. Jednak niejasności wobec całej sprawy rodzą szereg pytań.

1. Gazociąg przeniesiono na drugą stronę Alei Jerozolimskich. Mimo to co miesiąc przed 10 lat pojawiają się w Rotundzie pracownicy gazowni, aby upewnić się, czy w podziemiach banku nie gromadzi się gaz.

2. Dlaczego nie uwzględniono zeznań p. Barbary Ratyńskiej, mimo, iż wiadomo, że była przesłuchiwana przez Milicję? Co więcej - po kwietniowym komunikacie odwiedził ją nieumundurowany funkcjonariusz MO i jasno wyłożył sytuację: albo będzie milczeć o wypadkach w Rotundzie, albo pójdzie siedzieć. Pani Ratyńska twierdzi, że jej telefon był później na podsłuchu.

3. Dlaczego nie uwzględniono faktów zebranych przez WAT, dotyczących pierwotnego uszkodzenia zaworu przez montującego go robotnika?

4. Powyższe pytanie implikuje kolejne - dlaczego nie zbadano sprawy zaniedbań - niesprawna wentylacja archiwum, nieszczęsny tunel telekomunikacyjny?

5. Lekarzom badającym ciała ofiar eksplozji nie udzielono żadnych informacji co do czynności podjętych na miejscu katastrofy ani też wyników ekspertyz prowadzonych dodatkowo w Zakładzie Medycyny Sądowej UW. Nie można też z całą pewnością stwierdzić, czy przebadane ciała na prawdę pochodziły z Rotundy...

6. Rodzi wątpliwości kwestia przefiltrowania gazu przez grubą warstwę ziemi. Przecież przewodów gazowych nie kładzie się tak głęboko! Co najwyżej kilka metrów? Gdzie więc 30-40 metrów ziemi, potrzebne do odseparowania nawaniacza od gazu?

7. A jeśli nawet gazociąg w okolicach Rotundy przebiegał tak głęboko, to skąd „skurcz termiczny”? Przecież na takiej głębokości panuje stała temperatura niezależna od temperatury na powierzchni. Już na głębokości 1 metra wody gruntowe nie zamarzają.

Prawda może kryć się o wiele głębiej. Nie jest już jednak tajemnicą istnienie Wydziału Dziesiątego, specjalnej komórki zajmującej się badaniem rzeczy, o których nie śniło się filozofom. Istot i światów, które śnią się tylko szalonym artystom i zaprzędających swe dusze desperatom. Katastrofalnym w skutkach błędem jest myślenie, że to nas nie dotyczy, że stwory Mitów istnieją gdzieś daleko, w mrocznych lasach Nowej Anglii, w wilgotnej dżungli Amazonii, w lodowych pustkowiach Himalajów. Groza może czaić się w każdym kącie, w każdej znajomej piwnicy, w każdym lesie...

Co mogło zdarzyć się 15 lutego 1979 w samym centrum Warszawy? Być może zniszczenie Rotundy, a tym samym śmierć dziesiątek niewinnych ofiar, było jedyną drogą uchronienia stolicy od losu po stokroć gorszego? Wiadomo, że pracownicy Wydziału X, oficjalnie rozwiązanego, nie zawsze się godzą z tą decyzją zwierzchników. Czasem na własną rękę, bez wsparcia potężnej maszyny, jaką był ZSRR, stawiają czoła grozie, która nie powinna ujrzeć światła dziennego.

Eksperci z WAT twierdzili, że ponad wszelką wątpliwość w Rotundzie wybuchł gaz. Zgromadzone dowody stawiają pod znakiem zapytania możliwość przedostania się gazu do podziemi banku. Czy te dwa stwierdzenia stoją w sprzeczności? Wystarczy wspomnieć, że bluźnierczy Tulzscha może przybierać formę gazową i manifestować się w postaci eksplozji. Dodatkowo w różnych źródłach powtarza się informacja, iż wszelkie kulty z nim związane szczególnie upodobały sobie wszelkie podziemia i piwnice.

Nigdy już nie dowiemy się, co stało się owego pamiętne-go dnia w archiwum banku PKO. Większość z tego, co się tam znajdowało, uległo całkowitemu zniszczeniu. Dlaczego jednak ranny człowiek wychodzący z ruin Rotundy wprost w objęcia kręcących się wszędzie lekarzy, ma dłoń kurczowo zaciśniętą (co wyraźnie widać na materiale zdjęciowym TVP) na amulecie, o kształcie do złudzenia przypominającym znany w pewnych kręgach Żółty Znak?

a

Gracze pilnie potrzebują pewnej, dość rzadkiej książki. Niestety żadna biblioteka, czy też księgarnia nie ma jej na swoich półkach. W tym momencie MG podsuwa im informacje na temat specjalistycznej biblioteki, która, mimo że została zamknięta, powinna mieć to, czego gracze szukają. Dlaczego została zamknięta? Za mała dotacja i za mało klientów. Historia o samobójczej śmierci jej pracownika, dla którego owo miejsce było wszystkim, doda tylko sprawie pikanterii. Gdzie jest haczyk? Już piszę... Jako że oficjalnie drzwi biblioteki są zamknięte, gracze będą tam musieli wejść nielegalnie. Małe rozbite okno do piwnicy, późnym wieczorem powinno rozwiązać sprawę. Próbuje znaleźć drogę prowadzącą do sali z książkami, natrafia na dosyć dziwaczne drzwi. Dopiero przechodząc przez nie, uświadamia sobie, że wyglądają, jak okładka jakiejś książki. Za późno. Są już w środku. W świecie tysiąca historii i miliona słów. W książkach. Aby wydostać się na zewnątrz będą musieli pokonać wiele opowieści. Niektóre z nich być może czytali. To dobrze. Będą przynajmniej wiedzieli, że słowa „Ściąć ich! Ściąć ich wszystkich!!!” wykrzywane przez Królową Kier, nie oznaczają żartów ani zabawy. Jak będą się przenosić pomiędzy utworami? Może pomogą głównemu bohaterowi powieści, może wykonają jakieś zadanie (dobięgną do początku lub zakończenia książki) albo przypomną sobie tytuł (a to nie jest takie łatwe jak się wydaje). Zdarzyć się może, że trafią na kogoś, tak jak oni uwięzionego w tej serii opowieści. Spotkana osoba równie dobrze może być przyjacielem jak i magiem-kultystą uwięzionym przez swoją pomyłkę. Osobą szukającą postaci z prawdziwego świata, dzięki krwi których będzie mogła przeprowadzić rytuał otwierający wyjście. Co stworzyło ową okładkę-drzwi? Być może pasja i uczucie jakim obdarzył to miejsce zmarły z własnej ręki pracownik?

joe abracadabra

Adam Wieczorek

Wielka Rasa z Yith,

Yithianami również zwana

materiał do gry ZC

ilustracje: Michał Oracz

HISTORIA

Zwą ich też Wielkimi Podróżnikami lub władcami Czasu i Przestrzeni. Nikt tak naprawdę nie wie kiedy przybyli na naszą planetę, ani kiedy ją opuszczą. Z mych dokumentów jasno wynika, że przybyli tutaj po straszliwej katastrofie jaka miała miejsce na ich rodzimej planecie, od której imienia są zresztą nazwani. Na szczęście dla Yithian już wtedy posiadali jeden ze swych najbardziej strzeżonych sekretów, podróży przez czas i przestrzeń i wymiany umysłów z innymi istotami. Tak oto przybyli na ziemię kiedy ich rodzima planeta stała się pustą, czerniejącą skorupą. Nie obyło się jednak bez ofiar. Stały się nimi mieszkające na naszej planecie stożkowate istoty, które zostały wybrane na ciała dla migrujących Yithian. Umysły stożkowatych istot zostały skazane przez Wielką rasę na powolną i samotną śmierć na wymierającym świecie.

Niefortunnie dla Yithian okazało się, że stożkowate istoty przez lata były niewolnikami Latających Polipów. Tak więc zaraz po „przeprowadzce” zostały zmuszone do ciężkiej walki. Czynnikiem, który przeważał szalę zwycięstwa na rzecz Wielkiej Rasy stały się Miotacze Piorunów. To właśnie ten wynalazek pomógł zepchnąć Latające Polipy z ich bazaltowych miast do więzień w głębi ziemi. Niepowstrzymane już przez nikogo istoty rozpoczęły budowę swej własnej cywilizacji.

Największym znanym miastem tych istot jest Pnakotos, zbudowane na terenie, który kiedyś miał się stać naszą Australią. Cele Yithian były jednoznaczne - Wiedza. Poprzez setki lat wysyłali swe umysły zarówno w przeszłość jak i w przyszłość dzięki czemu przewidzieli powrót Polipów i w chwili gdy to nastąpiło



przenieśli swe umysły do ciał żuków, które będą zamieszkiwać ziemię na długo po człowieku.

W czasie ich historii nie raz dochodziło do konfliktów pomiędzy Wielką Rasą a innymi zamieszkującymi ziemię. Jednak zawsze konflikty te kończyły się szybko gdyż były zbyt wyczerpujące dla walczących stron.

Moje zapiski mówią, że kiedy ziemia doczeka się swego kresu odejdą stąd tak jak uczyniły to podczas zagłady ich macierzystej planety.

BIOLOGIA

W chwili obecnej Yithianie są niczym więcej jak istotami eterycznymi. Zamieszkują w gruncie rzeczy obce im ciała i w chwili gdy te staną się bezużyteczne mogą je porzucić. Wydawać się może, że nawet w obcym ciele zachowują część telepatycznych i mentalnych możliwości.

Ponieważ moje zapiski mówią najwięcej o ciałach stożkowatych istot na nich też skupię całą uwagę opisując biologię tych niezwykłych istot.

Ciała, które zamieszkiwali uciekinierzy z Yith wykazywały po części cechy zwierzęce jak i roślinne. Ich wysokość dochodziła do trzech metrów i tejże szerokości u podstawy ciała. Z uzyskanych informacji wiem, że powierzchnia ich ciał była opalizująca. Ciało zmniejszało się stożkowato wraz ze wzrostem, aż do wierzchołka, z którego wyrastały pół-elastyczne odnóża. Każde z nich mogło się rozciągnąć na długość trzech metrów. Kiedy nie były używane miały zwykle około półtora metra i zwisały luźno na ciele.

Dwa z odnóży zakończone były pazurami przeznaczonymi do chwytania i podnoszenia. Z tego co wiemy nie wykazywały szczególnej zręczności. Trzecie



odnoże zakończone było czymś w rodzaju czterech trąbek, przez które istoty przyjmowały pożywienie. Czwarte odnoże zawierało zestaw zmysłów. Na końcu tego odnoża znajdowała się okrągła narośl zawierająca trzy oczy. Dookoła tej specyficznej głowy rozpościerały się cztery kwiatowe wręcz płaszczyzny zapewniające istocie zmysł słuchu. Poniżej głowy znajdowało się osiem zielonych macek. Były one używane przez istoty przy pracach wymagających większej precyzji.

TECHNOLOGIA

Nie oszukujmy się, to właśnie technologia uczyniła z Wielkiej Rasy panów czasu i przestrzeni. Co ciekawe, z niewiadomych powodów okrutne Ogary z Tyndalos nie wydają się być zainteresowane tymi podróznikami czasu.

Potrafia bez problemów dostosować się do każdego warunków i wynaleźć na nie techniczne rozwiązanie. Najlepszym przykładem jest Miotacz Piorunów użyty w walce z Latającymi Polipami.

Ponieważ doskonale znają się na fizjologii są w stanie zbudować maszyny wpływające na każdy aspekt ciała lub umysłu. Są jedyną rasą (poza ludźmi rzecz jasna), która używała energii atomowej do poruszania swych jeżdżących i latających pojazdów. Ich miasta były połączone sieciami autotrad, po których bezustannie krążyły maszyny. Same miasta, zbudowane z kamienia i betonu, wyrastały pośród bujnych ogrodów. Pośród olbrzymich wieżowców wyrastały przastare, bazaltowe, pozbawione okien budowle. Były to pozostałości po rasie Latających Polipów. W wielu miejscach w miastach Yithian znajdowały się tajemnicze kłapy prowadzące w głąb ziemi, które dla mieszkańców były źródłem ciągłego strachu. Niestety Yithianom nie udało im się pokonać entropii, ale ich maszyny są w stanie wykorzystać nawet najmniejszą ilość energii i sprawnie funkcjonować. Choć wydaje się, że ich mechanizmy są toporne i duże, potrafią budować maszyny na poziomie nanotechnologii.

SPOŁECZEŃSTWO

Najkrócej możnaby to sprecyzować jako socjalizm intelektualistów. Dla Wielkiej Rasy inteligencja jest głównym kryterium od jakiego zależy migracja danego osobnika w czasie. W efekcie takich działań społeczeństwo Yithian składa się prawie wyłącznie z naukowców i filozofów. Oczywiście Yithianie posiadają imiona gdyż w tak rozbudowanym społeczeństwie była to konieczność. Jedyne znane nam imię Yithianina brzmi Kakakatak, pod warunkiem, że prawidłowo zinterpretowano dźwięki przez niego wydawane. Zrozumiałe jest, że tak rozwinięta cywilizacja posiadała pismo. Zapisywano praktycznie wszystko. Dla współczesnych nam odkrywców ich pismo wydać się może mieszanką niezrozumiałych symboli matematycznych schematów. Cała ich wiedza była przechowywana w potężnych jak dla nas woluminach i cylindrycznych zwojach. Nie ma dla nich przeszkód, aby zebrać się razem i rozpatrzyć jakiś konkretny problem. Ponieważ jest to społeczeństwo żyjące w socjalizmie każde osiągnięcie jest dostępne dla innych.

PODRÓŻE W CZASIE

Ponieważ nie udało się Yithianom ingerować w przeszłość mogą tam tylko przebywać w formie astralnej jako obserwatorzy. Natomiast przyszłość jest dla nich całkowicie



otwarta. Stąd też częste wizyty Yithian w ciałach ludzi. Zwykle podróż odbywa się w ten sposób, że umysł wysyłany jest do konkretnego kawałka czasu, gdzie poprzez analizę zachowania wybiera godnego nosiciela. W chwili gdy wstępuje w ciało nosiciela umysł tej istoty jest wysyłany w czasie do ciała Yithianina. Ciało naukowca jest najczęściej dobrze strzeżone do czasu gdy przybyły umysł się nie zaaklimatyzuje bądź nie okaże przydatnym. Zwykle taka wymiana trwa około pięciu ziemskich lat. Po zakończeniu tego okresu Yithianin ma już najczęściej wszystkie potrzebne mu informacje i buduje maszynę (jej struktura jest dla nas tajemnicą niemniej wiemy, że wykorzystuje ona pewne efekty związane z zastosowaniem luster) umożliwiającą mu powrót. Wtedy też wymazuje się pamięć ofiary i następnie odsyła ją do własnego ciała. Zdaża się jednak, że następuje pomyłka przy doborze nowego ciała. Wtedy wymiana trwa wyjątkowo krótko. Umysły ludzi mieszkujących czasowo ciało wysłanego w przyszłość naukowca były wykorzystywane do spisywania znanej mu historii, psychologii i języka.

Najsłynniejszym porwanym przez Yithian umysłem był ten należący do profesora Nathaniela Wingatea Peaslee z Uniwersytetu Miskatonic. Sprawa była dość głośna za sprawą periodyków psychologicznych opisujących nagłą zmianę osobowości profesora i późniejszą pięcioletnią amnezję.

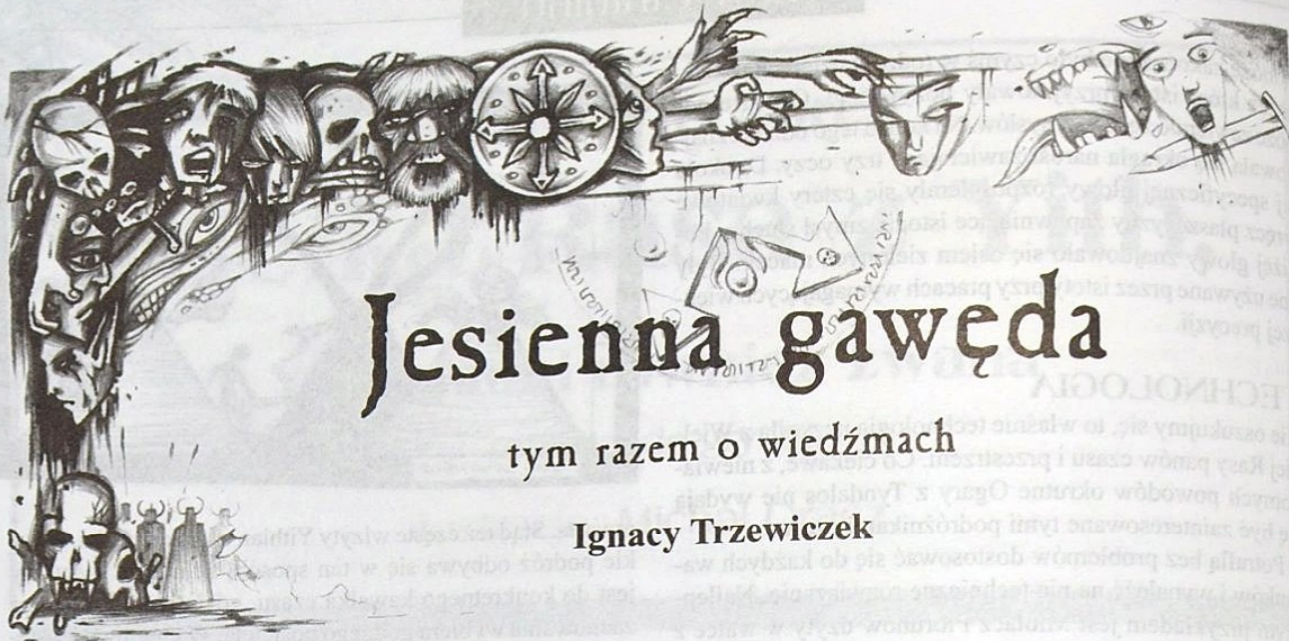
KULTY

Wielka Rasa ma w obecnych czasach małą, ale wyjątkowo skuteczną grupę wyznawców. Ci kultysty znajdują ciała, które mogą być zamieszkałe przez podróżującego przez czas Yithianina, chronią i wspomagają jego działania podczas pobytu w naszych czasach. Walczą też często z wyznawcami Hastura, który jest zażartym wrogiem Wielkiej Rasy.



MG przed sesją wypożycza kilka książek. W każdej z nich podkreśla odpowiednie wyrazy, które tworzyć będą całość słownej układanki. Na ostatniej stronie (albo jakiegokolwiek innej) zapisuje tytuł książki i numer strony prowadzący do kolejnego słowa. Teraz wystarczy tylko podać namiary na książkę rozpoczynającą „Jańcuszek”..., a gracze niech wypożyczają i szukają kolejnych książek. Zabawa może się troszkę ciągnąć. Istnieją limity wypożyczeń, zdarzyć się może nawet, iż właściwa pozycja została wypożyczona komuś innemu. Jestem jednak pewien, że gracze dadzą z siebie wszystko jeśli ustalisz ograniczenie czasowe i ewentualne konsekwencje wpływające z braku odnalezienia całości.

joe abracadabra



Jesienna gawęda

tym razem o wiedźmach

Ignacy Trzewiczek

Witam wszystkich w kolejnej odsłonie gawędy. To już nasze siódme spotkanie, będzie zatem ma gicznie, będą symbole i znaki...

Pamiętacie Saxendorf? Tak, napisałem go jako uzupełnienie niniejszej Jesiennej, z pewnych powodów przygoda ukazała się w innym numerze. Z drugiej strony, teraz znają go zarówno gracze jak i MG - to dobrze, możemy oprzeć nasze rozważania na tej właśnie przygodzie. Przyglądając się osadzie strasznej, przerażającej... niezwyklej...

Czy Saxendorf było niezwykłą wioską? Nie jestem tego pewien. W Starym Świecie nie ma telewizji, nie ma gazet, nie ma radia i dostępu do informacji. Nie ma powszechnych szkół, edukacja opiera się na przekazie słownym, z ojca na syna... W położonych pośród ciemnych lasów wsiach, w ukrytych wysoko w górach, czy pośród odległych wzgórz osadach ludzie żyją tak, jak żyli od lat. W świecie, w którym istnieje magia, w świecie, w którym wychodząc do lasu można natknąć się na istoty chaosu, na porzucony artefakt, na spaczeń, czy wskrzeszonego siłą magii wędrowca... Ten świat jest tajemniczy, okrutny i pełen niezbadanych mocy. Dla przeciętnego mieszkańca Imperium jest światem pełnym zagrożeń. Dlatego istnieją takie osady jak

Saxendorf, chronione przed złem siłą magii - zwykłej, prostej, ludowej. Magii opartej na wierzeniach i wykorzystującej siły natury. Przerażającej, pełnej niezwyklej ceremonii i zasad. Magii pochodzącej z dawnych czasów, istniejącej na długo przed Sigmarem. Pamiętacie Saxendorf? Osada otoczona była „murem” chroniącym ją przed złem, na strychu znajdowały się wyobrażenia mieszkańców i domostw, „magiczne” kamienie odnalezione w lesie... Wszystkie te symbole, przedmioty, znaki miały chronić mieszkańców osady przed niebezpieczeństwem - awantur-

nicy trafiwszy do Saxendorf poczuli strach, nie znali obyczajów, ani wierzeń mieszkańców osady, dla nich znaki były niezrozumiałe i obce. Były przerażające.

Drogi MG, pisząc kolejne gawędy namawiam Cię zawsze do zmiany stylu prowadzenia przygód i do wprowadzenia zupełnie nowych, świeżych elementów. Swego czasu pisałem o poważnych scenariuszach opartych na słowach kluczach, innym razem namawiałem Cię do oparcia kampanii na sektach i tajemnych organizacjach. Było także o prowadzeniu walki, dziś chciałbym Cię namówić do kampanii magicznej. Do tego, abyś wprowadził w swoich przygodach elementy nieznanego, elementy tajemnicy, obcych sił i dziwnych znaków... Na czym polega sztuka pisania i prowadzenia takich przygód? Na tajemnicy. Na tym, by zaskoczyć. Gracze przystępując do gry, są, dokładnie tak jak ich bohaterowie, przekonani o tym, że świetnie znają Stary Świat. Gracze przeczytali podstawkę do WFRP i pewni siebie ruszają na poszukiwanie przygód. Jeśli chcesz przerazić, musisz ich zaskoczyć. Jak piszą Wizard of the Coast o swoim najnowszym dodatku do Alternity „Niezwykle, przerażające, piękne” - takie muszą być teraz Twoje opowieści. Długie, spokojne, stonowane gawędy, prawdziwie niezwykle i przerażające swą niezwykłością, zarazem tak barwne, tak pełne kolorytu, że gracze będą się w nie zagłębiali, coraz głębiej i głębiej, aż w końcu zatopią się w opowieści, mroczne, szalone moce chaosu owina ich swym szalem i zaduszą. Bohaterowie graczy stracą wszystko, być może nawet życie, ale jeśli dobrze wywiążesz się ze swojej pracy to możesz być pewien, że po skończonej sesji pomyślą: Niezwykle, przerażające, piękne.

Tworząc scenariusz, projektując miejsca, osoby, zdarzenia musisz cały czas myśleć o tym, co wiedzą gracze. I zawsze być krok przed nimi. Z jednej strony, ich wiedza musi być wystarczająca, by pojęli znaczenie znaków, to jak w Zew Cthulhu, nie ma sensu pokazywać graczom okrutnej prawdy, dopóki nie wiedzą, że w ogóle istnieje jakaś PRAWDA. Oto sztuka, tak pisać, by gracze byli pewni, że panują nad sytuacją, i dopiero na koniec opowieści dowiedzieli się, jak bardzo się mylili, jak wielką tajemnicę odkryli, jak wielu nowych rzeczy się nauczyli. Pokazuj graczom kolejne elementy świata i wciąż kombinuj, jak ich zaskoczyć, prezen-



Wędrowaliśmy przez góry. Na początku mieliśmy wielkie cele - pomóc jednemu księciu w powrocie na tron, wyjść na prostą, ustatkować się. Po kolei jednak traciliśmy przyjaciół i nadzieję. Lecz szliśmy dalej, nie poddawaliśmy się, zbieraliśmy banitów, wygnańców i nieudaczników. Pogoda jak zwykle była deszczowa, lecz od czasu do czasu pojawiało się słońce i tęcza. Lecz ten widok nie dodawał nam otuchy. Któregoś poranków, gdy przemoczeni po deszczowej nocy ruszaliśmy w drogę pojawiło się słońce. Na zawieszonych w powietrzu kropkach rozczepiało się światło. Wyrzekłem wtedy pamiętne słowa: „No nic, tęcza, znowu przyjdzie pochować któregoś z naszych”, po czym zlustrowała wzrokiem towarzyszy. Powiało chłodem. I stało się. Jeszcze przed wieczorem doszło do kolejnego starcia i znowu kopaliśmy groby i zmywaliśmy gorliwie modlitwy do Pana Umarłych.

Marek Noga

tujesz osadę - niech będzie mroczna i przerażająca, lecz kolejna już taka być nie może, niech zatem będzie inna - zawsze po sesji gracze mówią - to było niezłe, ale teraz już bym się na to nie nabral - zrobiłbym... - skorzystaj z tej wiedzy, musisz ich wodzić za nosy, zalewać ich barwnym, niezwykłym opisem i kusić do podążania za tajemniczym tropem. Przyjrzyjmy się wiedźmie, naturalnemu elementowi każdej osady Starego Świata - na jej przykładzie opowiem, jak wiele można osiągnąć, nawet wykorzystując ograne schematy. Byle były barwne - pokazane w zupełnie nowych szatach. Wiedźma - żyjąca w pobliżu większości osad Starego Świata, obowiązkowo stara, brzydka i tajemnicza jest elementem, który warto wyeksponować i pokazać graczom. Opowiedzieć im historię żyjącej w samotności kobiety...

Angielskie słowo „witch” (czarownica) pochodzi od staroangielskiego „wicce” oznaczającego „kobietę mądrą”. To wiedźma potrafi leczyć choroby, zna się na ziołach, uczuciach i tajemnicach ludzkiego ciała. W odciętych od świata osadach pełni rolę psychologa, lekarza i nauczyciela. W czasach zdominowanych przez mężczyzn, silnych, potężnych wojowników jest kobietą wyjątkową, potrafi wywołać strach, sprawić, że mężczyźni będą jej słuchać.

Bohaterowie prędzej czy później będą potrzebowali pomocy wiedźmy. Będą chorzy, ranni, być może będą chcieli o coś zapytać. Podążając za wskazówkami wieśniaków trafią do małej, ciasnej chaty. Opisz graczom niezwykłą konstrukcję, pokaż cały niezwykły dobytek. Opowiedz o kamieniach, wisiorach, o pojemnikach z ziołami, o kocach, szmatach, suszonych ziołach zwiniętych w pęczki, o dziwnych malunkach, o świecach, czaszkach, o wypchanych zwierzętach. Opisz misy, kubki, garnki, kolorowe płyny, proszki, rośliny rosnące w stojących w kącie donicach, mapy, wykresy, dziwne symbole. Dodaj do tego zapach z kadzidel, zmieszany z kwaśnym zapachem gotującego się wywaru, z zapachem pierza, smrodem niemytego ciała. Nie przedstawaj opisywać, oddaj niezwykłość miejsca. Pokaż nagromadzenie przedmiotów, pokaż ciasnotę i tłok jaki tworzą gracze, niech jeden z nich coś nadepnie, przewróci, niech z piskiem przebiegnie pomiędzy nogami kot, niech szklana kula potoczy się i wpadnie do ogniska, niech wybuchnie błękitny płomień, a bohaterowie niech ujrzą w nim swoje sylwetki, skulone, przerażone... Gracze muszą czuć się mali, stłoczeni, wystraszeni. Już na samym początku.

A potem pojawi się wiedźma. Jak już pisałem wcześniej, w czasach zdominowanych przez silnych mężczyzn, jest jedną z niewielu kobiet potrafiących rządzić mężczyznami. Jest silna i władcza, boją się jej chłopcy, boją się jej wojacy pana okolicznych ziem. Do jej chaty nie zapędza się poborca podatków, ani zbójcy żyjący w lesie nieopodal. Bać się jej także powinni bohaterowie graczy. Jak sprawić, by banda awanturników, która na co dzień walczy z orkami, nieumarłymi, z siłami zła stokroć bardziej potężnymi od tej drobnej kobiety po prostu się jej przestraszyła? Nie jest to wbrew pozorom takie trudne. Zastanów się, co w wiedźmie jest tak niezwykłego, że... no właśnie, wiedźma jest niezwykła. Jest inna od reszty kobiet, włada jakąś mocą, nikt nie wie, jak dużą, podobno potrafi rzucać uroki, uleczyć, lub otruć, ludzie mówią, że zna przyszłość, że czyta z gwiazd, że potrafi... wiele. Taką widzą ją mieszkańcy wioski. Taką też powinni ją zobaczyć twoi gracze. Zatem po kolei. Czy w drużynie jest czarodziej? Tak? To świetnie. Gdy zbliży się do chaty zaczniesz wręczać mu kolejne karteczki, na których będziesz informował go o tym, co czuje. Co kilkanaście, kilkadziesiąt sekund kolejna z przygotowanych przed sesją karteczek - współ-



R9 00.

gracze będą bardzo ostrożni - widzą przecież, że ich kumpel odgrywający postać maga co rusz dostaje od ciebie jakieś informacje, oni wiedzą, że coś się święci, że gracz-mag wie o czymś, zapewne o czymś niepokojącym. Na karteczkach zawrzyj mnóstwo szczegółów - detali nieistotnych dla fabuły scenariusza, lecz niezwykle barwnych i ciekawych - tak jak pisałem już wcześniej - zadziwiające, przerażające, piękne... Niech gracz mag czuje prądy magii, niech czuje, że chata ustawiona jest dokładnie w miejscu, które jest źródłem energii, niech energia ta będzie związana z żywiołem ziemi, niech mag wciąż dostrzega nowe elementy magicznego obrazu, skrzący się od nieznanymi zaklęć ochronnych próg domostwa, magiczny płomień pelgający pod imbrykiem, w którym gotuje się jakiś niewidoczny gołym okiem wywar, kruk, który jest iluzją tylko, i drugi prawdziwy, za to niewidoczny... Stwórz kilkanaście, kilkadziesiąt takich magicznych detali, które będzie dostrzegał mag - dla gracza będzie to wspaniała zabawa, zabawa, która doda grze niezapomnianego klimatu. Wróćmy jednak do reszty drużyny. Jak ich przerazić? Bohaterowie wierzą, że wiedźma włada niezwykłymi mocami. Musisz ich przekonać, że tak jest w istocie, najlepiej uzmysłowić im, że jest to magia ludyczna - inna od tej, którą włada ich przyjaciel. Poczują się wtedy bezbronni. Popatrz, gdyby tak... dym, który powoli unosi się znad paleniska, drażnił drużynowego czarodzieja, który wciąż będzie się krztusił... Co ciekawe i niezwykle dym zupełnie nie przeszkadza reszcie drużyny - jak gdyby działał tylko na magów... Czarodziej skupia całą swą wolę, by zapanować nad tym, w końcu, powoli zwycięża kaszel, lecz gracze już wiedzą, że wiedźma nie jest bezbronna i jest w stanie przeszkodzić ich przyjacielowi w rzuceniu zaklęć. A co z samymi awanturnikami? Musisz trochę pooszukiwać - skorzystaj z wiedzy, jaką masz jako MG i pozwól wiedźmie posiadać tę wiedzę. Wypowiedz na głos kilka zdań, zdradź plany awanturników, niech wiedźma udowodni, że potrafi

czytać przyszłość. Odgrywając staruchę przybliżyć się do graczy, mądrzy ludzie - psychologowie zbadali, że każdy człowiek ma pewną strefę, której przekroczenie sprawia, że zaczyna się bać i instynktownie próbuje jej bronić. To tak, jak gdybym podszedł do ciebie na odległość kilku centymetrów i chciał z tobą rozmawiać, odsunął byś się, prawda? Bliskość mojej osoby przeszkadzała by ci, przekroczyłbym tą strefę... Skorzystaj z tej wiedzy, przybliżaj się do graczy, niech czują się nieswojo, niech twoja twarz będzie bardzo blisko nich, a gdy będą się odsuwali, napieraj, zbliżaj się... Poruszaj się po pokoju wolno, by raz na jakiś czas wykonać nagły ruch i znaleźć się za plecami jednego z graczy... Szepcz im do ucha, zarówno prawdę (udowadniając, że wiedźma posiada olbrzymią wiedzę) jak i kłamstwa, na temat innych graczy np. „Nie lubisz Karla, prawda, nie lubisz, zły Karl, zły, wiesz, że ma zamiar porzucić was? W najbliższym miesiącu...” Nakłamię trochę, zrób zamieszanie... No ale gracze po coś tu przyszli, prawda? Zaczynają zadawać pytania. Nie odpowiadaj na nie. Tylko wciąż chodź pomiędzy nimi i rzadko zwracaj na nich uwagę, tak, jak gdyby wiedźma nie słyszała ich słów... Cały ten trik jest opisany w artykule „Sztuka jest sztuka”, jego autorem jest Xander. Idealnie nadaje się do odegrania wiedźmy. Obcej, niebezpiecznej, władającej niezwykłą mocą...

W końcu gracze wykrztuszą pytanie, wiedźma w końcu zechce na nie odpowiedzieć. Niech zażyczy sobie by jeden z graczy wyszedł z chaty. Drugi, np. mag, niech zacznie się krztusić i dusić, gdy czarownica rozpocznie warzyć jakąś miksturę... Niech czarny kot, wbiegnie do chaty i siądzie na ramieniu jednego z nich... Dość już chyba napisałem, dalsze gawędzenie to oszukiwanie was moi drodzy na wierszówce. Pamiętajcie: niezwykle, przerażające, piękne.

Wróćmy jeszcze do tematu magicznej kampanii - serii scenariuszy, w których przewijać się będą symbole, dawne, zapomniane księgi i zaklęcia, potężne artefakty i miejsca przepełnione magią. Miłośnicy Warhammera twierdzą, że w świecie tym nie powinno być dużo magii, że jest to świat mroczny, smutny i brutalny. Ale na pewno nie można o nim powiedzieć by był magiczny. Mają rację - to WFRP to nie jest AD&D, czy KC, tu nie ma stosu przedmiotów magicznych, nie ma setek zaklęć i tym podobnych elementów. Ale magia jest - i uwierzcie mi, można ją wspaniale przedstawić - jako mroczną, pradawną siłę, której moc związana jest z chaosem. Pokaż graczom czarodzieja, który - podobnie jak w Gwiezdnym wojnach - nieopacznie przekroczył linię i stanął po stronie Chaosu. Niech gracze wyciągną wnioski z jego błędu - a potem, niech usłyszą, że istnieje szansa na uratowanie jego duszy - wkroczą na ścieżkę magii i tajemniczych rytuałów, które podobno mają pomóc... Kiedy zorientują się, że padli ofiarą niezwykle skomplikowanej pułapki i sami potrzebują pomocy - wykorzystanie magii sprawiło, że nabawili się mutacji, lb chorób. Będą poszukiwali wybawienia, a każdy kolejny krok będzie kolejnym ku zagładzie - wędrówka przez magiczne sztuki, nauki, doświadczenia, spotkania z przedziwnymi osobami... To będzie jak wędrówka przez bagno, bohaterowie wciąż będą liczyli na to, że zdołają się wyrwać. Niestety, ich szanse będą niewielkie. Magia to Chaos - szaleństwo, barwa, potęga i śmierć zarazem.

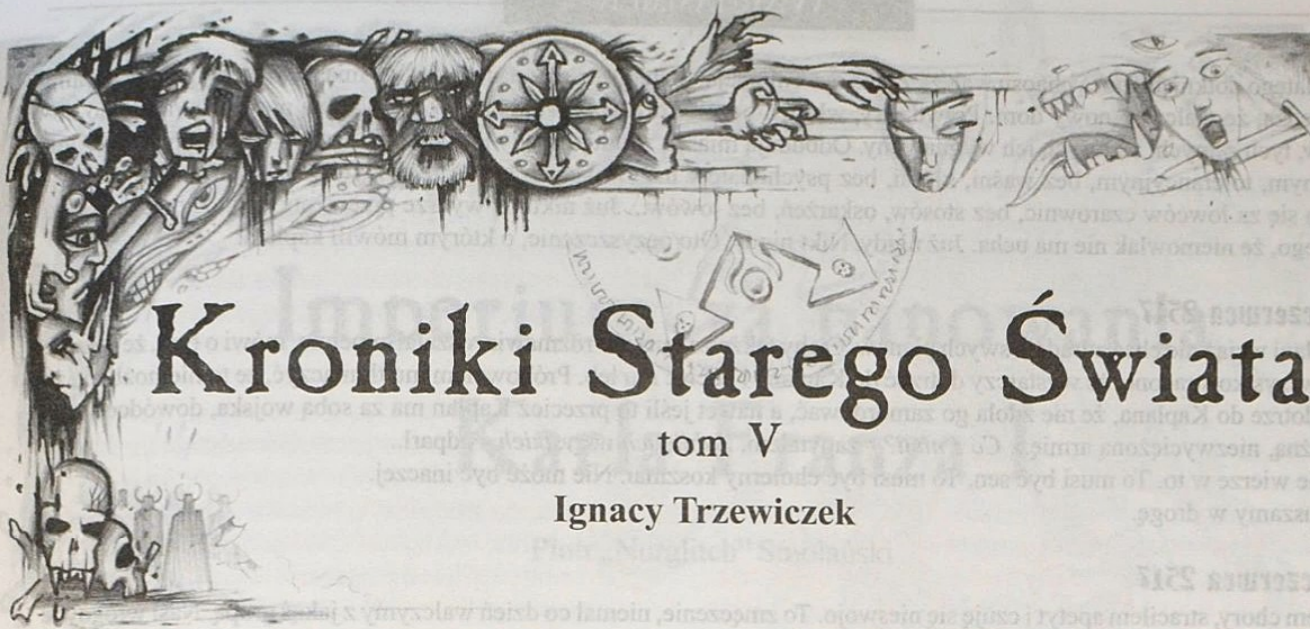
Jak zwykle mam nadzieję, że te kilka spraw, które zawisły w powietrzu i nie zostały „dopowiedziane” zmuszą Was do spędzenia jeszcze kilku chwil nad poruszonymi tematami.



Jeszcze kilka słów kluczy, na które brakło już miejsca. Oto one: Pamiętajcie, że wiedźm podobno nie można zabić - niech Wasi bohaterowie graczy o tym wiedzą, niech ta legenda - nie sprawdzona informacja będzie kolejnym elementem, czyniącym z postaci wiedźmy osobę niezwykłą. Pamiętajcie także o krukach, kotach i wszystkich sprawach związanych z chowańcami - podobno wiedźmy mają z nimi stały kontakt... Pamiętajcie, że wiedźmy potrafią otruć, podać dziwny, magiczny eliksir, że mogą rzucać uroki i przekleństwa, że nie uczą się magii, że po prostu nią władają, pamiętajcie, że wiedźmy leczą - to nie jest jednak medycyna, nad rannym, lub chorym zostanie odprawiony rytuał, magiczna ceremonia, która swym kolorytem musi porwać i zafascynować graczy!

I jeszcze szkic przygody: Korzystając z teorii warstw, którą w trzecim numerze Portalu omawiał Maciek Szalencic, będziemy mogli, opierając się na postaci wiedźmy stworzyć niezwykle ciekawy i barwny scenariusz. Wyobraźmy sobie, że bohaterowie trafiają do osady, jak zwykle w naszych scenariuszach mrocznej, odciętej od świata, pełnej nieufnych wieśniaków krzywo patrzących na BG. Pozwólmy graczom - wpraw, nim trafiają do osady natknąć się na małą, zniszczoną chatę, w której mieszka stara kobieta. Jest chyba chora psychicznie, nie sposób się z nią dogadać i gracz zapewne szybko opuszcza jej domostwo i rusza do wioski. Na miejscu zorientują się, że wieśniacy czegoś się boją, że ukrywają coś przed bohaterami graczy... Wieśniacy boją się, że awanturnicy, jak na okrutnych łowców czarownic przystało zechcą odnaleźć siedzibę staruchy i spalić ją żywcem (ot, cała wiedza wieśniaków o otaczającym ich świecie). Tymczasem gracze dowiedzą się od kogoś, że wiele lat temu urodziło się dziecko obdarzone niezwykłą mocą, które mieszkający wioski wygnali z osady. Awanturnicy pomysła, że właśnie to ukrywają przed nimi wieśniacy. Mamy zatem wiedźmę, którą dawno temu wieśniacy wygnali z osady. Tą samą, którą teraz chronią przed łowcami czarownic. Dodajmy jeszcze, że wiedźma ma potężną moc, tak dużą, że chłopcy się jej przeraźliwie boją - lękają się uroków i przekleństw. Dodajmy jeszcze, że wiedźma boi się obcych - bo Stary Świat to nie miejsce dla czarownic - zbyt łatwo tworzy się stosy... Proste. Tak. Jeśli się postarasz, możesz z tą krótką historyjkę zamienić w niezwykle wciągający wieczór wspólnej gry.

B&G



Kroniki Starego Świata

tom V

Ignacy Trzewiczek

8 czerwca 2517

Za kilkadziesiąt lat powstaną legendy. Bajarze będą opowiadali niestworzone historie o Fimirach, o mgle, która ogarnęła Marienburg i ukryła statki mrocznych elfów, które niezauważone wpłynęły do miasta. Będą prawili o bohaterskiej obronie, o okrutnych elfach i ataku z zaskoczenia.

Było zupełnie inaczej. Wszystko odbyło się w ciszy. Nie na murach, lecz w domach, przy stołach. Pojawiły się pieniądze, nowe sojusze i pakt. Ktoś nie chciał walczyć, inny nie chciał, by spalono jego sklep. Ktoś ustalił, że miasto należy poddać bez walki. Bez krzyku rannych, bez bólu, strachu, bez dramatycznej obrony. Wystarczyło kilka morderstw, by spisek się dokonał, a elfy wpłynęły do miasta. Marienburg ocalał. Nie spłonęły domostwa, mury nie spłynęły krwią, a życie poświęciło tylko kilkuset patriotów. Szaleńców, którzy chcieli walczyć.

Brawo mieszkańcy Wolnego Miasta! Brawo! Ocaliliście skórę!

Czy pomyśleliście o nas... O reszcie Imperium... O naszej skórze... Czy...?

14 czerwca 2517

Zmierzamy na północ, w kierunku Białych Sióstr. Nie wiem, dlaczego akurat tam, rycerze nie chcą zdradzić mi swych planów. Być może prawdziwym celem naszej wędrówki jest Marienburg, być może Giseroux. Nie interesuje mnie to, nie wierzę byśmy dotarli tak daleko. Jesteśmy przecież w obcym kraju. To już nie jest Imperium, nie zdołamy przemknąć za linią frontu, nie skoczmy od miasta do miasta, nie spotkamy wieśniaków gotowych nam pomóc. Żyjemy w zupełnie nowym państwie. Na jego czele stoi Kapłan, pięciu Wyklętych oraz Rada Dziewięciu - złożona z najlepszych spośród naszych oficerów - wskrzeszeni przez Kapłana służą mu swym doświadczeniem i wiedzą. To oni decydują o kolejnych ruchach wojsk Ciemności. Dziewięciu najlepszych ludzkich strategów... na pewno wygrają tą wojnę. Szybko, efektywnie i bez strat własnych. To w końcu najlepsi z najlepszych.

18 czerwca 2517

Karak Nom walczy. Elfy wycofały się z twierdzy i ruszyły do obrony Athel Loren. Las płonie. Ciemne, gęste kłęby dymu unoszą się nad knieją. Szczeroludzie palą, prą do przodu, giną setkami... i wciąż palą. Posuwają się wolno. Metr, za metrem, krok, za krokiem pozostawiają po sobie wypaloną ziemię i stopy ciał.

Krasnoludy same bronią swej twierdzy. To jedyna bitwa jaka toczy się na ziemiach byłego Imperium. Kapłan wstrzymał ruchy swych wojsk i umacnia swoją pozycję. Rozmieszcza oddziały, szykuje zaplecze, odbudowuje twierdze i miasta.

Jedynie w kierunku Karak wciąż zmierzają nowe oddziały.

Nastało piękne lato. Ciepłe, pełne złocistych promieni słońca, oraz żywiodajnych deszczy. To mógł być rok niespotykanego wcześniej urodzaju.

19 czerwca 2517

Wiem już dlaczego mu pomagają - Kapłan obiecał im wolność. Normalne prawa, spokój, radość i słońce. Już nikt nie będzie ich prześladował, już nikt nie będzie tropił i palił, sądził i oskarżał. To powód dla którego walczą pod jego sztandarem. Mutanci... oni walczą o wolność.

My nigdy nie chcieliśmy im tego dać.



Dlatego dotknięci mocą chaosu walczą z taką determinacją, dlatego atakują nasze wioski i miasta, dlatego giną tysiącami - wiedzą, że walczą o nowy dom. Prawdziwy, własny, bezpieczny. Gdy wojna się skończy będą mogli powrócić do domów, tych samych, z których ich wygnaliśmy. Odbudują miasta, zbudują osady i wskrzeszą życie w Imperium. Imperium wolnym, tolerancyjnym, bez waśni, kłótni, bez psychopatów nazywających siebie Inkwizytorami i morderców podających się za łowców czarownic, bez stosów, oskarżeń, bez łowów... Już nikt nie wydrze przerażonej matce dziecka tylko dlatego, że niemowlak nie ma ucha. Już nigdy. Nikt nigdy. Oto oczyszczenie, o którym mówili kapłani.

23 czerwca 2517

Kapłani wciąż nie chcą zdradzić swych planów. Cichy także ze mną nie rozmawia, oszalał zupełnie, mówi o tym, że jeszcze nie wszystko stracone, że wystarczy dotrzeć do Kapłana i odciąć mu łeb. Próbowałem mu tłumaczyć, że to niemożliwe, że nie dotrze do Kapłana, że nie zdoła go zamordować, a nawet jeśli to przecież Kapłan ma za sobą wojska, dowódców, ma potężną, niezwyciężoną armię... *Co z nimi?* - zapytałem. *Zabiję ich wszystkich* - odparł..

Nie wierze w to. To musi być sen. To musi być cholerny koszmar. Nie może być inaczej.
Ruszamy w drogę.

26 czerwca 2517

Jestem chory, straciłem apetyt i czuję się nieswojo. To zmęczenie, niemal co dzień walczymy z jakąś grupą. Nasi wrogowie zamieszkali w osadach, mutanci i zielonoskórzy, bestie chaosu i mroczne krasnoludy podążają traktami, patrolują mosty i przeprawy. Niektórzy wyszli na pola i zabrali się do pracy... To już jest ich kraj. Co my tu jeszcze robimy?! Dlaczego Kapłani wciąż prą na północ, dlaczego skrywają przede mną jakąś tajemnicę?!

Musimy niezwykle ostrożnie przemykać lasami, choć i tam trafiamy na przeciwnika - wtedy dochodzi do starcia. Moc Kapłana jest olbrzymia, tak jak gdyby z każdym dniem panowania jego potęga wzrastała, zabici przez nas po kilku godzinach na powrót powracają do życia. Nie pamiętają swej śmierci, ani samego starcia - reagują jakby widzieli nas po raz pierwszy. Na szczęście nie wstają wszyscy, jedynie ci najsilniejsi... oto prawa natury, w wykonaniu Kapłana... przetrwają tylko najsilniejsi.

27 czerwca 2517

Przejeżdżaliśmy przez mały strumień. Gdy myłem się w przyjemnie chłodnej wodzie dostrzegłem, że jestem blady. Także rycerze i Cichy mają dziwną cerę.

Cichy ma potężną szramę na plecach. Nie wiem, skąd się wzięła, jest potężna, gdybym nie widział go stojącego przede mną powiedziałbym, że cięcie było śmiertelne. Ja też jestem ranny - Cichy dostrzegł, że za prawym uchem mam rozciętą czaszkę... Rana nie krwawi... Czy...

Nie, to nie może tak być... Nie.

Nie. Nie wierzę.

2 lipca 2517

Nie jadłem już od tygodnia. A więc to prawda.

3 lipca 2517

Co mamy teraz zrobić? Po której stronie stanąć? Co, jaka siła wzywa nas na północ? Kapłan? Może powinniśmy ruszyć na zachód i pomóc w bitwie o Karak? Krasnoludy bronią się, są nieugięci. Gdy elfy opuściły ich twierdzę pomyślałem, że to już koniec, że krasnoludy nie utrzymają murów. Teraz widzę, jakim byłem głupcem. Dlaczego mieliby się nie utrzymać? Krasnoludy walczą na murach swych twierdz od kilku tysięcy lat, stawiali czoła już wielu zagrożeniom. Czy mają się przerazić magicznych zdolności Kapłana? Przecież na murach stoją Kowale run, najpotężniejsi spośród magów. Czy mają się przerazić setek napastników? Mury twierdzy i wojownicy ich broniący stawiali czoła tysiącom przeciwników. Czy mają się przerazić kłów, pazurów, krzywych szabl i mieczy? Każdy krasnolud trzyma w dłoni topór - to wystarczy.



Oddałem kiedyś w ręce jednego z graczy topór, należący do wymarłego już rodu i dokładnie opisałem jego wygląd (a był bogato zdobiony w rozmaite wzory i charakterystyczne scenki). Po kilku sesjach, gracze dostali się do krasnoludzkiej fortecy, gdzie odpoczywając po trudach wędrówki, słuchali opowieści sędziwego krasnoluda. Narrator zaczął opisywać legendarną broń pewnego herosa, za pomocą której dokonał on niesamowitych czynów i jako retardację zaczął przytaczać opis bardzo podobny do tego, który podałem poprzednio (starając się nawet identycznie mówić). Do dziś doskonale pamiętam minę gracza powoli przechodzącą od zamyślenia w coraz to większe zaskoczenie...

Cezar Matkowski

22 lipca 2517

Do Loren dotarła pomoc z Ulthuan. Elfy przybyły do Brionne i jak podmuch wiosennego wiatru przedarły się przez Bretonię i dotarły do Loren. Plotki rozchodzą się szybko - istoty, których tak nienawidziliśmy, nasi wrogowie także rozmawiają, także plotkują, także siedzą przy ogniskach i dyskutują. Ponoć do Loren przybyli najpotężniejsi elficy magowie. Krąg Piętnastu - elficy magowie pamiętający czasy Sigmara. Czyżby Kapłan był już tak potężny?

26 lipca 2517

Kapłan ponownie rusza do ataku. W ciągu kilku tygodni zmiecie z powierzchni ziemi wszystko, co żyje. Nadchodzi koniec świata. Jeszcze tylko kilka tygodni, może dwa miesiące. Myślę, że za dwa miesiące historia dopełni się i ostatecznie zakończy. To dobrze. Jestem już zmęczony.



Imperium za panowania Karla Franza I

Piotr „Nurglitch” Smolański

VI. „Wypalić to plugastwo!”

Lato Roku Sigmara 2506 nie było ani szczególnie ciepłe, ani szczególnie chłodne - raczej nijakie, z odpowiednią ilością dni słonecznych, rozsądną porcją deszczowych, z wiatrem ani za silnym, ani za słabym. Manufaktury, wybrane przez Izbę Wojny pracowały jak w ukropie, dostarczając Armii Imperialnej zamówioną broń - dostawy te miały trwać nieprzerwanie przez następnych pięć lat. Karl Franz spędził lato 2506 na drobnych utarczkach z zastaną machiną biurokratyczną, na wydawaniu średnio ważnych edyktów, dodatkowo regulujących już rozpoczętą wielką pracę reorganizacji militarnych i ekonomicznych struktur Imperium. Wydaje się, iż Cesarz po ogromnej, nieprzerwanej pracy ostatnich czterech lat był po prostu zmęczony i ten rok chciał wykorzystać na odpoczynek przed przyszłymi, zaplanowanymi już przez siebie zadaniami. Dwór zatrząsł się więc od wystawnych uczt, nad Altdorfem załopotwały proporce możliwych rodów, gdy turniej za turniejem wyprawiał młodzież rycerską po zaszczyty, lub na tamten świat, względnie na wielomiesięczną rekonwalescencję. W tym też czasie Cesarz wybrał się z wizytą do Middenheim, gdzie swym urokiem osobistym i charyzmą zdobył sobie Wielkiego Grafa, a także znormalizował stosunki między Koroną a kultem Ulyrka. Jesienią wybrał się w podróż do Nuln, gdzie jego wierny stronnik, Hrabia Siegmund von Liebewitz przedstawił mu swą córkę, Emmanuelle - trzynastoletnią wówczas śliczną i niezwykle lekliwą dziewczynkę, szczerze nienawidzącą oficjalnych ceremonii i spędzającą większość czasu ze swym przyjacielem, ośmioletnim, lecz nad wiek dojrzałym Arturem von Herninsbergiem. W Nuln bawił Cesarz miesiąc, wiele dni spędzając w cichych, świetlistych bibliotekach Świątyni Blasku Vereny - największej świątyni tego kultu na świecie, czym bezsprzecznie pozyskał sobie kapłanów Bogini Wiedzy. Można się dziś często spotkać z opinią, iż cały rok 2506 młody Cesarz przeznaczył na konkwestę znaczących kultów religijnych Imperium. Prawda jest prostsza i bardziej złożona zarazem. Karl Franz, obdarzony przez Sigmara niepoślednim umysłem, żywiołowy, zapalczywy i skory do wzruszeń jednocześnie, był w swoich młodych latach niezwykle eratywny. Równie chętnie spędzał czas na hucznym ucztowaniu i turniejach, jak nad książ-

ką, bądź kodeksami prawnymi. Bywało, iż w ciągu tygodnia przyjmował dziesięć nałożnic, bywało też iż przez dwa dni z rzędu nie wychodził ze świątyni, modląc się za przyszłość Imperium. W czasie wypraw wojennych nieraz - czy to przebrany za zwykłego żołnierza, czy też niskiego ranga oficera - przysiadł się do ognisk starych weteranów, aby pić z nimi i słuchać wojennych opowieści, równie chętnie jednak, szukał znajomości z ludźmi wykształconymi - przyrodnikami, magami, kapłanami, jurystami. Mawiano wówczas, iż Karl Franz powinien urodzić się z rudymi, nie zaś z czarnymi włosami - to lepiej bowiem pasowałoby do jego charakteru.

Witany radośnie przez mieszkańców orszak cesarski wjechał w Zieloną Bramę z początkiem zimy. Tak się dziwnie i raczej nieprzypadkowo złożyło, iż do stolicy przybyły wówczas poczty wszystkich istniejących w Imperium zakonów rycerskich - religijnych i świeckich. Dało to kmieciom wiele uciechy - wciąż można było zobaczyć Sigmarytów siłujących się po karczmach z Białymi Wilkami, czy Pantery walczące z Verenitami na drewniane kije. W tym też czasie zaczęły zjeżdżać się małe grupki wysokich dostojników wszystkich wielkich kościołów. Miasto huczało od plotek - najpopularniejsza mówiła o wielkiej unii wszystkich religii i zakazaniu przez Cesarza jakichkolwiek swarów na tle wyznaniowym, niektórzy opowiadali o kolejnej inkursji Chaosu - generalnie nikt nie wiedział, co jest na rzeczy. 3 Października odbyło się pierwsze wielkie spotkanie gości Cesarza. Nikt nie wiedział, o czym mówiono. Do wieczora. Wówczas to pewien pijany Biały Wilk wybelkotał słowo, które podchwyciły wszystkie usta, wszystkie uszy, słowo, które błyskawicznie zebrało narady domorosłych strategów, za pomocą kufli i misek objaśniających sobie wzajem, co czynić należy. Sylwania. Dreszcz grozy, z którym dotąd wymawiano tę nazwę zmieszał się z nagłym podnieceniem. Sylwania. Cesarz zamierzał skruszyć Sylwanię.

Wydostanie się tajemnicy zza grubych murów pałacu cesarskiego przyjął Karl Franz ze stoickim spokojem, jako coś nieuniknionego, natomiast Mistrz Zakonu Białego Wilka wpadł w furję. Rycerz o zbyt prędkich ustach musiał czołgać się nago wokół Altplatzu, po czym dwa dni spędził w dybach, obrzucany przez dzieci końskim nawozem. Cesarz w geście łaski rozkazał ustawić obok niego kosz z żarzący-



mi się węglami - inaczej winowajca z pewnością zmarłby na śmierć. Minał tydzień, potem drugi i plotki zaczęły cichnąć. Brzegi Reiku pokryły się lodem, mroźne technienie zimy ogarnęło całe Imperium. Śnieg padał bez chwili przerwy przez cały grudzień, domy w dzielnicy biedoty zamieniły się w białe kopce, na ulicach zamarzali pijackowie, drastycznie spadła ilość patrołów gwardii. Poza Altdorfem śnieżne piekło. Oszalałe z głodu wilki srożyły się po gościńcach i przypuszczały regularne szturm na wsie i małe miasteczka. Imperium zamarzło. Tylko szalenięc wszedłby teraz w bór, lub opuścił bez ważnej potrzeby mury lub palisadę miejską. Cięż wilka padł na wszystkie serca. W tej sytuacji goście Cesarza nie mogli opuścić Altdorfu. Obrady trwały przez całą zimę, jednak wszyscy ich uczestnicy mogli mówić tylko za siebie - mróz odciął ich od świata, nie znalazłoby się posłańca, skłonnego opuścić miasto, zresztą z pewnością nie doniosłoby wiadomości zbyt daleko.

Wiosna roku 2507 zamieniła strumyki w rzeki, rzeki zaś nieomal w jeziora. Reik wystąpił z brzegów - jednak jego głębokie koryta uchroniło nadrzeczne miasta i miejscowości od nadmiernych strat. Gościńce i trakty były nieprzejezdne, komunikacja zerwana z sąsiednimi, nie leżącymi nad żadną rzeką miastami. Bogiem a prawdą, gdyby tej zimy Chaos pochłonął trzy czwarte Imperium, wiosną wciąż nie wiadano by o tym w stolicy.

Jednak słońce świeciło, a wkrótce już prażyło nieustannie, deszcz był zjawiskiem rzadkim i poziom wody w rzekach - wyczerpawszy zasoby roztopów - zaczął opadać, trakty i gościńce wysychały. Miasta wysyłały gońców, strażni-

cy dróg wrócili do swoich obowiązków, obieg informacji i dóbr wracał do swojego normalnego stanu. Część gości Cesarza rozjechała się do swoich siedzib, część posłała gońców. Nikt nie wiedział, co miało się stać teraz - spekulowano, że wskutek powodzi i ogólnego zamieszania w Imperium, kampania przeciw Sylwani nie dojdzie w tym roku do skutku. Armia Imperialna wróciła do swojego normalnego cyklu szkoleniowego, manufaktury wznowiły dostawy.

Wiosna przechodziła w lato, pustoszały obozy wojskowe i twierdze wokół Altdorfu. Oddziały wojska jeden po drugim odchodziły lub odpływały na południe. Wkrótce stało się oczywiste, że kampania sylwańska dojdzie jednak do skutku. 10 Maja AS 2507 nad Wurtbadem po raz wtóry załopotał porządek Cesarza, który nie wiedzieć kiedy wymknął się ze stolicy. W tydzień po przybyciu Karla Franza, dotarły do Wurtbadu wojska Nuln, prowadzone przez Ottona von Herminsberga - tym razem dość ubogie w artylerię, choć na wozach jechały złożone dwa trebusze - Poborca i Hermenegilda. Jeden po drugim, oddziały i regimenty stawiały się w punkcie zbornym. Pierwszy bodaj raz od ostatniej inkursji Chaosu w komplecie stawiły się zakony rycerskie. W obozie wojskowym znaleźli się kapłani wszystkich wielkich religii. Nabożeństwa odbywały się codziennie, nad całym obozem niesła się woń kadzidel, wszystkich ogarnął zapach świętej wojny. W przemówieniu, wygłoszonym do żołnierzy, Karl Franz wydał Armii Imperialnej jeden rozkaz: „W święte imię wszystkich dobrych bogów, wypalcie to plugastwo!”

VI. Zmęczony szermierz

W najdalej na północo-wschód wysuniętym punkcie granicy Sylwanii wojska Karla Franza rozdzieliły się. Dnia 22 Maja 2507 część armii - w tym wojska Nuln - poszła wzdłuż Stiru na wschód. Reszta, pod dowództwem samego Cesarza, ruszyła na południe. Zajawszy dogodną pozycję u nasad wielkiego półwyspu leśnego, który Sylwania niczym klin wbija między Stirland i Ostermark, obie armie weszły w granice przeklętej prowincji, stosując taktykę kleszczy. Podjazdy zostały wysłane na północ w celu oczyszczenia całego obszaru leśnego cypla. Wszystko to okazało się nadszpodziewanie łatwe - napotkani ożywieńcy nie byli zdolni do skutecznego oporu, całe ich oddziały rozsypywały się w proch na sam widok świętego symbolu, mimo ponurej okolicy nastrój armii był świetny, żołnierze mówili, że to majówka nie kampania. Wyznaczony cel został wkrótce osiągnięty. Armia Imperialna połączyła się 3 Czerwca, północny cypel był militarnie bezpieczny. Teraz nie było już innego wyjścia, jak ruszyć w głąb Sylwanii. Początkowo postępy były szybkie i łatwe. Lecz z czasem przedzieranie się przez lasy, wioski i pola prowincji robiło się coraz trudniejsze. Cóż z tego, że stoczono walną, zwycięską bitwę, skoro co chwila z lasu wychodziła grupka cadaverów, goblinoidów, czy mutantów, samobójczo atakując idące w szyku marszowym regimenty, rozbijając równy porządek przemarszu. 15 Czerwca w okolicach martwego obecnie miasteczka Schamberg Armia Imperialna stoczyła bitwę z wielką grupą cadaverów. Ożywione ciała, stare, rozsypujące się szkielety, hordy szczurów, pierzchających spod nóg. Wróg pozbawiony był jakiegokolwiek dowództwa, lecz ożywieńcy nie

dają się pokonać łatwo, trzeba ich było rąbać na najmniejsze kawałeczki, a wciąż ręce same pełzały po ziemi i chwytaly walczących za nogi. Potworna, makabryczna robota trwała przez bite dziesięć godzin. W kilka pacierzy po tym, jak ostatni cadaver osunął się na ziemię, nad pobojowiskiem przesunął się dziwny opar mgły i cała pokonana armia martwych ożyła, polegali w bitwie żołnierze Imperium zasilili jej szeregi i była teraz niewiele mniejsza, niż na początku bitwy. Wszystko trzeba było zaczynać od nowa, przy świetle pochodni i Morslieba, bo słońce już zaszło. Dowódcy obawiali się paniki w wojsku, lecz żołnierze zwyczajnie nie mieli na to siły - otepiali, śmiertelnie wyczerpani, pracowali równo, mechanicznie, niczym młyn wodny - była to niesamowita bitwa - bez okrzyku, bez przekleństwa, brzmiała tylko szuraniem wlokących się po ziemi stóp ożywieńców, ciężkim sapaniem żołnierzy Imperium i szczękiem oręża.

Następnego dnia armia była krańcowo wyczerpana, Cesarz zarządził odpoczynek. Około południa lunęło i padać już nie przestało. Do wieczora ziemia zmieniła się w błoto i jasne stało się, że najpotężniejsza broń tej armii - ciężka jazda zakonów rycerskich - stała się bezużyteczna. Spokój trwał tylko jeden dzień. Nazajutrz, 17 Czerwca, wynurzając się z deszczowej mgły, ślizgając i przewracając się w błocie ożywieńcy uderzyli znowu. Małe grupki, bądź pojedynczy przeciwnicy pojawiali się przez cały dzień. Morale spadało. Modły kapłanów nie przynosiły żadnego skutku. Posuwali się wciąż w głąb terytorium przeciwnika, lecz nie był to już triumfalny marsz, lecz rozpaczliwy wysiłek zrozpaczonych ludzi. Im niżej upadał zaś duch w armii, tym było gorzej, tym więcej cuchnących rozkładem przeciwników pojawiało się na drodze wojska. 20 Czerwca Karl Franz stracił trzy Nulnijskie moździerze oblężnicze - ich załogi po prostu siedziały przy swoich działach, pozwalając się szlachtować bez najmniejszego oporu, jak ogłupiałe zwierzęta. Dumne sztandary, zlepiene deszczem, wisiały smętnie na drzewcach, żołnierze ślizgali się w błocie, konie rycerzy łamały nogi, ożyły stare swary między zakonami, doszło do pojedynków. Armia Imperialna tę kampanię przegrywała.

Dnia 20 Czerwca AS 2507 straż przednia oznajmiła krawędz lasu. Armia Imperialna wyszła na płaski otwarty teren. Przed nią wznosił się obły pagór, zwieńczony dumną i zaprojektowaną z niezwykłą gracją twierdzą - dziś znaną jako Twierdza Dziesięciu. Deszcz lał nieustannie, lecz w chmurach nad zamkiem widniała okrągła dziura, przez którą lał się złocisty wodosпад światła słonecznego. Czerwone i zielone proporce łopotały na wietrze. Gdy szyki wojsk Cesarza stawały w porządku bitewnym na rozmokłym, błotnistym polu, z wieży twierdzy buchnęła fanfara i całe podnóże góry okryło się błękitnawym oparem. Wyjechał z niego śnieżnobiały koń, niosąc na grzbiecie niezwykle bogato odzianego jeźdźca pod białym sztandarem parlamentariusza. Cesarz słuchał posępnie jego słów, nakazujących mu w imię władcy zamku, Władcy Cassimira i zgromadzonych weń pozostałych dziesięciu władców Sylwanii zawrócić bezzwłocznie i opuścić ich lenno, lub też ponieść śmierć tu, u podnóża Okrągłej Góry. Karl Franz słowem nawet nie odezwał się do posła, nie patrząc na niego kazał swoim ludziom pojmać go i obdrzeć ze skóry. Jego wrzaski wtórowały werblom i trąbkom, ustawiającym szyk. Bitwa zaczęła się niemal natychmiast

- ze skłębionego oparu ze świstem wyleciał czarny deszcz strzał, w ślad za nimi wybiegły nieskładną kupą cadavery wszelakiego rodzaju, zwartymi szykami wyszli zwierzolidzie, czworobokami wymaszerowali zbrojni, upiorna, dziwnym oparem okryta kawaleria ustawiła się na lewej flance.

Armia Imperialna nie mogła użyć broni palnej - deszcz skutecznie to uniemożliwiał, łucznicy i kusznicy dopiero zakładali cięgiwy i zdejmowali osłony z łuków i kołczanów, ciężka jazda została spieszona, rycerze pozbyli się też większej części swoich zbroi - inaczej nie byłoby w stanie się poruszać we wszechobecnym błocie. Była to bitwa piechoty. Bitwa chaotyczna, pozbawiona ładności - żołnierze Cesarza zostali zaangażowani na całej linii naraz, w wielu miejscach zmuszeni do obrony okrężnej, artylerzyści z Nuln próbowali dopiero znaleźć miejsca dla dział i pobudować jakieś stanowiska. Szarża kawalerii przeciwnika odrzuciła rycerzy zakonnych, jednak odzyskali oni wkrótce teren i niezgorzej dawali sobie radę z lekką jazdą. Jednak wynik bitwy wydawał się przesądzony. Armia przeciwnika była ponad trzykrotnie liczniejsza, walczyła na własnym terenie z własną twierdzą za plecami. Żołnierze Imperium byli śmiertelnie wyczerpani. Bez nadziei, bez rozpaczliwej nawet w sercach pracowali



równy, jak drwale, bez słowa, bez myśli, nad polem bitwy niesły się tylko szczęk broni i krzyki zwierzolutdzi i żołdaków przeciwnika, jęki rannych obu stron. Minęło południe i wojska Imperium zostały odcięte od lasu - tabor na szczęście dołączył wcześniej - w połowicznym okrążeniu, lecz nie myślące nawet o próbie wyrwania się. Błoto chlupotało pod nogami, wsysało buty, ranni topili się w nim, szarpiąc się rozpaczliwie, płynęło czerwonymi strumykami, żołnierze mdleli z wyczerpania, padł sztandar Stirlandu, podnieśli go zwierzolutdzie. Rycerze Pantery uderzyli na nich, odzyskali sztandar, lecz sami stracili blisko czwartą część swoich. Strzelcy Reiklandzcy, po większości połamawszy już kordy, walczyli kolbami swoich rusznic, używając ich jak maczug. Wszystko w nieustannym potopie, wszystko w mokrym oparze, podnoszonym przez bijące w błotniste kałuże krople. Cała Armia Imperialna była niczym wymęczony szermierz, który stawia ostatni blok, wiedząc, że na następny nie będzie miał siły. Bitwę przerwał dopiero zmierzch. Żołnierzy trzeba było siłą zmuszać do stawiania namiotów - sami padliby pewno w błoto i nie obudzili się rano. Dowódcy błagali Karla Franza, aby wydał rozkaz odwrotu, Cesarz jednak uparcie odmawiał, aż w końcu uniósł się gniewem i zagroził, że powiesi następnego, który wspomni o odwrocie. To, że tej nocy nie doszło do dezercji zawdzięczać można chyba tylko śmiertelnemu wyczerpaniu żołnierzy.

Gdy warty okrzyknęły północ straszny blask zamienił na moment noc w dzień, a grom obudził wszystkich. Deszcz przestał padać.

VII. Cud

Rano z jakichś przyczyn przeciwnik nie zaatakował. Przyczyny stały się wkrótce jasne - z odgłosów i dymu nad zamkiem wynikało, że w środku toczą się walki. Ewidentnie Dziesięciu nie było monolitem. Słońce grało niemilosiernie i znad pola wstawał mglisty opar parującej wody. Kapłani ogłosili wspólną mszę dziękczynną do wszystkich Bogów. Kiedy żołnierze zbierali się wokół zaimprovizowanego ołtarza, z lasu dobiegł chrapliwy odgłos rogu. Regimenty zaczęły się formować, artylerzyści pospiesznie odwracali działa, trąbki i werble brzmiały w całym obozie. Wtedy to, z lasu wyłonił się długi wąż idących równą marszową kolumną oddziałów krasnoludów. Piki i włócznie błyszczały w słońcu, ciężka piechota z długimi czekanami odchodziła już w bok, ponownie huknął róg, Cesarz krzyknął i z obozu, dźwiękiem dziesiątki fanfar, odpowiedziała mu Imperialna pobudka. Dziwny i nieznany był sztandar krasnoludów, lecz gdy nieoczekiwani sprzymierzeńcy zbliżyli się, żołnierze, uczestniczący w kampanii w 2504, rozpoznali ich przywódczynię - Hildegardę Mertezun. Jej żołnierze wyekwipowani byli po większej części w skórznie z elementami kolczymi, odsłonięte przez kilty nogi chronione były stalowymi nakolannikami i nagołennikami, pikinierzy nieśli pawęże, włócznie tarcze bretońskie o kształcie migdała, także ciężka piechota, ta jednak miała jeszcze stalowe napierśniki. Wszystkie krasnoludy miały brody zarzucone na plecy, upięte na prawym ramieniu, wszystkie miały spiczaste bretońskie hełmy z wielkimi nosalami. Zbliżywszy się, bez rozkazu rozwinęły liniowy szyk, ich przywódczyni zaś ruszyła w kierunku siedzącego na swoim Ignifaxusie Cesarzowi. Ten zeskokczył natychmiast. Hildegarda powiedziała coś do niego wesoło i nagle wyciągając z pętli

przy pasie czekan, skoczyła ku Cesarzowi. Jego świta krzyknęła jak jeden mąż, syknęły wyciągane z pochew miecze, lecz Karl Franz jednym rozkazem osadził ich na miejscu i wyciągając miecz, skoczył ku krasnoludce. Walczyli dobre pięć minut, oboje sprawiając wrażenie, jakby mieli szczyry zamiar nawzajem się pozabijać, ciosy szczyrzyły tarcze, raz trafiona butem Cesarza Hildegarda wyładowała w błocie, jednak zerwawszy się natychmiast, znów natarła. W pewnej chwili jednak oboje schowali broń i rzucili się ku sobie, aby objąć się serdecznie. Zagrzmiały fanfary, zarówno krasnoludy, jak i ludzie, łamiąc szyk skoczyli ku sobie i wymieszali się, poklepując po plecach, ściskając i gadając jak najęci. Godzinę potem odbyło się uroczyste nabożeństwo. Zdarzył się cud, ewidentny cud i wszyscy połączyli się w dziękczynieniu swoim Bogom, wrócił nastrój z początku kampanii. Po południu odgłosy walki na zamku przycichły i z otaczającego Okrągłą Górę oparu wyłoniły się szyki przeciwnika. Jakieś mniejsze. Jakieś mniej groźne. Oddziały Imperialne i krasnoludzkie stanęły na pozycjach, sprawnie rozwinęły się flanki i środek, artylerzyści znów obrócili działa na przygotowanych już stanowiskach, moździerz obłężnicze pełnęły ogniem.

MASTER

PEŁEN ASORTYMENT RPG,
GIER BITEWNYCH ORAZ KARCIANYCH



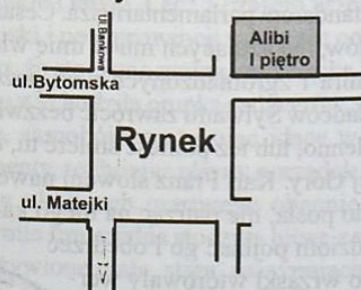
NIE WIERZYSZ?
SPRAWDŹ



UL. GRUNWALDZKA 99/101; GDAŃSK
(galeria nad kawiarnią Newska)

Gliwice

Artykuły modelarskie
Figurki firmy Games Workshop



ul. Raciborska 1



I OGÓLNOPOLSKI KONWENT GIER „GILDIA 2000” IV WIELKI TURNIEJ „GRYFA POMORSKIEGO” 17-23 LIPIEC 2000 R. - ZAMEK KRZYŻACKI W BYTOWIE

Bytów 17- 23 lipiec Anno Domini 2000

...”Z woli miłościwie panującego nam Pana ogłaszam wszem i wobec, co następuje...

...Do wszystkich Panów Rycerzy i Pań nadobnych, mieszczanstwa, rzemieślników, pospólstwa i wszystkich zainteresowanych stanów. W dniach 17-23 lipca A.D. 2000 odbędzie się na Zamku Bytowskim i ziemiach mu podległych zjazd, konwentem zwany GILDIA 2000 wraz z turniejem dla kwiatu rycerstwa przygotowanym przez szlachetną Radę Bractwa „Pomorskiego Gryfa”. Nielicho zabaw Pan nasz w lasce swojej dla ludności wszelakiej przygotował i zaprosić was raczy ku uciezce wszelakiej...”

GRACZE I MUMAKI WSZELKIEJ MAŚCI I POKROJU !!!

Autorzy serwisu Gildia mają zaszczyt zaprosić Was, na jedną z największych i najciekawszych (mamy nadzieję!) imprez roleplayowo-karciano-bitewnych na Pomorzu, odbywającą się w Bytowie, w terminie 17-21 lipca 2000 roku. Jest ona współorganizowana z Radą Stowarzyszenia Kaszubsko-Pomorskiego Bractwa Rycerzy w Bytowie i współistnieje z działającym już od kilku lat Wielkim Turniejem Bractw Rycerskich „Gryfa Pomorskiego”. Oba spotkania przeznaczone są dla miłośników wszelkiego rodzaju gier fantasy i sf oraz osób zafascynowanych kulturą średniowiecznego rycerstwa.

Impreza odbędzie się w pięknie położonym, średniowiecznym Zamku Bytowskim oraz w pobliskiej szkole. Organizatorzy zapewniają bazę noclegową (stosowną dla wszystkich stanów), posiłek oraz mnóstwo atrakcji dla fanów i uczestników m.in.:

- RPG w murach zamkowych okrągłe 24 (a nawet więcej) godzin na dobę,
- rozgrywki i turnieje w Magic the Gathering, Star Wars, Kult i co się da,
- turnieje w Warhammera Fantasy Battle, Warhammera 40K, Mordheima, Warzone, Chronopię,
- LARP fantasy połączone z biesiadą w trakcie której odbędzie się pokaz ogni sztucznych oraz występy zespołów grających muzykę dawną i folkową,
- ciekawe dyskusje i prelekcje, tematycznie związane z grami fabularnymi,
- prezentacje i promocje znanych oraz nowych systemów RPG, bitewnych i karcianych,
- profesjonaliści przekazujący swoje umiejętności w grach karcianych i bitewnych dla żądnych wiedzy i nowych wrażeń,
- sale kinowe i komputerowe (promocje gier komputerowych m.in. Diabło II)

Dzięki współpracy z bytowskim Bractwem Rycerskim, uczestnicy konwentu będą mogli zapoznać się z arkanami sztuki rycerskiej i życia dworskiego w formie praktycznych pokazów i dyskusji. Odbędzie się również:

- „Dzień Rycerski” - dyskusje, praktyczne porady i ćwiczenie z bronią i uzbrojeniem ochronnym, pokazowe walki na miecze i topory,
- turniej rycerski dla uczestników
- turniej kusznicy i łuczniczy, rycerski tor przeszkód,

Ponieważ konwent organizowany jest w większości siłami amatorów - zapaleńców, którzy traktują swoje hobby bardzo poważnie (no może bez przesady!) i chcą swoją wiedzę i doświadczenie przekazać innym, nie ukrywam, że chcielibyśmy wykształcić nową formułę, według której przebiegałby jego program.

Po pierwsze, chcielibyśmy odejść od standardu większości tego typu imprez, które polegają raczej na dyskusjach i spotkaniach z wielkimi tego światka, niż na tym co jest przecież sednem takiego spotkania - **na graniu**, we wszystko w co można zagrać, o każdej porze i każdą komórką swego jestestwa (ale zabrzmiało co!). Nie będziemy zatem szczeniści wysiłków aby Wam ten element jak najszerzej udostępnić i uprzyjemnić.

Po drugie, wszyscy doskonale wiedzą, że są mistrzowie i gracze różnej „jakości”. „Jakość” ta zależy nie tylko od perfekcyjnej znajomości systemu czy techniki gry ale także od odpowiedniego poziomu wiedzy w tematach ogólnych dotyczących historii, wojskowości, znajomości broni i technik walki czy choćby najprostszyc i najrealniejszych elementów życia codziennego, słowem „żeby dobrze grać, trzeba życie znać”. Dlatego na drugi element konwentu składać się będą dyskusje i praktyczne zajęcia z dziedzin, które w różnego rodzaju grach mogą się Wam bardzo przydać (np. każdy doświadczony gracz świetnie zna się na szermierce ale czy kiedykolwiek trzymał prawdziwy miecz w ręku i stał naprzeciw szarżującego z wściekłym rykiem goblina? Wszyscy gracze doskonale poznali również smak rany postrzałowej lub zadanej bronią białą ale czy na pewno? (oczywiście obiecujemy, że nie będziemy do nikogo strzelać).

Trzeci element, chyba najważniejszy, polegałby na możliwości współtworzenia programu konwentu przez wszystkich uczestników i traktowaniu programu imprezy jako niezobowiązującego planu, który mógłby podlegać zmianom i przekształceniom w razie potrzeby (BWM - czyli Bardzo Ważnym Miejscem będzie TABLICA OGŁOSZEŃ). Dlatego prosilibyśmy wszystkich zainteresowanych o przemyślenie i wypełnienie punktów 6, 7 i 8 w ankiecie którą wyślemy wam wraz ze zgłoszeniem uczestnictwa, a my ze swojej strony postaramy się uwzględnić wszystkie wasze propozycje. Z tego powodu jeśli macie jakieś swoje pomysły, chciecie poznać nasze, wszystkie dodatkowe informacje o konwencie znajdziecie na naszej stronie internetowej www.gildia.pl w Konwentowych News'ach.

Dla utrzymania odpowiedniego klimatu średniowieczno - fantasy, proponujemy uczestnikom przygotowanie na konwent odpowiedniego stroju, w którym mógłby uczestniczyć w biesiadzie (będą nagrody!!!).

Jeśli jesteście zainteresowani naszą imprezą skontaktujcie się z głównym koordynatorem konwentu - andrzej@gildia.pl lub tel. (059) 842 02 85. Na stronie głównej www.gildia.pl jest odnośnik do kwestionariusza (z cennikiem) i ankiety - obydwą do ściągnięcia.

Serdecznie zapraszamy

 **GILDIA**

NIE LEKCEWAŻ POTĘGI WYOBRAŹNI

www.gildia.pl

76-200 SŁUPSK UL. TUWIMA 23 TEL. (059) 8420285

Middenheimer

1 Sigmarzeit 2510 K.U.

Cena: 1 zk

Święto patrona Imperium

Wielkimi krokami zbliża się pierwszy dzień lata, dzień, w którym większość Imperium oddaje szczególną cześć Sigmarowi - głównemu patronowi Imperium. W tym dniu w Middenheim odbędzie się Festiwal Letniej Nocy. To duże święto, wielkością ustępujące tylko Dniu Ulryka, jak co roku dostarczy nam wiele atrakcji. Odbędą się m.in. specjalnie na tą okazję przygotowane walki gladiatorów (gwoździem programu będzie walka z minotaurem), turniej szermierczy i strzelecki, wyścigi konne. W różnych częściach miasta wystąpią grupy artystów pochodzące z całego Starego Świata. Na szczególną uwagę zasługuje także mecz gwiazd ligi Snotballu. Oprócz tego odbędzie się Wielki Dzień Targowy i tradycyjne pokazy ogni magicznych.

POSZUKUJĘ!

Kompania Handlowa Rucknera zatrudni drużynę śmiałków, którzy dostarczą do Faktorii Nadzieja pewien ładunek. Gwarantowane wysokie wynagrodzenie oraz, na czas podróży, wierzchowce. Zgłoszenia przyjmowane codziennie do zmirzchu w siedzibie Kompanii na Burgen Bahn.

Kontrowersje w rozgrywkach Snotballu

Zapewne większość mieszkańców miasta zna drużynę „Szczyrów Portowych”. Dotarli do nas pogłoski jakoby ktoś „dopomógł” tej sympatycznej drużynie w wypadnięciu z ligi. Przypomnijmy. „Szczyry Portowe” zostały założone przez Jing Tsin Tsinga, przesympatycznego obywatela Cathayu. W rozgrywkach Szczyry poczyniły sobie całkiem nieźle. Obserwowaliśmy nieustanną zwyzkę ich formy, aż do momentu, gdy właściciel popadł w kłopoty finansowe. Drużyna zaczęła podupadać, najlepsi zawodnicy zaczęli protestować i nie występowali w meczach. W konsekwencji drużyna została usunięta z rozgrywek. Tydzień temu nasz reporter zdobył informację, która rzuciła na sprawę nowe światło. Ponoć pojawiła się osoba, która zaproponowała Tsingowi pomoc przy prowadzeniu interesów, a następnie uciekła z większością kapitału sympatycznego Cathayczyka. Miejmy nadzieję, że sprawiedliwość zatriumfuje i za rok Szczyry Portowe ponownie staną do rozgrywek Snotballu.

Brutalne porachunki grup przestępczych

Wojna gangów jest już faktem. Dwa miesiące temu pisaliśmy o bestialskiej masakrze, jakiej dopuścili się Ostwaldczycy, dziś z całą odpowiedzialnością możemy stwierdzić, że wydarzenie to rozpętało wojnę pomiędzy miejskimi grupami przestępczymi. Prawie codziennie znajdowane są ofiary z podciętymi gardłami lub śmiertelnymi ranami na plecach. Nawet w dzień niebezpiecznie jest opuszczać swoje domy. Co rusz dochodzi do krwawych potyczek, w których często cierpią niewinni przechodnie. Straż wydaje się bezsilna. Zanim patrol przybędzie na miejsce potyczki winnych już nie ma. Zostają tylko truchła zabitych. Władze miejskie zagroziły, że jeśli sytuacja nie ustabilizuje się to zostanie wprowadzona godzina policyjna. Na czas nieokreślony wprowadzono przyspieszone postępowanie karne. Każdy pojmany, który nie będzie mógł udowodnić swojej niewinności już następnego dnia zostanie osadzony w miejskim więzieniu. Władze rozpatrują też zniesienie, na jakiś czas, zakazu poruszania się po ulicach miasta z bronią. Zastanawiam się, czy to aby nie pogorszy sytuacji. Miejmy nadzieję, że ostateczna decyzja będzie przemyślana i trafna.

Zatruta studnia

Jedna z miejskich studni leżących w Południowej Dzielnicy została zatruta! Fakt ten potwierdziła Miejska Komisja Zdrowia i Opieki Społecznej. Jak powiedział nam jej przedstawiciel kilkanaście osób zapadło na dziwną chorobę. Osoby te zostały poddane kwarantannie i ich życiu nie zagraża niebezpieczeństwo. Niepokojącym jest fakt, że na tą samą chorobę zachorowało także kilka innych osób mieszkających w różnych częściach miasta. Tego faktu przedstawiciel Komisji Zdrowia już nie skomentował.

Kryzys we władzach miejskich?

W ostatnich tygodniach obserwujemy narastający konflikt pomiędzy Komisją Handlu i Podatków, a czcigodna Gildią Prawników. Konflikt dotyczy niekorzystnego dla kupców nowego prawa podatkowego, które zaczęło dotyczyć także większych kupców. Efekty konfliktu już widać. Ostatnie posiedzenie komisji miejskich nie odbyło się, ponieważ nie pojawił się żaden przedstawiciel Komisji Handlu i Podatków.

Komisja Zdrowia i Opieki Społecznej informuje:

W związku ze stale zwiększającą się liczbą szczurów miejska Komisja Zdrowia ogłasza, że za każdego martwego szcztura zostanie jednorazowo wypłacona kwota w wysokości 2p. Martwe szcztury zbierane są w pobliżu Urwiska Westchnień.

Szalone wizje Heinricha

Któż w Imperium nie słyszał o Heinrichu, kontrowersyjnym malarzu pochodzącym z Nuln. Jego sztuka określana jest jako odrażająca, a jednak ma w sobie coś, dzięki czemu jest niezwykle popularna. Heinrich na swoich obrazach przedstawia głównie Chaos, ale taki Chaos, jaki towarzyszy nam na co dzień. Na jego obrazach nie znajdziecie więc ogarniętych szaleństw wojowników, szarżujących na przerażonego przeciwnika, zobaczycie natomiast Chaos jako coś nieodłącznego i koniecznego. Według Heinricha Chaos ogarnia nas bez przerwy. Jest z nami wszędzie, na ulicy, w domu, na targowisku. Przez wielu sztuka taka uznawana jest za jawny przejaw bluźnierstwa i powinna być zakazana. Przez swoje obrazy

Heinrich miał sporo problemów z Łowcami Czarownic i Wielką Inkwizycją Świętymi Sigmara. Dwukrotnie skazywano go na śmierć, ale za każdym razem cudem jej unikał. Dzięki Evie Dietrich mieszkańcy Middenheim będą mogli obejrzyć obrazy kontrowersyjnego malarza i sami ocenić, czy to bluźnierstwo, czy nie. Wystawę będzie można oglądać w Czerwonym Księżycu od 10 do 20 Sommerzeita.

Kolejna Masakra

Po raz kolejny w naszym mieście spotykamy się z przejawem okrutnej brutalności i przemocy. 12 Pflugzeit w piwnicy niewielkiego domu w Południowej Dzielnicy odnaleziono 8 ciał młodych osób. Osoby pochodziły ze szlacheckich rodzin, w większości spoza Middenheim. Największą sensacją wzbudził jednak fakt, że wszystkie osoby ubrane były w szaty ozdobione symbolami Slaanesh - okrutnego boga Chaosu.

Cała sytuacja wyglądała tak, jakby ofiary odprawiły jakiś bluźnierczy rytuał i nagle zostały zaatakowane. Jak do tej pory nie udało się ustalić, kto mógł dopuścić się tego mordu. Wszelkie oznaki wskazują na to, że byli to wyznawcy Nurgła (ściany ubrudzone były jakąś dziwną gnijącą cieczą). Wielu uważa, że dobrze się stało, że jedni kultysty zabili drugich, straż będzie miała mniej pracy. Ale czy nie jest niepokojący fakt, że zorganizowana grupa, co więcej wyznawców zakazanych religii, bezkarnie porusza się po mieście i morduje jej obywateli. Co jeśli następnymi ich ofiarami będą niewinni mieszkańcy?

Polowanie

Z okazji wizyty w naszym szacownym mieście diuka Parravon Philippa le Marque miłościwie nam panujący graf zarządził polowanie na mutanty. Ponoć specjalnie na tą okazję hodowany jest potężny zwierzołak z trzema głowami. Zwierzołak ma być wypuszczony w Dark Wald, a następnie schwytany i zawleczony ulicami miasta na stadion Barnabau, gdzie rozegra się ostateczne starcie.

Organizatorzy mogą być zmuszeni do rezygnacji z niektórych punktów programu z powodu braku naganiaczy.

Zbyt dużo agresji?

Pierwszą kolejkę ligi Snotballa mamy za sobą. Zapraszamy do zakupienia specjalnego dodatku poświęconego Snotballowi! Tu wspomnimy o jednym meczu, który wzbudził sporo kontrowersji. Spotkanie Naprzód Kislev i Strażników Middenheim zapowiadało się na wielkie wydarzenie. Obie drużyny znane są z agresywnej i bezpardonowej gry. Nie dziwi więc fakt, że spotkanie było niezwykle brutalne. Kapitan Naprzód odniósł poważną kontuzję w starciu z Pierrem Zidane, a jeden z zawodników Straży opuścił boisko ze złamaną nogą i ręką. Pojawiły się głosy, że należy nieco zmodyfikować przepisy, tak, aby gra nie stwarzała zagrożenia dla zdrowia zawodników. Zastanawiam się tylko, czy to nie wpłynie negatywnie na atrakcyjność rozgrywek.

Smiałe oskarżenia pod adresem de Castilla

Johann von Kreutzer, znany w Imperium ze swego odważnego postępowania i konsekwentnego ścigania Chaosu Łowca Czarownic oskarżył Roberto de Castillę o sprzyjanie mrocznym bóstwom. Jest to pierwsze tak odważne, skierowane pod adresem de Castilla oskarżenie. Podczas publicznego spotkania obu stron Roberto da Castilla zaprzeczył rewelacjom Kreutzerza i zagroził mu, że jeśli nie przedstawi dowodów posądzi go o oszczerstwo. Von Kreutzer zareagował na groźbę de Castilla śmiechem.

Stań naprzeciw najgorszym koszmarom z lasu Darkwald!

Zmierz się z przeznaczeniem!

Poznaj smak zwycięstwa!

ZOSTAN GLADIATOREM!

Zgłoszenia przyjmowane są w „Głowie Gladiatora” każdego dnia po zmroku.

Wielkie targowiska zamknięte

W dniach 21 IV, 28 IV i 4 V dwa największe w mieście targowiska Altmarkt i Neumarkt będą nieczynne. Będzie to manifestacja protestu kupców przeciwko narastającym wpływom Marienburga na handel w Middenheim. Ostatnimi czasami zauważyć można niezwykłą aktywność kupców pochodzących z tego największego miasta w Starym Świecie. Ci obrotni, doskonale znający tajniki sztuki handlowej kupcy w szybkim tempie opanowują większość rynków Imperium. Głośno jest o nich m.in. w Altdorfie, w Carroburgu, a ostatnimi czasami także w Middenheim. Kupcy naszego szacownego miasta grożą, że jeśli sytuacja nie zmieni się to protesty będą się nasilać. Dramatyzmu sytuacji nadaje również nowe prawo podatkowe. Jak sytuacja potoczy się dalej? Zobaczmy. Dochodzą nas jednak słuchy, że sam graf zainteresował się „kryzysem kupieckim”. Miejmy nadzieję, że sytuacja szybko się ustabilizuje i nie będziemy na tym tracić my, zwykli mieszkańcy.



Wyprawa do Serca Fauschlag

Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że Gildia Krasnoludzkich Inżynierów przygotowuje wielką wyprawę do podziemnych korytarzy pod Middenheim. Krasnoludy chcą odnaleźć legendarne miasto, jakie ich przodkowie zbudowali wieki temu głęboko pod powierzchnią Fauschlag. Yokki Kurgarson, znany w Imperium poszukiwacz skarbów, twierdzi, że jest już bliski odnalezienia Księżykowych Wrót prowadzących na dziedzińiec Dar Ankor - podziemnego miasta. Władze miejskie oskarżyły Kurgarsona, że podczas eksploracji tuneli doprowadził do zawalenia się kilku budynków. Kurgarson wszystkiemu zaprzeczył i sprawa ucichła. Z naszych skąpych informacji (krasnoludy nie są w tej kwestii zbyt rozmowne) wynika, że wyprawa będzie bardzo dobrze przygotowana i nie podzieli losów swoich poprzedniczek, z których nikt nie powrócił.

Tadając z duchami

Przechodząc Ecke Strasse trudno nie zauważyć starej, opuszczonej gospody „Pod Białym Wilkiem”. Ta, niegdyś sztandarowa gospoda miasta dziś przeraża rozbitymi oknami i dziwnymi odgłosami dochodzącymi z zacienionego wnętrza. Wielu śmiazków próbowało dostać się do wnętrza, by zdobyć legendarny Żmijowy Kamień. Gospoda stoi pusta już od dwudziestu dwóch lat. Kilkakrotnie próbowano przywrócić ją do użyteczności publicznej, ale za każdym razem robotnicy przerywali prace już po jednym dniu. Tłumaczyli się tym, że czuli się jakby przyglądały im się dziesiątki umęczonych oczu, a narzędzia same się przemieszczały. Władze miejskie wyznaczyły wysoką nagrodę dla śmiazków, którzy podejmą się zbadania gospody i ewentualnego oczyszczenia jej z duchów. Przypomnijmy, że dwadzieścia dwa lata temu do gospody wpadła grupka rzezimieszków. Wywiązała się walka. Zginęło kilku gości. Kiedy pojawił się patrol straży miejskiej napastnicy zabarykadowali się w gospodzie i wymordowali resztę gości oraz cały personel. Po dwóch dniach oblężenia strażnicy wspierani przez miejskich magów zaatakowali. Bandyci zostali otoczeni w głównej izbie i po ciężkiej walce, według oficjalnych informacji, wycięci w pień. Jednak wśród obywateli miasta panuje przekonanie, że jednemu z rzezimieszków udało się uniknąć śmierci, a duchy zabitych gości i obsługi nie zaznają spokoju jeśli on będzie żył.

Snotfan

czyli wszystko o sporcie w Middenheim

Cena: 5 szylingów

Wyniki rozgrywek I kolejki WSMM

Wilki z Grafsmund - Żarłoki z Altmarkt	3 - 1
Wschodni Dozorcy - Rzemieślnicy z NM	3 - 0
Naprzód Kislev - Straż Middenheim	0 - 1
Garownicy SPB - Niosący Światło	2 - 1
Kruger und Sohn - Arte Freiburg	2 - 2
Karag Dawi - Błękitnokrwistcy z NG	3 - 1
Studenci z CT - Nordgarden-Kupcy	2 - 1

Tabela WSMM po I kolejce Punkty

	Punkty	Bramki
Wschodni Dozorcy	3	3 - 0
Wilki z Grafsmund	3	3 - 1
Karag Dawi	3	3 - 1
Garownicy SPB	3	2 - 1
Studenci z CT	3	2 - 1
Straż Middenheim	3	1 - 0
Kruger und Sohn	1	2 - 2
Arte Freiburg	1	2 - 2
Naprzód Kislev	0	0 - 1
Niosący Światło	0	1 - 2
Nordgarden-Kupcy	0	1 - 2
Błękitnokrwistcy N	0	1 - 3
Żarłoki z Altmarkt	0	1 - 3
Rzemieślnicy N	0	0 - 3



Wy, nasi czytelnicy macie wpływ na opisywane przez nas wydarzenia. Chodzi oczywiście o Snotball.

Po pierwsze: przysyłacie na adres redakcji wyniki meczów najbliższej kolejki ligi Snotballa.

Po drugie: My - Wasi ukochani redaktorzy sumujemy je i uśredniamy, analizujemy, dopisujemy, fałszujemy i wreszcie...

Po trzecie: Możecie przysyłać sprawozdania z meczów, na których byli Wasi erpegowi bohaterowie - wtedy wybieramy najciekawsze z nich i uznajemy je za prawdziwe, a wynik, który wtedy padł zostaje uznany za oficjalny - bez względu na propozycje innych czytelników.

Po czwarte: czyli gdzie nagrody?!!!

Każde przesłane do nas propozycje wyników biorą udział w losowaniu nagród.

Każde sprawozdanie bierze udział w dodatkowym losowaniu nagród.

Każde z wybranych do publikacji sprawozdań otrzymuje nagrodę.

Czekamy na propozycje wyników II kolejki...

Kalendarz rozgrywek II kolejki WSMM

6 IV	Wschodni Dozorcy - Wilki z Grafsmund
18 IV	Mecz Gwiazd
22 IV	Naprzód Kislev - Garownicy SPB
30 IV	Kruger und Sohn - Studenci z CT
5 V	Karag Dawi - Nordgarden-Kupcy
13 V	Straż Middenheim - Rzemieślnicy z NM
21 V	Błękitnokrwistcy z NG - Niosący Światło
29 V	Arte Freiburg - Żarłoki z Altmarkt

Relacja z meczu

Karag Dawi kontra Błękitnokrwistcy Nordgarden

Serdecznie witam wszystkich miłośników Snotballu w całym Middenheim i okolicach. Nazywam się Karl Josef Bedrich i jestem nowym korespondentem „Middenheimera” do spraw sportu. Wybrałem dla was najciekawszy, w moim mniemaniu, mecz I kolejki WSMM: Karag Dawi przeciwko Błękitnokrwistcy z Nordgarden. Informacji na temat meczu postanowiłem zasięgnąć u dwóch największych fanów Karag Dawi w mieście pana Ebenezara van Eyck i pana Ketela McDuff. Poniższy tekst stanowi zapis mojej z nimi rozmowy.

Bedrich: Panowie. Słyszałem, że wynik spotkania Karag Dawi kontra Błękitnokrwistcy z Nordgarden jest kontrowersyjny i mecz powinien być powtórzony.

McDuff: Jak to powtórzone? Kto rozpoznał takie ploty?

van Eyck: Ależ skąd! Mecz był co prawda twardy, a walka bezpardonowa, no i ta zadyma na koniec, ale wynik był jak najbardziej sprawiedliwy.

McD: Właśnie! Wygraliśmy trzy do jednego!

B: No to może parę słów o przebiegu tego spotkania.

v E: Nie ma sprawy. Początek był ciut wolny i niemrawy, no i potem, chyba w siedemnastej minucie, to drobne przewinie Tarana w

naszym polu karnym i sędzia podyktował karnego dla Błękitnokrwistych.

B: Drobne?!? Taran, lewy napastnik, skończył na plecach skrzydłowemu Błękitnokrwistych!

McD: Fakt. Taran trochę przesadził z przejściem do obrony.

B: Trochę?!? Potem tłukł jego głową o ziemię.

van E: Wie pan, jaki jest Taran. Można mu dwa dni tłumaczyć, że tak nie wypada, a on i tak robi swoje.

McD: No i można przy tym nieźle oberwać!

van E: Fenomenalny zawodnik. Ale wróćmy do meczu. Skrzydłowego znieśli, bo stracił przytomność, fircyki strzelili karnego i było zero jeden dla nich.

McD: Potem przeszli do obrony i tak wytrzymali do końca pierwszej połowy. To chyba cud był, bo nasi atakowali bez przerwy.

van E: Ale po przerwie nasi wyszli jakby zmotywowani...

McD: Pewnie trener ich solidnie opieprzył.

van E: Właśnie. No i zaraz po przerwie znieśli im drugiego skrzydłowego, który doznał urazu w starciu z Taranem i Szkapą. Młodzik nie miał najmniejszych szans. Taran wyleciał z boiska, ale faul był problematyczny.

B: Co? Taran i Khalid „Szkapą” Nardensson po prostu po nim przebiegli. Na dodatek on nie miał piłki!

McD: He, he, he, bo wyrzucił ją ze strachu. No i od tego momentu się zaczęło. To był istny pogrom.

van E: Wyrównał Łysy po zmyłce bramkarza i mistrzowskim rzucie z siedmiu metrów.

B: To przewracanie bramkarza nazywa pan zmyłką?

McD: To taki manewr taktyczny, a zresztą był tłok i może sam się wywalił. Kto go tam wie?

van E: No a potem było już z górki. Klasyczna akcja trzech na sześciu zakończona bramką autorstwa Nogi, przy której asystowali Łysy i Piacha. Trzecią bramkę strzelili Zgniatacz.

B: Ten sam, który za wszczęcie burdy po meczu trafił do aresztu?

van E: Na stadionie wrzało już od karniaka, a sędzia przegiał gdy wyrzucił z boiska Łysego. Musiliśmy pokazać kto tu rządzi!

B: Trzydziestu trzech rannych, w tym cały skład sędziowski?

McD: A co?!?

B: Dziękuję za sprawozdanie i życzę powodzenia waszej drużynie.

zwycięzców w konkursie związanym z I kolejką ogłosimy w szóstym numerze Portalu

Straż miejska

Tomasz Kowalik

Przynajmniej jednej rzeczy w mieście BG powinni się bać - straży miejskiej; doskonale wyszkolonych wojowników, zawodowych żołnierzy, byłych najemników. Cokolwiek by gracze nie robili, niech cały czas mają wrażenie, że zza rogu za moment wyjdzie patrol straży miejskiej. Jeżeli awanturnicy przygotowują się do akcji, która z prawem ma mało wspólnego, niech wiedzą, że w każdej chwili mogą zostać przyłapani na gorącym uczynku. Patrole straży nie pojawiają się regularnie w tym samym miejscu. Zazwyczaj rewiry im przydzielone są dosyć spore, a trasa przemarszu ustalana jest na bieżąco. Strażnicy nie chodzą po mieście bez przerwy przez cały dzień. Są ludźmi i jak każdy muszą kiedyś odpoczywać. Często zdarza się, że bohaterowie wchodząc do karczmy zastaną tam kilku strażników, którzy usiedli na chwilkę w cieniu, aby napić się piwa i dać odpoczynek zmęczonym nogom. Teoretycznie taka sytuacja nie powinna mieć miejsca i jeśli przełożony przyłapie ich na gorącym uczynku to gracze mogą spodziewać się pokazu charyzmy przełożonego i sprytnych tłumaczeń podwładnych. Niekiedy sytuacja taka może wyglądać bardzo komicznie.

Wróćmy jednak do patrolu straży, który wykonuje swoją pracę zgodnie z zaleceniami dowództwa. Grupa sześciu strażników, z sierżantem na czele przemierza jedną z zatłoczonych ulic Altmarkt. Jest południe. Ludzie oglądają towary na straganach, targują się, przekrzykują, przeklinają. Strażnicy idą dumnie, na każdego patrzą z pogardą i podejrliwością. Przechodzą koło straganu z wyrobami skórzanymi. Niezwykle gestykulujący, niemal krzyżący właściciel straganu widząc uzbrojonych żołnierzy na chwilę milknie, kłania się w pas, jego klient usuwa się z drogi, za jego przykładem idzie reszta kupujących. Jeżeli gracze zobaczą kilka takich sytuacji to na pewno zorientują się, że mieszkańcy Middenheim darzą straż wielkim szacunkiem. Tak powinno być, ponieważ ci ludzie czuwają nad ich bezpieczeństwem i dobytkiem. To dzięki nim można powitać nowy dzień bez noża w plecach.

Wbrew pozorom sytuacja nie jest taka klarowna. Strażnicy i owszem nad bezpieczeństwem miasta i jego mieszkańców czuwają, ale sami też od przemocy nie stronią. Nad mieszkańcami i awanturnikami strażnicy, oprócz dobrego uzbrojenia i wyszkolenia, mają dużą przewagę - to za nimi stoi prawo. Każdy sędzia będzie wierzył strażnikowi, utrzymywanemu z funduszy miejskich, a nie jakiemuś przyjeźdnemu zawadiace z niepewnym pochodzeniem. Jeżeli BG są tak pewni siebie, że zadzierają nosa tak wysoko jak tylko mogą, to niech ich spotka takie zdarzenie:

Jest ciepły, letni dzień. Bohaterowie większość dnia spędzili na kompletowaniu ekwipunku, poszukiwaniu jakiejś osoby, miejsca, itp. Bez przerwy poruszali się zatłoczonymi ulicami miasta. Przychodzi czas, że mają już dość. Wchodzą do najbliższej karczmy i zamawiają zimne piwo. Po któ-

rejs z rzędu kolejce, ktoś stwierdza, że robi się późno i trzeba skończyć to, co się zaczęło rano. Wszyscy niechętnie zbierają się ze stołków...

... gdy nagle drzwi gospody otwierają się z hukiem i do środka wchodzi potężny mężczyzna, człowiek. Jego zbroję zdobią kolory miasta i dystynkcje kapitańskie. Strażnik rozgląda się przez chwilę po gospodzie, po czym wskazuje w kierunku kilku osób i donośnym głosem oznajmia, że ci, na których wskazał palcem pójdą za nim. Wybrani mieszkańcy wstają bez słowa. Gracze również zostaną wybrani. Jeżeli będą protestowali, do gospody wejdzie czterech uzbrojonych strażników i kapitan ponowi swoje wezwanie. Sprawa jest bardzo prosta. Na pobliskim skrzyżowaniu dróg, na stojące tam stragany z owocami i warzywami przewrócił się wóz załadowany pełnymi ryb beczkami. Zrobił się niezły bałagan. Wszyscy krzyczą, machają rękami, gdzieś dochodzi nawet do przepychanek. Interwenują strażnicy. Obezwładniają co aktywniejszych uczestników zdarzenia, kapitan natomiast wybranym z gospody osobom każde wziąć się za sprzątanie porzucanych owoców, warzyw, ryb, kawałków drewna. Robota nie należy do najprzyjemniejszych (zapachu ryb będzie trudno się pozbyć) i zakończy się dopiero późnym wieczorem.

... leniwie opuszczają gospodę, gdy nagle w drzwiach, na przeciw jednego z graczy, staje sierżant straży miejskiej. Sierżant nie ustąpi i za wszelką cenę będzie się starał przejść jako pierwszy (jego podwładni stoją za nim i przyglądają się). Jeżeli gracz nie ustąpi przez dłuższą chwilę, rozgniewany sierżant każde dwóm strażnikom wyprowadzić go siłą na zewnątrz, po czym oskarży go o utrudnianie pracy straży miejskiej. Zależnie od reakcji gracza sytuacja może się zakończyć ostrzeżeniem sierżanta: „Będę cię obserwował.” lub, w ostateczności, zimną celą.

...gdy nagle w gospodzie pojawia się kapitan straży miejskiej. Towarzyszy mu pięciu strażników oraz człowiek w cywilnym ubraniu, który przed kwadransem pośpiesznie opuścił gospodę. Kapitan podchodzi do jednego z graczy, przygląda mu się przez chwilę, ogląda jakąś kartkę (list gończy), po czym oznajmia bohaterowi, że jest aresztowany. Jak poradzi sobie gracz? Czy spędzi noc ze szczurami w więziennej celi? Czy pomyłona tożsamość wpędzi go w tarapaty, z których będzie trudno się wykaraskać?

No dobrze. Straż miejska nie zawsze będzie zatruwała życie graczom. Często będzie dochodziło do sytuacji, w których obie strony będą ze sobą współpracowały. Może się zdarzyć sytuacja, że grupa zuchwałych rzezimieszków napadnie na przechodzącego kupca. Gracze ruszą na pomoc poszkodowanemu, a z drugiej strony pojawi się patrol straży miejskiej. Napastnicy rozbiegają się. Dowodzący patrolom wydaje szybko rozkazy, żołnierze ruszają za bandytami, ale jest ich za mało. Dowódca prosi awanturników o pomoc. Rozpoczyna się pogoń ulicami miasta.

Mroczne zaułki miasta

szkice przygód mających miejsce w Middenheim

Tomasz Kowalik, Łukasz Fiema

W tym mieście zawsze można znaleźć coś, czym warto się bliżej zainteresować. Często wiele ciekawych rzeczy dzieje się tam, gdzie mało kto spogląda. Trzeba więc uważnie patrzeć i nauczyć się to wykorzystywać.

don Rafael Eduardo de Castilla

Witajcie obywatele miasta-państwa, wierni poddani naszego najukochańszego grafa! Dwa miesiące temu mieliście okazję poznać stary estalijski ród, który oplółł siecią swych wpływów znaczną część Middenheimu. Rzecz jasna, nie tylko to miasto znajduje się w sferze zainteresowań jego przedstawicieli, jednak właśnie tutaj gracze mają największe szanse, by zwrócić na siebie ich uwagę. Nie muszą chyba tłumaczyć, że działanie na szkodę Rodziny, nawet nieświadome, spotka się z bardzo stanowczą reakcją, a bohaterowie będą mieli naprawdę duże kłopoty. Jest jednak całkiem prawdopodobne, że jeśli okażą się godnymi zaufania, nawiążą z nimi kontakt pewni ludzie, którzy w jej imieniu zaproponują korzystną współpracę. Taka znajomość może okazać się kiedyś dla graczy wyjątkowo przydatna (dla MG również, bo jest to kopalnia ciekawych pomysłów). Poniżej przedstawiamy ogólne zarysy kilku krótkich przygód oraz rozwinięcie wątków z poprzednich numerów Middenheimera.

Bardzo bogaty żebrak

Friedrich Oberstein, sobie tylko znanymi sposobami wszedł w posiadanie pewnego pierścienia, z którego wartości nie zdawał sobie w pełni sprawy. Wiedział tylko, że przywieziono go z Arabii, a wprawiony w niego ogromny rubin gwarantuje nieprzeciętny zysk. Kilka dni temu przybył do Middenheimu, by sprzedać go jednemu z miejscowych paserów, nie był jednak zbyt ostrożny i wkrótce po przybyciu do miasta wieści o posiadanym przez niego skarbie dotarły do zbyt wielu uszu. Pierścieniem zainteresował się Roberto Octavio de Castilla, który podejrzewał, że należy on do zaginionych klejnotów koronnych przekłetej dynastii Sauda. Niezwłocznie wydał odpowiednie dyspozycje swym ludziom. Tego samego dnia, wieczorem Friedrich odniósł wrażenie, że jest uważnie obserwowany. Pełen najgorszych przeczuc, postanowił odpowiednio się ucharakteryzować i świtem opuścić miasto w przebraniu żebraka. Szczęście jednak ostatecznie go opuściło, nie pozwalając mu dożyć następnego dnia. Tej właśnie nocy bohatero-



wie, idący opustoszałą ulicą jednej z uboższych dzielnic, mają okazję obserwować, jak dwóch dobrze ubranych ludzi ściga odzianego w łachmany starca (uciekającego nadzwyczaj prędko). Niecodzienna sytuacja powinna wzbudzić ich zainteresowanie. „Żebrakowi” chwilowo udaje się zmylić pościg, pomimo kolejnych trzech ludzi, którzy do niego dołączyli, jednak wyraźnie opada z sił. Jeśli gracze nie zdecydują się pomóc mu w jakiś sposób (stając w jego obronie lub udzielając schronienia), zostanie schwytany. Uratowany podziękuje wylewnie

swym wybawcom i będzie błagał ich, by ukryli go i wywieźli rano z Middenheimu. Wspomni również o pewnym klejnocie, który znajduje się pod opieką znajomego, prowadzącego pobliską karczmę. Za udzieloną pomoc obiecuje każdemu z nich odpowiednią gratyfikację, jeśli tylko pomogą mu go odzyskać. Nic ponadto gracze się nie dowiedzą, gdyż nieznanym wstrząsają niespodziewanie gwałtowne konwulsje. Po kilku minutach wita się on już z Morrem. Jego ciało kurczy się i wysycha, a do rana pozostanie z niego tylko rozsypujący się szkielet oraz trochę szarego pyłu.

Friedrich nie był głupcem i zdeponował swój skarb u starego przyjaciela. Zamierzał odebrać go o świcie, tuż przed opuszczeniem miasta. Nie miał jednak pojęcia, że kamień zdobiący pierścień, jest w rzeczywistości okrutną, mroczną istotą, której za dawnych dni składano krwawe ofiary z niewolników. Szczególną przyjemność sprawia jej zadawanie bólu i doprowadzanie ludzi do obłądki. Każdy z właścicieli pierścienia stawał się po pewnym czasie pozbawionym własnej woli szaleńcem, ostatecznie kończącym życie w straszliwych cierpieniach. Umysł Friedricha miał jeszcze zbyt krótki kontakt z istotą by móc odczuć obcy wpływ (prócz coraz częstszych bólów głowy), jednak czas, przez jaki posiadał przy sobie klejnot był wystarczający, by w dowolnym momencie mogła ona wyssać z niego życie. Bez względu na to, co zrobią gracze, w ciągu kolejnych tygodni Middenheimem wstrząśnie seria tajemniczych zgonów, dosięgających również kilku wpływowych obywateli. Pierwszą z ofiar będzie pewien karczmarz, prowadzący swój przybytek w południowej części Ostwaldu... Dobrze będzie, jeśli wydarzenia te nastąpią po rozegraniu kilku sesji, nie mających nic

wspólnego z zarysowanym wątkiem. Oczywiście Roberto domyśli się, co jest przyczyną tajemniczej „choroby”, nie zaprzestanie jednak poszukiwania przeklętego klejnotu.

Szlachcic, który chciał wiedzieć

Albrecht von Wallenrod jest młodym, niezbyt rozgarniętym arystokratą, który wiódł dotychczas spokojne i dostatnie życie wśród złoconych ścian pałacu swego ojca. Mając już serdecznie dość wszystkich służących, licznych faworyt, wykwintnego jadła, a szczególnie potwornej nudy, którejs nocy wraz z trzema zaufanymi ludźmi sforsował zewnętrzny mur posesji i wyruszył w szeroki świat. Middenheim, do którego niedawno przybył, zrobił na nim duże wrażenie, zamierzał więc zatrzymać się tu na jakiś czas. Pewnego wieczora wybrał się w przebraniu do jednej z uboższych dzielnic, pragnąc poznać prawdziwe życie, jakie było udziałem zwykłych mieszkańców Imperium. Los sprawił, że klucząc wśród wąskich uliczek Ostwaldu dotarł do miejsca, w którym następował właśnie załadunek dużej ilości ludzkich ciał na czekające tam wozy. Wraz ze swymi ochroniarzami ukrywszy się w pobliżu, obserwował całą akcję. Po krótkiej chwili z cienia wyłoniła się grupa pięciu osób, odzianych w dziwne, powłóczyście szaty. Z drugiej strony zaułka wyszedł im na spotkanie zakapturzony jegomość, w towarzystwie kilkunastu uzbrojonych mężczyzn. Gdy podszedł do nich i odrzucił kaptur, Albrecht ze zdumieniem stwierdził, że widzi poważanego arystokratę, z którym rozmawiał poprzedniego dnia w „Śpiewającym Księżycu”. Próbując wycofać się w bezpieczniejsze miejsce, został zauważony - tajemniczy szlachcic najprawdopodobniej również rozpoznał swego rozmówcę. Dalszego rozwoju sytuacji można się łatwo domyślić. Szaleńcza ucieczka po dachach okolicznych domów kończy się w momencie, gdy pod ściganym załamują się przegniłe gonty. Wrzeszcząc ile sił w płucach spada on do pewnego pokoju na poddaszu, prosto na głowy nie spodziewających się niczego bohaterów (śpiących właśnie snem sprawiedliwych). Gdy w końcu ktoś zapali świece i wszyscy dojdą już do siebie, Albrecht roztrzęsionym głosem będzie usiłował powiedzieć im o całym zajściu, jednak z powodu szoku w jakim jest, gracze rozumieją jedynie, że pragnie wynająć ich do ochrony swojej osoby.

Jegomościem widzianym przez Albrechta jest oczywiście Rafael Eduardo de Castilla, który spotkał się tej nocy z wysłannikami kultu Purpurowej Dłoni. Sytuacja do jakiej doszło jest dla Rodziny bardzo niekorzystna i za wszelką cenę

spróbuje on zlikwidować niespodziewanego obserwatora. Jeśli gracze zdecydują się udzielić Albrechtowi ochrony, oraz pomogą mu opuścić miasto, zostaną hojnie wynagrodzeni przez jego ojca. Nim jednak nadejdzie świt, niech poczują, że zadarli z organizacją, której nie wolno lekceważyć! Niech do rana bezustannie uciekają i nigdzie nie czują się bezpiecznie, wszędzie wokół siebie spotykając ludzi będących na jej usługach. Przyjacielski karczmarz może okazać się płatnym informatorem, a napotkany gdzieś patrol straży miejskiej, oddziałem kislevskich najemników... Świetnym, odpowiednio dramatycznym finałem pełnej wydarzeń nocy będzie desperacka obrona jakiegoś opuszczonego domostwa, ze wszystkich stron obleżonego przez żołdaków Rodziny. Bohaterowie powinni w końcu zrozumieć, że nie dane im będzie dożyć kolejnego dnia, gdyż oto nadeszła nieunikniona godzina śmierci. W ostatniej chwili, kiedy część budynku już płonie, a siepacze wdzierają się do środka, niech przypadkiem któryś z nich odkryje w piwnicy tajemne przejście, prowadzące do miejskich kanałów. Jeśli nie zgubią się w mrocznych trzewiach Fauschlagu i uda im się bezpiecznie wyjść na powierzchnię... no cóż, niech im się wydaje, że mają farta jak mało kto (oczywiście, mimo wszystko powinni przeżyć tę przygodę).

Czysty przypadek...

Rodzina potrzebuje nowych „pracowników”, potrafiących zarówno machać mieczem, jak i ruszyć głową, gdy zajdzie taka potrzeba. Informacja o tym, że u pewnych ludzi można dobrze zarobić, powinna dotrzeć do graczy nieoficjalnymi drogami (znajomy paser, zaufany żebrak-informator, karczmarz, który wie wszystko, jeśli mu tylko odpowiednio zapłacić...). Osoby te nie będą jednak znały rzeczywistego zleceniodawcy. Skierują po prostu bohaterów do kogoś, kto wyśle ich dalej, by mogli się skontaktować z kimś jeszcze innym. (Ten motyw sam w sobie może być pomysłem na całkiem zabawną przygodę, zwłaszcza gdy łańcuszek ten rozciągnąć tak, by gracze po pewnym czasie zauważyli, że wpadli w błędne koło...). Po dotarciu do osoby wydającej się być właściwym zleceniodawcą, gracze zostaną poinformowani o szczegółach misji. Przykładowo, może tu chodzić o dyskretne wyniesienie ważnych dokumentów z budynku Biura Komisji Robót Publicznych lub rezydencji jakiegoś miejscowego kupca. Dowiedzą się oni również, że zadanie ma zostać wykonane najbliższej nocy. Oferowane wynagrodzenie powinno być na tyle wysokie, by bohaterowie zdecydowali się podjąć ryzy-

Goniec imperialny

internetowy fanzin miłośników Warhammera

pod redakcją
Cezara Matkowskiego

<http://rpg.valhalla.com.pl/goniec/>

ko. Tak więc wszystko na razie wygląda bardzo standardowo... O tym, że wyraźnie coś tutaj nie gra, będą się oni mieli okazję przekonać dopiero w trakcie wykonywania zlecenia. Już od samego początku wyraźnie będą mieli pecha. Patrol straży miejskiej, który zrobił sobie postój pod wyznaczonym budynkiem, nie zamierza się stamtąd ruszyć, otrzymane klucze od tylnych drzwi nie pasują, a po wejściu do środka okazuje się, że ktoś tam jest, chociaż nikogo miało nie być... Są to tylko przykłady różnych nieprzewidzianych i mało prawdopodobnych (oraz bardzo podejrzanych) wydarzeń, którymi MG powinien zasypać graczy. Należy jednak pamiętać o tym, że ma to na celu tylko pozorne utrudnienie ich zadania (no, chyba że zrobią coś naprawdę głupiego).

To, w co wdepnęli bohaterowie, jest po prostu testem umiejętności, który ludzie Rodziny serwują wszystkim potencjalnym „pracownikom”. Ma on na celu sprawdzenie pomysłowości, odwagi i zimnej krwi kandydatów. Jeśli bohaterowie nie stchórzą i pomimo licznych przeciwności wykonają zadanie, po przybyciu do zleceniodawcy zamiast obiecanej gratyfikacji otrzymają propozycję współpracy. Dowiedzą się również o „spektaklu” jaki dla nich przygotowano, jednak rzecz jasna nie będą mieli pojęcia, że we wszystkim tym macza palce ród de Castilla. Jeśli jednak przyjmą ofertę, będzie to ich pierwszy krok na drodze kariery, jaką będą mieli szansę zrobić, służąc sprawie Rodziny. (Oczywiście równie dobrze mogą bardzo szybko zginąć, ale z wiadomych względów wizja bogactwa i władzy, jaką przed nimi roztoczy tajemniczy zleceniodawca, powinna być bardzo optymistyczna...).

Vasilij Rasputin

Wojna gangów daje się wszystkim we znaki. Nawet kulty Chaosu z ukrycia obserwują wydarzenia w mieście i starają się w nie nie mieszać. Dla Vasilija ta sytuacja jest bardzo niekorzystna. Brak oznak działalności wyznawców mrocznych bogów nie daje mu możliwości śledzenia ich poczynąń, a co za tym idzie podejmowania jakichś zdecydowanych działań. Derkhalon staje się niecierpliwy i domaga się pierwszych ofiar. Vasilij odkrył, że jedna z rodzin zamieszkujących w Altquartier może mieć powiązania z Jadeitowym Berłem. Teraz poszukuje kogoś, kto sprawdziłby jego przypuszczenia.

Jeżeli chcesz wplątać drużynę w ten wątek to właśnie masz ku temu okazję. Jest początek Sigmarzeit. W mieście trwają przygotowania do Festiwalu Letniej Nocy. Bohaterowie idą jedną z głównych miejskich ulic. Nagle z naprzeciwka dostrzegają pędzący dyliżans. Ludzie w pośpiechu uciekają z jego drogi. Na drodze dyliżansu bohaterowie dostrzegają małe dziecko. Szybka decyzja i jeden z graczy biegnie rzuca się na ratunek. Całą sytuację obserwuje ze swojego powozu graf wraz z Vasilijem. Znachor wpada na pomysł, żeby wykorzystać śmiałka i jego przyjaciół do swoich celów. Prosi grafę, aby ten zaprosił bohaterów na ucztę z okazji pierwszego dnia lata. Dwór będzie podchodził do awanturników z oczywistym dystansem, ale graf podziwiał ich za to, czego dokonali. Bohaterowie będą teraz czasami odwiedzali pałac grafę. Będzie to najlepsza okazja by poznać kilka znanych osobistości i nawiązać nowe znajomości.

Wojna Gangów.

Ku niezadowoleniu władz miejskich znów doszło do wojny gangów. Podobna sytuacja zdarzała się w historii Middenheim już kilkakrotnie, ale jeszcze nigdy starcia nie były tak brutalne. Kiedy na ulicy pojawiają się członkowie jednego z gangów ulica momentalnie robi się pusta. Mieszkańcy zamykają drzwi swoich domów, nawet ich twarze nie pojawiają się w oknach. Przestępcy stali się tak zuchwali, że nawet przed strażą miejską nie czują respektu. Bezkarnie niszczą stragany, wybijają okna w karczmach. Oto ważniejsze wydarzenia, które będą miały miejsce:

2 IV. Na Hoffen Strasse dochodzi do pierwszej dużej potyczki. Ludzie Goudy zwyciężają. Efektem starcia jest 14 zabitych i zniszczona karczma „Kwiat Lotosu”.

6 IV. W dzielnicy Nordgarden, nocą, patrol straży miejskiej jest świadkiem włamania ludzi Człowieka do domu bogatego kupca. Dochodzi do starcia. Mniej liczni strażnicy przegrywają (pięciu traci życie, czterech z sierżantem odnosi ciężkie rany). Kiedy przybywa pomoc, po rzezi mieszkach nie ma śladu.

8 IV. W dzielnicy Westor-Sudgarten wybuchają trzy pożary. Płoną domy mało zamożnych kupców podejrzanych o sprzyjanie gangowi Goudy.

12 IV. Graf wydaje rozkaz podwojenia patroli straży. Na ulicę wychodzą również żołnierze z miejskiego garnizonu. Straż powiększa się o dodatkowych stu rekrutów.

15 IV. Dochodzi do kolejnego starcia pomiędzy gangami. Tym razem ma ono miejsce na Ecke Strasse. Na miejscu potyczki pojawia się oddział kislewskich najemników. Ośmiu bandytów zostaje pojmany.

19 IV. Ludzie Goudy wykorzystują to, że jest dzień po Festiwalu Letniej Nocy i po udanym ataku na jeden z posterunków straży uwalniają Tobiasa Detrecha, zafanego Goudy.

20 IV. Grupa poszukiwaczy przygód udaremnia napad ludzi Człowieka na kupca Sigfrieda Deterka.

23 IV. Straż miejska dokonuje pierwszych aresztowań. Wszyscy przestępcy podejrzani o sprzyjanie walczącym gangom trzymani są pod zdwojoną strażą.

28 IV. W mieście wybuchają kolejne pożary. Tym razem ofiary podejrzane są o sprzyjanie Człowiekowi.

29 IV. W ramach zemsty ludzie Człowieka, w nocy, włamują się do gospody „Pod Trzema Kucami”, zabijają całą obsługę, a przerażonych gości bez ubrań zamykają w piwnicy.

32 IV. Kapłani miejskich świątyń wychodzą na ulice i nawołują do zakończenia wojny gangów.

1 V. Kilku rozentuzjasmowanych młodych członków gangu Goudy atakuje w biały dzień jednego z kupców, który ponoć sprzyja Człowiekowi. Świadkowie zdarzenia zbierają w sobie odwagę i atakują rzezimieszków. Ci kryją się w świątyni Mymidii. Po całonocnych negocjacjach młodzieńcy oddają się w ręce straży.

5 V. Miasto obiega plotka, że straż miejska ujęła młodzieńca odpowiedzialnego za masakrę z 13 Nachhexen.

7 V. Do wojny zaczyna się mieszać rodzina de Castilla. Ludzie Roberta okradają największy magazyn Człowieka,



niestety popełniają błąd. Wśród obrońców magazynu był człowiek, który rozpoznał napastników.

9 V. Jednodniowe zawieszenie broni. Dochodzi do spotkania Człowieka i Goudy. Przywódca Ostwaldczyków przedstawia Goudzie warunki, na jakich ten ma skapitulować. Nie zapada porozumienie. Tego samego dnia płonie drugi magazyn Człowieka.

10 V. Kolejne spotkanie. Gouda zaprzecza jakoby to z jego rozkazu spłonął magazyn Człowieka. Okazuje się, że de Castilla chcieli sprzymierzyć się z Goudą przeciwko Ostwaldczykom. Spotkanie kończy się atakiem straży miejskiej i żołnierzy z miejskiego garnizonu.

11 V. Zawieszenie broni. Gangi Człowieka i Goudy łączą się przeciwko rodzinie de Castilla, nikt nie podejmuje jednak działań zbrojnych, aż do kolejnego ataku ludzi Roberta.

12 V. Roberto de Castilla dowiaduje się o porozumieniu gangów i podejmuje decyzję wycofaniu się z jakichkolwiek działań przeciwko ludziom Goudy i Człowieka. Następuje długo oczekiwany pokój, ale sytuacja przez kilka dni będzie jeszcze bardzo napięta.

Tak oto przedstawiają się najważniejsze wydarzenia w czasie wojny pomiędzy gangami Człowieka i Goudy. Możesz uzupełnić ten spis o swoje pomysły i wmieszać w bieg wydarzeń graczy. Pamiętaj, że jeśli BG staną po jakiegokolwiek stronie przysporzą sobie wielu przyjaciół, ale jeszcze więcej wrogów. Najważniejsze, żebyś dobrze przedstawił sytuację panującą w mieście. Niech gracze odczują napięcie i strach panujący wśród mieszkańców Middenheim. Niech się nie czują bezpieczni nawet w murach gospody. Niech straż zatrzymuje ich co chwila i sprawdza ich plecaki. Niech podróż z jednego końca miasta na drugi będzie koszmarem...

Kulty Chaosu

Jak już wspomniałem wcześniej kulty Chaosu starają się nie mieszać do porachunków grup przestępczych. Rozmowy pomiędzy wyznawcami Nurgla i Tzeentcha osiągnęły już bardzo zaawansowaną fazę. Ustalono wstępnie, że pierwsze uderzenie nastąpi po zakończeniu wojny gangów. Podczas wspólnych spotkań kultyści ustalili też, że trzeba się zająć Łowcami Czarownic. Do Miragliano został wysłany posłaniec, który ma zatrudnić jednego z naj-

lepszych skrytobójców w Starym Świecie - Giulio Bassaniego.

Łowcy Czarownic nie tracą czasu. Właśnie wpadli na trop Jadeitowego Berła. Johann von Kreutzer opracował plan, który ma doprowadzić do skłócenia, a co za tym idzie dekonspiracji, wyznawców dwóch mrocznych bogów: Slaaneshy i Nurgla. Pierwszą prowokacją było zabójstwo ośmiu młodych wyznawców Pana Rozkoszy oraz zrzucenie winy na wyznawców Pana Zgnilizny i Zarazy.

Tajemnice krasnoludów

Władze Gildii Krasnoludzkich Inżynierów porozumiały się z Yokkim Kurgarsonem i wspólnymi siłami przygotowują wyprawę do legendarnego krasnoludzkiego miasta w sercu Fauschlag. Za trzy tygodnie Yokki odkryje położenie wejścia do podziemnego kompleksu. Faktu tego jednak krasnoludy, w obawie przed poszukiwaczami skarbów, nie zdradzą nikomu. Drużyna graczy powinna w jakiś sposób zwrócić na siebie uwagę krasnoludów, którzy poproszą ich o pomoc w wyprawie. Samą wyprawą zajmiemy się w szóstym numerze Portalu. Będzie to wstęp do dużej przygody, w trakcie której... ale to już za dwa miesiące.

de Castilla

Rewelacje von Kreutera nie są oparte na przypuszczeniach. Z Łowcą Czarownic skontaktowała się osoba, która utrzymywała, że była świadkiem tajemnego spotkania Rafaela de Castilla z członkami kultu Purpurowej Dłoni. Von Kreutzer śledzi od jakiegoś czasu Rafaela. Na razie odkrył, że Rafael dostarcza ciała martwych obywateli miasta do domu na Todmann Allee. Dostawy mają miejsce raz na dwa tygodnie, a odbiera je tajemnicza osoba poruszająca się o kulach.

Jeszcze jeden szkic przygody z udziałem Straży miejskiej. Czy widzieliście film Donnie Brasco? Tak? Posłuchajcie zatem takiej historii - straż miejska od jakiegoś czasu rozpracowuje zorganizowaną grupę przestępców. Kapitan zwraca się do bohaterów graczy z propozycją współpracy. Ich zadanie na pozór jest proste - mają nawiązać kontakt z ową grupą, po czym zorganizować spotkanie lub jakąś akcję, które pozwolą straży miejskiej pojąć najważniejszych członków organizacji. Taki scenariusz będzie bardzo emocjonujący, BG muszą stale uważać, by nie zdradzić się przed członkami organizacji, muszą jak ognia wystrzegać się starych znajomości i powoli, bardzo subtelnie prowadzić do finału. Jak zareagują, gdy ktoś z organizacji ich zdekonspiruje? Zaśmieją mu się prosto w twarz, zamordują, orzekną, że kłamie? Jeśli zdołasz - możesz także spróbować stworzyć episa, którego gracze polubią - podobnie jak w filmie, wtedy będą musieli dokonać wyboru - przyjaciel, czy obowiązek. Miłej zabawy!

Tomek



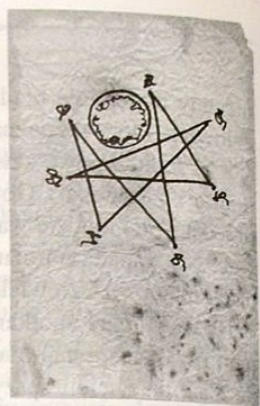
Dla wszystkich czytelników, którzy nie mają dostępu do dodatku „Middenheim: Miasto Białego Wilka” pofaję skrócone reguły, obowiązujące tylko w Middenheim (w innych częściach Starego Świata reguły wyglądają nieco inaczej). Pełną ich treść można znaleźć we wspomnianym suplemencie.

W meczu biorą udział dwie, złożone z jedenastu graczy drużyny. Mecz przypomina rozgrywkę piłki nożnej. Mamy więc prostokątne boisko z dwiema bramkami oraz piłkę w postaci skąpowanego skórzany pasami snotlinga. Najważniejszym, i w zasadzie jedynym, przepisem jest, aby w momencie przekraczania linii bramki snotling nie dotykał żadnej części ciała zawodnika. Mecz podzielony jest na dwie połowy trwające po 30 minut. Jeżeli w zasadniczej części rozgrywki będzie remis, wtedy zarządza się dogrywkę, dwie połowy trwające po 10 minut. Jeśli i tu nie nastąpi rozstrzygnięcie meczu wtedy każdy z zawodników wykonuje rzut karny. Należy dodać, że rzuty karne cieszą się bardzo dużą popularnością. Na zakończenie wspomnę jeszcze o zawodnikach. Każdy ubrany jest w skórzany kaftan ozdobiony kolorami i symbolami drużyny, na głowie założony ma kolczy kaptur, jego nogi ochraniają specjalne bryczesy oraz solidne, często podbite kawałkiem blachy buty. Żeby zawodnik był łatwiej rozpoznawalny na plecach wymalowany ma numer.

Dla wszystkich, którzy chcą wziąć udział w naszej interaktywnej zabawie mam dobrą wiadomość. Od tego numeru wyniki meczy będzie można przysyłać przez internet. Zapraszam na naszą stronę internetową.

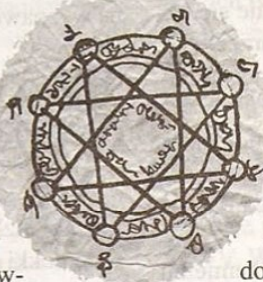
Arkana magii

Maciej Szaleniec



„Magicy są to osoby, które posiadają umiejętność posługiwania się magią” - w ten oto sposób rozpoczyna się rozdział podręcznika WFRP dotyczący najniezwyklejszej dziedziny Starego Świata - Magii. Bo czymże różniłby się on od naszego świata, gdyby nie ta przedziwna, nieokiełznana siła? Stary Świat bez Chaosu, Magii, manifestujących się boskich Sił niewiele różniłby się od XVI wiecznej Europy.

Skoro szlaki Starego Świata przemierzają w poszukiwaniu Wiedzy istoty zdolne dzięki energii magicznej manipulować Rzeczywistością, skoro w lasach czają się magicznie wynaturzone potwory, które pod wodzą nekromantów, demonologów, Szarych Proroków, Orkowych Szamanów gotowe są siać śmierć i zniszczenie, należy się poważnie zastanowić, co dzieje się, gdy dojdzie do nieuchronnego starcia dwóch „Magików”. Bo z czysto statystycznego rozkładu wynika, iż w świecie tak pełnym konfliktów musi do starć takich dochodzić.



Na początek chciałbym, abyśmy przyjrzelemu się temu, co oferują nam podstawowe zasady WFRP. Jak, według nich mogłoby rozegrać się starcie dwóch władających magią adwersarzy? Gdy dwóch magów postanowi użyć swej mocy do zmniejszenia pogłowia czarodziejów o „sztukę jedną”, zakasawszy rękawy swych szat rozpoczynają inkantacje wszelakich czarów bojowych, które w sposób prosty i skuteczny mają z tego świata usunąć przeciwnika. o krótkich gestach, tudzież niezrozumiałych słowach, których z magów wypuszcza z rąk kulę ognistą, piorun albo grad kamieni, który niechybnie trafiwszy skupionego na czarowaniu (a nie na chowaniu się w opłotkach) przeciwnika, na miejscu go uśmierca. Nie „czarujemy” się przecież - trafiony czarodziej, o budowie raczej nie krasnoludzkiej i nie zakuty w pancerze nie powinien takiego trafienia przeżyć. Tak więc każdy pojedynek czarodziejów kończyć się powinien z istic westernową szybkością. Kto pierwszy wypali - trafia - i uśmierca przeciwnika na miejscu. Dodajmy do tego, że nie ma specjalnego znaczenia, czy zadający śmiertelne trafienie użył zaawansowanego „Promienia wybuchu”, czy też subtelniejszej „Kuli ognia”. Znajdźcie mi człowieka, który po krótkim pożarze swego ciała oraz odzieży jest w stanie otrząść się i w skupieniu kontynuować niezwykle skomplikowaną czynność walki magicznej, a zdobędziecie me najszczerze uznanie!

Cały ten ciut przydługi wywód zmierza do jednej konkluzji (na to właśnie liczyłem - przyp. Red. Nacz). Gdyby tak to miało wyglądać w istocie, to świat Warhammera dawno byłby podobny do naszego, gdyż z braku magów Magia dawno zostałaby zapomniana! Pamiętać wszak należy, że większość czarodziejów to magowie wojenni, którzy szlify zdobywają wspomagając armie Imperium. I naiwnością byłoby sądzić, że ich rola ogranicza się do artylerii, która z łatwością równa z ziemią oddziały zielonoskórych!

Skoro tak przedstawiony w podręczniku sposób jest lekko pozbawiony sensu, można oprzeć się na prezentowanej już w „Arkanach II” koncepcji walki magicznej („Portal 2”). O ile pamiętacie, magia dla postronnych świadków była niezauważalna, a jedynie dla czarodziejów zdolnych percypować magiczną esencję stawała się szalenie pasjonującą rozgrywką. Można i tak, lecz czy tego oczekuje gawiedź, która siadła w gospodzie wysłuchać waszej Opowieści? Czy tak wyglądają magiczne starcia, o których śpiewają tacy bardowie jak Le Guin, Sapkowski, Tolkien, Jordan, Norton? Nie, po trzykroć nie! Magia jest kolorem, energią, niesamowitością, nieokiełznanością i nieobliczalnością (choć jest poznawalna i powtarzalna). To nie psionika - nie może skończyć się na krótkim krwotoku z nosa i wylewie do mózgu. Powinien być huk, grzmot, dużo dymu, lśniąca strumień energii przecinające nieboskłony, rozdzierające się materię



Wojenny Młot



WOJENNY MŁOT

Data: 4 kwietnia 2000

Miejsce: Sala sportowa WAT; Warszawa-Bemowo

Co: Pierwsza w Polsce impreza dla miłośników gier bitewnych Games Workshop.

8.00

Sala zaczyna się wypełniać. Niemal setka młodych ludzi rozstawia stoły, układa makiety, pije kawę. Dużo kawy - ekipy przyjechały z Krakowa, z Gliwic, także z Gdańska. Mają za sobą „kilka” godzin w samochodach. Ostro zabierają się do roboty. Z każdą minutą sala wygląda ciekawiej, makiety rosną, jak grzyby po deszczu. Poszczególne ekipy gratulują sobie nawzajem pomysłów.

9.00

Prace nabierają tempa. Większość makiet jest już ustawionych na stołach. Organizatorzy dogrywiają ostatnie szczegóły; co z biletami, gdzie ustawiać figurki Space Marinów, a gdzie stoły na turniej.

9.30

Ekipa z Portalu właśnie się orientuje, że nie ma kart magii. Zagramy bez magii - stwierdzam zadowolony - i tak nie miałem zamiaru czarować. Bo grasz krasnoludami! - Boguś, który ma dowodzić armią zielonoskórych nie ma zamiaru odpuścić. Rusza na poszukiwania.

10.00

Impreza zostaje oficjalnie otwarta. Organizatorzy odetchnęli z ulgą - na Bemowo przybyły tłumy miłośników gier bitewnych, sala jest pełna młodzieży.

Zaczynam wydierać się do stojącego po przeciwnej

stronie stołu Tilina. Dowodzi gobosami, Boguś gdzieś zniknął. Wykonuję legendarny „chiński przysiad” i pierwszy z rzutów kością dla strony krasnoludzkiej to szóstka!



Obiekt: Stół Wydawnictwa Portal

Opis: Początek bitwy. Tilin rusza do ataku.



Obiekt: Stół Wydawnictwa Portal s. c.

Opis: Bitwa krasnoludów z zielonoskórymi. W tle, dowodzący krasnoludami Ignacy Trzewiczek oraz Filip Marković



W tym numerze polecamy: „Nicodemus”, the Cursed Pilgrim
Figurkę pomalował Tomasz Kowalik.



WOJENNY MŁOT

Nowe figurki!

Do polskich sklepów trafiły modele firmy Harlequin - więcej informacji, wraz z prezentacją modeli w przyszłym numerze. Dystrybutorem figurek jest sklep Strefa 51 z Warszawy!

Owacje i okrzyki! Łżymy zielonoskórych. Widzowie zgromadzeni wokół stołu dzielą się na stronnictwa. Miłośników armii krasnoludów wzywam na swoją część - wokół stołu chwilowe zamieszanie. Jeszcze chwila wyzwisk i obelg i ruszamy do walki. Pierwszy strzał z katapulty trafia w głowę generała zielonoskórych - niestety jeden z gobosów wykrzykuje „Uważaj siebie!” i ratuje dowódcę. Sam ginie. Salwy z organek dziesiątkują wroga. Dla dodania sobie otuchy wykrzykujemy antyorkowe hasła. Parszywy przeciwnik nie pozostaje nam dłużny. Atmosfera coraz gorętsza. Bawimy się wspaniale.



Obiekt: Powrót skautów

Opis: Popatrzcie na makiety, chałupy są niesamowite!

10.30

Nie mogę mówić. Także Tilin - szef klubu Portal w Zabrzu. Potrzebujemy zmiany. Na szczęście przychodzą nam z pomocą członkowie ekipy Portalu - zielonoskórych przejmują Boguś, moimi wojskami. dowodzi duet Zabrzańsko-Opolski. Ruszam rozejrzeć się po sali.

Najbliżej nas stoi stół sklepu „Faber i Faber” - bez wątpienia najładniejsza i najbardziej dopracowana makieta na całej imprezie - było o niej głośno już na kilka tygodni przed Wojennym Młotem. Niezwykle szczegółowa, ma jedną wadę - nie można na niej grać - jest tylko dekoracją. W przyszłym numerze Portalu dokładnie się jej przyjrzymy i opowiemy jak stworzyć takie cacko.

Na następnym stole jakaś osada, grobowiec... nie wiem do kogo należy makieta i o co chodzi w scenariuszu, jednak stół robi na mnie wielkie wrażenie. Ruszam jędnak dalej.

Trafiam na stanowisko Iskry. Mały stolik, kilka wzgórz i człowiek w hełmie... O co chodzi? Desant zielonoskórych komandosów! Człowiek w hełmie bierze do ręki figurkę gobosa i przycepionym doń spadachronem i zrzuca go na stół z wysokości około dwóch metrów. Figurka zbacza (specjalnie przygotowany spadachron) i spada na podłogę - Nie udany desant! - stwierdza opiekun stołu. Wygląda ciekawie. Lecz ruszam dalej.

Potężna zamczysko - czyli Strefa 51. Co robiecie? - pytają Artura - autora scenariusza. Szukamy czarodzieja. Aha, a gdzie jest? - pytam. Nie wiem, właśnie go szukamy! No tak. To przecież logiczne. No to w drogę.

Trafiam na stoisko Barda. Pięć tysięcy drzewek, fragment zamku... I gra pt. Polowanie na dziki. Pomiedzy drzewami



Obiekt: Stół Strefy 51

Opis: Scenariusz polegał na poszukiwaniu czarodzieja. Jak widać Artur podstępnie ukrył figurkę przy drabinkach gimnastycznych! Szelma!!



Obiekt: Stół Iskry

Opis: Desant zielonoskórych. W tle, wspomniany w sprawozdaniu szef komandosów „Człowiek w hełmie”



Obiekt: Stół Barda

Opis: Polowanie na dziki. Szalona zabawa. Staramy się zdobyć zasady tej gry. Jeśli tylko to się uda, zaprezentujemy ją na łamach Portalu.

przemyka kilkanaście figurek dzików oraz rycerze Bretońscy, leśne elfy... Miłej zabawy!

To wszystkie scenariusze, ale nie wszystkie atrakcje. Kilka metrów dalej trafiam na bitwę pancerną. Około 20 czołgów i spora grupa miłośników definitywnych rozwiązań.

11.00

W końcu trafiam do stołu, przy którym siedzą nasi ludzie - ekipa Portalu. Masa figurek, pędzelków, farbek i tłum młodych ludzi próbujących w kilka minut stworzyć dzieło sztuki. Każdy z nich odchodzi od stołu z nagrodą. Czas na śniadanie.



Obiekt: Malowanie figurek

Opis: Tłum, tłum, tłum. I ponad 300 rozdanych figurek!

12.00

Potrzeba zmiany przy stole. Natychmiast! - Boguś przysłała posłańca - zatem ruszam. Sytuacja jest niedobra, działa eksplodowały, katapulta popsuta, gyrocoptery zniszczone, zabójcy trolli zabici. Tulin uśmiecha się. Profilaktycznie obrzucam go stekiem wyzwisk.

12.40

Krasnoludy ostatecznie przegrywają. To przykre.



Obiekt: Bitwa pancerna

Opis: Wspaniali mężczyźni i ich wspaniałe maszyny

14.00

Spotkanie z Tuomasem Pirinenem. Fin odpowiada na szereg pytań. Dodatkowo prezentuje nowe, niedostępne jeszcze figurki do nowej, szóstej edycji Warhammer Battla. Są wśród nich figurki Młocnych Elfów oraz Krasnoludów. Wszyscy zgodnie stwierdzają, że figurki warte są każdej ceny. Niestety, fin pozostaje głuchy na próby przekupstwa.

16.00

Koniec. Wręczenie nagród. A potem zbieranie makiet, sprzątanie sali, pojełgania, krótkie uwagi i pierwsze plany na przyszły rok. Drugi wojenny młot już za rok. W Krakowie. Polecamy!

Podsumowanie raportu:

Na imprezie pojawiło się około 500 miłośników gier bitewnych. Uczestnicy przynieśli w sumie 65 fiurek Space Marinów pomalowanych na białą czerwoną. Zwycięzcą turnieju został **Michał Szczepaniak** dowodzący armią Lizardmenów. W konkursie na najlepiej pomalowaną figurkę zgłoszono 170 modeli. Zwycięzcy konkursu malowania figurek: Kategoria junior: **Marcin Wygocki**, Kategoria model pojedynczy Warhammer 40K: **Paweł Kuciński**, Kategoria model pojedynczy Warhammer Battle: **Tomasz Wolski**, Kategoria regiment Warhammer 40K: **Paweł Góralski**, Kategoria regiment Warhammer Battle: **Andrzej Jasiewicz**, Kategoria pojazd Warhammer 40K: **Maciej Cobel**, Kategoria potwór Warhammer Battle: **Piotr Pirianowicz**, Kategoria Mistrz Mistrzów; **Paweł Kuciński**



Obiekt: Zwycięzcy konkursu malowania figurek

Opis: Pierwszy od lewej Darek Wyrozębski - odpowiedzialny za działalność GW w Polsce. Pośrodku Tuomas Pirinen i jego War Ciupaga - czyżbyśmy się mogli spodziewać nowej broni w szóstej edycji Battla?! Na pierwszym planie pacyfka.

raport przygotował: Ignacy Trzewiczek

SPACE WOLVES



„Nie pozwolimy, by strach opanował nasze serca.
Nie pozwolimy osiąść mu naszych dusz.
Niech odezwie się w nas wilk.
Niech prowadzi nas do walki.
Śmierć wrogom Imperatora!
My jesteśmy Synami Russa!”

fragment pieśni bojowej Kosmicznych Wilków

Wilczy pazur

Tomasz Kowalik

Kosmiczne Wilki (Space Wolves) to jeden z najciekawszych Zakonów armii Space Marines. Jego żołnierze cechuje niezwykle zamięłowanie do walki oraz niespotykana odwaga. Wraz z ukazaniem się nowego Kodeksu Space Wolfów GW przygotowało dwa oddziały wojowników z Fenris: Grey Hunters i Blood Claws. Co prawda figurki nie różnią się specjalnie od znanych już plastikowych figurek Space Marinów, jednak do każdego pudełka załączono specjalnie przygotowane elementy charakterystyczne dla Kosmicznych Wilków. Jest więc pięć różnych pancerzy, pięć głów bez hełmów, są dwie bronie ręczne i rękawica siłowa oraz kilka innych, ciekawych rzeczy.

Sklejając taki oddział możemy osiągnąć naprawdę wspaniałe rezultaty. Kilka przykładów znajdziecie oczywiście w PORTALU. Jako podstawę wykorzystałem oddział Grey Hunters. Chciałem, aby każda figurka była inna, i aby było widać, że ma w sobie coś z wilka. Jako pierwsze przyszło mi do głowy, że wojownicy, którzy zachowują się podobnie do Wikingów powinni mieć broń ręczną. Zajrzałem do moich pudełek z niewykorzystanymi częściami. Po chwili kilku wojowników Chaosu straciło ręce i trzymaną w nich broń. W efekcie zebrałem całkiem spory arsenał, który wystarczyło tylko rozdzielić właściwym modelom. No tak, trzeba najpierw te modele skleić. I tu pojawił się kolejny pomysł. Każda figurka powinna być niepowtarzalna i zawierać coś, co będzie ją od pozostałych odróżniało. Dzięki temu, że figurki są plastikowe i składają się z wielu części możemy nadać im praktycznie dowolną pozę. Możemy skleić wojownika biegnącego, uchylającego się przed ciosem, strzelającego w brzuch przeciwnika, zadającego śmiertelny cios... możliwości jest naprawdę bardzo wiele. Wróćmy jednak do prezentowanych przez nas wojowników. Grey Hunters wyposażeni są w bolter i broń ręczną. Dzięki specjalnej zdolności bolter mogą trzymać w jednej ręce, warto to wykorzystać, by do drugiej dać im miecz lub topór. Broń, w jaką wyposażylem przedstawiane przez nas figurki pochodzi z trzech źródeł. Topór Energetyczny to jedna ze specjalnych broni z pudełka, drugi topór zabrałem czempio-



nowi szkieletów, miecz pochodzi z regimentu orków, a czwarta broń to sklezione dwa ostrza orczych włóczy. Ciekawy efekt dają też głowy bez hełmów. Można tu z powodzeniem wykorzystać te, które pozostały z kompani ludzkich do Mordheim, lub tak, jak ja to zrobiłem wykorzystać głowę wojowniczką Dark Eldarów. Również boltery można trochę zmodyfikować. Wystarczy ze sztyletów odciąć ostrza i dokleić je jako bagnety. Teraz wystarczy już tylko przykleić elementy dodatkowe, takie jak granaty, torby, pieczęcie czy-



stości, czaszki. Tak przygotowana figurkę możemy już zacząć malować. Jak? Tego dowiecie się za dwa miesiące.

Tam gdzie nie ma już nadziei na zwycięstwo,
tam gdzie zwykłych śmiertelników śmierć wita z otwartymi ramionami,
tam pojawiają się Kosmiczne Wilki.

Skład: Sebastian Mazur.

ISTU - KARUN

CISI ŁOWCY - ELDARSCY ZWIADOWCY

Andrzej Pałka

"Wiem Arbitrze, co mi grozi. Nie boję się kary. Jestem banitą i mordercą. Uciekłem z fabryk Domu Orlock i założyłem gang. Zanim rozkażesz mnie rozstrzelać, wysłuchaj i pamiętaj, że sam do ciebie przyszedłem. Zaatakowali nas przy Starym Moście. Dobrze znamy ten teren, sami wielokrotnie robiliśmy tam zasadzki. Byliśmy gotowi do walki. A jednak zaskoczyli nas. Nikt nic nie widział, po prostu nagle moi ludzie zaczęli umierać. Nie było słychać strzałów, eksplozji, tylko łoskot padających na ziemię ciał i jęki konających. Odpowiedzieliśmy ogniem, lecz strzelaliśmy na ślepo, wprost w ciemność. Gdy mój gang przestał istnieć, wyszli z ciemności. Byli tak blisko, lecz dopiero, gdy się poruszyli można było ich dostrzec. Czekalem ściskając kolbę plazmy na odpowiedni moment do strzału. Wiedziałem, że zginę, chciałem zabić tą ostatnią serią choć dwóch, trzech z nich. Byli wysocy, poruszali się szybko i z gracją. Wszyscy poza jednym nosili długie, zmieniające kolory płaszcze. Ten jeden zaś... Nosił helm z kolorową kitą, w rękach trzymał miecz, dziwaczną jego zbroję pokrywały dziesiątki mieniących się tęczą barw znaków. Gdy spojrział na mnie pociągnął za spust. I nic! Palec zdrętwiał. On tak patrzył, patrzył, a ja ciężkim krokiem podszedłem do bariery mostu i posłuszny jego rozkazowi skoczyłem. Przeżyłem cudem i przyszedłem do was. Arbitrze, jestem przestępcą, ale wciąż człowiekiem. A oni nie byli ludźmi. Przeszedłem was ostrzec, czy pozwolicie mi zginąć z imieniem Imperatora na ustach w walce z obcymi?"

Misja

Czy słyszeliście o Necromundzie? Jest jednym z najważniejszych ludzkich światów. Tutaj projektuje się i produkuje nowe bronie, tutaj krzyżują się liczne szlaki handlowe. Stąd pochodzi znany w całym Imperium Regiment Imperialnej Gwardii "Spiders". Ludzie mieszkają w sięgających kosmosu budynkach - miastach, zwanych Mrowiskami. Ich dolne poziomy są zwykle opuszczone, zdewastowane i zamieszkane przez wszelakiej maści wyrzutków i mutantów. Necromunda może być symbolem całego Imperium, zewnątrz spójna i prężna, zżerana jest od środka rakiem korupcji. Wasze zadanie Istu-Karun nie będzie łatwe. Macie zbadać stopień skażenia tej planety siłami Chaosu, zebrać informacje, zdobyć szczególne dla Necromundy wytwory. Kiedy zbieracie już wystarczająco wiele, wróćcie. Niech Khaela Mensha Khain was prowadzi.

Terytorium

Nie jesteście członkami gangu, raczej specjalnej, zwiadowczo-dywersyjnej jednostki wojskowej. Na wyprawę weźmiecie wystarczająco wiele zapasów, nie będzie wam więc potrzebne żadne źródło dochodu. Jediną korzyścią z zdobycia terytorium, będzie dla was możliwość jego spalenia i złupienia.

Schwytani

Jesteście na wyprawie wojennej. Jeńcy będą tylko opóźniać wasze kroki. Sami też nie liczcie na litość u wroga. Za głowę każdego z was będzie można otrzymać nagrodę równą "gang rating"+100 kredytów. Jako dowódca wyprawy jesteście zobowiązany nie dopuścić do pozostawienia w niewoli żadnego z naszych. (Przymus rozegrania scenariusza "Rescue mision")

Handel

Na dolnych poziomach Necromundy można spotkać wiele zakapturzonych, mówiących z dziwnym akcentem postaci. Zadaniem kupca jest liczenie pieniędzy, nie zadawanie pytań. Możecie zatem zachowując incognito handlować z ludźmi, ale pamiętajcie, zawsze jest szansa na wasze rozpoznanie. A wtedy, cóż. Łowcy sami staną się celem polowania.



Oblawa

Pozostawajcie w cieniu jak najdłużej się da. Ludziom dużo łatwiej jest zaakceptować fakt, że w lochach pod ich miastem żyją mutanci i kultysty Chaosu, niż to, iż kręca się tam obcy. Potraficie walczyć z zaskoczenia, atakować z ukrycia - jesteście Cichymi Łowcami. Jednakże pamiętajcie, każdy dzień spędzony wśród ludzi, każda potyczka niesie szansę rozpoznania i ogłoszenia Oblawy. A wtedy będzie wam naprawdę ciężko.

Po każdej walce rzuć 1k6 - na 1 Eldarzy zostali zidentyfikowani i ogłoszona zostaje Oblawa. Po każdej transakcji handlowej rzuć k10 - 1 efekt jak wyżej. W wypadku schwytania Eldara Oblawa jest ogłaszana automatycznie.

Podczas Oblawy żądni pieniędzy Łowcy Nagród schodzą w głąbie Underhive'a szukając przeliczalnych na małe fortunki głów Eldarów. Każdy gang atakujący Istu-Karun otrzymuje darmowe wsparcie jednego Łowcy (na czas tego ataku).

Figurki przygotował i pomalował: Boguś Dawiec, skład: Sebastian Mazur

ISTU - KARUN

CISI ŁOWCY - ELDARSCY ZWIADOWCY

Lista gangu

Esdainn (Warlock Leader); koszt 250.
Polecam na dowodzącego Grupą mojego przyjaciela, Czarnoksiężnika. Od wielu lat podąża Drogą Walki i Oświecenia, myślę, że pewnego dnia zajmie moje miejsce przy sterach naszego Craftworldu. Poznał sztukę Runów, przy pomocy tych graficznych form skupia umysł, by nieść zagładę przeciwnikom. Jego ciało dzięki treningowi i medytacjom jest równie sprawne. Wielokrotnie dowodził już oddziałami na polu walki, jest zarówno groźnym wojownikiem jak i telepatą.

M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Ld
5	4	4	3	4	1	7	1	9

Skills: 1 Primary Power, 3 Minor Wyrd Power.
Weapons: Assault, Armour, Special, Grenades.

Ardistu-Karun (Scout Leader) koszt 180.
Najcichszy Łowca jest weteranem licznych wypraw. Poznał wiele światów, zna ludzką mowę i zwyczaje. Któż wśród nas umie zabijać tak cicho i szybko jak on? Może dowodzić Grupą zamiast Esdainna. A w chwili niebezpieczeństwa siłą ognia broni ciężkiej przyszpili wrogów do ziemi.

M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Ld
5	4	4	3	3	1	5	1	8

Skills: Marksman, Ambush, Infiltration.
Weapons: Assault, Special, Support, Armour, Grenades

0-1 Istu-Karun (Scouts) koszt 100.
W swoich kamuflujących płaszczach, z bezszelestnie działającą bronią będą trudnym przeciwnikiem dla ludzi i ich mutantów. Cisi Łowcy zdecydowanie zasłużyli sobie na to miano.

M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Ld
5	4	4	3	3	1	5	1	8

Skills: Marksman, Ambush, Infiltration.
Weapons: Assault, Special, Support, Armour, Grenades

Karun (Young Scouts- Stalkers) koszt 50.
Myślę że warto by było, abyś na swoją wyprawę wziął najmłodszych z Łowców. Nie powiem, mamy z nimi tutaj dużo kłopotu. Nie wszyscy potrafią się dostosować do życia w Craftworldzie. Ale ich agresywność i werwa mogą ci się przydać.

M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Ld
5	2	2	3	3	1	3	1	7

Skills: Infiltration.
Weapons: Assault, Armour, Grenades.

Ekwipunek.

Assult weapons:
Chainsword 25c. Laspistol 15c. Hand Flamer 20c. Shuriken Pistol 20c. Lasgun 25c.
Armour:
Mesh Armour 30c. Scout Armour 50c. Rune Armour 100c (tylko dla Esdainnow).
Special Weapons:
Flamer 40c. Meltagun 60c. Shuriken Catapult 40c. Power Axe 40c. Power fist 90c. Power Sword 50c. Needle Rifle 100c.
Support Weapon.
Shuriken Cannon 200c. Grenade Launcher 130c+Kрак 50c, +Frag 30c. Missile Launcher +Frag Missiles 35c, +Kрак Missiles 135c.
Grenades:
Kрак 50c. Frag 30c. Plasma 50c.

Uwaga! Broń używana przez eldarów jest niezawodna, nie obowiązują więc żadne rzuty na zacinanie.

Eldarskie bronie:

Shuriken Pistol, Cannon, Catapulta. Podczas gdy w Imperium preferowane są karabiny raketowe (boltery), Eldarzy przedkładają cichszą i bardziej niezawodną broń. Przypominające krążki (lub gwiazdki) pociski są elektromagnetycznie rozpędzane w lufie i mają wielką siłę rażenia.

Rune Armour. Pokryta mistycznymi Runami zbroja daje noszącemu ją Esdainnowi save 4+, niemodyfikowalny. Scout Armour. Kamuflujące płaszcze Zwiadowców wykonane są z materiału o podobnej co Mesh Armour wytrzymałości (save 5+), dodatkowo utrudniają wykrycie noszącej go postaci (-1 to hit).



Początkowe Doświadczenie

Esdainn 100+1k6
Ardistu-Karun 70+1k6
Istu-Karun 30+1k6
Karun 5+1k

Tabela rzutów doświadczenia.

- 2 Nowa Umiejętność (dowolna tabela).
- 3 Nowa Umiejętność.
- 4 Nowa Umiejętność.
- 5 Rzuć 1k6 (1-3 +1 St, 4-6 +1 A).
- 6 Rzuć 1k6 (1-3 +1 Ws, 4-6 +1 Bs).
- 7 Rzuć 1k6 (1-3 +1 I, 4-6 +1 Ld).
- 8 Rzuć 1k6 (1-3 +1 Ws, 4-6 +1 Bs).
- 9 Rzuć 1k6 (1-3 +1 W, 4-6 +1 T).
- 10 Nowa Umiejętność.
- 11 Nowa Umiejętność. Dla Esdainna nowa mniejsza moc (wyrd minor power).
- 12 Nowa Umiejętność (dowolna tabela). Dla Esdainna nowa większa moc (wyrd major power).

ISTU - KARUN

CISI ŁOWCY - ELDARSCY ZWIADOWCY

Maksymalna wartość parametrów.

Max cech	M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Ld
Esdainn	5	7	7	4	5	4	9	3	10
Karun	5	6	6	4	4	3	8	3	10

Lista umiejętności.

Skills	Agility	Combat	Ferocity	Muscle	Shooting	Stealth	Techno
Esdainn	*	*	*		*	*	*
Ardistu - Karun	*	*			*	*	*
Istu - Karun	*	*			*	*	
Karun	*				*	*	

Punkty Misji.

Istu-Karun mogą powrócić do swojego Craftworlda po zebraniu odpowiedniej liczby wiadomości i artefaktów. Na cele mechaniki gry przeliczane one są na infopunkty, po zebraniu 100 takich punktów Łowcy mogą wracać. Podczas misji posiłki, dodatkowy ekwipunek jest "kupowany" za infopunkty w stosunku 1ip=10c.

- 70ip- pełen ekwipunek Spyrera. (wzięcie go do niewoli)
- 60ip- zdobycie, spenetrowanie i zniszczenie terenu Archeotech.
- 5ip- za każdą wygraną walkę.
- 5ip- za każdego zabitego Okultystę Chaosu lub Genstealerów.
- 10ip- za schwytanie lub zabicie Lidera gangu Kultystów.
- 20ip- za Viewer.
- 10ip- za Cutting Beam
- 20ip- za Lifter
- 30ip- za Holoprojektor
- 30ip- za Archeotech Weapon
- 5ip- za Hallucinogen Gas Grenades (tylko pierwszą sztukę)
- 5ip- za Blindsnake Pouch (tylko pierwszą sztukę)
- 20ip- Ictotic Slime (tylko pierwszą sztukę)
- 5ip - za Slaughter (tylko pierwszą sztukę)
- 5ip- Spook (tylko pierwszą sztukę)
- 5ip- za Spoor (tylko pierwszą sztukę)

Samotni w Mrowisku.

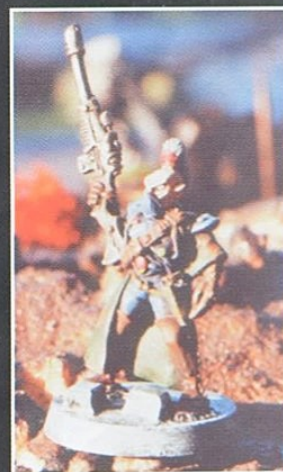
Sami oceńcie siłę Cichych Łowców. Osobiście pomimo absurdalnie niemal wysokich kosztów postaci i uważam ich za bardzo silny gang. Wprowadziłem więc w swojej kampanii zasadę "Samotni w Mrowisku". Eldarzy nie otrzymywali żadnych posiłków, dostaw broni, itp., aż do momentu zebrania tych 100 pkt i zakończenia pierwszej misji!

Tabela broni Eldarów.

	Short range	Long range	To hit short	To hit long	Strength	Damage	Save mod.	Armour penet.	Specjal
Shuriken pistol	0-6	6-12	+2		4	1	-2	D6+4	Close combat
Shuriken catapult	0-12	12-24	+2	+1	4	1	-2	D6+4	Sustained fire - 1 dice
Shuriken cannon	0-20	20-40	+1		5	D4	-3	D6+D4+5	Sustained fire

Otrzymywanie doświadczenia

- 6-10 Karun
- 11-15 Karun
- 16-20 Karun
- 21-30 Karun
- 31-40 Istu-Karun
- 41-50 Istu-Karun
- 51-60 Istu-Karun
- 61-80 Istu-Karun
- 81-100 Ardistu-Karun
- 101-120 Ardistu-Karun
- 121-140 Ardistu-Karun
- 141-160 Ardistu-Karun
- 161-180 Ardistu-Karun
- 181-200 Ardistu-Karun
- 201-240 Ardistu-Karun
- 241-280 Karandras
- 281-320 Karandras
- 321-360 Karandras
- 361-400 Karandras



Legenda



Pięciu Krogów

Gra fabularna w Szmaragdowym Cesarstwie



Opowiadamy historie o bohaterach by pamiętać,
że my też możemy być wielcy - Tao Shinsei

Legendy już nadchodzą! Zobacz www.l5k.pl

wymiarów, magiczne istoty wylaniające się zza światów, by wspomóc swych Panów... Czujecie, w czym jest klimat i różnica?

I tu dochodzę w końcu do konkretnych propozycji (*wreszcie!* - przyp. Red. Nacz.). Chcę zachęcić Was do realnego spojrzenia na konflikt magiczny. Musimy zdawać sobie sprawę, że walczący magowie są specjalistami w swojej dziedzinie. Poczynania przeciwnika są dla nich jasne i klarowne. Są jak dwaj uczeni wiodący doktrynalną dysputę albo jak zapaśnicy, gotowi walczyć, wedle reguł, aż do pokonania przeciwnika. Dlatego proponuję, aby na to, czy dane zaklęcie może się udać lub nie, miał wpływ nie tylko czarujący, ale również jego przeciwnik - oczywiście na zasadach opisanych przez podręcznik (Wzmacnianie testów i czarów - odpowiednio Osłabianie).

„Wtem Karl poczuł, że coś zaczyna rozpraszać na wół już usnuty przez niego czar. Przez chwilę szukał wzrokiem nowego przeciwnika. Ze zdziwieniem zlokalizował nowe zagrożenie na szczycie donjonu. Tuż koło masztu z powiewającym proporcem rodu Herinmaier stała z rozwianymi włosami dziewięcioletnia Izolda. Z uniesionymi nad głową rękami, w których ścisła czarodziejską laskę Brimbauga, śpiewała wymawiając słowa kontrzaklęcia.”

Nie można jednak na tej modyfikacji poprzestać, gdyż dojść możemy do równie absurdalnej sytuacji. Otóż gdyby dwóch równorzędnych magów starło się w walce i każdy z nich kontrował przeciwnika równie skutecznie, to po dłuższej chwili bezowocnego wymachiwania dłońmi, tudzież rzucaniu na wiatr przedziwnych komponentów, dwaj magowie śmiertelnie znużeni, bez sił magicznych i życiowych padliby zemdleni. Sami przyznacie, że akcja taka byłaby nad wyraz nudna i dalece dla bohaterów frustrująca.

Na szczęście nie potrzeba uciekać się aż do tak skrajnych rozwiązań. Osobiście pozwalam magom używać czarów i kontrować się wzajemnie. W efekcie wytworzone przez nich magiczne efekty, *vide* przysłowiowa magiczna kula, dostają się jednocześnie pod kontrolę dwóch czarodziejów. Sami już pewnie sobie wyobrażacie, wco dzieje się wtedy wokół walczących przeciwników. Wyco starczy sobie przypomnieć kulminacyjną scenę magicznego pojedynku z „Willow” (królowa kontra wróżka)!

Dodatkowym ciekawym zabiegiem jest wzajemne znoszenie się przeciwstawnych efektów czarów, np. zderzenie się w powietrzu Ognistej kuli i Kuli lodu! Nawet jeśli dany czar nie ma bezpośredniego przeciwieństwa, to jakż się może

być skutek, gdy w jednym momencie zetną się dwa Świeliste pioruny? Taka zabawa magią stwarza szalone możliwości wizualno-dramatyczne. Czy pamiętacie ciemności Saurona nad Minas Tirith i moment kiedy dochodzi do konfrontacji wdzierającego się w obręb murów Króla Nazguli i Gandalfa?! Gandalf krzyczy „Nie wejdiesz!” i po chwili Ciemności pierzchają! A czy przypominacie sobie Gandalfa toczącego walkę z Balrogiem? A Smoka Odrodzonego (R. Jordan „Koło Czasu”) i jego starcia z Przekłętymi?

Czy jednak zawsze musi dojść do wymiany czarów?

Wszak wtedy o zwycięstwie może zdecydować zwyczajna szybkość. Czy arcyomag będzie ryzykować, iż nowicjusz, który go pozwał, wcześniej wystrzeli Kulę ognia, niż mistrz przerażający, stukrotnie wzmocniony Promień wybuchu? Moim zdaniem, w przypadku przytłaczającej różnicy mocy, arcyomag zmiażdży pyszałka, który śmiał rzucić mu wyzwanie, używając do tego czystej, brutalnej energii magicznej. Bo wszak dlatego jest arcymagiem, że potrafi objawić błyskawicznie swą przerażającą moc!

Z takich właśnie przemyśleń wysnułem koncepcję starć jaźni, którą z angielska nazywam „mental duel”. Polega na starciu nie na zaklęcia i formuły, lecz na czystą siłę woli i Moc. W takiej walce liczy się tylko brutalna magiczna energia, kształtowana jedynie przez wolę zwycięstwa. To metoda starcia niezwykle niszczycielska, a jednocześnie błyskawiczna. W jednej przerażającej chwili czarodziej może zniszczyć jaźń przeciwnika, wypalając jego umysł strumieniem czystej energii. Jest to jednocześnie metoda niebezpieczna dla samego atakującego, gdyż jest szalenie wyczerpująca i brzemienna w skutkach w razie napotkania równorzędnego adwersarza. Dla zilustrowania takiego zmagania posłużę się cytatem z Trylogii J.R.R. Tolkeina:

„Skoczył [Barlog] przez to okno, a ja [Gandalf] za nim. (...) Kto widziałby nas z daleka pomyślałby, że nad wierzchołkiem góry rozszalała się burza. Słyszałby grzmoty, widział błyskawice rozszczeplające się na Kelebdilu i odskakujące od skały we wstęgach płomieni. Czyż to nie dosyć? Otoczyły nas kłęby płomieni, obłoki gorącej pary. Siekło nas gęstym gradem. Straciłem przeciwnika, on zaś spadając z wysokości rozwalił w gruzy całe zbocze. Wówczas ogarnęła mnie ciemność, straciłem świadomość i rachunek czasu i błąkałem się długo drogami, o których wole nie mówić...”

Ten fragment doskonale ilustruje, jak powinien wyglądać Pojedynek Jaźni. Starciu mocy towarzyszy wyzwolenie

Wampir z Dunkeldorf

To nie będzie zwykła historia o wampirze... Bohaterowie zostają zatrudnieni przez dwóch konkurujących ze sobą magów. Jeden z czarnoksiężników wynajmuje jedną część drużyny, a drugi część pozostałą. Mają się udać na poszukiwanie Berła Jaźni, starego elfickiego artefaktu, który, jak głoszą legendy zaginął w okolicach Dunkelfordu. Dwaj magowie wiedzą o swoich poszukiwaniach i każdy nie chce zdradzić przed przeciwnikiem, że wie, gdzie znajdować się może magiczny przedmiot. Dlatego właśnie wynajmują bohaterów, by ci w sekrecie odnaleźli artefakt, pokonali strzegące go pułapki, potwory i zabezpieczenia i wzwali ich „na gotowe”. W tym celu każda grupa dostaje magiczną laskę (cóż za zbieg okoliczności), która po wbiciu w ziemię otwiera między wymiarowe przejście i przeciąga (w dość brutalny, gwałtowny sposób poprzez wymiar chaosu) jej właściciela do tego miejsca w przestrzeni.

Bohaterowie trafiają do małego miasteczka, w której jest tylko jedna gospoda i nic do roboty. Muszą ukrywać swe motywacje przed pozostałymi (obowiązuje ich całkowita tajemnica), co wobec braku wszelkiego zajęcia w tym mieście powinno być dość trudne. Jednocześnie muszą zbierać wśród miejscowych opowieści o domniemanym miejscu ukrycia legendarnego skarbu. Legend zaś jest mnóstwo, w większości sprzecznych. Mówią o tajemniczych potworach, magicznych pułapkach, przedziwnych zjawiskach. Opowiadają o bajecznych skarbach pozostawionych w



ogromnej ilości niekontrolowanej energii magicznej, która rozprasza się w zupełnie nieprzewidywalny sposób. Pamiętając o chaotycznym pochodzeniu magii w Starym Świecie skutki uboczne mogą być fatalne! Prowadząc Pojedynki Jaźni powinniśmy uwidocznic strumienie magii, z pomocą których czarodzieje toczą walkę. Takie starcie powinno być niesamowitym, widowiskiem! Można tutaj wykorzystać prezentowaną w poprzednich „Arkanach” koncepcję żywiołów, wrodzonych każdemu czarodziejowi. Mag będzie intuicyjnie nadawał magicznej energii charakter swego własnego żywiołu. I tak na przykład czarodziej, którego domeną jest ogień, będzie formował ogniste strumienie energetyczne, a ktoś kogo domeną jest powietrze, będzie bazował na błyskawicach bądź strumieniach plazmy. Dzięki takiemu zabiegowi starcia są bardziej zindywidualizowane. To coś w rodzaju koloru klingi miecza świetlnego z Gwiezdných Wojen.

Można w tej indywidualizacji magicznego stylu posunąć się jeszcze dalej. W czasie swych sesji wykorzystuję podział szkół magii z Warhammer Battle. Tak więc miast 4 żywiołów mamy do dyspozycji kolory (Aquila Aureus - złoci magowie, Turris Lumen - magowie światła, magowie jaśni, szarzy, ametystowi, bursztynowi, tęczowi...). Z każdym kolorem powiązana jest szkoła i specyfika uprawianej magii (np. magowie bursztynowi to z reguły elementaliści). Wobec takiej specjalizacji automatycznie zwiększa się różnorodność przedstawiania specyficznych dla każdej szkoły typów energii, jakimi posługują się magowie w Pojedynku Jaźni.

Pamiętać należy również o fakcie, że w bezpośrednim starciu umysłów na efekt wizualny mają wpływ emocje czarodziejów. Gniew, szal, wszelakie żądze będą zmieniały zarówno kolor i wygląd pasm jak i typ spontanicznych efektów ubocznych, nieuchronnie towarzyszących uwolnieniu tak dużej ilości magicznej energii. W przypadku maga chaosu, nie będzie on zapewne starać się zmniejszać negatywnych efektów, sięjąc wokoło zniszczenie i mutacje, podczas gdy elementalista będzie starał się maksymalnie ograniczyć niekontrolowany wpływ energii.

Jeśli chodzi o systemowe rozwiązania to najprościej posłużyć się testami Siły Woli wspartymi punktami magii. Wygrywający, dodatkowo osłabia o pewną ilość punktów przeciwnika. Aż do wyczerpania. Można również dołączyć jakiś element losowy odzwierciedlający niekontrolowany charakter Pojedynku Jaźni.

Jaki może mieć skutek przegranie takiego starcia? Pamiętacie bitwę pod Soddem, w której czarodzieje państw północnych stawili czoła Nilfgardowi? A cenę, jaką im przy-

szło zapłacić - od oczywistej śmierci, poprzez deformację ciała, chorobę psychiczną, osłabienie sił życiowych, i nawet magiczne wypalenie. Ostatni z efektów wydaje mi się godny rozwinięcia. Jest to częsty motyw powtarzający się w wielu powieściach fantasy, traktujących o starciach magicznych („Najdalszy brzeg” U. Le Guin - wypalenie się arcy maga Geda po scaleniu Świata, Cykl „Koło Czasu” R. Jordana - „samoujzrmienie”, „ujzrmienie”). Cóż może być bowiem straszniejszego dla czarodzieja, niż wypalenie zdolności magicznych! Dodajmy do tego, że taki los niekoniecznie musi spotykać wyłącznie zwyciężonego. Czasem zacerpnięta z wymiaru chaosu ilość energii staje się zbyt duża i pozostawia trwały uraz w umyśle czarodzieja, który wytwarza swoistą barierę ochronną przeciwko magii.

Ktoś mógłby się zapytać, dlaczego w takim razie czarodzieje nie stosują Pojedynku Jaźni do uśmiercania nieuzdolnionych magicznie śmiertelników. Wszak posiadając znakomity potencjał magiczny nie stanowią żadnego zagrożenia dla słabego nawet maga. Odpowiedzieć można dwojako. Po pierwsze zwykły śmiertelnik ma umysł na magię zamknięty (przynajmniej w większości światów fantasy), albo przez wrodzona na nią odporność, tudzież przez generalną tępotę, zwaną „zakuciem łba”, po drugie Pojedynek Jaźni jest walką do końca niekontrolowaną i podejmowanie takiego ryzyka w przypadku, gdy wystarczy bezpieczna „Kula ognia”, jest raczej nieuzasadnione.

Pojedynek Jaźni daje dodatkowo jeszcze możliwość. Może wszak w nim brać udział więcej niż dwóch magów naraz. Mogą tworzyć się kolicje, wspomagające się nawzajem, łączące swoje strumienie magiczne w jedną zabójczą rzekę magicznej energii, bądź też walka może rozgrywać się w konwencji każdy z każdym, dając podczas Sesji, o czym zapewniam, zupełnie niespotykane efekty. Jak coś takiego może wyglądać podczas sesji? Oto mała próbka:

„- Nie mogę!!! - wrzasnął Sven, zapadł się za skroń obiema rękami wypuszczając różdżkę i runął na kolana. - On mnie zabija...

Arion mocniej zacisnęła wargi i nie zważając na krzyk przyjaciela, który zdobywał dla niej kolejne minuty spłotła kolejne zaklęcie. Postanowiła, że zwycięstwo będzie wroga drogo kosztować...

Garaghios zaciskał pętle bólu na jaźni ludzkiego maga. Czuł, jak ofiara słabnie pod tęczowym biczem jego mocy. Żaden człowieczy mag nie mógł się przeciwstawić Szaremu Prorokowi, czerpiącemu ze źródła chaosu. Garaghios

skarbeach pradawnej elfickiej twierdzy, magicznym berle z pomocą którego można zmienić świat, stosach klejnotów ukrytych w zamkowej baszcie. Co do jednego mieszkańcy Dunkeldorfu są zgodni, skarb ukryty w ruinach na Ciemnym Wzgórzu. Żaden zaś z wielu śmiałków, którzy zapuścili się w Mroczne Wzgórza nigdy dotąd nie wrócił.

Ruin strzec mogą przeróżne pułapki magiczne, pozornie nieaktywne już symbole taumatyczne, potwory, które upodobały sobie bezładne uroczysko. Jednak te pułapki nie są na tyle straszne by powstrzymać naszych bohaterów. A jest tak dlatego, że Ciemne Wzgórze jest pułapką. W centrum ruin stoi stara, zrujnowana baszta, na jej dziedzińcu zaś mocno obrosnięta bluszczem kryształowa trumna. Wewnątrz spoczywa elficki władca dzierżący w szkieletowych dłoniach Berło Jaźni. Gdy tylko jeden z magów zjawi się na miejscu, wkrótce za nim przybędzie jego przeciwnik. (Tak to powinno zostać rozegrane, by obie drużyny miały szanse wbić berła mniej więcej w tym samym czasie). Adwersarze na widok bezcennego artefaktu postradają resztki dobrych manier i rozpoczynają pojedynek magiczny. Dzięki swemu prastaremu rodowodowi zamek pełen jest źródeł starej mocy, które w czasie magicznej bitwy będą budzić się ze snu, wywołując niespotykane efekty wizualne. Walczący magowie będą starali się wykorzystać opłaconych bohaterów do przeważenia szali na swą stronę. W przypadku ich niechęci użyją czarów manipulujących jaźnią (Np. Wywołanie nienawiści), by zwrócić dwie części drużyny przeciw sobie. Gdy bitwa rozgorzeje na dobre obudzi się prawdziwy Wróg.



zdobył się na jeszcze większy wysiłek i prócz podtrzymywania poprzednich dwóch zaklęć zaczął splatać trzecie, które wyeliminuje drugą czarodziejkę. Jednocześnie spoglądał na pole bitwy. Tak podzielna uwaga była rzadkością nawet wśród Szarych Proroków. Mógł przez chorążego wydawać rozkazy swoim ludziom i jednocześnie wspomagać ich magią."

Należy również zauważyć, że w Starciu Jaźni mogą również brać udział kapłani. Ze względu na specyfikę ich zdolności magicznych, nie będą mogli raczej sami inicjować pojedynku (otwieranie bezpośredniego kanału do potencjału energii swego boga musiałoby natychmiast zostać potraktowane jako co najmniej impertynencja). W przypadku jednak, gdy dany kapłan zostanie w ten sposób zaatakowany, w obronie własnej, o ile jego pospieszne modlitwy zostaną wysłuchane, może użyć praktycznie nieskończonego potencjału magicznego. Innymi słowy kapłan staje się portalem energetycznym samego boga, a przez to każdy z czarodziejów staje od razu na przegranej pozycji. Praktycznie jedyną szansą dla czarodzieja jest natychmiastowe odcięcie biczem swej mocy połączenia kapłana z jego bogiem. Jeżeli zdąży, nim runie na niego śmiertelna nawała ma jeszcze znikome szanse przeżycia (jakkolwiek na pewno nie zaskarbi sobie błogosławieństwa urażonego bóstwa).

Na koniec chciałbym jeszcze powiedzieć o innym sposobie starć magicznych. Otóż nie zawsze po obu stronach muszą znajdować się żywe osoby. Czasem czarodziej musi stanąć przeciwko znakom taumaturgicznym (koła, kwadraty, trójkąty i pentagramy), które bronią dostępu do Miejsc Mocy, tudzież chronią wieże magów i ich skarbcie. W znakach takich mogą być zaklęte przeróżne czary², które aktywują się w momencie przekroczenia linii znaku. Oczywiście można takie znaki „złamać”. Jeżeli czarodziej zna wpisane w symbol czary, może odczynić ich działanie dotykając znaku swą magiczną laską i wypowiadając formułę od końca. Osobiście nakazuję wypowiedzenie graczowi zdania kluczowego formuły od końca bez pomocy kartki. Na przykład gdy w znak wpisany był Świetlisty piorun, zdaniem kluczowym może być „Płomieniu światłości uderzaj piorunem!” - kontrzaklęcie to „Menuroip jazredu icsołtaiw uineimołp”. W przypadku niepowodzenia zaklęcie się aktywuje ze skutkiem zależnym od błędu (część zaklęcia wszak może ulec dezaktywacji!). Oczywiście Zdanie-Klucz wcale nie musi być takie trudne i długie. Wszystko zależy od wyrafinowania czaru i od sztuki czarodzieja, który stworzył Znak. Dla prostych czarów może to być tylko jed-

no słowo, podczas gdy Wielkie Dzieła, chroniące skarbcie Akademii Altdorfskiej będą miały formuły o zdaniach kluczowych bardzo długich i skomplikowanych, praktycznie wykluczających ich całkowite rozproszenie.

Co jednak gdy nasz czarodziej napotyka nieznaną formułę? Pozostaje użycie tzw. Fuzji Submentalnej - wynalazku Strażniczki Tajemnic, Doktorus Altdorfskiej Universitas, tęczowej czarodziejki Oculus Divinus - Arion Subfuskus. Zajrzyjmy w jej notatki...

W artykule wykorzystano fragmenty „Wyprawy” J.R.R. Tolkiena oraz „Zamku w śniegu” i „Kopalni Czerwony Stok” mojego autorstwa.

Notatki z książki Arion Subfuskus 18 Sigmarzeit 2517 roku

Moje badania nad Fuzją Submentalną zdają się w końcu przynosić długo oczekiwane rezultaty. Obręcz po dodaniu do stopu Jowisza z Merkurem, odrobiny Nitrytu i Luny w Merkurym roztworzonej, zdaje się dobrze ogniskować emanację Znaków.

Jak wynika z licznych doświadczeń, obręcz najlepiej ogniskuje Emanację wpisanych w Znaki Formuł, gdy się na głowę ją założy. Podejrzewam, że efekt to wyłącznie psychosomatyczny, gdyż zmysł magiczny w duszy a nie w umyśle ma swe miejsce...

Po zogniskowaniu Emanacji, dzięki dowolnemu działaniu alchemicznej mieszanki wspomaganymi runami Angh i Orthak, w umyśle moim formują się zarysy Formuł, których dotąd nie znałam. Specjalnie prosiłam Profesora, by w znaku kilka ze swych niegroźnych prostych czaru umieścił.

Czując zarysy Formuły, przy odpowiednim skupieniu Zdanie-Klucz można wydobyć, które nieczym zwornik w sklepieniu całe zaklęcie ze Znakiem wiąże. Jeśli ten zwornik wyciągnąć wprawnie, całe sklepienie gotowe rozspać się całkowicie.

Nie jest to jednak bezpieczne, gdyż nie znając całości zaklęcia, trudno dostrzec gdzie zamknięta moc jest jego i które słowa Formuły w Lingua Parestenia zostały zapisane. Jak bezpiecznie tego dokonać jeszcze nie wiem...
24 Sigmarzeit 2517 roku

Udało się, udało! Złamałam pierwsze zaklęcie, którego formuły na oczy nie widziałam. Rozwiązanie było tak proste. Wystarczyło tylko drobnymi strumyczkami energii magicznej rozciąć Zdanie-Klucz. Gdy rozpadło się na

osobne fragmenty całe zaklęcie straciło moc.

Zauważyłam również ciekawą rzecz. Rozdzielone fragmenty Klucza natychmiast się aktywizują. Niektóre z nich wystarczająco mają w sobie mocy i znaczenia, by zaistnieć! Może się w tym zacić dodatkowe niebezpieczeństwo, gdybym nierozważnie podzieliła Zdanie-Klucz. Któż może wiedzieć co powstanie z podziału zwornika Ognistej Kuli „Powietrze w ogień kul wiatru posyłam”, na „Powietrze w ogień”, i „Kul wiatru posyłam”. Czy zbyt mocna Formuła nie przemieni okolicznego powietrza w ogień?

Tak się składa, że w ruinach starego zamku zaległ się Mordloch, demon który czerpie siłę z wysysania jaźni magów. Berło jest jego przynętą. Ze swego leża manipuluje ludźmi z Dunkeldorfu, by ci rozpuszczając legendy napędzali w jego sieci żadnych potęgi czarodziejów. Użycie magii budzi go ze snu. Wtedy Mordloch atakuje śmiarków. Każda runda starcia, którą jego adwersarze przegrają, osłabia ich i jednocześnie zwiększa magiczny potencjał demona-wampira. Jednocześnie wszystkie zabezpieczenia wokół ruin zamku zostają zaktywizowane by „zdobyc” nie uciekła.

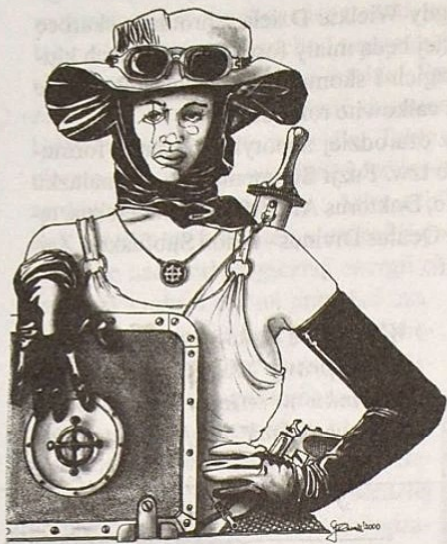
W ruinach rozszaleje się istne pandemium. Magiczne strumienie będą tryskały na wszystkie strony. I czarne strugi wysysające energię z wszystkich magów (również tych drużynowych), będą pogrążyły się w czeluściach piwnic baszty.

Jakie mogą być rozwiązania tej historii? Bohaterowie mogą próbować wydostać się z zamku, jednak będą musieli pokonać zaktywizowane pułapki magiczne. Mogą również stanąć do walki, po stronie zjednoczonych wspólnym zagrożeniem adwersarzy, zejść do siedziby stwora i pokonać go w jego leżu. A może wreszcie, w nadziei, że mroczna istota odwdzięczy się hojnie, staną po stronie demona, przeciwko złym czarodziejom, którzy chcieli ich tak podle wykorzystać?

A czym jest Berło Jaźni? Przepięknej roboty zdobionym srebrnym berłem efektywnego wielmożny. Jest kunsztowne, zabytkowe, bardzo wartościowe i zupełnie, ale to zupełnie niemagiczne!

Maciej Szaleniec





Moi drodzy parafianie, czyli krótko, zwięźle i na temat:

Mapy

Grzegorz Raczek

Papszmir, człek słusznych rozmiarów długo ukrywał się w kącie karczmy „Byczy Ryj”, skąd miał doskonały widok na tłumy gości przewijające się przez jej zatechłe wnętrza. Długo ważył decyzję, co do wyboru towarzyszy swej wyprawy. Gdy wreszcie skompletował jako taką drużynę, siadł z nimi przy ławie i rzuciwszy zamaszystym gestem resztki posiłku, rozłożył na poplamionym blacie pergamin.

- Panowie,... i ty Pani, oto cel naszej podróży- wskazał palcem krzyżyk znajdujący się wśród otaczających go prymitywnie narysowanych drzew. Wszyscy jak jeden mąż nachylili się nad mapą.

- To znaczy, co? - spytał N'gor - No co?! - dodał widząc zdziwione spojrzenia towarzyszy- zasłonił mi palcem!

Każdy MG, bez względu na pleć, wiek czy też doświadczenie doszedł lub już wkrótce dojdzie do słusznego skądinąd wniosku, że Sesja to rzecz święta i należy się do niej odpowiednio przygotować. Graczy zainteresuje się tylko wtedy, gdy oprócz ciekawej fabuły wytworzy się dla nich niepowtarzalny nastrój oraz stos gadżetów. Oczywiście wszystko w stosownych proporcjach! Nie może dojść do przerostu formy nad treścią tudzież odwrotnie.

Zdarzyło mi się wielokrotnie obserwować sesję, na których Mistrz, a co za tym idzie i prowadzona przez niego drużyna poruszała się po omacku. Nikt nie wiedział skąd idzie, dokąd i co spotka go za następnym zakrętem. Mówię tu o hipotetycznej jeno znajomości ewentualnego zwińczenia owego zakrętu, bo trudno przecież do końca oszacować co, też nasz MG w swym pokręconym umyśle tam właśnie nam przygotował. Żyd jednak lepiej czasem orientował się w topografii swego pustego sklepu niżli MG w wymyślonym świecie. Rozwiązanie jest niezwykle proste! Przygotowanie mapy! Wiem, że nie jest to odkrycie epokowe, jednak przez wielu problem map jest bagatelizowany lub odwalany po łebkach. Tymczasem dobrze sporządzona mapa może nadać niejako nowy wymiar naszej grze.

Po pierwsze primo

Wariant konsumpcyjny:

Nasza mapa może być dokładna lecz niestety niepełna (częściowo spalona, nagryziona zębem czasu, kłem insekta czy sikaczem szczura).

N'gor rozwinął jeszcze raz papirus. Podrapał się w łysą łepetynę, po czym przywołał kompanów.

- I co dalej?- spytał wpatrując się w Papszmirę- Bo resztę mapy chyba cosik żeżarło!

- A może by tak rzucić monetą?- zaproponował Jonkiel- będzie gęba cesarza, idziem w lewo, cesarska gapa, idziem wręcz na odwrót!

- No tak- Papszmir zmarszczył czoło- ale kto ma monetę?

N'gor zaczął nagle oglądać swoje kamasze, Jonkiel gwizdał cicho a Beronika zrzucić niewidzialny kurz z naramiennika.

- No dobra! Niech wam będzie!- Papszmir sięgnął do woreczka na piersi.

Nawet wiatr nie zagłuszył oddechu ulgi jaki wyrwał się z trzech piersi.

Po drugie primo

Wariant artystyczny:

Nasza mapa może być w połowie jedynie artystycznym wyobrażeniem danego obszaru (jaskrawym przykładem mogą być mapy sprzed kilkuset lat, kiedy to brak znajomości terenu nadrabiano fantazją kartografów), zarysem terenu sporządzonym przez kompletne beztalencie, osobnika który drżącą ręką wykonywał ją będąc już na marach, jego mością który podejrzwał oryginał przez ramię i bazował na swej (czasem zawodnej) pamięci, być kopią kopii jakiejś kopii lub mieć kilkaset lat z okładem (choć więc wierna swym czasom musi być traktowana obecnie z lekkim przymrużeniem oka).

- Co jest do jasnej cholery- Beronika ze zdziwieniem wpatrywała się raz w zwój, raz na pobliskie wzgórze- Jak byk jest napisane „Królowna na szklanej górze”!

Po trzecie primo

Wariant pokręcony:

Nasza mapa może być specjalnie przekłamana. Oryginał posiada tylko MG, ewentualnie tylko jeden z graczy wtajemniczony w te machinacje.

- Ty, Papszmir! - Jonkiel patrzył podejrzliwie na przywódcę. A skąd Ty, jak pragnę zdrowia naszego powszedniego, wiedziałeś, że tu jest pułapka!? Na mapie nic takiego nie było!

- No bo,.... Dlatego,.... Bo Ty,.... Tu,....
 - Tymi tumi nie wsadzaj- wojak zaczął się lekko niecierpliwić - bo Cię podrasuje na chórzystę!

Po czwarte primo Wariant krawiecki:

To co miało być (kupioną za ciężkie pieniądze) mapą okazało się wykrojem np.: kamizelki miejscowego nababa (wierzcie mi, że kiedyś nabrano w ten sposób całkiem poważną grupę ludzi!).

Po piąte primo Wariant a'la puzzle:

Nasza mapa jest fragmentem większej całości. Pozostałe jej części zdobywamy osiągnąwszy wytyczone przez MG kolejne etapy naszej podróży.

Po szóste primo Wariant mapa w mapie, czyli ruska baba:

Znaleziona podczas wykonywania pierwotnego celu naszej wyprawy może prowadzić do kolejnej, stać się przyczynkiem do następnej przygody, kierować do przedmiotów pomocnych w tej pierwszej (a może i drugiej, trzeciej, czwartej etc.) lub stać się wręcz powodem rozłamu w drużynie. Jak bowiem ustalić priorytety, jeśli na oku ma się dwa, czasem równorzędne cele?

- A mnie tam nie jest wszystko jedno!- Jonkiel był wyraźnie zdenerwowany- Bo jeśli my kupiliśmy tę mapę, to mogli jej kopię kupić i inni! Poza tym skąd wiadomo, że nie jest fałszywa! I jak pragnę zdrowia naszego powszedniego, to nie jest ganc pomada!

Po siódme primo Wariant sportowy

Nasza mapa, którą bezkrytycznie wzięliśmy za drogę do przyszłego bogactwa, to nic innego, tylko trasa wyścigu kulisów, bryczek tudzież szczurów urządzanych co roku w niewiedzonej przez nas okolicy.

-Ile jeszcze?- spytał zniecierpliwiony N'gor.
 -To chyba za tym zakretem!- odpowiedział Papszmir i choć starał się ukryć przed towarzyszami narastające podniecenie, bezwiednie przyspieszył kroku. Nagle stanął jak wryty i wskazał palcem przed siebie.. A na drodze przed nim, stado wieśniaków skupionych wokół przewieszzonej pomiędzy dwoma drzewami płachty z napisem <meta> skandowało:

-Tempo! Tempo!"

Po ósme primo Wariant ludzki:

Nasza mapa jest tatuażem w jaki przed swym zgonem zapatrzył nas zapobiegliwy ojciec. Pomyślcie ile może być radości z faktu potwierdzenia słuszności obranego kierunku marszu z mapą tkwiącą na naszych czterech literach. Inne rozwiązanie, to mapa wykonana na ulubionym prosiaczkę naszego chlebobdawcy, który to prosiaczek wyrósł na wielkiego wieprza i nie w głowie mu dalekie podróże, został porwany, uciekł etc.

- Berenika, odwróć się proszę!- Papszmir zaczął majstrować przy pasku swych skórzanych spodni- Musimy obejrzeć mapę!

- Zawsze omijają mnie najciekawsze momenty!- kobieta ostentacyjnie stanęła plecami do swych towarzyszy.

- O kurde! Jakaś nowa góra!- N'gor wskazał palcem na punkt znajdujący się na lewym półdupku swego dowódcy.

- To nie góra, tylko jakiś wążier.- poprawił go Jonkiel- Z mapy wynika, że teraz musimy udać się... Papszmir, Ty świnio!

- Pardon panowie! Od rana cosik mnie gniecie w trzewiach. Pewnikiem ten wczorajszy sikacz!

Po dziewiąte primo Wariant senny:

Od dłuższego czasu nawiedzają nas np. podczas snu wizje mapy prowadzącej do zapomnianego przez wszystkich emerytowanego smoka. Oczywiście nie musi się to odbywać podczas naszego pobytu na łonie Morfeusza, czy innego bóstwa od snu. Mogąś to być krótkie utraty świadomości, wizje stymulowane dajmy na to (żeby było śmieszniej) rozwolnieniem ewentualnie zamroczeniem alkoholowym. Aby więc móc podążać do owej jaskini musimy nieco nadzarpnąć wątrobę lub żołądek.

Po dziesiąte primo Wariant poetycki:

Zamiast konkretnej płachty pokrytej różnego sumptu znaczkami, kierujemy się wskazówkami wywnioskowanymi z jakiegoś tajemniczego poematu, przekazu, krótkiej informacji napisanej nieznanym językiem ale... to już inna para kaloszy.

To tylko kilka propozycji na wykorzystanie niby ograniczonego pomysłu z mapą. Podejrzewam, że każdy z Was mógłby dopisać do tej listy kilka swoich propozycji. Aby jednak w pełni cieszyć się możliwością ułatwienia lub utrudnienia życia swej drużynie (stosować wedle potrzeb, przed użyciem przeczytać ulotkę, wstrząsnąć piętnaście razy z dołu do góry- nigdy odwrotnie!) należy takową wykonać. I tu mogą być problemy. Nie każdy przecież ma talent (choć pono każdy ma w sobie coś z Picassa - stwierdzenie mojego syna). Co zrobić?! Nie pozostaje nic innego jak udać się do muzeum, biblioteki, przejrzeć własny zbiór i bazując na istniejącym już wzorze stworzyć dostosowany do własnych potrzeb twór. Może być ich nawet kilka, dla miast, wsi czy innych osad osobny, dla trasy wędrowki osobny. Jeśli profesjonalnie podejdziemy do tematu wyniki mogą przerosnąć nasze oczekiwania.



Jeszcze jeden pomysł na mapę. Wymyśliłem go specjalnie na sesję gry Deadlands, jednak spokojnie można go wykorzystać w każdym innym uniwersum. Otóż, mapa, którą znaleźli bohaterowie była magiczna. Jej magia objawiała się tym, że mapa pokazywała różne miejsca, zależnie od różnych czynników. Przed grą przygotowałem kilka wersji mapy (dość do siebie podobnych) i jedną z nich wręczyłem na sesji graczom. Gdy sesja się skończyła zabrałem graczom karty, mapy, listy (zawsze tak robię, by tego nie pogubili). Na kolejnej sesji wręczyłem im nieco inną mapę. Chłopaki się nie połapali. Potem, podczas seji, gdy jeden z nich wyszedł do ubikacji, a pozostała dwójka była zajęta rozmową po raz kolejny podmieniłem im mapę... Najsprytniejszy z nich coś zaczęło się nie podobać, gdy wziął mapę do ręki, ale reszta graczy zbyła go śmiechem - różnice między mapami były drobne... Potem jeszcze kilka razy podmieniałem im mapy, nim połapali się w zabawie. Polecam trik - zaklęta mapa zmieniająca się na sesji...

B&G



Jacek Komuda Pan Wolski

Wieczór był cichy i spokojny. Nie wiał wiatr, wyschłe trawy trwały w bezruchu. Jechali wolno, zaś gdy na stepie przed nimi zaczęło wielkie, gigantyczne drzewo, zwolnili jeszcze bardziej. Wkrótce wjechali pod zielony baldachim gałęzi. Ogromna lipa szumiała tysiącami pszczół i owadów, które uwijały się wysoko w górze, spijając słodki nektar z kwiatów. Drzewo rosło samotnie. Wokół - jak okiem sięgnąć - rozciągała się tylko ogromna przestrzeń stepu.

-Myślisz, że na pewno przyjedzie?! Minęło już tyle czasu. Licho wie, może teraz zajmuje go tylko zbawienie.

-Jego?! On nie zapomni. Tak jak my nie zapomnieliśmy.

-Nie wiem, czy dobrze robimy. Może lepiej zapomnieć...

-Wrócił tu znowu. Czas działać

-Diabeł z nim tańczył.

Zapadła cisza. Wsłuchali się w brzęczenie os i pszczół, w cykanie świerszczy ukrytych głęboko w trawie. Jeden z nich rozkulbaczył wierzchowce, puścił je wolno. Czekali...

Ten trzeci wyłonił się zza traw bezszelestnie jak duch. Stary uśmiechnął się szeroko na widok oczekujących pod drzewem ludzi. Potem zeskoczył z kulbaki, przeciągnął się.

-Świetnie - rzekł przez zaciśnięte zęby.

-Stawiliśmy się, jak chciałeś - drugi z oczekujących splunął w trawę, podniósł wąsy, założył je za uszy. Tymczasem nowoprzybyły przysiadł na omszałym kamieniu.

-Wiecie, po co tu jesteśmy - rzekł bez żadnych wstępów. Wiecie, nad czym mamy radzić. Tedy lepiej mówcie od razu, co wedle was powinniśmy uczynić.

-Wiadomo - odezwał się pierwszy - szablą po karku i koniec. Stary też był taki sam, jak ten młody. Przyjechał tu ledwie z dziesięcią czeladzi. Postawił dwór, rozsiadł się jak karmazyn i wszystko się zaczęło. Psi syn! Ja rzeknę jedno - niechaj zagłada spadnie na całe to wilcze gniazdo. Uczynimy z młodym to, co ze starym.

-Może jednak poniechasz waćpan zemsty. Skąd wiesz, jaki on będzie? Może inny niż Janusz?

-Usiec go, waszmościowie i sprawa jasna. Załatwimy to poza starostą. To wszak nasze domowe sprawy. A jego też ścigają. Sam mi mówiłeś, że jeździ za nim jakiś wielki szlachcic.

-Zabić jest prosto.

-To zwykły, sieradzki hołota. Zadarł już z dziadkiem Muraszką. Tylko patrzeć, jak stary spali mu dwór, a samego usiecze. Muraszko ma twardą rękę.

-Ot, breszesz wać! Toż Gedeon poszczerbił już w karczmie za Korsuniem jakiegoś krewniaka Muraszki, a dziadek dotąd nic nie uczynił. Szukał Sienińskiego, ale ten jakoby w ziemię zapadł. Znaczy się - doświadczony z niego człowiek.

-I pewnie bywały w wojnach.

-Ale nie zna Ukrainy. Nigdy tu nie mieszkał, nigdy nie był. Waszmościowie - on nie przeżyje. Nie wytrzyma. Byle tylko doczekać do czasu, kiedy przyjdą tu Tatarzy.

-Po co czekać?! Zabijmy go wcześniej! Chcecie dożyć do czasów, kiedy zaczniesz robić to samo co Janusz?!

-A może jednak zostawić go w spokoju. Jeśli Gedeon jest inny? Kto to wie.

Siedzący na głazie, trzeci z nich, uśmiechnął się szyderczo. Spojrzeli na niego czując, że chce powiedzieć coś bardzo ważnego.

-Dziesięć lat temu zebraliśmy się tu, aby zdecydować, co ma stać się z Januszem -powiedział ponuro. -I zdecydowaliśmy, że trzeba go zabić. Uczyniliśmy to... Tak, ja sam pociągnąłem za spust. A teraz... teraz stare wróciło. Trzeba go zabić. Ubić, zanim przyjdą za nim inni. Zanim nas samych nie wyreże, spali dach nad głową... Wszyscy Sienieńscy są tacy sami. Wszyscy...

-Jestem za !

-A ty?

-Ja nie wiem...

-Nie wiesz... Wiesz co, tobie chyba popem trzeba było zostać. Ubiliśmy starego, ubijemy i tego.

-Zrobimy to inaczej niż wtedy - mruknął pierwszy -Może i jest tak, jak mówisz. Więc damy mu okazję, żeby przeżył. Każdy z nas po kolei... każdy z nas po kolei zasadzi się na jego życie... - powiódł wzrokiem po twarzach wszystkich obecnych. -Każdy z nas zacznie na niego polowanie. Najpierw ty - utkwiał spojrzenie w pierwszym.-Potem ja... A na końcu... ty - skierował wzrok na drugiego z nich.

Zapadła cisza. Wszyscy milczeli czując, jak serca poczynają bić im coraz mocniej i mocniej. W zapadającym zmierzchu wpatrywali się w siebie, starając przebić wzrokiem zgęstniałe pod lipą ciemności.

-Zapolujemy na niego tak, jak jego stryj polował na nas. Jeśli mu się uda, przeżyje. Jeśli nie - zginie.

Jednym szybkim ruchem wyciągnął kindżał z pochwy. Nawet nie patrząc, rzucił go w stronę lipy. Stał świsnęła w powietrzu, a potem wbiła się w pień, poniżej miejsca, w którym starczyły z niego pordzewiałe rękojeści trzech sztyletów.

-Jestem za! - rzekł drugi. Wydobył kindżał, zamierzył się i cisnął. Trafił idealnie.

Spojrzeli na ostatniego. Stał, nieporuszony, oczyma błędząc gdzieś daleko. Wreszcie wyjął swój kindżał i rzucił go -byle jak, nie patrząc gdzie trafi. Zakrzywiony kawałek żelaza wbił się w drewno przy samej ziemi, znacznie niżej od pozostałych.

-Jestem z wami - mruknął -Może macie rację...

Pomimo późnej pory, Zołotonosza tętniła gwarem i życiem. Gedeon bez przeszkód przejechał przez zwodzony most, minął blokhauz i zaraz za bramą wpadł w sam środek ulicznego gwaru. Nie zamknięto jeszcze szynków, ścieśnione pod ścianami domostw kramy prezentowały swoje towary, zewsząd dolatywał śmiech, muzyka piszczałek i teorbánów. Ulice pełne były ludzi, wozów i koni. Wśród tłumów przeważali jednak panowie bracia, zbrojni słudzy i hajducy. Za to mało widziało się Kozaków i chłopstwa. Straż na murach trzymali Węgrzy w czerwonych barwach, a nie Kozacy grodowi, po ulicach krążyły często zbrojni pachołkowie. Z go-

spód i szynków dolatywały pieśni, pijackie krzyki i śpiewy panów braci. Jedne z nich były melancholijne, ot takie tam: Hej, miła ma, hej miła ma. Powrócę ja... Za cisowe wrota... Przeważało jednak: Jestem sobie panem / Gdy siedzę nad dzbanem / Nie dbam ja o złoto / Przepiję z ochotą / Oto ja, pan, pan / Oto ja, pan, pan / I o nic nie dbam!!! Już to wszystko, gwar i ścisk, a zwłaszcza widok wielu koni, czyszczonych przez pachołków zbroic, ludzi w szyszakach i misiurkach, powiedzieć mogło przybyszowi, że stoi tutaj co najmniej pułk wojska koronnego. I w rzeczy samej, Gedeon spotkał wkrótce kilku towarzyszy jadących środkiem ulicy w zbrojach. Najbardziej kłopotliwy okazał się jednak fakt, iż wszystkie gospody zajęte były po brzegi przez panów braci. Do dwóch pierwszych Gedeon zajął tylko, aby przekonać się, że przy wszystkich ławach zasiadali wojskowi towarzysze srogich obliczach i podgolonych wysoko łbach. Gdy wszedł do następnej, zza węgła wysunęło się dwóch pancernych, po czym jeden z nich (ten mniej pijany) oznajmił grobowym głosem, że „gospoda to towarzyska i cała chorągiew na ulicy stoi”, w związku z czym Gedeon nie pchał się dalej. W jeszcze następnej karczmie wybuchła właśnie zwada, tam też skierowali się szybko pachołkowie starościnscy i konne roty. Gedeon wolał zatem nie pchać nosa między drzwi. Naprawdę potrzebował spokojnego kąta. Tymczasem wszędzie było pełno ludzi. W dodatku przeważali wśród nich żołnierze, a zwada z nimi byłaby ostatnią rzeczą, jakiej szukałby w tej chwili.

Na koniec, w jednej z uliczek niedaleko rynku, wypatrzył dużą, dostatnią gospodę. Na placu przed nią stało kilkanaście wierzchowców, taborowe wozy, a kilku pachołków czyściło właśnie husarskie zbroje. Gdy Gedeon zajechał przed stajnię i zeskoczył na ziemię, natychmiast z mroku wychyłały bosa, rozczochrane stajenny, a gdy ujął cugle Kapera, podrapał się zafrasowany w czuprynę.

-Mości pane - powiedział nieśmiało.-Ot, kłopot u mene teper. Ja ne mogu konia waszej mości w stajni postawić.

-Co? Dlaczego?

-Bo tam już inny koń jest. Bieda u nas, panie. Taka diabelska kobyła w stajni stoi, że ani jej ruszyć.

-Co takiego? Jednemu koniowi nie możecie dać rady?

-Bo to jest koń pana Buynowskiego - wyszeptał trwożliwie stajenny.-A pan Buynowski wielce o niego dba. Pan Buynowski straszny człek. Szablę ma czarną, poszczerbić gotów za byle co.

-Co mi tam pan Buynowski! - mruknął w odpowiedzi Gedeon.-Czyś ty się szaleju najadł?! Co z tego, że ma w stajni swojego konia? Słóż to jaki, czy co?

-To sam wasza mość idź i obacz.

-A pójdę!

Oddawszy cugle Kapera stajennemu, Gedeon wszedł do stajni. Była dość dobrze oświetlona latarniami. Nie znalazł w niej jednak przegród dla koni - widział jedną wielką zagrodę, zatłoczoną do granic wytrzymałości wierzchowcami. Mówiąc ściślej - prawie zatłoczoną. Nie wiadomo dlaczego bowiem wszystkie konie stały w jednym z kątów. Zaś na samym środku wolnej przestrzeni znajdował się tylko jeden wierzhowiec.

Gedeon podszedł bliżej i zamarł. Takiego konia widział po raz pierwszy w życiu. Ten rumak był wielki, potężny, o wspaniałej, smukłej piersi, gibkim zadzie, długiej, opadającej aż do pęciny grzywicy. Kształtna szyja łączyła się z dużą, wdzięczną głową. Koń był kary - bez jednej białej plamki,

czy gwiazdki na ciele. Wyglądał cudownie i groźnie zarazem. Był duży - o wiele większy niż konie husarskie, choć mniejszy od niemieckich fryzów i inflantczyków, ale jednocześnie sprawiał wrażenie szybkiego i silnego; nieokreślonego jak stępy wiatr i mrocznego... Sienieński po prostu oniemiał - takiego rumaka nie widział nigdy na oczy. Zbliżył się powoli, ostrożnie. Kary koń poruszył się, parsknął, spojrzął swymi czerwonymi ślepiami prosto w oczy szlachcica, a wtedy Gedeon zamarł. Wiedział dobrze, jak wyglądały oczy innych wierzchowców - były niemal sarnie, niewinne, zatrzwożone i łagodne. Te wyglądały inaczej. Nie było w nich nic z przyrodzonej koniom łagodności. Ich spojrzanie paliło jak płomień, zupełnie jak gdyby zamiast do zwierzęcia należały do samego diabła, który wychynął z piekielnej otchłani.

Koń parsknął, postąpił kilka kroków do przodu, a potem ostrożnie wyciągnął głowę w stronę Gedeona. Szlachcic podniósł rękę, a wówczas rumak szarpnął niecierpliwie głową, wyrzucił ją naprzód, a białe zęby zamknęły się zaledwie o cal od palców Sienieńskiego. Szlachcic zaklął, cofnął błyskawicznie dłoń. A wówczas rumak zarżał, rzucił się niespokojnie, uniósł wysoko głowę, jak gdyby zamierzał stanąć dęba.

-Co to za diabeł! - wykrztusił Gedeon.

-Dytko, jasnie wielmożny pane - zamamrotał stajenny. - Innym koniom nic jeść nie daje. - A jego pan - ściszył głos do szeptu - piwo mu każe dawać w misce.

-Piwo pije? Znaczy się, taki całkiem dziki to on nie jest.

-Oj, jest, pane. Mi to strach wchodzić do niego.

-No nic, postawimy mojego Kaperą obok. Może się nie pogryzą.

Gedeon bez słowa otworzył drzwiczki w zagrodzie. Wszedł pierwszy - powoli, ostrożnie. Patrzył uważnie na karego rumaka. Ten stał spokojnie.

-Dawaj tu Kaperę.

Stajenny podał wodze Gedeonowi. Szlachcic poprowadził swojego wierzchowca do środka. Jednak gdy przeszli

kilka kroków, dało się słyszeć ciche rżenie karego rumaka. Kaper zamarł wówczas, stulił uszy, zaparł się kopytami, a w jego oczach Gedeon zauważył przerażenie.

-No, Kaper, szelmo, rusz się! - warknął zniecierpliwiony szlachcic. Ale na próżno szarpał wodze. Koń za żadne skarby nie chciał pójść się do przodu. Gedeon westchnął ciężko. Opuścił rękę w bezradnym geście, przerzucił wodze przez drewnianą barierkę. A wówczas coś podszeptęło mu, by rzucił za siebie jedno krótkie spojrzenie. Uczynił to i krzyknął, jednocześnie uskakując w bok.

Kary koń uderzył tylnymi kopytami z całą mocą ogromnego zadu. Sienieński przetoczył się, kopnięcie zaledwie musnęło jego plecy, bardziej pchnęło niż uderzyło. Szlachcic padł prosto w stertę gnoju, wyrzwał łbem o deskę, aż świeczki stanęły mu w oczach. Nie stracił świadomości. Niemal natychmiast zerwał się. Czarny rumak skoczył nań, ale nie ugryzł. Zarżał głośno i stanął dęba, mierząc w człowieka najstraszniejszym z ataków - kopnięciem obu przednich kopyt. Gedeon znowu zdołał się uchylić. Poleciał w tył, na drewnianą barierkę i osunął się na ziemię. Gdy bestia skoczyła znowu w jego stronę, jak błyskawica prześliznął się pomiędzy deskami zagrody na drugą stronę, poderwał na nogi. Kary koń obrócił się zadem w stronę szlachcica. Uderzył z obu tylnych kopyt w ogrodzenie; trafił w deskę, która pękła z hukiem na dwie części. Wyrwane z obejm połówki tarcicy poleciały w stronę Gedeona. Jedna przemknęła tuż obok, druga musnęła policzek. Sienieński potrząsnął głową; w ustach poczuł słony smak krwi.

-To diabeł, pane! - pachołek szarpnął go z tyłu za ramię. - On zabić gotów.

-Prędzej wściekły - mruknął cicho szlachcic. Chwycił lewą ręką za krzyżyk na piersiach, a prawą pociągnął za rękojeść szabli. Chwila jeszcze i szedł na bestię z bronią w rękę.

Koń cofnął się przed nim. A potem, niespodziewanie, wyrzucił łeb do przodu. Jego białe zęby zabłysły tuż przed twarzą Sienieńskiego. Gedeon poderwał broń, zawiązał sza-

Pan Wolski, to jeden z rozdziałów powieści Jacka Komudy „Wilcze gniazdo”, której akcja rozgrywa się na jesieni 1629 i wiosną 1630 r. na Ukrainie, w okolicach Horola, Korsunia i Perejasławia. Poprosiliśmy o kilka słów komentarza autora, Jacka Komudę:

„Książka osadzona jest oczywiście w realiach świata Dzikich Pól. Powiem szczerze - postaci w niej ukazane, to, jak sami się domyślicie bohaterowie gry Dzikie Pola. Wszystkie one są autentyczne (tzn. tworzyli je żywi ludzie). Przedstawiam wam pierwowzory tych postaci:

Dominik Maria Wolski - to w rzeczywistości Dominik de Laurans, jeden z największych miłośników Dzikich Pól, mój były przyjaciel, który niestety odszedł z kręgu moich znajomych i chyba już nigdy do niego nie powróci.

Tomasz Wolski - to w rzeczywistości Tomasz Wolski, sławny sprzedawca z dawnej księgarni „U Izy” w Warszawie, znawca Warhammera bitewnego, kolekcjoner figurek i oczywiście miłośnik Rzeczypospolitej Szlacheckiej.

Paweł Buynowski - czyli Marek Bujnowski, pierwszy infamis Dzikich Pól, twórca przepisu na „Kielbasę Buynowskiego”. Doprawdy nie wiem, co się z nim teraz dzieje.

Pan Kamieniecki - to Łukasz Gajewski, obecnie młody biznesmen, dealer telefonów komórkowych z Piaseczna pod Warszawą. Czy do tej pory jest pijanicą - o tym nic mi nie wiadomo.

Wśród postaci z gry nie ma imię Jurewicza i imię Baryłki, ale oni prowadzili razem ze mną te pierwsze biesiady i jeszcze nie mieli swoich postaci.

„Wilcze Gniazdo” niestety nie ma szczęścia u wydawców. Najpierw miało go wydać wydawnictwo SR, powieścią zainteresowana była także Alfa, jednak na skutek pewnych zmian politycznych wydawnictwo to zrezygnowało z wydawania książek (sic!). Książka Konrada T. Lewandowskiego była ostatnią pozycją fantastyczną, która ujrzała światło dzienne. Aktualnie „Wilcze gniazdo” już od dłuższego czasu leży w Super Nowej. Kiedy ujrzemy ją na księgarskich półkach - jeszcze nie wiadomo”

blą młyńca. Ostrze błysnęło w świetle latarni i bestia cofnęła się, wycofała w kąt, sposobiąc się do nowego ataku.

-Co ty waść z moim koniem czynisz?!

Gedeon zamarł. Ten głos rozległ się za jego plecami. Był zimny, bezlitosny, zjadliwy. Sienieński odwrócił się, odsuwając się jednocześnie od zagrody. Nie miał ochoty mieć za sobą spiętej do skoku czarnej bestii.

W drzwiach stajni stało trzech ludzi. Pierwszy z nich, wysoki, szczupły, był w czerwono-czarnym, zapinanym na rząd złotych guzików żupanie. Miał młodą twarz, zeszpeconą nieco blizną nad prawym okiem, czarne brwi i wąsy. Rysy na jego obliczu były dość subtelne... Patrzącemu nań Gedeonowi zdało się jednak, że w sylwetce tamtego było coś zwinnego, coś kociego. To mógł być niebezpieczny człowiek. Przy litym pasie nosił husarską szablę w czarnej pochwie. Czarna szabla... Oreż tego typu i w takiej oprawie nosili w Rzeczypospolitej tylko najwięksi hultaje i swawolnicy - rębajłowie i zabójcy, albo towarzysze z husarskich, czy pancernych chorągwi. Drugi z nieznamytnych, pozostający przy prostej batorówce z długim jalcem, był niższy, bardziej masywny. Miał rudawą brodę, dość okrągłą twarz, wysoko podgolony łeb. Tak samo jak u pierwszego oblicze jego zdobiły, (bo wszak wśród szlachty nie uznawano pamiątek z wojen czy zajazdów za szpecące), dwie równoległe, białawe blizny po kulach. Trzeci z tamtych - w dostatnim, karmazynowym kontuszu, nie nosił na obliczu żadnych pamiątek po pojedynku czy zwadzie, lecz jego twarz była już nieco czerwona z pijaństwa, czy też rozpusty.

-Waść widzę koniem moim się bawisz... A to dyshonor wielki.

-Bo jak chłop konie lubi - znaczy - sodomita! - zarechotał ten z czerwonałą twarzą.

-To waści koń?

-Mój, a bo co?

-Waszmość jesteście Buynowski?

-Tak! Responsu czekam.

-Twój koń skopać mnie chciał po krzyżu i do zagrody nie chciał wpuścić.

-Znaczy się, to rezolutne bydle! - roześmiał się Buynowski do swoich kompanów.

-Pewnie, pewnie. Zaraz chudopachołka od posesjonata odróżni - podpowiedział ten z tyłu.

Szlachcic z brodą pokręcił z dezaprobatą głową.

-Zawsze waści mówiłem, że ten koń ściagnie na nas kłopoty.

-O, nie, nie, nie, Dominiku. Bez niego to ja już żaden Buynowski. Wszyscy już jego znają.

-Dopóki kiedyś cię nie zdradzi...

-A dlaczego mnie ma zdradzić? Ot, tylko chłystkom strachu napędzić może.

-Co żeś waszmość powiedział?!

-To, co słyszał!

-Chcesz mnie obrazić?

-Może - Buynowski położył dłoń na rękojeści szabli.-A waść to spod której chorągwi? Spod dragonów? A może z piechoty węgierskiej, że na rumakach się nie znasz.

-Ja w wojsku nie służę. Jestem szlachcic osiadły.

-Na zadku własnym. Nie wyglądasz ty na posesjonata, panie bracie. No, czegoś chciał od mojego konia? Nie podobają się acanowi coś w stajni?!

Gedeon dotknął dłonią policzka. Starł krew.

-Twoje bydle, panie Buynowski, innym koniom żyć nie daje i siano podjada.

-Waść się mojego konia nie czepiaj, bo waści nie spłodził. A jak chcesz wiedzieć, to zaraz i bez swojego zostać możesz. I czym wtedy dziewczkom będziesz dogadzał?

-E, tam, zostaw go! - wtrącił z tyłu ten najmłodszy. -Panie Pawle, zestrachal się hreczkosiej, od razu widać. Ostaw go. Tyś i tak w szabli najlepszy w Rzeczypospolitej.

Buynowski strącił jego rękę z ramienia. Postąpił krok do przodu i spojrzał bezczelnie Sienieńskiemu w oczy.

-A jak ci się mój koń nie tak podoba, to wychodź na szablę!

-Stawaj! - wydyszał Gedeon przez zaciśnięte zęby.-A gdzie?!

-Ot, choćby tutaj, przed karczmą!

-Waszmościowie się pohamujcie! - zawołał brodaty szlachcic.-Starosta się skarżył regimentarzowi, że gwałty czynimy. O tą gospodę wczorajszą poszło i dziewczki swawolne...

-To gdzie staniemy? - Buynowski uśmiechnął się zimno.-Ty pierwszy, panie bracie.

-Idziemy - Gedeon skierował się ku wyjściu. Przeszedł przez próg. Był na podwórzu. Usłyszał za sobą chrzęst kroków. Buynowski szedł nań wolno, z namysłem. Sienieński postanowił zakończyć tę walkę szybko. Nie wiedział, co skłoniło go, aby to uczynić... Ale w chwili, gdy o tym pomyślał, jego ręka sama, zupełnie sama wyrwała szablę z pochwy. W chwili krótkiej jak mgnienie oka odwrócił się i ciął...

Buynowski uchylił się zwinnym, kocim ruchem... A potem przyciął - krótko, z namysłem, z podlewu, jak gdyby wypróbować siły przeciwnika. Sienieński odbił i przyciął znowu... Gdzieś na podwórzu rozległy się okrzyki, jakaś dziewczka rzuciła się ku wrotom, czeladź i pacholkiwie rozsunęli się, dając miejsce walczącym. Sienieński i Buynowski skrzyżowali broń jeszcze raz i jeszcze... Przez chwilę bili się jak równy z równym, a potem Buynowski wziął górę bez trudu. Gedeon cofał się, zasypywany gradem uderzeń, osłaniał nieporadnie przed błyskami, z których każdy mógł być dlań ostatnim... W ostatnim, desperackim wysiłku odbił lecące w siebie ostrze, spróbował zwodu, lecz tamten uniknął go szybkim, kocim ruchem...

...podkowy zadudniły po bruku. Rozległy się krzyki, gwizdy, nawoływania. Ktoś rzucił się do ucieczki; tłumek, jaki powstał wokół walczących, rozproszył się w mgnieniu oka.

-Co tu się dzieje!!! - zagrział jakiś głos. Gedeon usłyszał tupot podkutych stóp. Buynowski zamarł. Szlachcic spostrzegł, że wpatruje się w coś, co widoczne było ponad jego ramieniem. Powoli, jakby we śnie, jął się odracać. Dostrzegł grupę konnych. W samym jej środku zobaczył dwóch brodatych jegomościów. Ten pierwszy był w kolczudze, drugi w karmazynowym kontuszu i bogato zdobionym kołpaku. Patrzyli w ich stronę ze zgrozą.

-Regimentarz! - jęknął cicho Buynowski.-O, do stu diabłów.

-Ot, widzisz mości Sierakowski, co tu się dzieje! - zagrział tymczasem szlachcic w kołpaku.-Ot i twoje porządki! Co krok burdy, zwady, waśnie! Oto, co się z wojskiem dzieje!

Gedeon rozejrzał się dokoła. Z miny brodacza i jeszcze kilku stojących nieopodal towarzyszy wywnioskował, że spotkanie owo było co najmniej nie oczekiwane. Przez tłum

przeciskali się już Węrzy w czerwonych żupanach; konni Kozacy starosty skoczyli do przodu, otaczając ich luźnym kręgiem.

Starzec w kolczudze wysunął się nieco do przodu. Gedeon dostrzegł za jego pasem pułkownikowską buławę.

-No i co, panie Wolski! - zagrział, patrząc na rudobrodego. - Udanie się, widzę, waćpan bawisz! Wczoraj karczma spalona, dzisiaj pojedynek! Co to ma być, do stu diabłów?! Wiesz ty, że za burdę jest stryczek?!

-U mnie wieża głęboka - mruknął z tyłu pan starosta. - Wszystkich pomieści.

-Słyszysz, panie Dominiku? Do wieży pójdziecie.

-Ale, panie regimentarzu... Wojsko ochotne... Bić się chce... To i rozgrzać się musi.

-Do wieży z hultajem! - zagrział z tyłu starosta.

-Źle trafiłeś, panie bracie - mruknął regimentarz. - Starosta Januszewicz wielce dziś na mnie zagniewany. Złóżcie broń i idźcie z hajdukami.

Gedeon rozejrzał się. Na ucieczkę, czyli, jak to się powiadało, upatrzony z góry odwrót, było już za późno.

Stara wieża starościńska w Żołotonoszy przypominała dziesiątki innych podobnych budowli w całej Rzeczypospolitej. Miała kamienne ściany, wąskie, okratowane okna, drewnianą podłogę, stare zydle, stół, świeżą słomę, a także pajęczyny po kątach i porzewiałe resztki łańcuchów przy ścianach. Wszystko to tworzyło obraz pamiętany dobrze przez wielu panów braci, którzy po upojnej nocy w ramionach Bachusa, budzili się rankiem z obolałym od trunków łbem w ciemnicy, aby odpokutować ustawowe sześć niedziel za zwadę czy pojedynek. Ma się rozumieć, nie wszystkich spotykał zaszczyt zwiedzenia wszystkich zakamarków wieży. Zwykle bowiem budowla owa składała się z wieży dolnej - przeznaczonej dla plebsu i największych z hultajów, oraz wieży górnej, wygodniejszej i suchej, gdzie odbywali kary panowie bracia skazani za złe występki, lub też możni posesjonaci. Na szczęście Sienińskiego umieszczono wraz

z towarzyszami w wieży górnej, odebrawszy im wcześniej szablę i pistolety. Siedzieli w ponurym milczeniu, słysząc zza drzwi leniwy stukot kości i senne głosy pogrążonych w grze strażników.

-Ot i macie, waszmościowie - odezwał się w końcu Sieniński. - Za głupią kobyłę do wieży poszliśmy. Dobrze ci się było ze mną wadzić, panie Buynowski?

-Tylko nie za głupią kobyłę! - warknął ze złością smagły szlachcic. - A w ogóle, to waćpan szablę w garści trzymasz jak ostatnia baba. Za blisko głowni.

-Popróbujem się jeszcze i obaczym - mruknął krótko Sieniński.

-Lepiej dajcie już temu spokój, mości panowie - powiedział ów szlachcic, który miał wcześniej porucznikowską buławę za pasem. - Wszyscy w jednakowe terminy popadliśmy. Teraz tylko patrzeć, aż się przez was rozeschnę. Ani wypitki, ani wybitki!

-Eee, może nie będzie tutaj tak źle - ozwał się trzeci z tamtych, wolno, przeciągle. - Mości Dominiku, nie miejże takich złych myśli. Potrzymają nas tutaj dzień, dwa, a potem wypuszczą. I jeszcze niejedną beczkę miodu osuszemy. Gdybym ja tak rozpaczał za każdym razem, jak jestem w wieży, dawno już byście sto lat na mojej stypie śpiewali.

-Tak, świetnie - wykrzyknął drugi. - Najpierw mi towarzystwo karczmę spaliło, teraz za pojedynek, ja sam - porucznik - w wieży siedzę!

-Cichaj, panie Dominiku - upomniał go Buynowski. - Jak nas tu przycisną, zaraz kraty rozwalim, konie nam czeladź podprowadzi, a dalej - zaraz w stępy ujdziem.

-Pachołkowie nas pilnują.

-Co mi tam paru hajduków. Uciszy się ich i spokój będzie.

-Waść chyba zapominasz, że w wojsku służymy.

-Zbrzydło mi już to wojsko. Nic tylko siedzieć i siedzieć, a słuchać. Dawniej, panie Dominiku, nie takie rzeczy robiliśmy. Kto się na czajkach aż do Stambułu puszczał? My! Kto Tarnawskiego zamek w samopięć oblegał? Też my! A że zdarzyło się tu i ówdzie usiec hultaja, albo batożkami tyka pociąć, to nam Rzeczpospolita za zasługi odpuści.

-Tobie, Pawle już odpuściła.

-Ano właśnie! - szlachcic załamał rękę. - Zdjęli ze mnie infamię za tę karczmę pod Krakowem na zeszłym sejmie. A co to, proszę waszmościów, znaczy Buynowski bez infamii? Jakże tak może być? Na śmiech babom mnie wystawiają!

-Aleś teraz godny kawaler i Rzeczypospolitej obrońca.

-A tam. Lepszy ze mnie rębajło niż starościński pachołek. Co teraz, niby ja mam porządku wśród Kozaków pilnować?

-Waszmościowie tutaj gadu-gadu, a wszak z nami ichmość pan kawaler siedzi i pewnie się nudzi - mruknął trzeci z tamtych, ten z gębą i nosem czerwonym od pijaństwa. Pozwól waszmość, że się przedstawię - jam jest Samuel Kamieniecki, herbu Pilawa.



Gedeon drgnął. Kamienieccy byli sławnym rodem. Teraz nawet któryś z nich był wojewodą podolskim.

-Mości Pawła Buynowskiego już znasz - powiedział brodaty szlachcic.-A ja jestem Dominik Maria Wolski, herbu Lubowla. Obecnie porucznik chorągwi husarskiej hetmana Koniecpolskiego.

-Wszycyśmy, jeden w drugiego, pijanice i warchołowie - rzekł z powagą Kamieniecki.-Więc jeśli, panie Gedeonie, szukasz w nas towarzystwa do różańca, to lepiej w kąś się zaszyj i godzinki klep. Jeśli zaś do dziewczek, picia i szabli, tedy zaraz w poczet kompanii cię przyjmiem. Jeszcze i drugiego Wolskiego tutaj mamy - Tomasza, ale ten od nas odjechał

-Prawda, nie mówiłem wam jeszcze jak się zowie - rzekł Gedeon.-Jam jest Gedeon Michał Sienieński herbu Dębno.

-Moło mi waści powitać - rzekł Wolski i spojrział dziwnie na Gedeona.-Na pewno waść zwiesz się Sienieński? Bo mnie się widzi, żeśmy się gdzieś już spotkali. Ciemny taki jesteś, jak Tatarzyn. Ale nic to. Rad jestem, że cię mogę poznać.

-Ja także.

Uścisnęli sobie dłonie. Imć pan Dominik od razu i to nie wiedzieć czemu, wzbudził zaufanie Gedeona. Chociaż w sumie Sienieński spokrewnieni byli z Wolskimi przez Bilskich i Zarosińskich.

-Mi także miło - mruknął Buynowski. -Zmierzył spojrzaniem z ukosa Gedeona i podał mu rękę.

-No, to pod poznanie napić by się wypadało. Suszy mnie jakoby Zaporozca na przepiciu - mruknął Kamieniecki.-A tymczasem wypada nam siedzieć w wieży. Niechże to wszyscy diabli!

Nikt jakoś tego nie skomentował. Na zewnątrz było już noc. Wiatr świszczwał cicho gdzieś wyżej, w załomie murów.

-Nie wiecie chyba waszmościowie, w ilu ja wieżach już siedziałem - mruknął znowu Kamieniecki. To było tak: Przemysł to raz, Lublin, dwa, Sanok trzy, Lwów cztery, Żytomierz pięć, Wilno sześć. Wypada, że ta już siódma będzie.

-Jeszcze posiedzisz, panie bracie, nie bój się, w klasztornej wieży - zarechotał Buynowski.-Niechże cię twój tatko odnajdzie. I jak wytrzymasz wtedy, mości Kamieniecki bez jadła, dziewczek, miodu i piwa? Dominiku! Niechże mnie pioruny biją! Imaginuj to sobie: pan Kamieniecki u Kamedułów! To ci dopiero by było!

-Oj, dałby mi tatko, gdyby mnie w swoje ręce dostał - Kamieniecki rozejrział się, jakby w obawie, że w którymś z zakamarków wieży dostrzeże choćby cień swego ojca. -On ma ciężką rękę. Już raz nawet mnie ścigali jego ludzie... ledwom uszedł.

-A kto jest waści ojcem? - zapytał Sienieński.

-Sam wojewoda podolski - mruknął Samuel.

-Toś waść wojewodzie? Tegom się nie spodziewałem.

-Ciszej, ciszej, mości Gedeonie - Kamieniecki położył palec na wargach.-jeszcze kto to usłyszy i nieszczęście będzie. I tak najmłodszy w rodzie jestem.

-A co waść swemu ojcu uczyniłeś? Rękę na niego podniosłeś, że cię ściga?

-Skądże znowu. O jedną rzecz sprzeczka była...

-Powiedz waszmości o co - roześmiał się Wolski.-No, panie Samuelu.

-Nie, nie trzeba - bronił się Kamieniecki. -Smutna to historia mojego upadku...

-Pan wojewoda Kamieniecki kazał synu zboże do Gdańska spławiać jakieś pięć lat temu. A syn spławił, jeno, że z

dukatami już nie wrócił. Waszmość o tym nie słyszałeś? Głośno było o tej historii na Rusi Czerwonej.

-Ano, tak wyszło - westchnął Samuel. - Wiadomo, miasto duże, pokus wiele. Karty, wódka, dziewczki wszeteczne. Tak jakoś wyszło, że we trzy niedziele bez grosza w kabzie zostałem. Wtedy - pomyślałem sobie - nic tylko złoto odzyskam, wrócę i ojcu do nóg padnę. I odzyskałem...

-Pożyczył ichmość pan Kamieniecki od Żyda lichwiarza ze Lwowa - wtrącił, śmiejąc się, Buynowski. Jeno, że gdy prawda wyszła na jaw, okazało, że to był Żyd Samuela Łaszczka, największego warchoła w Koronie.

-A co żeśmy z Łaszczem użyli, to już inna sprawa - dokończył Wolski.-Bo pan strażnik także się o pieniądze upomniał. A nasz Samuel już i tamtych nie miał...

-Jakoś tak dziwnie się stało... Że też zawsze jestem bez trzósów.

-Można by rzec, że idą gdzieś sobie, jak rzekł mi jeden mazurski hołota, gdy go bez butów w karczmie spotkał - zakończył Gedeon.

-Tak to już bywa z imć Samuelem - roześmiał się Wolski.

-No tak - powiedział Kamieniecki o długiej chwili milczenia. Siedzimy tu nie wiadomo ile, a pić się chce... Obaczmy, jakie frykasy ostawił nam tutaj pan starosta.

Rzekłszy to, podniósł stojący w kącie gliniany dzban. Potrząsnął nim, przytknął oko do szyjki, a potem przekreślił, wstrząsnął, z nadzieją, że ostała się w nim choć kropla wina. Jednak ze dzbana wyleciało tylko nieco paprochów i mysie odchody.

-O psie krwi! - zakrzyknął z oburzeniem. -To tak się traktuje szlachtę polską?! Ja im zaraz!

-Co waść im zaraz? - roześmiał się Buynowski. - Drzwi są mocne. Dobrze, że nas do dolnej wieży nie wsadzili. Już byś się potem żadnej pannie na oczy nie pokazał, tak by ci przyrodzenie poobgryzały.

-Zaraz, zaraz zobaczymy - wymamrotał wściekle Kamieniecki. Poderwał się z ławy i podszedł do okratowanego okna w drzwiach. Przez chwilę wyglądał, po czym obrócił się do swych kompanów.

-Czterech strażników mamy, mości panowie - powiedział. -Trzej hajducy węgierscy i wachmistrz. Zaraz z nimi pogadamy.

-Wachmistrz - zawołał zaraz, gdy tylko odwrócił głowę. -Choć no tu zaraz.

-A czego tam?!

-Nie czego, tylko słucham jaśnie wielmożny panie. Jam jest Kamieniecki, wojewodzie podolski, jeśli chcesz wiedzieć. Chodź tu zaraz, chłopie!

-A czego tam chcecie?

-Pić nic nie mamy!

-Jak to?

-Ano tak to - Kamieniecki podniósł w górę dzban i obrócił go tak, aby tamci mogli widzieć wnętrze.-A mysiego łajna nawet chłopom się nie daje!

-Zaraz Maciek wody wam przyniesie.

-Wody?! - z wyrazu twarzy Samuela pozostali odczytać mogli wyraźnie, co wachmistrz mógł zrobić z przyniesioną przez pacholka wodą.-Co ty gadasz, chłopie, my szlachta koronna, wody nie pijamy!

-Ja nie żaden chłop - wachmistrz podniósł się z ławy - jeno Kosma, szlachcic podlaski, spod samego Drohiczyzna.

-Tym bardziej wstyd ci winno być, panie bracie. Jakże to tak - szlachcie wodę dawać? Co to my - żaby?!

-Rozkazu nie było. Więzniom jeno chleb a wodę dawać mamy.

-A kto powiedział, że musicie. Ot, sakwy mi nie odebrali. Poślesz waść swego człowieka do szynku po wino za nasze pieniądze.

-Nie było rozkazu.

-To ja ci rozkaz daję. Zresztą, panie Kosma, nikt się o tym nie dowie. Chrześcijańska to rzecz biednych więźniów wspierać, którzy bogobojny żywot wiodąc, przez niesprawiedliwość starosty do więzy wsadzeni zostali.

-Jacy tam z was świętoszkowie, to ja już wiem - mruknął Kosma - wszczęliście waszmościowie burdę po pijanemu, a wczoraj spaliliście gospodę, to i regimentarz zły na was!

-Panie bracie, skoroś szlachcic, to chyba fantazję naszą rozumiesz. Co to tam jednak karczma i paru usieczonych tyków. Dzisiaj żyjem, jutro gnijem. Bawić się trzeba, póki można. No, waćpan, każ szłudze po winko skoczyć. Ja, Kamieniecki wam stawiam!

-Nie było rozkazu. A za pijaństwo na służbie, na gardle nas ukazą.

-Kto się tam o tym dowie. A poza tym, mości wachmistrzu, kto mówi, że pójdziecie jeno po jeden dzban? Ja, Kamieniecki, dwa każę przynieść! Jeden dla nas, a drugi dla twych ludzi.

Strażnicy, dotąd zajęci grą w kości nagle znieruchomieli. Potem lekko, ale dyskretnie zerknęli - najpierw na Kamienieckiego, a potem na swego wachmistrza.

-Dwa, cztery dzbany postawię. Ba, nawet beczkę całą!

-Nie ma mowy!

Kamieniecki sapał przez chwilę ze złości. Obejrzał się na kompanów, przygryzł wargi widząc drwiące uśmiechy Wolskiego i Buynowskiego.

-To co, panie Kosma, nie wspomóżesz panów braci w potrzebie?! Nam, bohaterom wojny pruskiej nie pomożesz?!

-A byliście wy pod hetmanem Koniecpolskim w Prusach?!

-Jako żywo! Od samego początku. A coś myślał, wachmistrzu, że masz w ciemnicy ciurów jakowychś, albo czeladź? Ja tą dłońią - Kamieniecki wystawił rękę przez kraty - sześciu Szwedów ściałem... Co mówię sześciu! Dwunastu! A imć pan Buynowski sam jeden króla szwedzkiego pojmał.

Wachmistrz poruszył się zaciekawiony.

-A pod Gniewem wy byliście, mości panowie?

-Tam i wszędzie! Nawet pod Chocimiem z panem Janem Karolem Chodkiewiczem! A chcesz wiedzieć, co tam było - wina przynieś! Inaczej o niczym gadać nie będę.

Wachmistrz ze złością przygryzł wąsa. Spojrzał na swoich ludzi - patrzyli na niego wyczekująco.

-Dobrze - rzekł cicho. Macieju, skocz do szynku w krzymym zaułku. Tylko nikomu nie gadaj, że po wino idziesz.

-No, wreszcie się w waści sumienie ruszyło - mruknął Kamieniecki. Pogrzebał w kalecie i cisnął przez kraty złotego. -Naści złocisz na wino. Tylko trunku nie żałuj. Węgrzy na przedniego przynieś!

Jeden z hajduków podniósł się z ławy, po czym skoczył ku drzwiom. A gdy Kamieniecki odwrócił się ku swoim kompanom, Wolski i Buynowski już nie uśmiechali się tak złośliwie jak przedtem.

-No i co? - wyszeptał - napijemy się dzisiaj wina. Jeszcze i jagniątko nam tu przyniosą.

Nie czekali długo. Niebawem na schodach zatupały pośpiesznie kroki. Maciek wpadł do izby z dwoma dzbanami.

-Dobre to wino? Nie jakiś cienkusz czasem? - zapytał groźnie Kamieniecki. -Dawaj zaraz, niech spróbuję!

Szybko podano mu przez kraty wcale duży dzban. Pan Samuel przytknął go do warg, pociągnął spory tyk, posmakował.

-No, z królewskich piwnic to ono nie jest - zawyrokował wreszcie. -Ale przez szlacheckie gardło przejdzie.

Szybko oddał dzban Buynowskiemu. Ten pociągnął, a potem podał Sienieńskiemu. Wino było młode, miało lekko cierpkawy smak. Jednak dało się go pić.

-To wasza mość samego Gustawusa Adolfa do niewoli pojmał?! - zapytał już po chwili wachmistrz.

-A, ot, prawie mi się zdarzyło - uśmiechnął się Buynowski - pod Gniewem zawarłem się z nim parę razy. Ale uszedł, psi syn.

-A wy co stoicie?! - zawołał Kamieniecki do pachołków. -Przynieście tu bliżej ławę, nie będziemy krzyczeć przez kraty.

Wachmistrz nie oponował. Hajducy szybko przystawili ławę do kraty.

-Za to wszystko, com uczynił pod bokiem króla jego mości - ciągnął tymczasem Buynowski - infamię ze mnie zdjęli na sejmie.

-To źle? - spytał Sienieński.

-To straszne. Bo co to za Buynowski bez infamii!? Kiedyś co był Buynowski, to zaraz infamis! A teraz nikt już mnie nie ściga! Nawet starostowie się nie czepiają.

-Nie tylko ciebie jednego. Wszystkich nas infamii pozbawili. Zapisali w konstytucjach sejmowych nawet!

-I co my teraz bez infamii znaczym - biadał Buynowski.

-To widzę, do kompanii zacnych kawalerów trafiłem - roześmiał się Gedeon, przy którym była teraz kolejka. -Zdrowie waszmościów!

-Zdrowie! Zdrowie!

Wypili znowu. Młode wino z wolna rozgrzewało wnętrzności. Niebawem wszystkim stało się ciepło, przyjemnie. Można by rzec, iż atmosfera wyraźnie gęstniała.

-Waszmościowie, słyszeliście, że ma być teraz wielka wojna z kozactwem? - zapytał Kosma. -Ponoć rejestrowi kozacy poróżnili się z wypiszczykami z Niżu. I ci buntownicy nie chcą słuchać starszego, Hryćki Czarnego.

-No to co?! - roześmiał się Kamieniecki i potrząsnął pustym dzbanem - przynieś jeszcze napitku! Teraz miodu, ale lipca, najlepszego! Trzymaj - cisnął przez kraty cały swój miasek.

-A jeśli o kozaków idzie - dodał - to raz dwa rezunów uspokoimy! Co, nie byliśmy na pruskiej wojnie? Szwedom daliśmy radę, to kozactwo nam nie straszne.

-Nie równaj waść kozaków z rezunami, boś sam pił z nimi - mruknął Wolski. -Ja tam wcale się im nie dziwię. Źle hetman i król w tej materii postępują... Jak kozacy są potrzebni, to się ich na wojnę zaciągają. A jak się wojna skończy - to się ich przycina, jak włosy, albo paznokcie!

-Skoro kozakom zachciewa się swobód, wolności! A może nawet i herbów jeszcze? Co zrobić, jak oni chcą być szlachtą. Dajemy im registr, dajemy im przywileje, ale swołoczy ciągle tego mało! No, będzie miał Taras Fedorowicz nową Sołonicę, taką jak tę, którą nasi ojcowie sprawili Nalewajce. To kozaków uspokoje.

-Dopóki nie zbiorą się znowu - mruknął Dominik. - palim ich, reżem, bijem. Ale w końcu stanie się tak, że ta krew, którą przelewamy, uderzy w nas z taką siłą, że zatrzęsie się Rzeczpospolita. I wtedy zginiemy i my i oni...

-Nie kracz waszmość! Oto nasz miód! - zawołał wesoło Kamieniecki, widząc, jak przez drzwi Maciek wtaszcza sporą beczkę. - Pijmyż w Imię Boże!

Pachołkowie co ducha odbili dno baryłki, zaczerpnęli miodu. Skosztowali i na ich twarzach pojawiły się szerokie uśmiechy. Obstąpili beczkę dokoła. Ktoś prędko zaczerpnął dzbanem, ktoś jeszcze szybszy - kołpakiem.

-Mości wachmistrzu - odezwał się Wolski. - Otwórz nam te kraty. Przecież nie uciekniemy.

-Nie było rozkazu!

-Ale się chcemy z tobą napić. A przez kraty nie idzie.

-Mości Kosma, nie gadaj! Otwieraj.

-Nobile verbum dać mogę, że póki ty i twoi ludzie tu będziecie świadomi, żaden z nas progu nawet nie przestąpi. Zresztą, dlaczegóż nas tu wsadzili. Za zwadę. Jutro rano sam regimentarz przyjdzie nas z loszku uwalniać.

Wachmistrz zatoczył się lekko. Z tyłu pachółkowie dobrali się już na dobre do beczki.

-A jak kto tu przyjdzie?

-Teraz? Starosta śpi spokojnie. Regimentarz Sierakowski też pewnie gdzieś popija.

-No dobrze, dobrze - wachmistrz zabrzączał kluczami. Gdy otworzył drzwi, więźniowie ochoczo poderwali się na nogi. Skoczyli co ducha do baryłki. Wolski pierwszy zaczerpnął dwójniaku. Nie było kuścików, ani żadnych naczyń poza dzbanem, zanurzył więc cały garniec w szlachetnym trunku. Wypił spory łyk i mlasnął.

-Przedni miód, do diabła! - zakrzyknął. - Lipiec to nie jest, ale kwieście smakuje.

-Dawaj, dawaj - zawołali niemal jednocześnie Kamieniecki i Buynowski.

-Zaraz, kolejka czeka.

Szybko i sprawnie wzięli się do picia. Miód był dobry, wprawdzie trójniak, ale zaprawiany ziołami smakował wprost wyśmienicie. Szybko opróżnili dwa dzbany. Jeden z hajduków - Maciek, który przynosił wcześniej wino musiał podpijać nieźle z dzbanów, bo teraz, zmorzony sennością legł na ławie pod ścianą.

-Nie uwierzycie waszmościowie, ale miód to prawdziwie szlachecki trunek. Na chłopskie i pludrackie gardła nie idzie - odezwał się Gedeon. - Piłem raz miód z jednym Szkotem, albo Irlandczykiem na królewskiej służbie. Głupio jakoś się zwał, Pokalany, czy Okalany, jakoś tak. I nie uwierzycie - ledwie trzy dzbany osusziliśmy, już go zgięło, - na podwórzu wypadł i cały żabot i kryzę sobie zapaskudził, psi syn! Trzy garnce najlepszego lipca zmarnował!

-Bywa i tak! Panie wachmistrzu! Waści zdrowie! - Kamieniecki przechylił dzban do ust. Pił, pił, pił i wreszcie oderwał naczynie od ust, otarł wąsy, zanurzył dzban w miodzie i - napełniwszy - podał Kosmie.

-Teraz waść! Do dna, do dna!

Wachmistrza nie trzeba było zachęcać. Ochoczo zanurzył wąsy w miodzie. Pił niemal równie długo, jak Kamieniecki. Gedeon do-

strzegł, że z tyłu Buynowski i Wolski przepijali do dwóch pozostałych jeszcze przy zdrowiu hajduków.

-Do dna, do dna - zachęcał wachmistrza Kamieniecki.

-Nie, służba... Nie było rozkazu - wymamrotał Kosma. - Już nie!

-Jak to nie? Z nami, towarzyszymi husarskimi waszmość się nie napijesz?! Nie może to być!

-To ty teraz, panie bracie...

-A proszę bardzo, w waści ręce!

Kamieniecki uniósł w górę dzban. Potem przytknął go do warg i zaczął pić. Z wolna jego twarz nabrała kolorów.

-W waści ręce!

-A wypije! - zakrzyknął wachmistrz i podniósł kielich w górę. - Do dna!

-Do dna!

Upił nieco, zaraz jednak oderwał wąsy od dzbana.

-Pij jeszcze! Nie może to być! Za mało - wybełkotał Samuel. - No, dalej kochasiu. Lej miód w pysk.

-Wachmistrz przechylił dzban jeszcze raz. Zachwiał się na nogach... Nie dopił. Opuścił naczynie, wylewając zeń wąską strużkę trunku.

-Ja już - zamruczał - ja już nie...

-Waszmościowie! - zawołał Kamieniecki - wachmistrz zaniemógł!

Szybko chwycili wraz z Gedeonem Kosmę pod pachy, powlekli ku ławie. Początkowo opierał się znacznie, potem jednak uległ, głowa opadła mu na piersi, zachrapał, równo, a głęboko. Gedeon obejrzał się na pozostałych strażników. Jeden z hajduków właśnie osuwał się na posadzkę, wsparty o breg beczki, drugi, ledwie trzymał się na nogach.

-Panie wielmożny - zabełkotał widząc, że właśnie składa ją na ławie jego dowódcę - tak nie można... Nie można... Służba...

-Masz, pij - powiedział, zataczający się nieco Paweł Buynowski i wetknął mu w rękę dzban z resztką miodu. - I dooo dnaaaa. Do dnaaa panie bracie.



-Dooo dnaaa... Westchnął tamten. Wychylił zawartość dzbaną jednym haustem, a w chwilę później i jego złożono na ławie.

-To co, waszmościowie, to już wszyscy.

-Hm... - Wolski odkręcił wąsa - wygląda na to, że zostaliśmy sami.

-He, he, he i co teraz powiecie? - zarechotał Kamieniecki, a potem sam zatoczył się na nogach. - Nie wygrało chamstwo z miodem, co, waaaszmościowie...

-Ale co teraz pocniemy?! Idziemy spać do celi?

-Gdzie tam! Wiecie co - wykrzyknął Dominik - chodźmy z nimi do starosty.

-A to po co?

-Zrobimy panu burgrabiemu podarunek.

Kamieniecki uśmiechnął się wesoło. Buynowski bez słowa chwycił jednego z hajduków, z wysiłkiem zarzucił go sobie na plecy.

-Idziemy, idziemy!

Wolski podniósł pijanego wachmistrza, stęknął pod wielkim ciężarem. Kamieniecki i Sienieński wzięli się za dwóch pozostałych. Gedeon z trudem uczynił pierwszy krok. Potem poszło już lepiej, może dlatego, że miód zaproszył mu niezłe głowę. Ostrożnie zstępował po krętych, kamiennych schodkach zaraz za Kamienieckim. O mało nie rozbił sobie głowy o obramowanie drzwi. Na zewnątrz było chłodniej, przy każdym oddechu z ust wydobywały się kłęby pary. Rozgwieżdżone niebo zapowiadało piękną pogodę.

-To jak do tego starosty?

-Ano prosto, zaraz przed bramą Kijowską...

-To chodźmy, nawiedzimy starostę, odplacimy mu za wieże...

-A może wypije z nami!

-A może i to być!

Jestem sobie panem

gdy siedzę nad dzbanem

Nie dbam ja o złoto, przepiję z ochotą

Oto ja pan, pan

Oto ja pan, pan...

I o nic nie dbam...

Zaspiewał zachrypniętym głosem Kamieniecki.

A potem już wszyscy włączyli się do chóralnego śpiewu

Wszystkie moje dwory

Chłopy, wioski, dwory

Całe moje żniwo

Poszło już na piwo

Oto ja pan, pan

Oto ja pan, pan...

I o nic nie dbam.

Szli szybko przez opustoszałe ulice. Minęli jakieś wozy, przebrnęli przez kałużę pełną nieczystości. Przeszli obok szynku, z którego dobiegały pijackie śpiewy i krzyki. Skręcili w boczną uliczkę, cuchnącą brudem i pleśnią. Wreszcie zatrzymali się przed niskim, otoczonym wysoką palisadą dworem. Dominik Wolski pierwszy załomotał pięścią w okute żelazem wrota.

-A kto tam?! - ktoś z wysoka przechylił się przez palisadę z zapaloną pochodnią w ręku. - Czego szukacie po nocy?!

-My do pana starosty. Z wizytą!

-A po co? Pan burgrabia śpi. Jeśli chcecie, czekajcie do rana.

-My więźniowie, z wieży wyszlim! - zakrzyknął Kamieniecki. - Strażnicy tu są, słudzy starościńscy, a wszyscy po-bici.

Na górze zabrzmiały jakieś niewyraźne głosy. Ktoś sprzeciżył się z kimś, ktoś inny krzyknął coś niewyraźnie. Wreszcie rozległ się tupot stóp, wrzaski, nawoływania. Po drugiej stronie wrót szczęknęły rygle, potężne wierzeje rozwarły się nieco, przepuszczając blask pochodni. Wyżej, znad łańcucha łączącego obie połówki wrót wyjrzały głowy pachołków w wilczych kapuzach.

-To wyście z wieży... - ten który zadał to pytanie najwyraźniej nie mógł uwierzyć, nie mógł domyślić się wszystkiego. - Jak to...

-A ot! - zakrzyknął Dominik, po czym zwałił tamtym do nóg pijanego jak białego Kosmę. - A to dla pana starosty. Powiedz mu, że imię Dominik Wolski i jego kompania przesyłają pozdrowienia z wieży.

-Wesołośmy się tam bawili - wtrącił Buynowski. - Oj wesoło. I chcieliśmy teraz panu staroście podziękować.

-A w podziękę sługi jego przynieśliśmy - rzekł Kamieniecki i obok Kosmy zwałił swego hajduka.

Pachołkowie starościńscy wytrzeszczyli oczy na leżące na ziemi ciała. Najstarszy z nich otworzył gębę ze zdziwienia.

-Ale, panie... Jak to... Co to...

Buynowski i Gedeon rzucili swoich hajduków na ziemię tuż obok wrót.

-No, to pozdrówcie mości pana starostę - roześmiał się Wolski. - I bywajcie zdrowi. Idziemy, waszmościowie.

Śmiejąc się, ruszyli spod bramy. Gedeon zatoczył się. Choć miód uderzył mu do głowy już dawno, mimo tego jeszcze trzymał się na nogach.

-Waść pójdziesz ze mną na kwatere - powiedział do Sienieńskiego. - Czas już spać. Zabawiliśmy długo u starosty, ale dość już tego. Idziemy!

-Idziemy, idziemy!

-Ale miodu jeszcze się napijemy!

-Napijemy!

Gedeon zatoczył się, omal nie wpadł w kałużę. I wówczas, zupełnie niespodziewanie z podsienia przy jednym z domów wyskoczył jakiś wyrostek w białej koszuli.

-Jegomość - zagadał szybko. - Jegomość, list jest dla was...

-Jak list.

-Pyśmo - podał Sienieńskiemu złożoną we czworo kartkę papieru. - Od panny Justyny.

Gedeon wziął pismo w ręce. Rozłożył kartusz, podszedł chwiejnie do najbliższej pochodni, przybliżył papier do światła.

Przybądź waszmość jutro w południe do kościoła oo. Bernardynów. Muszę rzec ci coś ważnego.

Justyna

Nic więcej na kartce nie było. Gedeon przysunął papier bliżej do pochodni, ale nie dostrzegął już żadnych napisów.

-Co ty tam masz waszmość?! - zarechotał z tyłu Kamieniecki. - Papier? List miłosny od dziewczki?

-Nic, nic - wyszeptał cicho Sienieński. - Nic co by waści ciekawiło.

Kościół, do którego wszedł Gedeon był zupełnie pusty. Szlachcic przez chwilę stał rozglądając się wkoło, zajrzał do obu kaplic przy ołtarzu, do konfesjonałów, w nadziei, że może spostrzeże gdzieś postać Justyny, wszędzie przywita-

ła go jednak pustka. Nie pozostawała mu zatem nic innego niż oczekiwać. Zatem najpierw pomodlił się przy ołtarzu, potem zaś przysiadł w jednej z ław i jął rozglądać się dokoła.

Świątynię wzniesiono całkiem niedawno. Złożone rzeźby na łuku ołtarza nie pokryły się jeszcze kurzem, barwy nie zdążyły ściemnieć. Ogromne, wysmukłe wnętrza zdawało się wielką, sklepioną jaskinią o mrocznym stropie i strzelających w górę niby pnie drzew kolumnach. W Rzezypospolitej na górę niby pnie drzew kolumnach. W Rzezypospolitej nie budowano już takich kościołów od dawna. Miejsce mrocznych, strzelistych budowli o ostrołukowych oknach coraz częściej zajmowały słoneczne, jasne kościoły budowane na włoską modłę. A jednak ten był inny. Gedeon spojrział z pewnym lękiem na wymalowaną na jednym z bocznych ołtarzy kostuchę, rozpoczynając taniec z jakimś brzuchatym szlachetką - na oko wyglądającym na wytrawnego miłośnika miodu i piwa. No cóż, kiedyś każdy musi potać z ową panią. Gedeon miał tylko nadzieję, że nie będzie musiał odtańczyć tego tańca w ciągu najbliższych kilkudziesięciu lat.

Nagle zamarł, wpatrzywszy się w jedno z ozdobnych epitafiów na ścianie obok ławy, przy której zasiadał. Dostrzegł tam płaskorzeźbę przedstawiającą... No tak, kogóż by innego, jak tylko Janusza Sienieńskiego. Stary warchoł, jak przystało na skruszonego grzesznika klęczał ze złożonymi do modlitwy dłońmi i wyrazem niebiańskiej skruchy i żalu, jaki bodaj nigdy nie ukazał się na jego obliczu za życia. Wyglądał tak skromnie, że niemal brała litość, gdy się nań patrzyło. Tak modlić mógł się jedynie bogobojny hreczkosiej, gorliwie spełniający posty, przychodzący do kościoła w każdą niedzielę i leżący krzyżem przez co najmniej trzy dni w tygodniu. A jednak, gdy Gedeon wpatrzył się uważnie w oblicze swego stryja, drgnął nagle, bo zdało mu się, że Janusz poruszył się nagle, zerknął na swego siostrzeńca. A potem jak błyskawica wykrzywił twarz w martwym, złośliwym uśmiechu, a spoza warg wyłoniły mu się ostre, wilcze kły. Sienieński aż podskoczył, przetaił oczy, spojrział znowu na płaskorzeźbę, ale twarz Janusza była spokojna jak przedtem... Wszystko chyba mu się przywidziało.

Ktoś dotknął ramienia młodzieńca. Stało się tak niespodziewanie, że szlachcic odskoczył, zrywając się z ławy; chwycił za rękojeść szabli. A potem zamarł. Justyna stała przed nim. Jej rude włosy wymykały się spod rysiego kołpaczka. Była w męskim żupaniku, ściągniętym w tali pasem, uwydatniającym jej krągłe piersi i biodra.

-Co waść? - wyszeptała. - Co się stało?

-Nic, nic. Przywidziało mi się. Wybacz waćpanna. Okrutnie mnie wystraszyłaś. Cieszę się, że cię widzę.

-Ja też - spuściła wzrok, a potem usiadła w ławie, zwinnie i cicho jak kotka. Gedeon poczuł, że jego serce zabiło nieco mocniej. Przysiadł obok, spuścił głowę.

-W jakim to celu waćpanna chcesz mnie widzieć?

Rozejrzała się dokoła, jak gdyby chcąc upewnić się, czy na pewno są sami. Przysunęła się bliżej.

-Myślałam długo, czy to uczynić. Mój sługa śledził cię w Zołotonoszy. Uratowałam mi życie, winnam ci przysługę... - znowu rozejrzała się nerwowo. - Wiesz waść, musisz się dowiedzieć pewnej rzeczy... Otóż... ktoś chce cię zabić.

Powiedziała to ot, tak, po prostu. Ktoś chce cię zabić... Nic więcej.

Gedeon wzruszył ramionami.

-To mi nie nowina. Wielu jest takich, którzy nie lubili Janusza Sienieńskiego. I już ktoś nawet zasadał się na mnie.

-Tak? - w jej oczach dojrzał lęk. - Naprawdę? To dlaczego stąd nie wyjedziesz?

-Waćpanna - Gedeon uśmiechnął się lekko - Justyno... Nie mogę tego uczynić. Po prostu nie mogę... Nie jestem tchórzem. Bywałem już w zajazdach, w burdach, w pojedynkach. I nie ustąpię. Nie myślę, aby zajeżdzać sąsiadów tak jak stryj. Ale swojego nie dam. Odbuduję Jedlinę; odbuduję całą świetność mego rodu. Bo co teraz znaczą Sienieńscy? Ot, ledwie zagonowa szlachta w Sieradzkim. A tutaj ziemi jest dosyć. Zostaję. Nie myśl, że jestem głupi. Ale nie mogę inaczej. Jestem szlachcicem. Mam swój honor.

-Ty jeszcze nie wiesz, co cię tu czeka. Nie przeżyjesz zimy, mości Gedeonie.

-Kto chce mnie zabić? Wszyscy radzą mi wyjechać, rzucić to, co zacząłem. Ty, Barabasz, ten kozak - Sawicz, cała reszta. Ale ja nie wyjadę. Chcą się ze mną zmierzyć - proszę bardzo. Jestem gotów - wysunął szablę z pochwy na trzy palce, a potem trzasnął nią z cicha.

-Panie Gedeonie - powiedział dziewczyna po chwili milczenia. - Ja cię proszę... uratowałam mnie od hańby. Nie kryję, że polubiłam cię, mości Gedeonie... Ale nie ryzykuj życia. Jesteś młody, po co masz je tracić.

-A cóż mi innego pozostaje poza nadstawianiem karku? - odwrócił się, ujął ją za ramię i spojrział dziewczynie w twarz. - A kto chce mnie zabić, mościa panno? No, powiedz, kto? Może taki jeden wielki szlachcic na inflanckiej kobyle? A może Sawa Sawicz? A może twój ojciec?

Drgnęła, zdjęła rękę Gedeona ze swojego ramienia.

-Batko nigdy by się w to nie mieszał - opowiedziała gniewnie. - Waść nie podejrzewaj go bezpodstawnie.

-A jeśli chcą mnie zabić za to, co widziałem w waszym futorze?

Justyna drgnęła, spojrziała na niego uważnie.

-Nie... O tym nikt nie wie. Nawet sam Hryćko Czarny myśli, że jego ludzie wyginęli w stepach. To musi być ktoś inny.

-Ale kto? Wiesz coś o tym, mościa panno?

-Nie... Może ktoś z dawnych wrogów Janusza.

-Tak też myślę. Ale co ja jestem temu winien?!

-Jesteś z jego rodu...

-I co z tego? Co wam uczyniłem?

-Memu batce? Nic... Sienieński zagrabił mu woły i łąkę. Ale batko odgryzł się, zajechał go. Długo się prawowali. Sienieński myślał, że z Kozakiem wygra. I wygrał, sąd grodzki kazał batce za szkody płacić. Ale Matwiej nie dał. Za to schwytał go Sienieński i kazał różgami sice jak psa, do krwi. Potem nasz futor ograbił, ledwiem z życiem uszła... ot, tak było - Justyna uśmiechnęła się krzywo. Ot i masz.

-Aż do tego doszło - Gedeon ukrył twarz w dłoniach. - Ale ja... Mój ojciec brata się wyrzekł. Nawet listów do niego nie pisał.

-To po coś tu przyjechał?

-Swojego dochodzić. Ale ja nie chcę nikomu wadzić. Może krzywdy wszyscy zapomną.

-O nie... Mości Gedeonie. O nie...

-Cóż to? To mój stryj potrafił być tylko tyranem? Nigdy nikomu nie wybaczył, nigdy nie pomógł? Jak to?

-Ano tak to było. Żal mi cię, Gedeonie.

Zapadła cisza. Gedeon przybliżył się do Justyny.

-Myślę ciągle, kto chce mnie zabić - powiedział. -Może to jest ktoś, komu mój stryj uczynił coś naprawdę okrutnego. Nie wiem - zabił żonę, spalił dwór, schłopił... Słyszałaś ty o czymś takim?

-Dużo tego było. Najgorzej obszedł się chyba z Jaworzynskimi zza Horola. Dwór im spalił, ludzi wysiekl, cały ród chyba życia pozbawił. Jeny ruiny zostały na przesiece w lesie. Tak to z nimi było. Imć pani Sieheńskiej męża w pojedynku usiekl...

-Jaworzynscy - mruknął cicho Gedeon. -Widziałem resztki ich substytucji... Może ktoś ostał z rodu i poprzysiął mi zemstę? Trzeba by to sprawdzić. Powiedz mi teraz, czy znasz może takiego grubego szlachcica? To człowiek wielki jak dąb, ledwie może usiedzieć na koniu. Nosi sygnet z Junoszą, a i przy małym palcu u ręki zapuścił sobie pazur. Kto to może być?

-Szlachcic z Junoszą? - Justyna spojrzała nań rozszerzonymi zdumieniem oczyma. -Nie, nie widziałam go nigdy.

-Nie wiesz, albo nie chcesz wiedzieć - mruknął krótko. -Twoja sprawa. Ciekaw jestem tylko, po co naprawdę chciałaś się ze mną spotkać. Żeby mnie ostrzec, czy żeby mnie zobaczyć...

Zadrżała, gdy pocałował ją prosto w usta. Chciała wyrwać się, odepchnąć, chwyciła go za żupan, ale Gedeon zdusił ją w uścisku, objął mocno ramionami, przytrzymał. Znieruchomiała na chwilę, krzyknęła cicho, a on pocałował ją mocno, przesunął wargami w miłosnym szale po policzku i szyi, rozsunał zapięcie żupanika i dotknął wargami delikatnej skóry na ramieniu. Szarpnęła się wściekle raz jeszcze.

-Nie, waszmość, co to... Gedeonie... Nie

Nie zważał na nic. Całował ją dalej, przesunął ręce niżej, w dół pleców, objął smukłą talię, poczuł pod palcami miękkie, kształtne pośladki... Lecz nim zdołał uczynić cokolwiek więcej, wyrwała się z jego ramion, odskoczyła, dysząc ciężko i zamachnęła się ręką. Usłyszał plaśnięcie i poczuł piekący ból na policzku.

-Waćpanna co ty? Najpierw w przyrodzenie mnie kopiesz, a teraz w gębę walisz.

Justyna zamarła, jakby niezdecydowana. Przytknęła dłoń do warg, spojrzała na Gedeona z niedowierzaniem, potem zbliżyła dłoń do oczu.

-Zdrajca, zdrajca z waćpana - wykrztusiła. -Jak mogłeś, jak mogłeś... - zbliżyła dłoń do czoła, a potem jej oczy jakby zaszklily się łzami. Cofnęła się, ruszyła po chwili do drzwi, lecz zanim wyszła odwróciła się jeszcze do Gedeona.

-Strzeż się, proszę - wyszeptwała. -Słyszałam, między koźmi gadali. Ich jest trzech... Chcą cię zabić. Chcą... - nie skończyła. Odwróciła się i wybiegła z kościoła. Gedeon rzucił się za nią. Ale przystanął gdy tylko przekroczył próg. Po drugiej stronie ulicy stało kilku kozaków. Justyna przybiegła do nich, zdyszana, zagadała coś do jednego... A pomiędzy Zaporozcami Sienieński dostrzegł Matwieja Hryniewicza. Dziewczyna przypadła do niego, coś powiedziała. Nie słuchał jej, wpatrywał się w Gedeona zimnym, lodowatym spojrzeniem. Szlachcic spokojnie odwzajemnił wzrok. Stali tak, mierząc się oczyma, a potem nagle Hryniewicz dał znak i cała kompania poczęła dosiadać koni. Jeszcze chwila i Gedeon został zupełnie sam.

-Jest ich trzech - mruknął sam do siebie. -Zobaczmy teraz, którzy to...

Krótki, cichy świst poraził wszystkie zmysły Gedeona. Coś z furkotem przeleciało tuż obok jego głowy, wbiło się w pień wierzby po drugiej stronie drogi. Gedeon nie wstrzymał rozpędzonego konia. Skreślił w bok, wbijając ostrogi w boki wierzchowca. Kaper zarżał, przesadził zwalone, nadgniłe drzewo, wpadł pod zielony baldachim gałęzi. Dopiero wtedy targnął łbem; powstrzymała go ręka jeźdźcy. Zatrzymał się, wznosił przednie kopyta, ale nie zdołał stanąć dęba. Sienieński nie dopuścił do tego.

Gedeon zeskoczył z konia, jedną ręką chwycił cugle, przeczucił przez łeb; drugą dobył pistoletu z olstra. Ostrożnie wyjrzał spoza gęstych gałęzi. Po drugiej stronie drogi panowała cisza i spokój. Spojrzał na pień wierzby; ostrze szyletu drgało leciusięko... Było czarne, oksydowane. Sienieński patrzył na nie, a serce uderzało mu mocno... Ten kindżał był przeznaczony dla niego... Miał ugodzić go w serce, albo w głowę.

Uważnie przyjrzał się gęstwinie splecionych krzewów z tej strony drogi, gdzie musiał ukryć się jego przeciwnik. Kim mógł być? Czyżby ukrywał się tam ów tajemniczy olbrzym, który ścigał go tak nieubłagalnie? Chyba nie, Gedeon czuł instynktownie, że tamten mimo wszystko nie postąpiłby tak niegodnie. Prędzej zaatakowałby otwarcie... Więc kto mógł czyhać na jego życie? Kto znowu?

Nie dostrzegł nic. Chociaż, po chwili usłyszał trzask łamanych gałęzi, szelest liści i słaby tętent kopyt. Ktoś oddalał się lasem - jechał przez chaszczkę, splecione krzewy i zarośla i dlatego czynił aż tyle hałasu. Gedeon nie zawahał się ani przez chwilę. Jednym szybkim ruchem wskoczył na siodło i ruszył w stronę tajemniczych odgłosów.

Gałęzie trzasnęły jeszcze kilkakrotnie. Potem słychać było chłupot wody. Las był podmokły, pełen wilgoci, mchu i pajęczyn. Kaper szedł wolno; Sienieński nie popędzał go; zresztą, skąd miał wiedzieć, czy pod któryś z zbutwiałych pni nie zaczynało się czasem zdradliwe bagno. Gałęzie rozstały się nagle; wjechali w płytkie rozlewisko. Kaper zapadł się nagle głęboko w mokradło. Zarżał, z trudnością wyrwał przednie nogi z błota. Dalej zaczynały się już mokradła. A jednak Gedeon znowu usłyszał przed sobą chłupot wody i trzask łamanych gałązek. Tajemniczy jeździec był ciągle przed nim. Jak jednak przebył bagno? A może nie było wcale takie głębokie.

Gedeon zeskoczył z siodła. Woda zachlupotała mu pod butami, w nozdrza uderzył odór pleśni i stęchłej wody. Pociągnął Kaper za sobą. Koń rżał, bał się, ale szlachcic zmusił go do uległości. Szedł dalej, zapadł się głębiej. Błoto wessało go na chwilę, uwolnił się i ruszył dalej; szedł, wypatrząc w półmroku suchych kęp trawy. Woda znowu chlupnęła, wzburzyła się, zabulgotała. Dalej rozciągało się już topielisko!

Rżenie konia rozległo się gdzieś blisko, zda się o kilkanaście kroków przed Gedeonem. Szlachcic chwycił pień starego, zmuszałego drzewa. Wyteżył wzrok, ale nic nie zobaczył. Jeszcze dwa kroki, jeszcze trzy... Pośliznął się i omal nie upadł. Noga zapadła mu się w błocie niemal po pachwinę... Dalej było już nieprzebyte bagno. Włosy stanęły mu na głowie... Skoro dźwięk konia rozlegał się przed nimi, znać było to, że tajemniczy jeździec przebył tę wodną topiel. Ale jak, na Boga, mógł to uczynić, skoro dalej nie było przejścia?

Powoli, ostrożnie, szlachcic wyostał się na suchy grunt. Drzewa rozstały się, otwierając widok na szeroką, błotnistą łąkę zarośniętą nenufarami i skrzypem. Było ciemno, wiecór zbliżał się szybkimi krokami. Gedeon przeciągnął Kaperą za sobą. Wyszedł na mniej podmokły grunt, a koń nie czując już pod kopytami grząskiego błota, ufnie szedł za nim. Niebawem przed Sienieńskim zamajaczyło coś wielkiego, czarnego, odcinającego się czarnym konturem od łuny zachodu. To był wiatrak. Drewniany, wielki wiatrak. Szlachcic w niedowierzaniu przyjrzał się posępnej budowlu. Widział już wiatraki; na Ukrainie było ich mnóstwo, jednak ten przewyższał swym ogromem wszystkie wcześniej napotkane. Szlachcic ostrożnie skierował się w stronę wejścia. Prowadziły doń drewniane schodki. Ziemia przy budowlu zryta była kopytami koni. A przecież drewniane łopaty wiatraka sterczały - dziwnie pokrzywione, połamane, wystawione na niszczycielskie działanie wiatru. Znaczyło to, że budowla nie była zbyt często używana. Wiatrak zapewne opuszczono już dawno, może ze trzy lata temu, w czasie najazdu tatarskiego. Aż dziw, że przetrwał aż tyle.

Gedeon nie uwiązał Kaperą przy wejściu. Po prostu puścił wodze wolno, a potem klepnął konia po zadzie. Wiedział dobrze, że wyćwiczony rumak sam przybiegnie na wezwanie. W ciągu całego życia Kaper nie zawiódł Sienieńskiego jeszcze nigdy.

Ostrożnie wstąpił na schodki. Był przekonany, że postępuje źle, że najlepszym rozwiązaniem byłoby wzięcie nóg za pas. Ale Gedeon nie mógł tego zrobić, nie mógł już wycofać się. Chciał wiedzieć wszystko do końca.

Powoli wszedł do ciemnego wnętrza. Wewnątrz panował półmrok, przez szpary w deskach przedostawało się nieco czerwonego blasku zachodu. Wkrótce oczy przyzwyczyły się do słabego oświetlenia. Widział wyraźnie potrzasane sprzęty na podłodze, drabinę prowadzącą na półpiętro i potraskaną maszynię. Zębate tryby spowite były wiotkimi przędzami pajęczyn, połamane osie zwieszały się z otworów w suficie. Kamień młyński rozpekł się na cztery części.

-Panie Sienieński.

Gedeon odwrócił się szybko. Za nim, przy ścianie, stał jakiś człowiek. Widział tylko zarys jego sylwetki. Długi, opadający poniżej kolan żupan, futrzana czapę i ledwie widoczną twarz. Oblicze owo było dziwne, napuchłe, nabrziałe jak potworna twarz trędowatego. Sienieński wzdygnął się, ale już po chwili zrozumiał, że tamten po prostu miał na twarzy chustę. Gruby zawój odslaniał tylko oczy.

-Waszmość to kto jesteś?

Nieznamy nie odpowiedział. Szybkim, kocim ruchem zeskoczył ze stołu. Ruszył w stronę Gedeona. Szlachcic usłyszał świst wyciąganej z pochwy szabli.

-To ty mnie ścigasz? - zapytał.-Ale za co? Odsłoń oblicze, jeśli chcesz ze mną mówić.

-Zginiesz! - szepnął cicho tamten. Zatrzymał się, patrzył na Gedeona spokojnie.

-Dlaczego? Za co?

Odpowiedzią było milczenie.

-Za co...

Nie dokończył. Przeciwnik rzucił się nań jak błyskawica. Gedeon w ostatniej chwili odbił mierzące w niego ostrze. Uchylił się, wyszarpnął broń z pochwy. Ostrza zderzyły się niby dwie sprężone do skoku żmije. Sie-

nieński skoczył w bok, obszedł przeciwnika. Uderzył krótko wręcz, potem krzyżem. Odbił cięcie z łokcia, sam przyciął na odlew zamachowym z ramienia. Odskoczył od przeciwnika.

-Czego chcesz, na Boga? Co ja ci zrobiłem?!

Zwarli się znowu. Gedeon zasypał przeciwnika gradem uderzeń, a gdy tamten cofnął się, wskoczył na stół. Delia zaczęła mu się o nadłamaną deskę, więc szarpnął, rozdarł materiał. Przeciwnik chlasnął go krótko w kiść, zawinał się w piruetce, a potem pchnął. Lecz Gedeon zdołał zeskoczyć ze stołu, odbić ostrze szabli i samemu przyciąć z podlew. Zwarli się znowu, dysząc ciężko, szable brzękły odbijając się od siebie. Gedeon ciął przeciwnika w kiść, odbił ostrze zmierzające w stronę jego brzucha i sam, szybko, ale z zamachu przyciął w pierś. Nieznajomy przeciwnik zachwiał się, popełnił błąd, przekrzywił zbytbroń na zewnątrz, gdy brał zamach do następnego uderzenia. Nim zdołał to poprawić, Sienieński uderzył płazem szabli w zastawę oręża tamtego, w mgnieniu oka wybił mu go z dłoni. Gdzieś z boku, jakby zza małych drzwiczek prowadzących do dalszej części wiatraka, dobiegł go cichy skrzyp desek. Nie zwrócił na niego uwagi... Przycisnął sztych szabli do szyi przeciwnika. Tajemniczy napastnik cofał się teraz, powoli i ostrożnie, aż wreszcie przywarł plecami do drewnianej ścianki. Gedeon nie widział tylko jego oczy - błyszczące lekko w półmroku. Przycisnął mu ostrze do gardła, aż tamten uderzył głową o ścianę.

-Czy wiesz, co teraz uczynię?! - spytał spokojnie.-Zerwę ci z twarzy tę chustę. Jeśli chcesz mnie zabić, wystąp z otwartym obliczem.



Powoli sięgnął lewą ręką do twarzy nieznajomego. Gdzieś z boku usłyszał znowu skrzywienie desek. Ale znów nie zwrócił na nie uwagi, był tak zaaferowany tym, co zaraz miał uczynić, że tak naprawdę nie obchodziło go nic poza chustą zasłaniającą twarz zabójcy... Za chwilę miał stanąć twarzą w twarz z tajemnicą tajemnic. Zobaczyć tego, który chciał jego śmierci.

Gdy chwycił za materiał, rozległ się trzask pękającego drewna. Kątem oka dostrzegł, że drzwi prowadzące do komory otworzyły się z trzaskiem. Wypadły stamtąd dwa rozmazane cienie. Ktoś potknął się, ktoś potrącił stół. Sienieński skoczył w bok. Człowiek, którego przyciskał do ściany sztychem szabli umknął w bok, schylił się i czmychnął w ciemność. Ktoś chwycił Gedeona za ramię, ktoś inny rzucił się na plecy. Szlachcic zgiął się pod przemożnym ciężarem, przewalił napastnika przez lewe ramię.

-Żywcem go brać!- padły słowa komendy. Gedeon słyszał już gdzieś ten głos, w jednej krótkiej chwili pojął, że spotkał się już z przynajmniej jednym z napastników. Ale na zastanawianie się nie było czasu. Mocne ręce schwyciły Sienieńskiego za ramiona, popchnęły na ścianę. W jednej krótkiej chwili pojął, że nie powinien przeciwstawiać się napastnikom, gdyż na to właśnie byli przygotowani, lecz raczej iść za narzuconym ruchem, aby wyprowadzić ich z równowagi. Więc zamiast opierać się, cofnął się gwałtownie, rzucił wstecz. Ktoś zaklął obok, ktoś potknął się w półmroku, a Gedeon uderzył ręką szabli w szczękę najbliższego z przeciwników. Napastnik wrzasnął, poleciał w tył, a szlachcic przemknął obok drugiego z wrogów, wymiął trzeciego - tego z zamaskowanym obliczem - rzucił się ku majaczącym słabo w półmroku drzwiom do wiatraku.

Udało mu się w zupełności. Ktoś wprawdzie pochwylił go za ramię, silna ręka chwyciła kołnierz delii, lecz Gedeon szarpnął się, guz przy kołnierzu trzasnął w jednej chwili, a szlachcic pomknął ku drzwiom pozostawiając delię w rękach przeciwnika. Dwa susy i już był przy drzwiach. Usłyszał za sobą tupot podkutych stóp, wrzaski i nawoływania. Nie zwracał na nic uwagi. Szybko jak cień przemknął po schodkach, a potem rzucił się w stronę krzewów. Na dworze było już ciemno, czerwona luna zachodu dawała mało światła, jednak kontrast z ciemnym wnętrzem wiatraka był tak silny, że Sienieński przymknął na chwilę oczy. Gdy je otworzył, serce zamarło mu w piersi... Stało zimne, zlodowaciałe. Na wprost Gedeona, w kierunku starej budowli pędził olbrzym... Wysoki, ogromny szlachcic z czarną brodą i błyszczącymi oczyma... Sienieński spojrzał nań z rozpaczą. Był pewny, że to koniec. Potknął się, upadł prosto w błoto, ledwie wsparł się rękoma, przetoczył na bok. A wówczas ogromny mąż podniósł rękę z króciwą i wypalił - wprost nad głową Gedeona. Było to tak blisko, że szlachcic poczuł zapach siarki... Wystrzał wstrząsnął jego ciałem. Z tyłu ktoś zawył przeraźliwie. Dwie rozmazane sylwetki skoczyły wprost na olbrzyma.

Gedeon nie zastanawiał się dłużej. Poderwał się szybko. Ublocony, w rozdartym żupanie wpadł między kolczaste gałęzie. Wyskoczył po drugiej strony gęstwiny. Woda zachlupotała mu pod butami. Zagwizdał rozpaczliwie raz, drugi, trzeci. Znów serce zamarło mu w piersi, odetchnął jednak głębiej, słysząc znajome rżenie Kapera. Koń przypadł doń, cały spieniony i drżący, jak gdyby udzieliła mu się trwoiga właściciela. Sienieński skoczył na siodło bez pomocy strzemion. Uderzył konia łydkami i pomknął przez las. Nie obejrzał się już za siebie.

nie ma tego złego
co na gorsze by nie wyszło



DAWID BRYKALSKI

PIERWSZA POWIEŚĆ
**DAWIDA
BRYKALSKIEGO**

nie ma tego złego
co na gorsze by nie wyszło

zbliża się wielkimi krokami

ISKRA
SKLEP MODELARSKI

GRY
FABULARNE

GRY
BITEWNE

ARTYKUŁY MODELARSKIE
POMOCNE PRZY BUDOWIE MAKIET

GDAŃSK, ul. Miszewskiego 16

Maciej Gacek

Inwazja AAAn

Dnia 21 marca kosmici zaatakowali Ziemię. Niestety, nie wysadzili jej jednym uderzeniem, ani nie wytruli wszystkich żywych istot w przeciągu godziny. W inwazji uczestniczył tylko jeden statek, gdyż budżet planety AA-10, z której to się wywodzili, nie przewidywał w tym milenium większego nakładu środków na zdobywanie obcych planet. Załogę statku stanowili członkowie konserwatywnego ultraradykalnego AAńskiego Towarzystwa Muzealnego. Było ich razem dwudziestu - oczywiście samych samców, gdyż na AA-10 nie znano równouprawnienia.

Pech chciał, że nawigator statku, zmęczony całonocną, samczą balangą, usnął za sterami i najeżdźcy wylądowali w Pacyfiku. Mieli szczęście, że ich pojazd został przezornie zaopatrzony w pontony. Szybko nadmuchali je i odpłynęli, holując za sobą jedynie niezbędną im do zdobycia Ziemi broń najnowszej generacji o enigmatycznej nazwie CBB-832.

Po tygodniu zabrakło im jedzenia i wody.

Po dwóch tygodniach postanowiono zjeść nawigatora.

AAnie byli przekonani, że gorzej już być nie może, a jednak mylili się. Sztorm, który zerwał się w trzecim tygodniu pochłonął kolejne trzy ofiary, a na domiar złego lina, na której holowali CBB-832 zerwała się i ich broń przepadła bezpowrotnie, jak się wtedy wydawało.

Wreszcie do wycieńczonych i przygnębionych AAn uśmiechnęło się szczęście. Na horyzoncie pojawiła się rosyjska łódź rybacka. Mały JJ-1 zauważył ją pierwszy. W ośmiokomorowe serca rozbitków wstąpiła nowa nadzieja.

Wrzeszcząc głośno w AAńskim języku, zwrócili na siebie wreszcie uwagę marynarzy, którzy zabrali ich na pokład i grzecznie poczęstowali rumem. Obie strony przypatrywały się sobie przez ładnych kilka minut, aż wreszcie odezwał się długobrody Waclaw - najstarszy marynarz na łodzi.

- To murzyni - zawyrokował.

Reszta załogi zgodziła się z Waclawem i wszyscy wrócili do swoich zajęć. Nim statek doплыł do brzegu, SD-43, dowódca inwazji, zapadł na przewlekłe zapalenie płuc z przerzutami na mózg. Gdy poczuł, że koniec jest już blisko, wezwał do siebie JJ-1.

- Musisz być dzielny - powiedział mu - teraz na twoich barkach spoczywał będzie ciężar szerzenia naszej kultury w tym dzikim świecie.

Mówiąc ostatnie zdanie, SD-43 spojrzął w oczy JJ-1, po czym implodował z cichym pyknięciem. Po dwóch dniach nieustannego picia rumu kosmici znaleźli się w Rosji.

Mała nadmorska wioska przywitała rozbitków z otwartymi ramionami. AAnie zaskoczeni byli ciepłym przyjęciem. Wcale nie chcieli opuszczać przytulnej osady, nawet jeśli JJ-1 bezustannie namawiał do kontynuowania inwazji. Najmniejszy z kosmitów był sam. Pozostała czternastka, skuszona rustykalnym klimatem położonej na lodowym pustkowiu wioski, postanowiła przejść na homoseksualizm i osiedlić się pomiędzy prostymi rybakami.

JJ-1 był sam i bardzo długo zastanawiał się, co powinien ze sobą począć.

Mniej więcej w tym samym czasie Gordon Grodzinsky jechał na zebranie Ogólnonarodowego Nauczycielskiego Komitetu Strajkowego. Miejsce spotkania wyznaczono w Kaliforni. Osiągając zawrotną prędkość osiemdziesięciu kilometrów na godzinę, słuchając głośno złotych przebojów grupy Beach Boys, Gordon powoli lecz nieuchronnie, niczym spadająca ze stołu kromka, zbliżał się do celu.

Któregoś ranka JJ-1 spakował swój skromny dobytek i udał się w stronę stacji kolejowej. Jego towarzysze zgodnie stwierdzili, że grupowy seks nie wchodzi w grę. Właśnie wtedy postanowił, że musi opuścić wioskę, gdyż już nic tam dla niego nie pozostało. Wędrował długo, walcząc ze śnie-





giem, dzikimi zwierzętami i grupą ciężkozbrojnych północnosyberyjskich separatystów.

Wreszcie, głodny i wycieńczony, wkradł się do jednego z wagonów pociągu towarowego. Opadła go tam depresja i zwątpienie. Zależało mu tylko na tym, aby jechać przed siebie. Zupełnie nie obchodziło go dokąd. Przez cały ten czas żywił się głównie węglem. Kilkakrotnie zmieniał pociągi, ale wreszcie, z przyczyn od niego niezależnych, musiał zakończyć swoją podróż. Otóż, w okolicach Paryża dostał tak gigantycznego rozwolnienia, że opuścił pociąg i rozpoczął tułaczkę po miejscowych slumsach. Wreszcie stracił przytomność.

Obudził się w szpitalu. Leżał w czystej pościeli, a za oknem śpiewały ptaki. Po chwili pojawiła się pielęgniarka. Wykrzyknęła kilka niezrozumiałych dla JJ-1 słów, po czym wybiegła z sali. W mózgu kosmity zrodził się pomysł ucieczki, jednak gdy próbował wstać okazało się, że jest za słaby, aby podnieść się z łóżka. Kilka minut później przy jego łóżku znalazło się kilku ubranych w nienagannie skrojone garnitury mężczyzn. Kosmita próbował coś powiedzieć, jednak oni tylko kręcili głowami.

- I co o tym sądzisz, Laurent?

- Myślę, że takim dialektem posługują się mieszkańcy Burkiny Faso. Zresztą, spójrzcie na niego.

- Ależ oczywiście. Natychmiast dzwonię do biura emigracyjnego.

W chwili kiedy francuski rząd rozpatrywał sprawę JJ-1, Gordon parkował swój samochód na szkolnym parkingu. Wysiadł i spojrzał na budynek, który zdecydowano się wybrać na bazę Komitetu. Szkoła ta nie była niczym specjalnym, ale niedaleko było stąd do plaży.

Okazało się, że wszyscy byli już obecni. Gordon, witany serdecznie, usiadł w jednym z przednich rzędów. Jako pierwszy głos zabrał pan Garfield. Przedstawił żądania Komitetu, a następnie, jako że popołudnie było słoneczne, ogłosił przerwę w obradach aż do jutrzejszego wieczora. Grono pedagogów natychmiast wybiegło z sali, a następnie udało się na plażę, gdzie pito do białego rana.

Następnego dnia Komitet ogłosił strajk głodowy. Nauczyciele solidarnie wylegli przed szkolny budynek, rozebrali się do naga, przykuli łańcuchami do czego tylko się dało i czekali na telewizję. Jak się okazało, poświęcono im trochę czasu w wieczornych wiadomościach, jednak prezydent zdecydowanie odmówił jakichkolwiek podwyżek, tłumacząc się po prostu brakiem pieniędzy i wzrostem popytu na bawełnianą bieliznę.

Koledzy Gordona zdążyli już skończyć strajk, kiedy on odzyskał przytomność. Obudził się na plaży - nagi i głodny. Nie mógł sobie dokładnie przypomnieć jak się tutaj znalazł. Przez jego umysł przepływała seria zamglonych obrazów.

Nagle kilka metrów od siebie zauważył okazałych rozmiarów przedmiot. Wtedy jeszcze nie zdawał sobie sprawy, że w jego ręce wpadło CBB-832.

Kierowany przecuciem, Gordon zabrał dziwny przedmiot do bazy Komitetu.

JJ-1 szybko nauczył się francuskiego. Cały wolny czas spędzał w bibliotece, zagłębiając się w kanon światowej literatury. Kiedy już wystarczająco opanował język, zaczął pisać wiersze. Państwowe wydawnictwo zostało tak poruszone tekstami kosmity, że natychmiast postanowili wydać tomik jego poezji, a także przyznać mu honorowe obywatelstwo. AAnin zamieszkał na przedmieściach Paryża w małym, jednoosobowym mieszkanku. Co miesiąc rząd przysyłał pieniądze, które powinny mu wystarczyć, a jednak nie wystarczały.

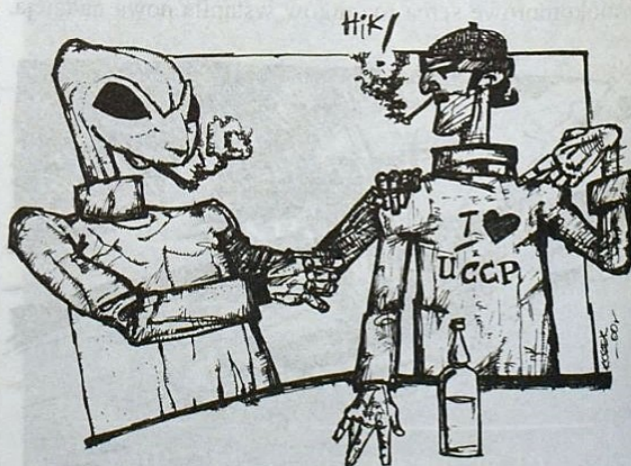
Im lepiej JJ-1 poznawał współczesną literaturę, tym gorszy wpływ ona na niego wywierała. Zwłaszcza postmoderniści całkowicie zmienili jego widzenie świata. To dzięki nim nawrócił się na nihilizm. Każdego wieczora, jak przystało na członka nowej paryskiej bohemy, zapijał się do nieprzytomności, a później pisał wiersze. Prowadził także częste dysputy filozoficzne ze swoim przyjacielem Stephanem. To właśnie Stephan po raz pierwszy zabrał go do ziemskiego muzeum.

- Nie chcę tam iść. To tylko mnie przygnębi - wzbraniał się początkowo były członek AAńskiego Towarzystwa Muzealnego.

- Wręcz przeciwnie. Zobaczysz, że od razu poczujesz się lepiej.

Jak się okazało Stephan miał rację. JJ-1 od pierwszego wejrzenia zakochał się w jednej z neoklasycystycznych rzeźb. Po prostu nie mógł oderwać oczu od kształtów nagiej kobiety. Od tamtej pory stał się stałym bywalcem muzeum. Mógł godzinami patrzeć na jej piersi, brzuch, pośladki i uda. Pisał dla niej najpiękniejsze liryki miłosne, chociaż ona nigdy nie odpowiadała. Był przekonany, że nie istniało ani na Ziemi ani na AA-10 bardziej szczerze i żarliwe uczucie niż to, które stało się jego udziałem. Nawet kiedy dostawał nagrodę Nobla, mógł myśleć wyłącznie o niej.

Były jednak chwile, gdy JJ-1 wspominał ostatnie słowa swego dowódcy i obwiniał się straszliwie. Opadały go wyrzuty sumienia. W takich momentach pragnął jedynie zdobyć tę niegościnną planetę. Próbował tłamsić w sobie poczucie winy, uciekając myślami do swojej posagowej bogini. Jednak te chwile zawsze wracały.



Kiedy doszedł już do siebie, Gordon przedstawił swoje znalezisko Komitetowi. Następnie wygłosił płomienną mowę, która poderwała wszystkich nauczycieli.

- Nadszedł czas, aby bardziej kategorycznie upomnieć się o nasze prawa - zakończył.

Najpierw jednak Rada Starszych Fizyków zbadała znalezioną broń. W trakcie badań dwóch członków zespołu popełniło samobójstwo, gdyż technologiczne zaawansowanie urządzenia przyprawiło ich trzeźwo myślące umysły o szaleństwo. Próbną strzał oddano w Nowy Jork. Po pierwsze dlatego, że był znacznie oddalony od Kalifornii, a po drugie - Komitet nie miał tam swojej filii. Skutek przeszedł najśmielsze oczekiwania.

Po tym, jak Nowy Jork został zniszczony, prezydent ogłosił żałobę narodową, oskarżył Chiny i ujawnił swój romans z Georgem, swoim sekretarzem.

Gordon, nowoobрани przewodniczący Komitetu, zażądał dymisji rządu i abdykacji prezydenta. Krąg popleczników powiększał się. Nie było nauczyciela, który całym sercem nie popierałby Komitetu.

- Nie doceniliśmy was - powiedział prezydent w publicznym wystąpieniu - Ale to już więcej się nie powtórzy.

W Stanach rozpętała się wojna domowa.

JJ-1 wyłączył telewizor. Wiadomości nie interesowały go specjalnie. Ubrał swój skórzany płaszcz i udał się na spotkanie ze Stephanem. Długo rozmawiali, przepijając złote myśli tanim winem. Kosmita doszedł do wniosku, że właściwie naiwni ziemianie nie zasługują na to, aby zostali zniszczeni. Postanowił dać im jeszcze jedną szansę.

Następnej nocy JJ-1 ukradł posąg. Pomimo namiętnego romansu z tosterem, zrozumiał, że tak naprawdę kocha jedynie swoją boginię. Toster był zbyt wyuzdany. Kosmita zauważył, że tak naprawdę nikt nie ogląda muzealnych eksponatów, więc postanowił zapłacić bezrobotnemu mimiowi, który przez jakiś czas miałby zająć miejsce jego ukochanej. Oczywiście nikt się nie zorientował. JJ-1 niepostrzeżenie wrócił do swojego mieszkania. Tam dokonał niezbędnych przeróbek posagu.

Żyli ze sobą długo i szczęśliwie, oddając się nieskrepowanej kopulacji i głębokiemu, romantycznemu uczuciu. Któregoś ranka, dopalając papierosa, JJ-1 wyłączył telewizor.

- ...jak stwierdzili naukowcy, nowy, śmiertelny wirus wywodzi się gdzieś z północnej Syberii - mówił spiker - Rozprzestrzenia się on drogą płciową. Zarażeni wpadają w radosny nastrój, a następnie implodują. W samej Rosji choroba ta pochłonięła już kilka milionów ofiar. Pierwsze przy-

padki zachorowań zanotowano już na terenie Polski i Niemiec...

- Dlaczego nie mówią o nas? - wściekał się Gordon - Co mnie obchodzi jakaś choroba?

Inni członkowie Komitetu nie potrafili mu odpowiedzieć. Po chwili do sali wpadł młody nauczyciel chemii.

- Atakują nas - powiedział, przyciskając ręce do krwawiącego boku, po czym zemdlał.

- Jeśli nie chcą nas słuchać, to będziemy dyskutować inaczej.

Gordon pewnym krokiem wszedł do hangaru, w którym przechowywano broń. Ustawił pełną moc i wypalił prosto w Waszyngton. W tym samym czasie prezydent apelował do narodu, prosząc o poparcie.

Kilka sekund później obie Ameryki i Grenlandia zniknęły w morskich odmętach. Korzystając z okazji, Chiny zaatakowały Indię, a Irlandczycy najechali Wielką Brytanię.

W tym samym czasie w Watykanie, w wielkiej, prawie pustej sali, rozległy się słowa:

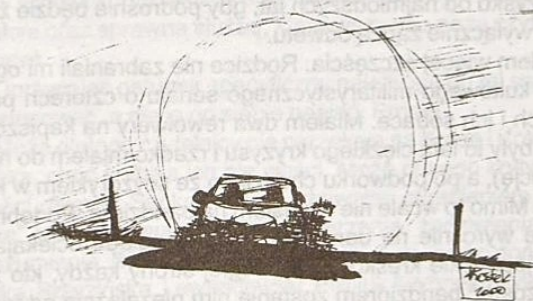
- To już czas, Wasza Świątobliwość. Potem może być za późno.

- Masz rację. Prowadź.

Dwie postacie udały się prosto do małych silosów rakietowych umieszczonych pod Bazyliką św. Piotra. Po krótkiej modlitwie odpalono wszystkie głowice atomowe, które uderzyły prosto w Izrael. Zemsta dokonana się.

JJ-1 siedział w samochodzie obok swej bogini. Powoli zaczął przyzwyczajać się do ciszy, jaka teraz już zawsze miała panować w Paryżu i wszędzie indziej. Ci, którzy przeżyli wojnę, zginęli od wirusa. Trochę było ich żal kosmicie, ale wiedział, że tak chyba było lepiej. Od tamtej pory już nigdy nie dręczyły go wyrzuty sumienia. Jego misja powiodła się.

Z piskiem opon odjechał w kierunku zachodzącego słońca.



Fantastycznie!

<http://sf.magazyn.pl>

MAGAZYN.pl



Andrzej Pilipiuk:

Rozważania nad przemocą

LISTY NA KONIEC WIEKU

Swego czasu wpadł mi w ręce jeden z numerów czasopisma „Dziecko”. Ponieważ dzieci nie posiadam, przekartkowałem go jedynie w tym szlachetnym celu, aby zbadać jakie problemy nurtować mogą rodziców małych brzdąców. (Założyłem bowiem, że niektórzy z nich mogą być lub w przyszłości staną się moimi czytelnikami). Na ostatniej stronie znalazłem artykuł, który przyprawił mnie o skrajne przerażenie. Pewien rodzic chwalił się na łamach, jak to uczynił ze swojego domu „strefę zdemilitaryzowaną”. Do zadania tego zabrał się wyjątkowo fachowo. Jego dzieci nie oglądają dobranocek i nie posiadają militarnych zabawek, dzięki czemu w przyszłości nie staną się bandziorami. Przypuszczalnie, gdy te nieszczęsne ofiary pomysłowego tatusia odrobinę podrosną, nie będą miały szansy czytać większości książek, w tym fantastyki (wiadomo: krew, przemoc i sex), a gdy podrosną jeszcze bardziej ominie je radość poznania uroków RPG (wiadomo: przemoc, krew i satanizm).

Zawsze fascynowały mnie dewiacje umysłowe, (sam mam niejedną), dlatego też postanowiłem rozgryźć pokrętny tok rozumowania tego pana, a przy okazji tysięcy jemu podobnych. Źródeł inspiracji nie musiałem daleko szukać. Ostatnio przez nasze media przetacza się dyskusja na temat ograniczania dostępu dzieci do przemocy.

Czy rodzic katując swoje pociechy „dla ich dobra” osiągnie spodziewane efekty? Śmiem wątpić. Po pierwsze wszelkiego rodzaju plastikowe pistolety staną się dla jego dzieci wymarzoną zabawką, a każdy rówieśnik nimi wymachujący urośnie w ich oczach na podwórkowego bohatera. Zakaz oglądania dobranocek i innych filmów oczywiście uniemożliwi im osiągnięcie w przedszkolu jakiegokolwiek pozycji towarzyskiej. To doprowadzi je do ciężkiej nerwicy i frustracji. Dziecko, które cierpi na to w wieku lat pięciu nim osiągnie wiek licealny będzie albo paranoikiem, albo psychopatą. Nie wykluczone, że w końcu ów stuknięty tatuś ze zdumieniem zorientuje się, że wyhodował sobie dwójkę (bo tyle chyba ma dzieci) socjopatycznych potworów. Dziecko izolowane towarzysko od najmłodszych lat, gdy podrośnie będzie żyło tylko i wyłącznie żądzą odwetu.

Miałem więcej szczęścia. Rodzice nie zabraniali mi oglądania kultowego militarystycznego serialu o czterech pancernych i ich sobace. Miałem dwa rewolwery na kapiszony (choć były to lata ciężkiego kryzysu i rzadko miałem do nich amunicję), a po podwórku chodziłem ze scyzorykiem w kieszeni. Mimo to wcale nie wyrosłem na bandziora. Podobnie, jak nie wyrosłem na bandziora nikt kto ogląda ociekające krwią japońskie kreskówki. Z drugiej strony każdy, kto zechce zostać bandziorem zostanie nim niezależnie od tego, co będzie oglądał.

Dorośli, jak wynika z prasy, traktują dzieci jak istoty głęboko upośledzone umysłowo, nie potrafiące rozróżnić świata rzeczywistego i tego znanego z filmów. Jest to oczywiście kolejna bzdura. Miałem w życiu sporo do czynienia z dziećmi. Niektóre na podwórkach odgrywały sceny wzięte z kreskówek, albo zachowywały się w sposób naśladujący roboty z gier komputerowych. Mimo to nikt nie został przy tej okazji zabity ani nawet poturbowany. Moi rówieśnicy byli zafascynowani wspomnianym wyżej serialem o przygodach załogi czołgu Rudy. Po raz ostatni emitowano go gdy miałem dziewięć lat. Wiedliśmy długie dyskusje roztrzęsając każdy odcinek. Wojenne przygody Janka były dla nas fascynujące, a on sam stał się naszym idolem. Wśród około dziesięciu osób biorących udział w tych rozmowach, zaled-

wie jeden nie do końca normalny chłopiec chciał, żeby wybuchła wojna. Wniosek z tego jeden. Potrafilismy, być może czysto podświadomie, odróżnić wojnę telewizyjną od wojny prawdziwej. A przecież wydawałoby się, że mieliśmy zaledwie po dziewięć lat.

Istnieje duża grupa rodziców zabraniających swoim dzieciom grania w różne systemy RPG. Z bliżej dla mnie niezrozumiałych powodów utarło się powszechne przekonanie, że gry te ociekają przemocą i prowadzą do jej eskalacji w życiu codziennym. Szczerze powiedziawszy, nie zdarzyło mi się widzieć miłośników RPG mordujących się na ulicach za pomocą mieczy, czy wysysających z kogoś krew. Wręcz przeciwnie, sędzę, że udział w sesji dla młodych, nieco nadpobudliwych ludzi może być niezwykle pożyteczny. RPG rozwija wyobraźnię, uczy odpowiedzialności za losy swojej postaci. Uczestnik gry musi nauczyć się współdziałać z innymi graczami, zawierać sojusze, negocjować kompromisy. Oczywiście czasami ktoś zginie, co jest dla niego nauką na przyszłość, żeby nie pakował głowy pod gilotyne, tylko starał się szukać innych dróg. Sama walka zrytualizowana za pomocą rzutów kostką czy podliczania punktów nie zawiera prawie wcale elementów fizycznej przemocy. Wprawdzie mówi się sporo o graczach, którzy tak przywiązali się do swojego bohatera, że jego śmierć w świecie gry uczcili swoim samobójstwem w świecie rzeczywistym. Przypadki takie mają iść na zachodzie w setki. Dziwnym jednak trafem, ilekroć przytaczana jest ta ponura statystyka nie wymienia się jakoś nazwisk pechowych graczy, ani nawet miast, z których pochodzili. To, co niesprawdzaalne jest podejrzanie. Nie dziwiłbym się, gdyby samobójstwa miłośników RPG były kaczką dziennikarską wypuszczoną wyłącznie dla zilustrowania artykułów o rzekomo ogromnej szkodliwości tej niewinnej w sumie zabawy.

Z drugiej strony, czy przemoc jest zawsze szkodliwa? Przyjmijmy, że wspomniany wyżej rodzic postawi na swoim i jego dzieci wyrosną pozbawione kontaktów z przemocą. Na skutek tego pierwszy lepszy szef despota obarczy je pracą ponad siły, nauczyciel zgnoi z nudów, sprzedawca w sklepie z premedytacją źle wyda resztę. Zaskoczenie ich będzie całkowite. Co zrobią? Zamiast wrzasnąć, zbluzgać, walnąć pięścią w ladę, postraszyć sanepidem lub luzynem z Ukrainy, położą uszy po sobie i odejdą. Ciągłe stresy i frustracje w końcu sprawią, że pewnego wieczoru uzbrojone w maczetę zaczną polować na spokojnych spacerowiczów parku, albo rzucą się z ostatniego piętra. Niewielkie dawki przemocy i agresji są niezbędne dla prawidłowego rozwoju osobowości. Gdyby nie ciągłe awantury z nauczycielami w podstawówce nie przetrzymałbym mojego „kochanego” liceum. Przetrwiałem i potrafię postawić na swoim.

Oczywiście należy rozróżnić normalną, naturalną chęć dominacji i agresję w obronie swoich wartości i przestrzeni życiowej, od bezmyślnej agresywności i żądzy niszczenia, które reprezentuje dziś znaczny odsetek młodych ludzi. Agresji trzeba używać rozsądnie. Dla ochrony siebie, a nie do przeszkadzania innym. Młodocianych bandytów należy poddać eksterminacji. Na ich agresję odpowiedzieć jeszcze większą agresją. Zlikwidować zagrożenie raz i na zawsze. W imię przetrwania społeczeństwa bandyta naruszający sferę bytowania tegoż społeczeństwa powinien zostać zabity. Niestety ci, którzy nami rządzą albo wychowywali się w strefach zdemilitaryzowanych, albo posiadają własną, dobrze chronioną, przestrzeń życiową.



EuGeniusz Dębski: Ciekawy autor

TWARDE WODOWANIE

Kalendarz i rocznice w nim zawarte równie pomocną są rzeczczą dla felietonisty, co jego własne ręce, w które wpada coś, co staje się bodźcem do napisania tekstu. Również i ja mam co jakiś czas ręce wolne, przez co zniemacka mogą zostać wypełnione czymś. Ostatnio wpadł mi w nie wywiad z Asem, który w pewnym fragmencie, bez specjalnego pardonu powiedział, że autor, którego książki się nie sprzedają może mieć pretensje tylko do siebie. Może ubrał to w inne słowa, powtarzam z pamięci, a tę, jak i ręce, miewam wolną. W każdym razie - krach wydawniczy, czytelniczy i inne, wszystko to wina autora. Powiedziane po napoleonowsku i suworowsku. Prosto i bez ogródek.

Niedługo potem, ochłonawszy już z podziwu dla odwagi Andrzeja, przeczytałem lament Jacka Ingłota w NF. On zaś stawia tezę inną, i do niej - żądanie: co zostało wydane ma być wykupione, przeczytane, ma przynieść dochód, i cześć. Jakby nie zauważył, że zmienił się czas. Dwie dekady temu, gdy książka wyszła, uzyskiwała namaszczenie i stawiała się literaturą. U nas się kiczów nie wydawało. Oczywiście, książka nie musiała się sprzedawać, wsparta mecenatem państwa, ale i wtedy zdarzały się wyjątkowe sensacje i extra pogonie za bestsellerami, mimo, że ganiać trza było za wszystkim. Poza „Kapitałem”. Znakomicie pamiętam rewelacyjną „Głowę Kassandry” Marka Baranieckiego, jaśniejąca blaskiem na tle już wydawanej, ale na ogół kiepskiej polskiej SF. Więcej powiem - pamiętam, że Snerg-Wiśniewski jedną książką przeskoczył Lema i stał się pisarzem trzydziesto-, albo trzydziestopięciolecia PRL! Jedną! Ale jaką?! Na tle nudnych i marudnych „Aspazji” i programowych Jefriemowych był „Robot” orgią czytelniczą, na dodatek grubą, więc dawał zadowolenie, i to długie. Alternatywą była przecież - i tak czytana z braku laku - fantastyka rumuńska i ernerowska.

Zresztą, co tu dywagować i wyjaśniać na polskich przykładach, które nie muszą być miarodajne, co to jest dobra, ciekawa, rozrywkowa fantastyka. Do czytania, krótko rzecz ujmując. Popatrzmy na przykłady rankingów z tej i tamtej strony świata. Wszędzie nie dość, że na pierwszych miejscach, to w ogóle na listach, są pozycje, które są atrakcyjne czytelniczo. Pod tym określeniem rozumiem: z pomysłem (anegdotą/fabulą), napisane sprawnie (co nie znaczy tylko: warto), czasem ćwiczące refleks i pamięć czytelnika (wątki kryminalne i zagadki naukowe i logiczne), czasem zaskakujące rozmachem, barwą, polotem, scenografią... A przede wszystkim - dają się czytać, czyli są atrakcyjne dla czytelnika. W takim postawieniu sprawy, czyli są atrakcyjne dla czytelnika. W takim postawieniu sprawy, zrozumiałe staje się, że „Władca Pierścieni”, wszędzie będąc w czołówce, bije na łeb na szyję swego pociotka, z tego samego toża - „Silmarillion”, który jest nudniejszy od flaków z olejem, który jest czytany tylko dlatego, że napisany przez Profesora i gdybym miał zostać wyrzucony na bezludną wyspę z jakąś jedną książką wolałbym oryginalne japońskie wydanie „Kodeksu dynastii Hu Nage z przypisami, tłumaczeniami i tłoczeniami”. Idźmy dalej (opieram się na swojej pamięci, w której przez lata gromadziły się dane z rankingów światowych, a ostatnio i rosyjskich), wszędzie, gdzie jest taki wybór, czytelnicy wybierają spośród utworów tego samego autora te atrakcyjniejsze dla siebie. I tak - Strugaccy, którzy na listę stu najlepszych rzeczy rosyjskich wprowadzili chyba wszystko, co wydali, mają tam utwory, w których odstępili od narzuconej sobie wcześniej metody, na końcu tych list: „Drapieżne rzeczy wieku”, „Bajkę o Trójce” wyprzedziła nawet „Kraina purpurowych obłoków”, powieść z czasów, kiedy pisało się pro i oni też tak napisali. Czytelnicy dali wyraźny odpór napuszonej i mętnej treści. Popatrz-

my na Dicka - jak uszeregowali się jego powieści? Proste - te fabularne są na czele: „Ubik” i „Słoneczna loteria”, a nie „Valis” czy „Trzy stygmaty...”. Oczywiście - krytycy uszeregowaliby je inaczej, ale krytyków jest stu i tylko dla nich nie warto wydawać nakładu, szczególnie że i tak nie kupują, tylko dostają egzemplarze gratisowe. Nie wiem dlaczego.

Gdyby ktoś chciał - mógłby tak ciągnąć dalej. Mnie chodzi tylko o ilustrację tezy, nienajnowszej, ale ciągle usuwanej w różne cienie: jak coś się czytelnikowi nie podoba, to nie czytelnika należy wymienić. Może bolesne to, ale prawdziwe. Jacek Ingłot natomiast, belfer choć i niechętny, chciałby wychować czytelnika takiego, co by czytał tylko to, co warto. Sie nie da.

Zasiadający do komputera autor musi mieć jasność tego, co chce osiągnąć. Czy chce wylać swoje żale? Może podzielić się przemyśleniami na to i to? Albo chce przestrzec? Przypomnieć? Wykić? Przestraszyć?

Odpowiednio do celu ma środki i - co najważniejsze - odpowiednio ten utwór jest wymierzony. Jeśli ktoś nie lubi się bać podczas czytania, albo nie potrafi się bać, albo po prostu - nie chce, to najlepszy horror i thriller przemknij przed jego nosem i go nie ruszy. Jeśli ktoś nie lubi political fiction, to nie kupi... Jeśli nie lubi jaj z UFO, nie przeczyta... I tak dalej. Oczywiście, w każdym z tych sortów i podsortów są ich miłośnicy, ale im bardziej wyspecjalizowana rzecz, tym mniejsza grupa potencjalnych nabywców. Do tego dopiszmy system dystrybucji, w którym sprzedanie dwudziestu egzemplarzy w księgarni uważane jest za padaczkę.

Dlatego autor, który fantastykę ma za trybunę, z której może głosić poglądy polityczne musi się liczyć, że jeśli nie postara się o coś dla oka czytelnika („Limes inferior” J. Zajdla), to będzie autorem tylko tych czytelników, którzy podzielają jego poglądy i tylko ci kupią jego książki. Autor, który przeżywa rozterki egzystencjalne może liczyć na podobnie zbudowanych psychicznie, a twórca operujący wyłącznie zdaniami składającymi się z co najmniej trzydziestu dwóch wyrazów będzie kupowany przez ludzi miłujących cedzenie myśli, mających dużo czasu i miły wymiar konta bankowego, i cień pod gęstym sklepieniem jabłoni oraz sprawną służbę, która wszystko poza czytaniem załatwi.

Uprawiając gatunek specyficzny należy się do tej specyfiki dostosować, a nie ją do siebie nagiąć. Proste.

Może dlatego czytelnicy nie narzekają na Kresa i Kołodziejczaka, choć krytyka ich nie pieści. Może dlatego krytyka nie pieści również Sapkowskiego, zbywając określeniem „fenomen”, które zawiera sporo niedowierzania, zadziwienia, i niezrozumienia. Niechęci. A przecież oni, a dochodzi doń Białółka, Brzezińska, Lewandowski, Pilipiuk (wybrałem tylko tych aktywniejszych), to są ci, co pojmują, że skoro postanowili gmerać w literaturze masowej, to muszą pisać dla mas. A to znaczy specyficznie - atrakcyjnie. Powieść historyczna może być nudna, ale nasycona faktami, wizerunkami i datami. Powieść pornograficzna może być długa, ale musi w niej być wiadomo co. Powieść psychologiczna nie może być głęboka jak przygody Spidermana. A fantastyka musi być... musi być... kurna, fantastyczna. Czytelnik nie chce ciekawego autora, czytelnik chce ciekawej książki.

Co nie oznacza, że trzeba pisać prościuchę, tandetną i o blasterze w pochwie.

A jak ktoś nie wie, o co mi chodzi, to w życiu nie osiągnie sukcesu czytelniczego.

A jak ktoś - wiem kto! - powie, że ja też nie osiągnąłem, to w ryj! (wężykiem!)

Aleksandra Mochocka:

Wszystko nie tak

Post Regiment

W dniach 4-7 kwietnia br. odbyło się w Gdańsku, w aulach budynku Wydziału Filologiczno-Historycznego, V Seminarium Filmowe. Także i tym razem imprezę wspierał Gdański Klub Fantastyki, w związku z czym ostatni dzień Seminarium nosił tytuł „Fantatyka i sacrum”. Tematem przewodnim wystąpień było „Poszukiwanie i degradowanie sacrum w kinie” i tradycyjnie, oprócz wysłuchania referatów pracowników naukowych oraz studentów, można było obejrzeć dyskutowane filmy.

Dla mnie, doktorantki i kobiety grającej była to doskonała okazja - z zaproponowanych przeze mnie tematów koordynatorowi najbardziej spodobał się związany z zagadnieniem RPG i ostatecznie wygłosiłam odbiegający znacznie od wiodącego tematu referat pod tytułem „Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o grach fabularnych, ale boicie się zapytać”. Referat skierowany był do ludzi, którzy coś może o RPG słyszeli, ale graczami nie są. Cytując wstęp:

Prawie trzydzieści lat od powstania w Stanach Zjednoczonych pierwszej gry fabularnej, a około dziesięć lat po pojawieniu się tych gier w Polsce, zjawisko dla większości osób bezpośrednio nie zaangażowanych pozostaje czymś niezrozumiałym i obcym. Obcym wraz z całym bagażem znaczeń tego słowa. Gry fabularne są częstokroć rozumiane źle (i to znów w obu znaczeniach), ponieważ podstawowe dla gry pojęcia są mylnie interpretowane. Stąd tytuł mojego wystąpienia - będzie w nim wszystko (prawie), czego potrzeba, aby pozbyć się lęku przed nieznanym.

Założyłam, że przedstawię ewolucję gier fabularnych, jednocześnie tłumacząc, czym gry tak naprawdę są, oraz czym absolutnie nie są. Ewolucję, czyli jak to się stało, że były kostki, ale wolimy obecnie storytelling itp., itd.. Czym są, czyli na czym to polega, jak się robi bohatera, kim jest Mistrz Gry itp., itd.. Czym nie są, czyli dlaczego czarne świeczki na czarnym obrusie w środku nocy nie służą przywoływaniu Pana Ciemności, ale tworzeniu nastroju itp., itd.. Całe moje wystąpienie podporządkowane zostało lansowanej przeze mnie tezie, że gry fabularne należy traktować przede wszystkim jako nowy sposób narracji związany z tradycją literatury i dramatu.

Tu dygresja. Ataki na RPG biorą się z niezrozumienia, albo z niewłaściwego (czytaj: nie opierającego się na rzetelnej analizie znaków) rozumienia zjawiska. Gracze nie raz i nie dwa próbowali się bronić. A jest przed czym... Jeśli was samych, drodzy czytelnicy, zewsząd otacza sama li tolerancja i zrozumienie, to w wolnych chwilach poczytajcie sobie listy nadsyłane do MiM'a. Bronimy się. Jerzy Rzymowski np. polemizował z panią Dorotą Narewską, autorką artykułu „Niebezpieczne gry”, publikowanego w „Słowie” VI.1996 - redakcja „Słowa” niestety nie miała ochoty na uczciwą polemikę i po odpowiedzi na list JeRzego zamknęła dyskusję, a graczom - usta. Bronimy się, bronimy i nic. Nie działa. Nadal mają nas za, cytując Piersi, satany. Wynika z tego jedyny słuszny wniosek - bronimy się źle.

Ja z wyżej wymienionego wniosku wysnułam swój własny. Dotychczasowe próby analizy, obrony i rehabilitacji gier fabularnych najczęściej sytuują zjawisko w sferze antropologii, socjologii i psychologii. Tymczasem według mnie, chociaż uzasadnione jest odszukiwanie w RPG znaczeń antropologicznych (np. podobieństwa do rytuałów inicjacyjnych),

psychologiczno-freudowskich (oczyszczanie podświadomości), czy erotycznych, ludycznych, metafizycznych, czy jakichkolwiek innych, nie powinny być one najważniejsze, nie powinny podporządkowywać sobie analizy zjawiska, ponieważ cechą dominującą RPG jest ich przynależność do sfery kultury słowa. Jakkolwiek RPG nie są ani literaturą, ani dramatem, kwalifikują się, według mnie, do rozpatrywania właśnie w odniesieniu do tych znanych i zaakceptowanych społecznie form narracji - są przecież przede wszystkim właśnie formą narracji, a nie czymś na kształt bar mitzvah (patrz antropologia) czy wizyty na leżance psychoanalizy (patrz teorie Freudowskie). Wiąże się z takim podejściem pewien bardzo ważny aspekt - uświadomienie sobie, że gry fabularne, jak każda fikcja, stoją poza prawdą i fałszem. Gry fabularne charakteryzuje kilka niezmiennych elementów, które ulegają zmianie w zależności od systemu czy konwencji. Takim niezmiennikiem jest ich dualizm: istnieją należące do RPG teksty materialne (wydawane przez firmy komercyjne podręczniki i dodatki, drukowane w czasopismach scenariusze i almanachy, wreszcie scenariusze zapisywane przez narratorów na własny użytek), ale ostateczny, ulotny kształt nadają danej opowieści działania konkretnych, indywidualnych graczy i narratora w określonym, niepowtarzalnym środowisku - sesja gry fabularnej ma bowiem charakter happeningu, porównywanego często do przedstawienia *commedia dell'arte*. Jakkolwiek nie byłyby zasady podane w podręcznikach, czy warianty fabularne proponowane w scenariuszach, gracze nigdy nie trzymają się sztywno ich litery - zawsze następują nieuniknione zmiany. (cytat z referatu) Kolejnymi niezmiennikami są: świat przedstawiony, mechanika, bohaterowie, opowieść, narrator i ostatecznie, sesja gry. Bez tych wszystkich elementów nie ma RPG. Świat przedstawiony odwołuje się do najrozmaitszych źródeł (literackich, filmowych i nie tylko), ale zawsze jest, prawda? Zawsze też jest jakaś mechanika - albo tabelki, setki współczynników i kostkowanie, albo rzuty tylko w sytuacjach trudnych, albo nagradzanie za bujność opisu, albo żadnych rzutów kostkami, a o wszystkim decyduje MG - ale zawsze jakoś, według jakiś przyjętych stałych zasad, decyduje się o zdarzeniach w przedstawionym świecie, o jego logice. Podobnie z bohaterami - czy dostajemy takich, jak wypadnie na kościach, czy sami tworzymy historię postaci aż do siódmego pokolenia wstecz i w poważaniu mamy rozdzielanie punktów, zawsze jest bohater. Zawsze tworzy się jakaś opowieść (nawet tak prostą historyjkę typu „idziemy załuc smoka” jak w D&D). Zawsze jest ktoś, kto tę opowieść kontroluje. I wszystko to spotyka się w jednym miejscu i czasie - na sesji, chociaż i sesje mogą być różne - z efektami specjalnymi w stosownie udekorowanym wnętrzu lub w biały dzień w przedziale PKP. I o tym mniej więcej traktował mój referat.

Chciałabym wspomnieć o gorszącej scenie, której wspomnienie budzi we mnie żal i wstręt. Otóż na sali znalazł się pewien znany w trójmiejskich kręgach członek pewnego elitarnego stowarzyszenia. W fandomie jestem nie od dziś, chociaż gram od zaledwie trzech lat, i znam owego osobnika - a także jego swoistą reputację. Nie mam pojęcia, czy ów rozpoznał mnie (a mógł pamiętać z konwentów lub z GKF-u), czy też byłam dlań jakąś wymądrzającą się na zarezerwowane dla znawców tematy żakieciarą; w każdym bądź razie

zwracał się do mnie niezwykle formalnie. Znając osobnika (i jego reputację) jeszcze przed Seminarium podejrzewałam, że nie ominie mojego referatu. Podejrzewałam także, że będzie miał parę uwag krytycznych. I tylko te moje (niewinne!) podejrzania uratowały mnie od doznania szoku...

Albowiem tenże osobnik, Mistrz Gry otoczony nimbem sławy, tudzież członek elitarniej organizacji zrzeszającej pewien typ graczy (o czym już wspomniałam), zadał mi kilka pytań. Zaczął od zarzucenia mi błędu merytorycznego - ponoć myliłam gry symulacyjne z systemami storytellingowymi, mieszając pojęcia RPG i gra fabularna, tudzież skrytykował moją koncepcję sytuowania RPG w tradycji słowa mówionego i słowa pisanego. Zaczepił, iż nie mówiłam o sacrum obecnym w RPG, pomijając ten aspekt gier milczeniem czy wręcz go negując. (Ja osobiście nie widzę nic mistycznego w drużynie słuchającej słów MG, chociaż tak, zgadzam się, mistycyzm może kryć się w tym, co razem stworzą - w opowieści. Nie doszukiwałam się w RPG sacrum, bo ci, którzy to robią, zazwyczaj stoją na stanowisku walki z sektami i satanizmem. Odwrotnie, chciałam pokazać, że przecież erpegom bliżej jest do książek czy kina, niż do mrocznych kultów.) A potem... a potem, Drodzy Państwo, zabrał się za ostrą krytykę, ostrze której wymierzone było w moje radosne i optymistyczne podejście do gier. Bo moje podejście do gier jest radosne i optymistyczne. Czy to oznacza, że preferuję tylko heroic fantasy albo Toona? Nie, ja po prostu nie potrafię się zgodzić z osobnikami twierdzącymi (tak jak ten wyżej i niżej opisany), że gry fabularne - same z siebie - są szkodliwe. Konsekwencją mojego rozumienia RPG jako sztuki słowa jest pojmowanie gier jako medium, nośnika, środka przekazu, dzięki któremu gracze realizują swoje własne, indywidualne artystyczne wizje. To, że istnieje możliwość zebrania kilku ludzi, którzy opowiadając sobie wizualizowane w wyobraźni zdarzenia stworzą opowieść, jeszcze nie determinuje idei zawartej w samej opowieści. Ale to zależy już tylko i wyłącznie od samych graczy. Od ich osobowości, wiedzy, doświadczeń, poglądów, nastroju, samopoczucia i tak dalej. I moim zdaniem, jeśli w kimś kryje się jakiś niesmaczny mroczek, ten mroczek wypłynie na zewnątrz. Gracz czy narrator pokaże, mimochodem, kim jest i jaki jest. Lecz według mnie, to nie zadziała w drugą stronę - gry fabularne nie uczynią graczy złymi ludźmi. To oczywiście wyłącznie moje zdanie. Według mnie, przysłowiowy dwunastolatek wygrzewający z dzikim błyskiem w oku w Wilkołaku czy CP2020 nie robi tego tylko z powodu, że jacyś niedobrzy koledzy pokazali mu podstawkę i zaciągnęli na sesję, jakby bez RPG był serafinem. Podejrzewam, że nie znając gier fabularnych znalazłby sobie podobne zajęcie (np. gry komputerowe), pozwalające mu wyładować nadmiar sił witalnych. A mając spokojniejszą naturę szukałby w Wilkołaku czy Cyberpunku rozwiązań innych niż stricte siłowe. I podejrzewam (a widziałam podobne przykłady z życia wzięte), że za czas jakiś znudzi mu się wygrzew i zabierze się za RPG na wyższym poziomie. Lecz co ze Światem PoMroczności Jasnej? Czy dogłębne zaangażowanie w horror wewnętrzny nie skrzywi młodemu graczowi psychikę? Także Świat Mroku jest grą. Gdyby zatrzeć granice między rzeczywistością a fikcją, nie gralibyśmy w tworzenie świata i opowieści, i nie było by to zabawne. Ale, ale, wracajmy do tematu, czyli do pana, który ze mną polemizował. Ja, według tego pana, mylę się. Nie, to nieprawda że gracze są erudydami - gracze czytają tylko Dragon Lance i tym podobny kicz. Albo jeszcze lepiej - nie czytają i to wina RPG. Zapytałam, czy gdyby nie grali, to by czytali? Nawet jeśli to prawda, i czytać wręcz nie potrafią (w co szczerze wątpię, bo sama obserwuję coś zgoła przeciwnego), przecież tak czy inaczej operują słowem i kształtują przekaz - tworzą. Nie, to nieprawda, że to lepiej, że gracze grają (choćby i nie czytali), niżby mieli siedzieć na ławeczkach przed blokami i pić pyfko - picie pyfka nie niszczy

umysłu, czyli jest bezpieczne, a GRY FABULARNE NISZCZA UMYSŁY MŁODYCH LUDZI!!! Za tą tezę pana polemizującego z moim radosnym i bezgrzesznym podejściem do RPG poszło kilka kolejnych. Odpierałam je jak mogłam, i nie dałam się przegadać. Ów pan także nie. Pan polemista zarzucił mnie litanią oskarżeń, o które raczej nie podejrzewałoby się rasowego gracza. Cóż, tenże właśnie rasowy gracz twierdził dalej, co następuje:

- nie, to nieprawda, że gry fabularne wymagają inwencji i kształtują kreatywność - przecież tak bardzo popularne są gotowe scenariusze,

- gracze wcielają się w postacie i zatracają własną osobowość i poczucie rzeczywistości. Gdy postać ginie gracz myśli o samobójstwie (tu nastąpiło westchnienie i przeciągły rzut oka na nadgarstki),

- gry przepelnione są przemocą, a czynienie zła jest w nich nagradzane sukcesem. Brak w nich wyraźnych reguł wyboru między dobrem a złem. Czyniąc zło, osiąga się sukces. To rodzi agresję w graczach,

- gry są dla zakompleksionych nastolatków o niedojrzałych umysłach. Ludzie dojrzały, wyzwoleni z kompleksów rezygnują z RPG.

Moje wyjaśnienie było takie, że zarówno MG, jak i gracze muszą być zawsze kreatywni, ponieważ nawet gotowe scenariusze mają charakter otwarty, nigdy nie będą zrealizowane w stu procentach. To po prostu nie są teksty do nauczania na pamięć, i nie ma prób i powtórek. Przypomniałam także w odpowiedzi, że badania przeprowadzone w USA wykazały znacznie niższy współczynnik samobójstw wśród graczy niż ich rówieśników niegrających. To jest fakt. Teza o podatności graczy na jakieś psychiczne aberracje prowadzące do autodestrukcji pozostaje w sferze spekulacji. Co się zaś tyczy agresji, RPG kanalizuje negatywne emocje spychane do podświadomości. Jeśli zaś chodzi o dojrzałość... Jeden z obecnych członków Brethren rzucił kilkoma nazwiskami graczy po trzydziestce. Ja ze swojej strony wiem, że ludzie tzw. dojrzały nie mają czasu, żeby grać, absorbując ich praca i potomstwo. Mimo tego, znam sporo ludzi w wieku zaawansowanym, którzy pracują, studiują, prowadzą biznes i grają. Przez wszystkie wypowiedzi pana polemisty przebiegało pragnienie reglamentowania i jednoczesnego ocenzurowania gier fabularnych. Dzieciom i młodzieży płci obojga nie wolno brać się za RPG bez światłego przewodnictwa. Zresztą, w ogóle nie wolno! Pac, i po łapkach, żeby jakieś tam trzynastolatki nie grały w Wampira. Bo ci młodzi gracze... Tu wtrącił się obecny na sali dość młody gracz, grzecznie wtrącając, że pani ma rację, gry fabularne rozwijają intelekt, a jego koledzy zajmują wysokie miejsca w olimpiadach historycznych dzięki zaangażowaniu w przygotowywanie materiałów do systemów średniowiecznych. Dość młody gracz nie posiadał, niestety, takiej siły przebicia jak mój interlokutor, wobec czego nasza wymiana zdań potoczyła się dalej. A dalej czekała mnie prawdziwa perełka. Dowodem na to, jak fatalnie wpływa na psychikę graczy RPG, miał być ów sławetny film (czas jakiś temu wyświetlany w jednej z polskich stacji) o gościu, co to grał w D&D, a potem zabił całą swoją rodzinę. Tak, najlepiej opierać się na dziele fikcji filmowej jako koronnym argumente. I tak żeśmy sobie rozmawiali, aż oboje doszliśmy do wniosku, że żadne drugiego nie przegada i poszliśmy sobie do domu, a wraz z nami obecni na sali, gracze i niewierni, ci ostatni z dziwnym wyrazem na twarzach. No bo komu uwierzyć? Bronimy się..



Wieści

Magazyn informacyjny miłośników gier bitewnych

Pax vobiscum!

Świat gier bitewnych w Polsce nareszcie zaczyna się rozwijać. Przygotowywane są polskie tłumaczenia dwóch gier bitewnych. Jeszcze w tym roku ukaże się bardzo popularny na zachodzie „Warhammer 40,000” oraz nowa gra „Void” wydana przez nową firmę. Pod koniec roku pojawi się również nowa, szósta, edycja Warhammera. Jest już prawie pewne, że będziemy mogli ją zakupić w polskiej wersji językowej. Jeżeli jesteście ciekawi, a sądzę, że jesteście, jak wyglądał będzie nowy „Battle” to w wywiadzie z Tuomasem Pirinenem znajdziecie kilka informacji na ten temat. Poza wywiadem zapraszam do przeczytania recenzji Gorki Morki oraz do stałego działu Warhammer Vasyła, tym razem traktującego o lataniu. W przyszłym numerze Portalu m.in. nowy cykl - prezentacje poszczególnych armii Warhammer Battle - czyli wprowadznie do najpopularniejszej gry bitewnej świata.

Tomek

White Dwarf 245

W tym numerze dominuje wspaniała Land Raider. Oprócz plakatu, na którym przedstawione są wszystkie szczegóły nowego pojazdu będziecie mogli przeczytać jak on powstawał, poznacie także jego historię. W dziale Warmastera zaprezentowano figurki Krasnoludów, raport z bitwy u Wrót Śmierci, w której armia Imperium próbuje powstrzymać ożywieńców Liczmistrza Heinricha Kemmlera oraz kilka porad jak przygotować makietę do przedstawianej bitwy. Sympatycy Kosmicznych Wilków mogą poczytać o „zaginionych kompaniach”, znajdą też kilka sugestii Anthonyego Warringtona o armii synów Russa oraz zobaczą jak Andy Chambers, dowodząc Wilkami, zwycięża, grającego Orkami, Jervisa Johnsona. Natomiast dla grających w Warhammera przygotowano artykuły na temat tworzenia specjalnych postaci oraz zastosowania run krasnoludzkich. Do ciekawostek należy zapowiedź albumu z grafikami przedstawiającymi świat Warhammera w 41 Millenium oraz artykuł o bardzo ciekawych konwersjach armii Khorne'a.



Sto lat!

W tym roku GW obchodzi 25 urodziny. Chcielibyśmy życzyć naszym przyjaciółom z Albionu, aby ich gry zawsze cieszyły się taką popularnością, jaką cieszą się teraz oraz żeby liczba fanów Warhammera nadal się zwiększała. Specjalnie na swoje urodziny GW przygotowało pamiątkowe koszulki, plakaty oraz wspaniałą, limitowaną figurkę Czempiona Imperatora.

Warhammer 40k na ekranie

W drugim numerze Inferno! po raz pierwszy mieliśmy okazję poznać kapitana Krwawych Aniołów Leonatosa. Blood Quest, ta wspaniała komiksowa historia opowiadająca o poszukiwaniu utraconego Miecza Belariusza zostanie przeniesiona na ekran. Exile Films (www.exilefilms.com), znane z animacji w takich filmach jak „Zagubieni w kosmosie” lub „Star Trek”, oraz GW przygotowuje animowany komputerowo film oparty na historii poszukiwawczej wyprawy oddziału Krwawych Aniołów dowodzonych przez Leonatosa. Aby całemu wydarzeniu dodać prestiżu wspomnę, że Blood Quest w 1999 zdobył główną nagrodę na brytyjskich National Comic Awards.

Internetowe szaleństwo?

GW wspólnie z The Online Games Company przygotowuje dla wszystkich fanów Warhammera MUD'a (Multi User Dungeon). Nie ruszając się od komputera będziemy mogli zwiedzić bogate kopalnie krasnoludów, tajemnicze lasy Leśnych Elfów, czołgać się zdradliwymi korytarzami Skavenów lub odwiedzić nocą plugawie cmentarze pełne ożywieńców. Miecze, łuki, tarcze, pistolety pojedynkowe w rękę i ruszajcie na bezdroża Starego Świata! Kiedy? Zgodnie z zapowiedziami już pod koniec bieżącego roku.

Void

Próżnia. Tak brzmi tytuł nowej gry bitewnej wydanej przez firmę i-KORE. Firmę stworzoną przez część ekipy, odpowiedzialnej za powstanie Target Games. Całość podręcznika to 48 stron, w tym 8 kolorowych. Akcja gry toczy się w przyszłości. Do wyboru mamy cztery armie ludzi (różniące się od siebie marginalnie; mniej więcej tak jak klany elfów w Chronopii) i jedną armię obcych. Tyle tytułem wstępu. Na pierwszy rzut oka, gierka różni się od Warzone tym, że wykorzystuje kostki dziesięciościenne, a nie dwudziestościenne. W związku z tym, wszystkie parametry żołnierzy są oczywiście o połowę mniejsze. Po głębszej analizie znajdujemy kolejną różnicę. Sposób poruszania modeli identyczny, jak w Necromundzie i starej edycji WH40K. Czyli zamiast akcji; ruch i strzał lub bieg (czyli podwójny ruch).

Armie ludzi, kiedy ogląda się je na zdjęciach, różnią się głównie kolorem spodni. W większości wykorzystują te same jednostki. Obcy: różowe węzowate stworki przypominające skrzyżowanie Tyranidów (WH40K) i pojedynczych modeli Stygian (Chronopia). Muszę natomiast przyznać, że zrobiły na mnie wrażenie figurki ludzkich Marines. Natychmiastowe skojarzenie: Alien II. Reszta ludzkiej piechoty przypomina nieco rzymskie legiony (olbrzymie, prostokątne tarcze). Całość: -3.

Historię świata można streścić w jednym krótkim cytacie z podręcznika: „[...] czy ludzkość odrzuci swoją żalną rywalizację, czy ludzie staną się kolejnymi ofiarami obcych.” - nic dodać nic ująć.

Gra wydana na razie tylko w wersji angielskiej. Osobom zainteresowanym, polecam lekturę „Wielkiego Słownika Angielsko Polskiego”. Sprawdźcie inne znaczenia słowa „void”.

Marcin Chałubiec

Target Games zamknięta

Jakiś czas temu dotarła do nas smutna wiadomość. Target Games została rozwiązana. Tak, to prawda. Jak do tej pory nie wiadomo co stanie się z Wazrone oraz Chronopią. Krążą plotki, że jest jeszcze cień nadziei i obie gry mają szansę ponownie ujrzeć światło dzienne.

Kim jest Kurt?

Kurt jest synem wdowy z niewielkiej wsi położonej w środkowej części Imperium. Pewnego dnia był niegrzeczny, więc cieśla, u którego mieszkał wraz z matką sprzął go, a później zamknął w komórce. Mały Kurt miał duże szczęście. Wioskę najechała banda maruderów Chaosu. Chłopak słyszał wrzaski mordowanych mieszkańców. Gdy było już po wszystkim wydostał się z komórki, odnalazł ciało matki i pochował je. Następne kilka dni spędził przy jej grobie, w nocy chowając się wysoko przed zerującymi na pobjawisku wilkami. Czwartego dnia w ruinach wioski pojawił się dziwny mężczyzna. Oglądał ciała poległych. Wkrótce zauważył Kurta i wypytał go o ostatnie zdarzenia, po czym zabrał go ze sobą. Mężczyzna był magiem. Wytłumaczył chłopcu na czym polega magia. Chciał zrobić sobie z niego sługę, ale Kurt pewnego dnia znalazł w jego rzeczach fragmenty ludzkiego ciała. Czarodziej okazał się nekromantą. Kiedy Kurt poznała tajniki mrocznej magii Nagasha zapytał, czy mógłby dzięki niej ożywić matkę. Nekromanta odkrył, że chłopiec ma ukryte zdolności magiczne i postanowił zrobić go swoim uczniem. Odtąd Kurt zaczął zgłębiać sztuki nekromantyczne, ale wciąż nie mógł znaleźć dosyć silnego źródła mocy, aby wskrzeszony nie był zombie. Największe sukcesy osiągnął używając spaczenia, ale to nie wystarczało. Wtedy usłyszał o Wyrdstone. Zafascynowany ruszył do Mordheim by zdobyć cenny materiał. W mieście przeklętych można spotkać go wszędzie tam, gdzie występuje choć odrobina Wyrdstone.

Warmaster

Warhammer oraz Warhammer 40k to dwa flagowe produkty GW. Warmaster, zgodnie z zamierzeniami jego twórców ma dołączyć do tej dwójki. Jak do tej pory gra cieszy się bardzo dużym powodzeniem, zwłaszcza, że GW cały czas raczy nas nowymi figurkami. Przygotowana została nawet specjalna strona internetowa: www.warmaster.co.uk, na którą wszystkich zapraszamy.

Lista dyskusyjna Warhammera 40k

W lipcu 1999 roku została założona lista dyskusyjna wh40k-pl. Główne wątki występujące na liście dotyczą oczywiście mrocznego świata Warhammera w 41 Milenium. Jest więc dyskusja dlaczego Chaos jest taki a taki albo Imperium to..., a Eldarzy to... . Dyskusje zawsze są emocjonujące i na szczęście listowicze nie obrażają się nawzajem. Równie ważnym tematem są oczywiście zasady.

Jeśli chcesz się dowiedzieć jak działa dana broń, jak na polu bitwy sprawdza się konkretny oddział to lista wh40k-pl jest najlepszym do tego miejscem.

Oto adres, pod którym można się zapisać na listę: wh40k-pl-subscribe@egroups.com

Warhammer 40k po polsku

Decyzja zapadła. Kilka dni temu kierownictwo GW podpisało decyzję o powstaniu polskiego tłumaczenia Warhammera 40 000. Wydawnictwo Portal trzyma rękę na pulsie i bierze aktywny udział w tworzeniu polskiej edycji „Czterdziestki”. Będziemy Was informowali na bieżąco, gdy tylko dowiemy się czegoś nowego. Fakt ten świadczy o tym, że polska wersja szóstej edycji „Battla” jest coraz bardziej realna.

A niedługo...

... sympatycy Warmastera będą mogli zaopatrzyć się w figurki Wojowników Chaosu i do tej pory nie pokazywane figurki armii zielonoskórych. Ci natomiast, którzy grają w Wh40k zainteresują się zapewne figurkami Kosmicznych Wilków i Eldarów oraz Kodeksem Craftworld Eldar i długo oczekiwanym Kodeksem Armageddon. Na szczególną uwagę zasługują też specjalnie przygotowane pudła z armiami zamieszczonymi w Kodeksie Armageddon oraz figurki Ghazghkull Thrakka i Komisarza Yarricka.

Rozwiązanie konkursów z zeszłego numeru!

W konkursie Warmaster'a zwyciężył Kuba Janik z Wrocławia. W konkursie Mordheim zostały wyróżnione dwie prace: Maćka Jakubowskiego z Wrocławia i Tamary Bińczak z Puław. W tym numerze Portalu prezentujemy propozycję Maćka, natomiast propozycję Tamary będziecie mogli przeczytać w numerze następnym.

Warmasterowe dodatki

W nadchodzącej przyszłości GW chce uzupełnić Warmastera i wypuścić Obłężenie, czyli maszyny obłężnicze, okopy, itp. Na ukończeniu są też dwie nowe armie: Bretonnia i Kislev. Ponoć ukazać ma się również trzecia nowa armia, ale na razie nie zdecydowano czy będą to Skaveni czy Jaszczuroludzie.

Harlequin

Pojawiły się nowe figurki! Wzory BARDZO zbliżone do tych z Battla, PRZYPADKOWO zbliżone z modelami z list armii.... Dzięki temu mamy nowe wzory, krasnoludscy generałowie wreszcie będą mogli zakupić figurki ironbreakerów, a generałowie zielonoskórych orkowych kuszników!! A do tego figurki są tańsze od oryginalnych z GW! (jeden blister 30 zeta i cztery figurki wewnątrz). Dystrybutorem na polskie jest Strefa 51. przyszłym numerze pokażemy figurki na kolorowych stronach Poligonu.



Wywiad z Tuomasem Pirinenem czyli czym Finowie zajmują się w Wielkiej Brytanii

Tomasz Kowalik

Tuomas Pirinen: jeden z twórców gier Games Workshop, m.in. autor gier „Mordheim” oraz podręcznika „Siege”. Zadebiutował na łamach White Dwarf’a (193) artykułem „The Bigger They Are...”. Wkrótce potem zaferowano mu współpracę i w numerze 198 pojawił się już jako stały członek redakcji.

Z tym sympatycznym Finem miałem okazję rozmawiać przy okazji Wojennego Młota. Tuomas miał do powiedzenia bardzo dużo ciekawych rzeczy. Dla tych wszystkich, którzy nie mogli być obecni na Wojennym Młocie przygotowałem ten właśnie wywiad.

Tomasz Kowalik: Na początku chciałby Ci zadać kilka pytań dotyczących Twojej osoby. Jak długo pracujesz dla Games Workshop?

Tuomas Pirinen: Od pięciu lat. Zacząłem w magazynie White Dwarf jako twórca artykułów związanych z grami GW, następnie zostałem przeniesiony do działu odpowiedzialnego za tworzenie gier. W tym dziale pracuję do dzisiaj.

T. K.: Czy oprócz tworzenia nowych zasad, gier masz czas żeby malować figurki?

T. P.: Maluję całkiem sporo. Moją ulubioną jest stary model księcia Wysokich Elfów.

T. K.: W jakie gry GW lubisz grywać? Czy zawsze wygrywasz?

T. P.: Dużo gram w Warhammera. Jeżeli mam okazję to lubię zagrać zarówno w Mordheim, jak i w Blood Bowl. Oprócz tego pomagam kolegom odpowiedzialnym za Wh40k przy testowaniu nowych zasad. Gram oczywiście bardzo dużo w pracy, brałem też, i nadal biorę, udział w turniejach. Tak, zazwyczaj więcej razy wygrywam niż przegrywam.

T. K.: Jaka jest Twoja ulubiona gra?

T. P.: Zdecydowanie najbardziej lubię Warhammera.

T. K.: Nad jakimi grami właśnie pracujesz?

T. P.: Bez przerwy pracuję nad Warhammerem (pomysły na nowe armie i dodatki) oraz Mordheim (aktualnie jestem zaangażowany w tworzenie Town Cryer - niezależnego magazynu wspierającego tą właśnie grę), ale mam też rozpoczętych kilka sekretnych projektów. W wolnych chwilach pracuję nad moją grą Science-Fantasy. Pomagam także ludziom, którzy tworzą gry komputerowe oparte na świecie Warhammera.

T. K.: Jesteś autorem Mordheim. Jak długo pracowałeś nad tą grą? Czy było łatwo zainteresować Twoich przyjaciół nową grą?

T. P.: Nad Mordheim pracowałem 18 miesięcy. W tych 18 miesiącach zawiera się tworzenie gry, jej wdrażanie oraz produkcję. Wśród moich przyjaciół w Studio gra szybko

zdobyła popularność, a kampania, którą rozgrywaliśmy cieszyła się największą popularnością w historii Firmy.

T. K.: Czy Mordheim jest grą popularną? Jacy gracze sięgają po Twoją grę?

T. P.: Tak, Mordheim jest bardzo popularny. Kiedy ostatnio sprawdzałem sprzedaliśmy grubo ponad 60 000 egzemplarzy. Większość zainteresowanych stanowią oczywiście gracze w Warhammera, ale w Stanach Zjednoczonych istnieje spora grupa grających w Wh40k, która bardzo lubi moją grę.

T. K.: Jaka jest Twoja ulubiona kompania?

T. P.: Najbardziej lubię Opętanych, głównie za to, że świetnie się bawiłem podczas konwertowania figurek.

T. K.: Jakie macie plany w związku z Mordheim?

T. P.: W niezależnym magazynie Town Cryer będą się ukazywały dodatkowe materiały do Mordheim. Będzie tam można znaleźć również nowe figurki oraz kompanie. Chciałbym także akcję i zasady Mordheim przenieść na nowe tło, np. do Lustrii lub Grobowców Khemri.

T. K.: Porozmawiajmy teraz o Warhammerze. Wiem, że szykujecie nową edycję. Czy dokonane przez Was zmiany drastycznie zmienią najpopularniejszą w polsce grę bitewną?

T. P.: Mój kontrakt nie pozwala mi na mówienie o produktach, które mają się dopiero ukazać. Mogę jednak powiedzieć, że cokolwiek się stanie, Warhammer nie zostanie zmieniony w takim stopniu jak Wh40k. To jest już klasyczna gra bitewna i ludzie lubią ją za to, że jest kompleksową, grą dla doświadczonych graczy.

T. K.: Czy wprowadzicie nowe armie? Co z tymi starymi?

T. P.: Jeszcze nie wiem, ale w przyszłości chciałbym przygotować armię Cathayu. Bez obaw. Z szóstą edycją pojawią się wszystkie stare armie.

T. K.: Jak będzie wyglądała sprawa specjalnych bohaterów?

T. P.: Zawsze będziemy tworzyli nowych specjalnych bohaterów, dzięki czemu będą się pojawiały nowe wspaniałe modele ich reprezentujące. Będę chciał trochę stonować siłę bohaterów. Chciałbym, aby bitwa opierała się na oddziałach liniowych, a nie na bohaterach.

T. K.: Słyszałem, że najbardziej zmieni się magia. Czy powrócą więc koledze?

T. P.: Na razie nie mogę przedstawić wszystkich szczegółów, ale powiem, że bardzo lubię koledze, ich przyszłość więc wygląda bardzo jasno.

T. K.: Jakie macie plany w związku z Dogs of War?

dokończenie na str. 110



VAZHYL MOBSTA

O Gorkamorce słów kilka

Tomasz Jachowicz

Pierwszy był Warhammer Battle. Potem pojawił się W40K. Na jego podłożu - trawionego wojną świata Warhammera 40.000 - powstało kilka innych systemów gier, zaś jednym z nich jest wydana w 1997 roku Gorkamorka. Jest to strategiczny system sagowy, gdzie głównymi bohaterami są zielonoskórzy milusińscy, opakowani w osprzęt zgodny z rokiem 40.000. Właściwie to można powiedzieć, że Gorkamorka jest tylko jednym z epizodów historii warhammerowego uniwersum, jest to jednak epizod nad wyraz interesujący i szczególnie polecany wszystkim mającym sentyment do ras orków lub goblinów. Podłoże historyczne dla Gorkamorki stanowi opis tego, co wydarzyło się kiedyś w układzie planetarnym XCV-103, znanym również jako Angelis. Doszło w nim do przymusowego lądowania, a dokładniej do kolizji gwiazdowego statku z powierzchnią planety. Właściwie to termin „statek gwiazdny” w przypadku pojazdu, którym poruszało się zielone bractwo jest nieco niezręczny, bardziej adekwatne będzie chyba określenie go jako skrzyżowania asteroidy z fragmentami statku kosmicznego, do którego doczepiono pakiet silników (w niekoniecznie wskazanych do tego miejscach) oraz zestawem generatorów pól ochronnych, wieżyczek artylerii i tego wszystkiego, co zwykle powinno znajdować się na pokładzie urządzenia służącego do poruszania się w przestrzeni kosmicznej. Załogę kosmicznego pojazdu stanowiły orki, gretchiny (czyli normalnie mówiąc - gobliny, zwane również grotsami) oraz squigi. W tej chwili właściwie nie ma już większego znaczenia, z jakich przyczyn orkowy space hulk przywalił w powierzchnię planety, doprowadzając do globalnego kataklizmu. Zresztą kto by tam podejrzewał orki o jakikolwiek talent nawigacyjny... Lądujący z gracją meteorytu pojazd wyrzył potężny lej w piaszczystej powierzchni planety i rozleciał się w kawałki. Ci, którzy przeżyli, na jego szczątkach zbudowali Mektown - stolicę wszystkich orków, których ślepy los rzucił na tę niegościnną planetę. Co było dalej, nie trudno powiedzieć - zielonoskóre tałatajstwo najpierw podzieliło się ze względu na różnice ideologiczne, a potem zaczęło łączyć się w kupy swawolne, w wiadomym dla wszystkich celu - żeby dokopać, komu się dało. Wprawdzie nieliczne raporty imperialne opisujące sytuację na Angelis wspominają o rządach grupy ocalałych inżynierów-mechaników, których celem było skonstruowanie nowego statku kosmicznego umożliwiającego opuszczenie niegościennej planety, ale ich zamiary spaliły na panewce. Kolejne pokolenia Mekboyów nie były w stanie określić jednolitych zasad, według których należało prowadzić budowę pojazdu, zaś z biegiem czasu coraz częściej dochodziło do kon-

fliktów, podczas których wyznawcy dwóch orkowych bóstw - Gorka i Morka - zaczęli wzajemną dywersję i walki klanowe. Zdarzyło się kiedyś tak, iż pewnej nocy podczas zamieszek wysadzono zbiorniki paliwowe budowanego statku, co jednoznacznie rozwiązało problem niezgodności szczegółów konstrukcyjnych i zamknęło raz na zawsze sprawę opuszczenia planety. Od tamtego czasu na Angelis wydarzyło się jeszcze wiele rzeczy, ale nie czas i miejsce, aby o tym wspominać. Odkryto tajemnicze piramidy, gangi orków penetrujące pustynię natknęły się na grupy mutantów, rebelię wszczęły zielonoskóre pryszczate kurduple, uciekając z Mektown. Ale kto by tam wierzył imperialnym raportom... Na czym polega Gorkamorka? Gracz ma do dyspozycji grupę orków, tworzących zmotoryzowaną bandę, której celem jest walka o osiągnięcie dominacji na danym terenie. W odróżnieniu od np. Necromundy w Gorkamorce istotną rolę odgrywają zasady związane z posiadaniem, używaniem i prowadzeniem walki przy pomocy pojazdów mechanicznych. Mniejsza w tej chwili o to, na ile te zasady są logiczne i spójne, ważny jest fakt, że warunkiem podstawowym istnienia gangu jest posiadanie przez niego przynajmniej jednego sprawnego pojazdu i zapewnienie odpowiedniej mobilności. Grę rozpoczyna się tworząc początkową bandę (mob), mającą odpowiednią wartość punktową, na którą składa się wartość członków tejże grupy, ich uzbrojenia, pojazdów oraz posiadanych punktów doświadczenia. Zgodnie z przyjętą przez Games Workshop konwencją właściwości każdej figurki są opisane za pomocą charakterystyki o wartościach zmieniających się od 1 do 10. Cechy charakterystyki to znane z WFB, począwszy od ruchliwości (M), przez umiejętność prowadzenia walki wręcz (WS), a skończywszy na cechach przywódczych (Ld). Do dyspozycji gracza kompletującego nową bandę są orki, młode orki oraz grotsy. Wiadome jest, że na czele bandy zawsze jest jej przywódca, czyli Szefo (ang. Nob), mając do dyspozycji Chłopców (ang. Boyz) oraz Gówniarzy (ang. Yoofs). Bandę uzu-



pełniają jeszcze Kurduple (ang. Grots), najczęściej w roli niewolników. W każdej bandzie konieczny jest Złota Rączka (ang. Spanner), czyli ork znający się nieco lepiej na budowie broni i pojazdów od pozostałych orków, dzięki czemu zapewnia stałe wsparcie techniczne w przypadku awarii czegokolwiek. A że orkowe urządzenia są nad wyraz zawodne, obecność Spannera w bandzie jest niezbędna. Jeszcze jedna z dostępnych funkcji w bandzie to Nadzorca (ang. Slaver), trzymający twardą ręką kurduple, mutantów i niewolników z innych gangów, tak aby przypadkiem coś równie głupiego jak bunt lub próba ucieczki nie przyszło im do głowy. Oczywiście orki mają do dyspozycji czterdziestotyśięcny, aczkolwiek nieco okrojony arsenał - możliwy do ogarnięcia umysłami Mekbojów, czyli wszelkiego rodzaju pukawki, samopały, pistolety maszynowe, strzelby, karabiny, montowane na pojazdach działka, miotacze ognia, bełtniki i co tam jeszcze komu przyjdzie do głowy. Broni ręcznej wymieniać nie będę, bowiem w zasadzie wszystko, co tylko jest w stanie uszkodzić przeciwnika, jest uważane za broń do walki wręcz - kije, noże, maczugi, cepy, topory, siekiery, łańcuchy, miecze, doraźnie naostrzone kawałki żelastwa, krótko mówiąc - wszystko, co uda się chwycić w garść. Ogólnie można powiedzieć, że istotą orkowej sztuki walki jest walka wręcz, ba! wiążą się z nią określone zasady, które np. zabraniają strzelania do leżącego - jest to niegodne z orkowym kodeksem honorowym. Ubogi arsenał broni można uznać za jeden z mankamentów Gorkamorki - w wersji oryginalnej nie uświadczysz się tam np. ani pistoletów plazmowych, ani działek laserowych, brak ręcznych miotaczy ognia, granatów tylko dwa rodzaje. Wszystkie dostępne rodzaje broni odpowiadają mniej więcej średniemu poziomowi inteligencji przeciętnego orka i pasują do jego mentalności - są odporne na wiedzę, ciężkie do uszkodzenia, zaś podstawowy zestaw narzędzi do ich naprawy to pakiet Spannera - młotek i przecinak. Kiedy nie zadziała - nic nie stoi na przeszkodzie, żeby sięgnąć po broń przeciwnika... Jaki jest klimat gry w Gorkamorkę? Przede wszystkim - jest jajcarski. Uważam, że stosunek radości z rozgrywki do stopnia skomplikowania jej zasad jest jednym z najwyższych wśród gier oferowanych przez Games Workshop. Zasady gry w Gorkamorkę są proste - wystarczy kilka wstępnych rozgrywek, żeby z grubsza orientować się w możliwościach systemu. Druga sprawa - to klimat związany z orkami. Ktoś, kto w WFB ekscytuje się armią wampirów, ten na Gorkamorkę nie zwróci uwagi. Komu bliskie są rasy zielonoskórych - ten z ciekawości przejrzy zasady, aby sprawdzić, na co tym razem pozwolono orkom. Kto lubi fantastykę widzianą przez zielone szkiełko i oko - da się porwać zdarzeniom dziejącym się w układzie planetarnym XCV-103. Słyszałem opinie, że Gorkamorka to Mad Max w zielonoskórym wydaniu. I chyba coś w tym jest... Wyobraźcie sobie pędzący przez pustynię pojazd stanowiący skrzyżowanie wojskowego jeepa z transporterem opancerzonym, z poprzykręcanymi tu i ówdzie dodatkowymi płytami pancerza,

gdzie przy wyrzutni raket szczerzy resztki zębów zielonoskóry gigant, zza pleców wychyla się jego kompan ze szramą przez pół pyska, wywijając owiniętym w skórzane postronki obrzynem. Kierowca jedną ręką dzierży ocalały kawałek kierownicy, bardziej skupiając się na tym, aby trafić z sześciostrzałowca omijaną beczkę niż na prowadzeniu pojazdu. Całe towarzystwo ryczy wniebogłosy, bowiem na horyzoncie pojawił się tuman pyłu wskazujący, że z naprzeciwka nadjeżdża podobna do tej ekipa. A nie ma nic miłszego dla orka niż przekonanie się, że jest lepszy od przeciwnika. Gorkamorka jest systemem rozwojowym - stworzona wstępnie banda rozwija się podczas kolejnych rozgrywanych potyczek. Po spełnieniu warunków umożliwiających zakończenie aktualnie prowadzonego scenariusza gra się kończy i gracze notują wszystkie uzyskane w czasie gry zyski i straty. Punkty doświadczenia, zdobyte łupy, poniesione obrażenia - wszystko to wpływa na aktualną pozycję bandy oraz jej możliwości bitewne. Każdy z orków jest traktowany oddzielnie, ma swoją własną charakterystykę, która ulega indywidualnym zmianom, posiada specyficzne uzbrojenie. Z biegiem czasu tworzy się coś w rodzaju historii postaci, nabierającej cechy odróżniającej ją od pozostałych orków - przykładem może być zielonoskóry chłoptaş, który w wyniku kolejnej potyczki stracił lewą rękę, otrzymał kiedyś cios w łeb, po którym zdecydowanie obniżył się poziom jego inteligencji (czytaj - stosować zasadę stupidity), a na dodatek jeszcze wyłupiono mu jedno oko, na skutek czego obniżyły się jego umiejętności strzeleckie (czyli ma -1 do BS)... Postać wyeliminowana z aktualnej gry nie jest jednoznacznie uznana za straconą - po zakończeniu scenariusza wykonuje się szereg testów, określających, co się z nią stało. Trzeba naprawdę mieć pecha, żeby stracić postać na zawsze. Na ratunek orkom, którzy ponieśli uszczerbek na zdrowiu przychodzi z Mektown Konował, którego umiejętności pozwalają na ocalenie wojownika nawet w przypadku uznanym przez tradycyjną medycynę za beznadziejny. Dokonania orkowych medyków czasem przypominają osiągnięcia legendarnej medycyny radzieckiej, w rezultacie czego w bandzie mogą pojawić się typy z mechanicznymi nogami i rękami (z takiej piąchy to jest dopiero walnięcie), mające stalowe szczęki, cybernetyczne wszczepy do mózgu (choć czasem Doc zamiast lobochupa może zapakować w orkową czaszkę squiga) bądź klatkę piersiową pokrytą na stałe pancerzem ściągniętym z pobliskiego złomowiska. Wiadome jest, że im lepsza broń, tym większa siła bandy. Zasadę tę starają się wprowadzić w życie specjalizujący się w modyfikowaniu broni orkowi mechanicy (za odpowiednią zapłatą, oczywiście). Dzięki temu może się zdarzyć, że wzrosnie siła broni lub też będzie się rzadziej zacinąć. Może się zdarzyć też coś wręcz przeciwnego... Ale za każdym razem odwiedziny u Doca i Mekboya budzą emocje i potrafią podnieść poziom adrenaliny gracza. Gorkamorkę wydano w 1997 roku, w swoim czasie sporo o niej szumiano w White Dwarfach, rzucono kilka artykułów z rozwinięciami zasad, opublikowano dodatek o mutantach „Digganob”. I tyle... Z punktu widzenia skomplikowania rozgrywki jest to system prosty, jednak niosący ze sobą wiele możliwości. Mam nadzieję, że tym artykułem uda się zachęcić do rozgrywki nowych graczy. Jeśli tak się stanie (piszcie do redakcji Portalu), wtedy pojawi się szansa, aby na jego łamach pojawił się stały dział związany z tą grą, opisujący rozwinięcia zasad, reguły alternatywne oraz nowe scenariusze.



Warhammer

Vasyła

Vasyl d'Yah

„Smok zaiste plugawym potworem jest i wszelkiemu plugastwu latającemu przewodzi, prym mając nad wyvernami i bazyliškami, nad gryfami kaprawymi i inszemi latawcami.”

Z bajan dziada Darmozjada, przez pisarczyka we wsi Kobruz spisanych



Jeśli stoczy się już kilka bitew w Warhammera, a na dodatek w tych bitwach pojawią się istoty latające, pojawia się pewne wrażenie niedosytu. Bo cóż taka istota latająca ma do wyboru? Albo kilkudziesięciocalowe skoki po polu bitwy albo start gdzieś hen w przestworza, skąd nie zawsze jest możliwość powrotu... A takie uproszczenie zasad sprawia, że możliwości istot latających są stosunkowo ubogie i wcale nie oznacza, że reguły te są jednoznaczne, logiczne i spójne. Dlaczego np. smok musi lądować? Bo nie ma figurki latającego smoka? Czemu istota szarżująca z przestworzy spada jak kamień i można przed nią bez problemu uciec? Chociaż logika podpowiada, że gryf nie porusza się lotem nurkowym, a szarżując z hajflaja powinien z dużej wysokości mieć jeszcze większą swobodę manewru i możliwość dopadnięcia uciekającego przed nim oddziału...

Proponowane alternatywne zasady poruszania się istot latających nie są łatwe, czasem wręcz stawiają na głowie reguły do tej pory obowiązujące, ale moim zdaniem wzbogacają możliwości bitewne wszystkiego, co lata i poszerzają zakres zagrywek strategicznych na polu bitwy. W ogólnym rozumieniu pod określeniem „istota latająca” kryją się wszystkie istoty posiadające skrzydła i obdarzone umiejętnością lotu (fly) wymienione w bestiariuszu Warhammera i podręcznikach armijnych. Zalicza się do nich: chimere, bazyliška, smoka, wielkiego orła, gryfa, gnilca (carrion), harpie, hipogryfa, lammasu, mantykore, pegaza, wielkiego byka (Great Taurus), wyverna, demona większego Khorne'a i Tzeentcha, księcia demonów, skrzydlaty koszmar (Winged Nightmare), sokoła bojowego, terradona, ponadto latający dysk Tzeentcha, żyrokopter oraz stado nietoperzy. Postacie, które nabyły umiejętność unoszenia się w powietrzu dzięki przedmiotom magicznym lub innym sposobem są traktowane jako wyjątki i będą opisane oddzielnie. W opisie zasad pominięto oczywistą możliwość poruszania się istot latających pieszo po ziemi.

SPOSOBY LOTU

Istota latająca może poruszać się w następujący sposób:

- w fazie ruchu rozpocząć lot z ziemi i zakończyć go unosząc się w powietrzu,
- będąc w powietrzu w fazie ruchu wylądować na ziemi,

- zmienić pułap lotu,
- rozpocząć lot z ziemi i zakończyć go na ziemi.

PUŁAPY LOTU

Występują cztery pułapy lotu:

- lot nad ziemią,
- lot normalny (pułap niski),
- lot wysoki (pułap średni),
- lot w przestworzach (pułap wysoki) - odpowiednik high fly

Aby w jednoznaczny sposób opisać alternatywne zasady lotu należy wprowadzić kilka pojęć systematycznych. Po pierwsze zamiast dotychczasowego zasięgu lotu wynoszącego 24 cale obowiązuje określenie „punkty lotu” PL, jakie posiada każda istota latająca, możliwe do wykorzystania w ciągu jednej fazy ruchu. Nie należy utożsamiać PL z calem, jednakowoż bardzo często PL będą przeliczane na jednostkę odległości.

Kolejnym pojęciem jest „punkt położenia”, który służy do przedstawienia aktualnego położenia istoty latającej na polu bitwy. Punktem położenia PP nazywa się rzut pionowy na powierzchnię stołu miejsca w powietrzu, w którym znajduje się istota latająca. Za punkt położenia uważa się środek podstawki istoty latającej.

Ilość zużytych PL w odniesieniu do poszczególnych rodzajów lotu:

- wzniesienie się do lotu nad ziemią nie wymaga wydawania PL,
- lądowanie z lotu nad ziemią nie wymaga wydawania PL,
- start z gruntu, lot nad ziemią i lądowanie (czyli lot wg dotychczasowych zasad)
- 24 PL pozwalają na pokonanie w ten sposób do 24 cali odległości,

- start z gruntu i kontynuacja lotu nad ziemią bez lądowania - maksymalnie do 24 cali zasięgu,
- zmiana pułapu lotu pomiędzy lotem nad ziemią a poziomami niskim, średnim i wysokim (niezależnie od kierunku, w górę i w dół) wymaga wydania 8 PL.

Istota latająca znajdująca się na pułapie wysokim (odpowiednik high fly) może bezpośrednio wylądować na ziemi wyłącznie dokładnie w punkcie położenia PP. Postacie, które zdobyły umiejętność latania dzięki cechom magicznym, latający dysk Tzeentcha oraz żyrokoptyer mogą wykonywać wyłącznie lot nad ziemią. Stado nietoperzy ma 8 PL i nie może zajmować pułapów średniego i wysokiego.

8 PL wydawane na zmianę pułapu lotu jest wartością umowną i nie oznacza to, że różnice wysokości między poszczególnymi pułapami lotu wynoszą 8 cali. Przykładowo start z ziemi i przejście do lotu wysokiego wymaga wydania 16 PL (0 PL start z ziemi + 8 PL pułap niski + 8 PL pułap wysoki) zaś wykorzystanie pozostałych 8 PL umożliwi jeszcze przesunięcie istoty latającej o 8 cali w płaszczyźnie stołu licząc od miejsca startu. Punkt lotu PI jest przeliczany na odległość 1 cala, obrazując przesunięcie istoty latającej w płaszczyźnie poziomej na powierzchni stołu.

Pozostaje jeszcze do rozwiązania problem przedstawienia aktualnego położenia istoty latającej w powietrzu. Kiedy gracze będą mieli do czynienia np. z drewnianymi elfami dosiadającymi sokołów bojowych, sytuacja jest prosta - te figurki JUŻ latają i można je postawić w punkcie położenia PP. Wystarczy tylko położyć obok nich żeton opisujący aktualny pułap lotu. Gorzej, gdy trzeba sobie w jakiś sposób poradzić sobie z latającym smokiem, a zdolności modelarskich i materiałów do konwersji jakoś nie ma. Najprostszym z rozwiązań pozostają szablony, służące do oznaczania PP na powierzchni stołu oraz uzupełniające je żetony wskazujące na pułap lotu. Z praktycznych względów najlepiej, aby szablon miał rozmiary podstawki istoty latającej, którą reprezentuje oraz posiadał krawędź frontową. Przykłady szablonów i żetonów zamieszczono poniżej.

ATAK PRZECIWKO CELOM NAZIEMNYM

Istota latająca znajdująca się w powietrzu deklaruje rodzaj ataku przeprowadzony przeciwko dowolnemu celowi naziemnemu, wydając odpowiednią ilość PL na dotarcie do niego. Istota latająca lądująca na ziemi może być przystawiona do dowolnej krawędzi zaatakowanego oddziału, zgodnie z kierunkiem ataku (oznacza to, że jeśli kierunek lotu był od frontu oddziału, to nie można figurki istoty latającej ustawić na ziemi z boku lub z tyłu oddziału). Istota latająca atakująca oddział pozostająca w powietrzu w locie nad zie-

mią może być przystawiona do dowolnej krawędzi zaatakowanego oddziału lub umieszczona nad nim. Zaatakowany cel może zadeklarować ucieczkę wg zasad ogólnych i może być ścigany przez istotę latającą na dystans równy ilości PL, jaka została po doleceniu do celu powiększonej o K6.

Przykładowo: odległość między PP gryfa znajdującego się na pułapie średnim a oddziałem wynosi 7 cali. Gryf wydaje 16 PL na przejście do lotu nad ziemią oraz 7 cali na dolecenie do oddziału. Oddział ucieka o 2K6 cali, osiągając wynik 9. Gryf leci zatem jeszcze o pozostały 1 cal i dodatkowo 5 cali z rzutu K6. Regimentowi zatem udało się uciec, mając 3 cale przewagi dystansu nad gryfem. Atakując jakkolwiek cel na ziemi istota latająca może wybrać jeden z rodzajów ataku odanych poniżej.

RODZAJE ATAKÓW WYKONYWANYCH PRZEZ ISTOTY LATAJĄCE

Jnoszące się w powietrzu istoty latające mają możliwość wykonywania następujących ataków:

- lot koszący - potwór, który wzbudza strach lub terror musi lecieć nad ziemią, wszystkie oddziały, nad którymi przelatuje muszą wykonać niezwłocznie test paniki wg własnego Ld. Testy są wykonywane dla zagrożonych oddziałów za każdym razem, kiedy potwór wykonuje ten rodzaj ataku, niezależnie od tego, czy jednostka wykonała już wcześniej test terroru; w przypadku nieudanego testu regiment ucieka możliwie jak najdalej od linii lotu potwora; istoty odporne na zjawiska psychologiczne nie rzucają żadnych testów,

- zianie ogniem - wykonywane w fazie strzeleckiej tylko z lotu nad ziemią i z lotu na pułapie niskim, zamiast dotychczasowego szablonu kropkowego stosuje się szablon kołowy o średnicy 3 cali, którego środek układa się w zasięgu do 12 cali od punktu położenia PP,

- atak ogonem - smoki, wyverny i bazyliuszki mogą wykonać atak ogonem; potwór musi znajdować się w locie nad ziemią; podczas przelotu nad oddziałem potwór zadaje mu D6 trafień z siłą równą swojemu T; rzuty ochronne wykonuje się normalnie; atak ogonem można wykonać w jednej turze tylko przeciw jednemu oddziałowi; nie można atakować w ten sposób postaci pojedynczych, niezależnie od tego, czy poruszają się pieszo, na wierzchowcach czy na potworach; trafienia w maszyny wojenne są rozdzielane tak jak przy ostrzale. Postać w oddziale może zostać trafiona ogonem dopiero wtedy, gdy ilość trafień będzie równa ilości figurek w tym oddziale,

- atak paszczą - potwór musi znajdować się w locie nad ziemią; ten rodzaj ataku można przeprowadzać tylko przeciw charakterom, nawet znajdującym się w oddziale i nie



obowiązuje ich wtedy zasada „Look Out Sir”. Postać, nad którą przelatuje atakujący potwór musi wyrzucić na K6 mniej niż jej Inicjatywa (w przypadku istot o I równej lub większej od sześciu wyrzucenie 6 zawsze jest traktowane jako test nieudany). Jeśli wynik rzutu był niepomyślny, wtedy ofiara zostaje złapana w paszczę potwora i otrzymuje D4 trafienia z siłą równą sile potwora, bez żadnych rzutów ochronnych (nawet special save). O ile postać nie zginęła zmiądzona, zostaje rzucona na pole bitwy w miejscu zakończenia ruchu potwora, dostając dodatkowe trafienie z siłą 4 na skutek upadku (dozwolony tylko specjalny rzut ochronny).

- unoszenie się nad oddziałem i prowadzenie walki wręcz według zasad ogólnych, przeciwnik stosuje modyfikator -1 do trafienia,

- lądowanie na ziemi i prowadzenie walki wręcz według zasad ogólnych, nadal obowiązuje zasada odrzucenia (driven off).

ATAK Z ZIEMI PRZECIWIW ISTOTOM LATAJĄCYM

Przeciwko istotom w powietrzu można wykonać z ziemi następujące rodzaje ataków:

- w locie nad ziemią - atak bronią drzewcową (piki, halabardy, włócznie), bronią strzelecką i czarami,

- w locie na pułapie niskim - atak bronią strzelecką i czarami,

- w locie na pułapie średnim - atak tylko czarami,

- w locie na pułapie wysokim - nie ma możliwości ataku z ziemi.

Atak w istotę latającą unoszącą się nad oddziałem może być wykonany dowolną bronią ręczną we właściwej fazie walki wręcz, stosuje się modyfikator -1 do trafienia. Atak z ziemi bronią drzewcową może być wykonany w fazie przeciwnika, kiedy potwór znajduje się nad ziemią i przelatuje nad oddziałem, wykonując lot koszący lub atak ogonem - jeśli oddział nie uciekł (przy teście związanym z lotem koszącym), wtedy można przeprowadzić przeciwko istocie latającej tyle ataków, ile figurek znajduje się w pasie o szerokości 2 cali pod torem lotu potwora; stosuje się modyfikator -1 do trafienia.

Podczas ostrzału celu lecącego nad ziemią i na pułapie niskim stosuje się modyfikator -1 do trafienia (za szybkość poruszającego się celu).

Atak z broni strzeleckiej można wykonać we własnej fazie strzeleckiej oraz w fazie przeciwnika jako obronę przed lotem koszącym lub atakiem ogonem. Ostrzału ochronnego nie można wykonać wtedy, kiedy lot potwora został wykonany z odległości mniejszej niż 12 PL. Jeśli ilość trafień (nie obrażeń!) była większa, niż suma rzutu K6 + własnego Ld potwora, wtedy zostaje on zmuszony do odwrotu i natychmiast odlatuje na odległość 3K6 cali od zaatakowanego oddziału i jednocześnie musi zająć wyższy pułap. Oczywiście również sprawdza się, ile obrażeń otrzymał potwór w wyniku ostrzału. Podobny test wykonuje, kiedy regiment we własnej fazie strzeleckiej ostrzela istotę latającą znajdującą się w powietrzu - wtedy jest ona przepędzona o 3K6 w kierunku od strzelającego oddziału i jednocześnie musi zająć wyższy pułap. Regiment nie może wykonywać ostrzału ochronnego przeciwko istocie latającej unoszącej się nad tym oddziałem. Podczas ostrzału oddziału i istoty latającej

unoszącej się nad tym oddziałem wykonywanego przez inny regiment trafienia są rozdzielane losowo między poszczególne cele (np. 1-3 w regiment, 4-6 w istotę latającą).

Dystans działania czarów o określonym zasięgu rzuconych z ziemi jest zmniejszany umownie o 8 cali za każdą pułapów między miejscem, gdzie znajduje się latający cel.

WALKA W POWIETRZU

W związku z faktem dokładniejszego opisanego położenia istoty latającej w powietrzu będą obowiązywać zmodyfikowane zasady prowadzenia walki „wręcz”. Obowiązują ogólne zasady walki wręcz, natomiast zmienione są reguły jej rozpoczynania. Aby mogło dojść do walki wręcz w powietrzu, musi być zadeklarowana szarża, na wykonanie której musi wystarczyć 24 PL. Odległość między przeciwnikami jest mierzona poprzez pułapy lotu oraz odstęp między wzajemnymi punktami położenia PP na powierzchni stołu. Przypominam, że dystans między pułapami jest umowny, wynosi 8 PL i nie jest wymiarem liniowym, więc podany sposób oznaczania odległości między przeciwnikami jest oczywiście uproszczony, ale wykluczy karkołomne wyznaczanie rzeczywistej odległości przy pomocy zależności trygonometrycznych. Jeżeli okaże się, że szarża jest nieudana i zabrakło PL, wtedy gracz szarżujący wykonuje ruch jedynie pomiędzy pułapami lotu nie przesuując się w poziomie i tracąc pozostałą liczbę punktów lotu PL. Do wykonania szarży wymagane jest znajdowanie się przeciwnika w polu widzenia (na płaszczyźnie stołu), które dla istot latających jest większe i wynosi 180°.

Przeciwnicy unoszący się w powietrzu mogą wzajemnie się ostrzeliwać z broni strzeleckiej oraz rzucać na siebie czary. Zasięgi (strzału i rzucanego czaru) są zmniejszane umownie o 8 cali za każdą różnicę pułapów. Przed rzuconiem czaru lub oddaniem strzału należy wykonać test według własnego Ld, aby sprawdzić, czy jeździec jest w stanie wykonać zamierzoną czynność i jednocześnie kontrolować potwora. Dla istot nieposłusznych (bound monster) test wykonuje się na 3K6. Dosiadający potworów mogą strzelać do celów naziemnych znajdując się nad ziemią, na pułapie niskim oraz średnim (za każdy pułap zasięg broni oraz czaru zmniejsza się umownie o 8 cali). Z pułapu wysokiego nie można rzucać czarów ani strzelać do celów naziemnych (niezależnie od zasięgu czaru oraz posiadanej broni).

Podczas strzelania w locie stosuje się dodatkowy modyfikator -2 do trafienia jeśli strzela się w inną istotę latającą, zaś w cel naziemny modyfikator -1.

UPADKI NA POWIERZCHNIĘ GRUNTU

Może się zdarzyć, że w locie zostanie zastrzelona lub zabita czarami istota latająca. Ścierwo potwora spada o 2K6 cali od punktu położenia PP potwora w kierunku wyznaczonym kością rozrzutu (Scatter Dice). Wszystkie modele, które znalazły się pod szablonem muszą wyrzucić mniej niż ich inicjatywa (6 zawsze oznacza trafienie), w przeciwnym razie dostają trafienie z siłą równą T istoty latającej, zaś każde z zadanych w ten sposób obrażeń to K3 obrażeń. Umowne szablon zestrzelonych potworów podano na rysunku. Szablon układa się na linii upadku istoty latającej łbem (lub dziobem) zgodnie z kierunkiem upadku. Jeśli istoty latającej dosiadała postać, wtedy:

- przy upadku z lotu nad ziemią dostaje D2 obrażenia,
- przy upadku z pułapu niskiego dostaje D4 obrażenia (tylko special save),
- przy upadku z poziomu średniego jeździec dostaje D6 obrażeń (tylko special save),
- przy upadku z poziomu wysokiego jeździec ginie na miejscu.

W związku z modyfikacją zasad lotu zmienia się działanie niektórych przedmiotów magicznych.

Sky Arrow of Naloer - podczas strzału do celu nad ziemią i na pułapie niskim stosuje się modyfikator +2 do trafienia, na pułapie średnim i wysokim modyfikator +1.

Talisman of Ravensdark - nie działa, jeśli istota latająca znajduje się na ziemi i wykonywała atak z powierzchni gruntu.

Storm Banner - istoty latające znajdujące się w locie nad ziemią natychmiast lądują w punkcie położenia PP, z pułapu niskiego lądują K6 od PP w kierunku wyznaczonym kością rozrzutu, z pułapu średniego 2K6 od PP, z pułapu wysokiego 3K6 od PP.

The Orb of Thunder - dotyczy tylko istot znajdujących się na pułapie średnim i wysokim. Istoty latające będące w locie nad ziemią lub na pułapie niskim mogą się poruszać normalnie, ale nie mogą wchodzić na pułap średni i wysoki.

Wyjaśnienia do działania niektórych czarów:

Mork Wants Ya - nie określa się pułapu, na którym znajduje się ofiara czaru.

Coruscation of Finreir - używający go gracz musi określić, na jakim początkowym pułapie umieszcza model objęty działaniem czaru. Może poruszać się na odległość 24 cali, jak podano w opisie czaru, ale tylko na poziomie tego pułapu. Aby zmienić pułap (w górę lub w dół), musi w fazie magii wydać jedną kartę Power na każdy poziom. Pułap może zmienić również we własnej fazie ruchu (o ile ma wtedy na ręku zachowane karty Mocy z poprzedniej fazy magii). Po rozproszeniu czaru postać spadając na ziemię z lotu nad ziemią dostaje pojedyncze trafienie z siłą równą jego T, z pułapu niskiego otrzymuje dwa trafienia, ze średniego trzy, zaś z wysokiego cztery trafienia bez żadnych rzutów ochronnych z pancerza (dozwolony tylko special save).

The Tempest - dotyczy wszystkich istot znajdujących się w powietrzu, niezależnie od pułapu. Istota latająca znajdująca się nad oddziałem zostaje ustawiona na ziemi przy jego dowolnej krawędzi.

Witch Flight - postać objęta działaniem czaru nie musi lądować, ale może poruszać się tylko w locie nad ziemią (nie może zmieniać pułapów). Za utrzymanie lotu na każdej kolejną turę musi wydać kartę Mocy. Czar może być rozpraszany przez przeciwnika, po jego udanym rozproszeniu postać spadając na ziemię dostaje pojedyncze trafienie z siłą równą jego T, bez żadnych rzutów ochronnych z pancerza (dozwolony tylko special save).

Pillar of Putrefaction - używający go gracz musi określić, na jakim początkowym pułapie umieszcza model objęty działaniem czaru. Aby zmienić pułap (w górę lub w dół), musi w fazie magii wydać jedną kartę Power na każdy poziom. Po rozproszeniu czaru postać spadając na ziemię z lotu nad ziemią dostaje pojedyncze trafienie z siłą równą jego T, z pułapu niskiego otrzymuje dwa trafienia, ze średniego trzy, zaś z wysokiego cztery trafienia bez żadnych rzutów ochronnych z pancerza (dozwolony tylko special save).

dokończenie wywiadu ze str. 104

T. P.: Armia Dogs of Wars nie jest zbyt popularna w stosunku do pozostałych armii. Chcę jednak, aby każdy mógł wykorzystywać figurki, które posiada.

T. K.: Powiedz mi o planach dla najpopularniejszej w Polsce armii: krasnoludów. Czy Zabójcy Trolli będą mogli przyjąć formację skirmish? Czy w armii krasnoludów pojawią się jednostki, które będą mogły się poruszać szybciej? Czy zrezygnujecie z run?

T. P.: Formacja skirmish reprezentuje specjalny trening jaki przechodzą oddziały, głównie zwiadowców. Takiego treningu Zabójcy Trolli nie przechodzą, nie będą więc mogli przyjąć tej formacji. Co się tyczy szybko poruszających się oddziałów to krasnoludy nie lubią jeździć na czymkolwiek. Będę jednak chciał, aby w liście armii znalazł się potężny Parowy Walec. Runy pozostaną, ponieważ są jedną z najbardziej unikalnych rzeczy w armii krasnoludów.

T. K.: Jaka jest Twoja ulubiona armia Warhammera?

T. P.: Najbardziej lubię Wysokie Elfy. Zaczęłem nimi grać gdy miałem 12 lat. Zawsze najbardziej odpowiadała mi idea armii łamiwej, ale szybkiej i doświadczonej.

T. K.: Na zakończenie jeszcze kilka pytań o GW. Jakie są plany Firmy na przyszłość?

T. P.: Zawsze będziemy tworzyli nowe gry, mimo to Warhammer i Wh40k zawsze będą dostępne dla graczy. Koledzy, odpowiedzialni za Wh40k mają w planach stworzenie gry, w której zamiast oddziałów grać będzie się 54mm pojedynczymi figurkami.

T. K.: Czy zamierzacie nadal produkować plastikowe regimenty?

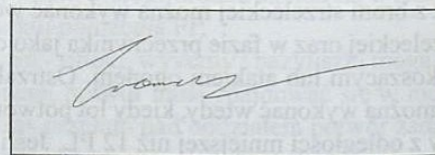
T. P.: Tak, chcemy, wydać przynajmniej po jednym pudełku dla każdej armii!

T. K.: Czy mógłbyś zdradzić dla czytelników Portalu jakiś sekret dotyczący nowej edycji Warhammera?

T. P.: Bohaterowie krasnoludów będą mogli do boju ruszyć na tarczach niesionych przez ich ochroniarzy.

T. K.: Bardzo dziękuję, że zechciałeś odpowiedzieć na te kilka pytań.

T. P.: Dzięki. Mam nadzieję, że jeszcze kiedyś Was odwiedzę.




Sztuka jest Sztuka



Michał Oracz
Ignacy Trzewiczek

Dzisiejszym tematem Sztuki będą triki psychologiczne stosowane przez MG. Opowiemy o tym, jak zyskać sympatię graczy, jak oszukiwać i kłamać w żywe oczy...

Na rozgrzewkę opowiemy o sztuczce polegającej na tym, że MG przechodzi z opisywania świata wprost do pokoju i z Mistrza Gry zmienia się w kumpla graczy. Gdy bohaterowie wejdą do karczmy i zobaczą potężne kolumny oplecione złotymi wężami i rozdziawią ze zdziwienia twarze, MG oczywistym głosem stwierdzi: *to normalne, spoko, nie macie się co dziwić. Lecimy dalej...* I dalej będzie kontynuował przygodę. Takie zachowanie można stosować w obie strony - równie dobrze możesz wmówić graczom, że w krainie, w której się znajdują czarnoskóry oberżysta jest niezwykłością. Jak? Robisz to **brzmieniem głosu**. Tak, by gracz wiedzieli, że to ty, MG, zwracasz uwagę na jakiś element. Twój głos zwalnia, cichnie, by w końcu z dramaturgią opisać coś, co ma przykuć ich uwagę. Ten trik stosujemy w przypadkach, gdy gracze nie zdziwiliby się wysłuchując po prostu rzeczowego opisu. Jeżeli masz problemy z dramatycznymi momentami swoich sesji, jeżeli przy opisie kulminacyjnych scen, np. gdy twój „straszny potwór” po raz pierwszy ukazuje się w pełnej okazałości graczem parszając śmiechem, możesz pomóc sobie dramaturgią głosu. Pomagasz im w ten sposób wczuć się w sytuację i dobrze odegrać daną scenę. Przypomnij sobie sesję, podczas której opisując jakąś niesamowitą scenę miałeś sztywny i suchy głos. Jak wtedy zareagowali gracze? Wielu MG maruje w ten sposób dobre pomysły.

Ale i suchy, beznamiętny głos może pomóc nam w prowadzeniu. Oto sytuacja, gdy jakiś upierdliwy gracz spowalnia ci grę, musi jeszcze zajrzeć tu, musi jeszcze zajrzeć tam, przeszukać bibliotekę, otworzyć szafkę, biurko... Możesz zniechęcić go głosem, jakby znudzonym, zniechęconym, powiedz: *...zwyczajny pokój sypialny, no co tam może być...? Nie wiem, no pomyśl sam, co może być w takim pokoiku...*

A teraz będzie o tym, jak stać się **dobrym kumplem graczy**. Pokażcie im, że nie jesteście wszystkowiedzący - jeden z Twoich graczy jest studentem geologii? Zapytaj go podczas sesji o jakiś szczegół - facet będzie szczęśliwy, ale co najważniejsze - przestanie się czepiać - będzie wiedział, że Ty wiesz, że nie jesteś nieomylny i wszystkowiedzący - dzięki temu gracz przestanie łąpać Cię za słówka, przestanie czepiać się szczegółów - zdobędziesz „Magiczną Dobrą Wole Graczy” - a to klucz do sukcesu. Mistrz Gry, który potrafi przyznać się do błędu, udowodni, że ceni logikę rozgrywki, nad głupi upór - wtedy wszelkie nadnaturalne wydarzenia będą naprawdę nadnaturalne (a nie będą głupim wytłumaczeniem pomyłki MG). Zdobędziesz zaufanie i szacunek graczy.

Dobra wola graczy - no właśnie. Czasami bywa tak, że któryś z graczy wyraźnie pozuje na obrażonego i zdaje się w ogóle nie mieć ochoty na grę. Gracz jest obrażony - ale to jego postać zachowuje się jak baba w... zaczepia wszystkich, szuka zwady... Co wtedy? Gdybyś jako MG nasłał na niego straż miejską, to gracz się zaciętrzewi i zaczniesz zachowywać się jeszcze gorzej. Zrób coś innego - wyjdź z gry - i walnij graczowi prosto z mostu „*Chłopie, masz ochotę do gry, czy nie - jak nie to idź do domu i nie psuj innym sesji, bo chcą się bawić!*” - to zadziała, gracz będzie zaskoczony, że zareagowałeś tak ostro, i albo się uspokoi i poprawi grę, albo pójdzie do domu... ale to już nie nasz problem, prawda?

Jeszcze jeden trik - **jak zdobyć sympatię graczy** (czyli uniknąć kłótni, waśni i pyskówek) nawet w sytuacjach ekstremalnych - morduj, torturuj, wyrwij palce, łam barki, bez litości opisuj ból, strach, przerażenie i nagle zapytaj gracza: *Chcesz jeszcze herbaty? ...czujesz to?* Jako MG jesteś wrednym typem, jako człowiek jesteś miłym, serdecznym kumplem, z którym aż nie chce się kłócić. Gotowym podać cukierniczkę, pójść do kuchni po cytrynę, czy podać komuś długopis - nasz miły, ukochany Krzyś, który ma po prostu wredną fuchę...

Kolejne triki będą poświęcone temu **jak oszukiwać graczy**. Zaczniemy zatem od...

Rzecz opisywana już, jednak gwoli przypomnienia przytoczymy ją ponownie - kamyki. Podczas sesji nie korzystasz z kości lecz z kamyków - rzucasz nimi na oczach graczy i uważnie studiujesz ich układ. Gracze będą się wnikliwie przyglądać, będą starali się zrozumieć, co znaczą poszczególne układy - a że nie znaczą nic... wiemy o tym tylko my. Udawaj, że się zastanawiasz, że przypominasz sobie, co w danym miejscu jest, że np. analizujesz zachowanie graczy - będą pewni, że coś się święci. W zasadzie nie święci się nic, ale pooszukiwać można, czyż nie?

A teraz inaczej - gdy gracze wyjdą poza ramy scenariusza i wejdą do lokacji, której nie masz przygotowanej - nie trać fasonu! - mimo że improwizujesz, ze spokojem zaglądaj do notatek, doczytaj coś z zeszytu - spraw wrażenie, że wszystko jest pod całkowitą kontrolą i scenariusz toczy się właściwym torem. Grunt to dobra mina!

Zresztą oszukiwać można również zwykłymi kośćmi. Gdy gracz zadeklaruje, że szuka tajemnego przejścia, ty, wiedząc, że żadnego tajemnego przejścia tam nie ma, każesz mu wykonać test. Gdy test się uda - odpowiadasz, że nic nie znalazł. Gdy test się nie powiedzie - z kamienną twarzą odpowiesz - *nie znalazłeś nic podejrzanego*. Gracz, znając wynik rzutu, do samego końca nie będzie pewien, czy coś tam

było, czy jednak nie. Zresztą, można i tak: gracz wykona test i zda go. A ty pytasz - *A na ile zdalesz? Na 20%*. - odpowie gracz. Ty chwilę się zastanawiasz, w końcu mówisz: *Na 20%, nie, nic nie znajdujesz...*

Jeśli już jesteśmy przy testach - czasami należy przeprowadzić test, tak, by gracze o nim nie wiedzieli (np. gdy jedzą zatruty posiłek) - wtedy wykonujesz test wcześniej, kilka minut przed kolacją każesz graczom rzucić kośćmi i wynik sobie notujesz. Gdy dojdzie do kolacji, ty będziesz miał uczciwe wyniki rzutów, a gracze nie będą mieli zielonego pojęcia, że właśnie zdecydował się ich los.

A wracając do oszukiwania. Wyobraźcie sobie taką scenkę. Gracze mają wykraść skarb, który ukryty jest w trudno dostępnej grocie. Spuszczają tam na linie drużynowego złodzieja. MG każe zatkać reszcie drużyny uszy i mówi złodziejowi, że skarbu nie ma. Reszta drużyny po chwili pyta złodzieja: *I co?* A złodziej: *I nic, nic tam nie ma, wracamy...* Hmm, czy współgracze mu uwierzą? Nie jestem pewien...

A teraz: Jak zaniepokoić?

Otwieram drzwi. Ot, prosta deklaracja gracza. Wystarczy, że spojrzysz w notatki, następnie na gracza i spokojnie zapytasz: *Tak po prostu? W tym momencie gracz zacznie: No nie, tzn., a one są jakieś podejrzane? No bo ich nie opisałeś dokładnie, patrzę wpieryw, czy nie ma...*

Albo inaczej, spoglądasz w notatki, podnosisz wzrok na innych graczy i spokojnie pytasz: *A wy gdzie jesteście, też z nim wchodzić?* Nie wejdą. Jeszcze zadeklarują, że stoją daleko od drzwi - to pewne.

Wszystko opiera się na łapaniu graczy za słówka - na tym, by udać, że przywiązuje się wagę do szczegółów - wtedy gracze będą przekonani, że te szczegóły mają znaczenie: wystarczy, że zapytasz gracza, którą ręką łapie za kłamekę...

A teraz będzie o zatykaniu uszu. Czasami jest tak, że musisz przekazać jakieś informacje tylko jednemu graczowi - wtedy piszesz mu wiadomość na kartce, wychodzisz z nim z pokoju lub każesz wszystkim innym graczom zatkać uszy. Sztuczkę można wykorzystać w sposób dość perfidny - wystarczy kazać wszystkim graczom zatkać uszy, a temu jednemu przekazywać zupełnie nieważne informacje. Gdy

reszta drużyny odetka uszy będzie czekała na to, aż jeden z nich powie im, że coś dostrzegł, usłyszał, wyczuł... A on milczy. No bo nic wyjątkowego nie usłyszał. Lecz o tym współgracze nie wiedzą, będą go podejrzewali o to, że knuje i gra na własną rękę. W taki sposób łatwo skłócić graczy, a przynajmniej zasiać wśród nich ziarno niezgody.

Rzecz o twardzielach, czyli jak prowadzić, by gracze się bali. By bali się Ciebie. By bali się świata, który tworzysz. Po pierwsze nie uśmiechasz się. Nie opowiadasz dowcipów. Od momentu, w którym zaczynacie grać - zaczynasz być twardym sukinsynem, którego jedynym celem jest wyróżnić drużynę. To nie jest cel Mistrza Gry - tak, masz rację. Ale oni o tym nie muszą wiedzieć. Mają być przekonani, że właśnie odbiła Ci szajba i masz zamiar ich wszystkich pozabijać. Pokłóć się przed sesją z jednym z graczy - o drobnostkę np.:

- Przyniosłeś mi moją książkę?
- Sorry, zapomniałem.
- Tomek, ile razy cię prosiłem, żebyś mi ją oddał?
- No dobra, zapomniałem, zdarza się.
- Nie zdarza się, tylko to mnie zaczyna wkurzać...

Pokłóć się z nim. Szalone? Jestem szalony - dobry MG jest szalony - robi wszystko, by przedstawienie się udało. A twardzielom przedstawienia zawsze się udają. Czy gracze już patrzą na Ciebie krzywo? Widzą, że dziś nie jesteś w humorze? To świetnie. Odezwij się teraz nieco po chamsku („*Gaście światło i się zamknijcie, zaczynamy, mamy mało czasu*”). Zaczynasz ich wkurzać. To pewne. Co dzięki temu uzyskujesz? Stworzysz grupę. Gracze skupią się razem - denerwujesz ich i to ich połączy. To trik, którego nauczył mnie mój wuefista jeszcze w liceum - jako pierwszoklasiści przyszliśmy na pierwsze zajęcia, a on nas opieprzył, że mamy różne spodenki i brudne tenisówki. Kazał nam robić „ileś tam” okrążeń stadionu. Na kolejnych zajęciach znowu coś było nie tak, znowu biegaliśmy wokół stadionu... i tak kilka razy. Nienawidziliśmy faceta. Staliśmy się paczką - ludzi połączonych celem - zrobić na złość wuefście. Dopiero pod koniec liceum przyznał się, że robił to specjalnie i że robił to z każdą nową klasą, - tworzył grupę. Spójną. Mającą wroga. Wykorzystajcie tę wiedzę. Zróbcie z graczy paczkę przyjaciół, których jedynym celem jest zrobić Ci na złość, rozwiązać wszystkie zagadki, pokonać wszystkich przeciwników i przeżyć.

Ale na tym nie koniec. Bądź złośliwy. Ktoś chce pożyczyc długopis - nie pożyczaj. Ktoś prosi, żebyś powtórzył, bo nie dosłyszał ostatniego zdania - nie powtarzaj - spójrz na niego krzywo i ze spokojem kontynuuj. A gdy dojdzie do pierwszego starcia pokaż im, że jesteś cholernie wredny. Wykorzystaj wszystkie błędy graczy, nie stosuj stop-klatki, łap graczy za słowa i wykorzystuj ich przypadkowe deklaracje. Który z graczy jest niezdecydowany? Zaatakuj go masą przeciwników, przewróć, kopnij w zębra, uderz pięścią w łuk brwiowy, niech krew poleje się obficie, niech bohater padnie na kolana, kopnij go w twarz, i zatocz koło krzywą szablą - a potem pozwól w ostatniej chwili uratować bohatera jednemu ze współgraczy - niech w ostatniej chwili przeszkodzi orkowi. Spójrz wściekłym wzrokiem na tego gracza i zniszcz go. Huragan ciosów zmiecie go, przewróci, niech gracz widzi w Twoich oczach rządzącego mordem, niech będzie przekonany, że Ci odbiło i masz zamiar wyróżnić całą drużynę. Atakuj jak furiat, niech lawina ciosów za-

Do prowadzenia typowych „jednostrzałówek” może się przydać taki patent: Niech MG przydzieli (wylosuje) każdemu graczowi jakąś liczbę np. z zakresu 1-20 i przed każdym z nich położy kostkę z „ustawioną” tą liczbą. Za każdym razem, gdy gracz / postać coś schrząni, będą do niej strzelać lub zdarzy się coś, co normalnie wymaga testu obniża się liczbę na kostce o jeden - gdy dojdzie do zera... cóż wszyscy kiedyś umrzemy.

Pomysł jest dość prosty i całkiem skuteczny, sprawdza się przy Wietnamie, Alienie i innych takich. Słabsze, mniej doświadczone postacie dostają np. k4, k6 punktów, a weterani k12 czy k20. Dzięki temu gracze będą bardziej uważali na to, co robią i staną się bardziej pokorni. Czym mniej głupich akcji, tym mniejsza szansa, że zginą. Nie muszą się obawiać sytuacji, w której doświadczony wojownik nie wykona pierwszego uniku bo na głupiej kości wypadło 98. Z drugiej strony, jeżeli ktoś wyskoczy z tekstem „rzucam się z pięściami na Genokrada - mam jeszcze 5 punktów więc nic mi nie zrobi” po prostu go zabijasz - ta sytuacja nie wymaga testu, by przewidzieć, co się stanie. Jeszcze jedną zaletą tego „systemu” jest wpływ na zachowanie graczy. Na początku większość zgrywa twardzieli i punkciki lecą aż miło, potem, gdy zostaną dwa, trzy robi się dziwnie cicho, spokojnie, gracze coraz mniej strzelają, a coraz więcej myślą, zaczynają się autentycznie bać - czasami o punkty, w większości jednak o bohaterów.

Można oczywiście „punkty” utrzymywać w tajemnicy przed graczami, wtedy też jest miło - jeżeli żółtodzioby zacznie szarżować, jak ich bardziej doświadczeni koledzy będą padać jak muchy, jeżeli będą myśleć i uważać co robią to mimo tego iż powinni mieć „niskie współczynniki” przeżyją. Tym, co najbardziej podoba mi się w tej metodzie jest jej bezstronność i „szczęścioodporność”, wszyscy kiedyś umrzemy i nie powinno to zależeć od rzutu kością lecz od naszego działania (przeznaczenia?).

Telefax

leje bohatera gracza, niech ciosy spadają jeden za drugim, a gracz niech jedynie paruje ciosy, w między czasie atakuj także innych - krótkie scenki: *Widzisz biegnącego orka, zamach krzywej szabli... Oslaniam się!! Szabla uderza w twój miecz, a ork wpada na ciebie, przewraca cię, uderza czołem w nos, łzy napływają ci do oczu...* i koniec, nie zajmuj się już rannym, wróć do gracza, którego „próbujesz” wykończyć. Niech cała drużyna widzi, że „uwzięłeś się” na Jacka i robisz wszystko, by go wykończyć - gracze zobaczą, że ci odbiło, pomogą Jackowi, uratują go, to ich kumpel i nie pozwolą ci go zabić! Wygrają to starcie - nie mamy przecież zamiaru zabijać graczy, lecz będą przekonani, że naprawdę chciałeś wykończyć Jacka i całą resztę.

Przyjrzyjmy się teraz sposobom odgrywania enpisów. Możecie, opisując wyjątkowego twardziela, mroczną postać, która ma przerazić graczy na pewien czas porzucić rolę MG. Jak to zrobić? Ot, wystarczy powoli, opisując wygląd, czy zachowanie enpisa, przejść do jego wypowiedzi, a potem już tylko go odgrywać. Tylko. Nie reagujesz na deklaracje graczy. Nie odpowiadasz na pytania graczy. Nie prowadzisz przygody - jedyne, co robisz, to odgrywasz enpisa. W naszym przypadku takim bohaterem był wampir, który zaczął się przymilać do bohaterów. Zaczął się z nimi witać, podchodził do nich (MG powoli przysuwał się do graczy), chciał ich obejmować, chciał prowadzić z nimi jakąś rozmowę, która zupełnie ich nie interesowała. Gracze wykrzykiwali do MG, że się odsuwają, pytali zarówno MG, jak i wampira o różne rzeczy, a wampir jakby ich nie słyszał, wciąż się do nich zbliżał, MG wciąż nie reagował na pytania i krzyki graczy. Cały horror tej sceny polega na tym, że gracze tracą oparcie w świecie - MG, który jest odpowiedzialny za ich zachowanie, który powinien opisywać im wszystko nagle ich opuszcza i zostawia samych. Sam na sam z wampirem. Spróbujcie, to naprawdę działa!

Druga sztuczka związana z odgrywaniem enpisów polega na stworzeniu galerii bohaterów niezależnych złożonej z samych twardzieli. Począwszy od karczmarza, a skończywszy na napotkanym bardzie - wszyscy są pokroju Tome Lee Jonesa. Nie mają poczucia humoru, bardzo poważnie podchodzą do wszystkiego i są raczej niesympatyczni. Takie postawienie sprawy powoduje, że gracze nie mają oparcia w świecie, w którym gracie, nie mają przyjaciół, nie mają komu zaufać. W moich przygodach każdy enpis jest wredny - żadnemu z nich nie można zaufać. Gracze są rzućni w przestwór świata - i są w nim obcy. Jeśli w przygodzie pojawia się szeryf - wiadomo, że lepiej z nim nie zadzierać. Jeśli łowca czarownic - wiadomo, że w pojedynkę mogłoby wykończyć drużynę. Jeśli gracze trafiają do karczmy - gospodarz na pewno nie jest miłym wesołym oberżystą.

Na dziś to już koniec, rozważania będziemy kontynuować za dwa miesiące, w kolejnym wydaniu Sztuki.

Chcesz wywołać zakłopotanie u swoich graczy? Sprawić, by odgrywany przez Ciebie enpis zyskał nad nimi „przewagę”? Chwyć numer jeden: gdy powiedzą dowcip, enpis zareaguje bardzo poważnie i surowo ich zgani za to, że nie miejsce to i czas na dowcipy. Gracz, który opowiedział dowcip poczuje się głupio - to pewne. Chwyć numer dwa: gdy gracze będą rozmawiali z enpisem - złap ich za słowo - wtedy, gdy się zagapią i powiedzą coś „poza grą” - tak prywatnie. Cokolwiek palną głupiego, cokolwiek zrobią - jako MG bierz wszystko śmiertelnie poważnie pod uwagę, gdy coś szepczą, czy chcą się namówić, jak oszukać enpisa - zareaguj natychmiast, enpis powie „Co tam mówicie?” A gracze pewnie zwrócą się do Ciebie - Mistrza Gry „Nie, nic - poczekaj, musimy się naradzić”. Wtedy ponownie odegraj enpisa i wykorzystaj to, że się zdradzili...

B&G

BARD

Coś więcej niż sklep!!

Gry karciane
Gry bitewne
Miniaturowe figurki
Literatura fachowa

Sprzedarz wysyłkowa
Fachowy instruktaż
Działalność klubowa
wymiana kart
Własne stoły do gry

zapraszamy

codziennie od godz. 10⁰⁰ - 18⁰⁰
w soboty od godz. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

Katowice
ul. Kościuszki 8 (oficyna)
tel. 032-257-18-17



Choroby Nałogi Natręctwa



dawid brykalski

Kiedy byliśmy bardzo mali, grywaliśmy wtedy w „Labirynt Śmierci”, a jeden kolega potrafił to sobie wszystko dokładnie wyobrazić. Zbyt jednak dokładnie. Mówię wam, to trudne walczyć z bestiami, które zadają prawdziwe rany, tylko przy pomocy dwóch sześciociennych kostek. Skończyliśmy bawić się w te pra-rpg przez niego. Wtedy nie było X-files. Jak mogliśmy wytłumaczyć laserowy postrzał 12-latka? A my przecież tylko targowaliśmy się w „Gwiezdnym Kupcu” o cenę polimerów.

Z mojego sztambucha czyli „Wspomnienia lenia”.

Drogi EmDziemie, czy Ciebie to nie wkurza, że w jakimkolwiek system byś nie grał, którykolwiek nie prowadził, nie wiem jak starał i wysiłał, gracze i tak okaza się lepsi! Osiągną ten swój 1119 poziom doświadczenia, odkryją choćby najlepiej strzeżoną tajemnicę (jak nie tą, to inną) zabijają stada potworów, spiratują wszystkie potrzebne dane, uratują książeczki albo - w zależności od scenariusza - je porwą i zjedzą, przepędzą najstraszliwsze demony.

Pora przestać im umilać życie Twoją ciężką pracą. Najwyższy czas rzucić tym super bohaterom parę prawdziwych kłód pod nogi. Jeśli ich nie powstrzymają, to może chociaż sobie giczolę połamią.

Kiedy już wszyscy przed nową grą dobiorą sobie współczynniki (na maxa i full oczywiście) zakupią najdoskonalszy dostępny sprzęt i broń (koniecznie najcięższego kalibru). Wybiorą czary, o których nawet nie śnił Arcymag Ged. Gdy spojrzą w swoją kartę, w której jak w magicznym zwierciadle dostrzegą wyidealizowanych samych siebie, przychodzi Twój czas. Czas słodkiej zemsty.

Pokaż im na co Cię stać!

Reguła jest, że każdy żywy człek, elf, wilkołak, rycerz Jedi, krasnolud, Kosmiczny Marines, szlachcic polski ma wady. Różne. Jedne dotyczą ciała, inne charakteru. Czasem łatwo je tolerować, czasem nie sposób znieść dłużej niż pół godziny. W RPG zbyt często się o tym zapomina (tak, doskonale zdają sobie sprawę, przecież po to je w końcu stworzono - by oderwać się od smutnej rzeczywistości). Żeby było zabawniej proponuję do charakterystyk postaci dołączyć któreś z przypadłości pracowicie spisanych przez Waszego sługę. Są to głównie przywary tzw. psychologiczne stąd ich uniwersalność. Brak przy nich też i liczbowych współczynników. Niech każdy z MG decyduje i dostosowuje do swojego systemu bądź scenariusza. Tylko o rozsądek proszę tzn. nie serwujcie panom-szlachtom z dzikich pól choroby komputerowej a hackerom z Cyberspace'a koniofobii. Żeby było ciekawiej można dane natręctwo stopniować. Niechże się rozwijają w trakcie sesji, aż do odnalezienia antidotum.

Alergie - o jakie to przykre ciągle kichać i kichać. Ani miecza do ręki wziąć, ani się gdzieś zacząć. O cichym skradaniu mowy nie ma. Alergię może wywołać prawie wszystko: nasiona, pora roku, elfy, zapach kielbasy, dym, magia, kurz, trawa... Nie musi objawiać się tylko kichaniem; kaszel, łzawiące oczy, opuchlizna na twarzy... Nadwrażliwość na pewne substancje znajdziecie w książce „Katarem i magią”. Alergeny mogą być nośnikami znaczeń. Czynniki te są nieskończenie zmienne i właściwie miałyby moc wyzwalania reakcji alergicznej jedynie dlatego, że wiążąc się zaistniałymi w życiu alergika o dużym natężeniu emocjonalnym przedstawiają symboliczną wartość, z której bohater niekoniecznie musi zdawać sobie sprawę.

Atawizmy - to zbiór zwierzęcych odruchów. Są wpisane w każdego z nas, gorzej gdy przejmują nad nami kontrolę. Pewnego rodzaju „zracjonalizowaniem” atawizmów są legendy o wilkołakach innym gromadnie zakupy w supermarketach pod koniec jesieni - wiecie zapasy na zimę. Co mogą zrobić z postaciami? Rzeczy, na które sam by się nie zdecydował; seks na środku rynku, obfite ślinienie się na widok jedzenia i nie tylko, chomikowanie wszystkiego co się da schować przed partnerami, szczególnie przykre dla paladynów - bez względu na sytuację dożywanie rannych i tych, którzy już się poddali.

Autorytaryzm - i oto mamy w drużynie członka najmniej-szego wzrostem, ale najdzielniejszego duchem. Zaraz, najdzielniejszego? Toż on nic sam nie robi jeno rozkazuje, wydaje polecenia i się wymądrza, Zwykle mówi „a nie mówiłem”, choć nie zabierał akurat głosu. Na dłuższą metę nie do zniesienia.

Altruizm - bezinteresowna troska o bliźniego. Ma źródło w naturze, może też wynikać z refleksji. Może być bardzo subtelną formą i przejawem egoizmu. Nie należy zapominać, że życie bez solidarności staje się nie do wytrzymania. Altruista jednak przesadny doprowadzi innych graczy do szaleństwa swoim ciągłym marudzeniem o byle drobnostki i za nic nie będzie chciał zrozumieć, że w czasie oblężenia nie ma czasu na pogrzeby dla wrogów.

Animizm - przekonanie, że każda rzecz jest ożywiona i do tego obdarzona dobrymi lub co gorsza złymi intencjami. To może być zabawne, ale mnie dla dotkniętego animizmem. Jemu stale wydaje się, że coś do niego mówi, szepce, macha i czyha na żywot jego biedny. Czytelnicy fantasy znający kanon znają z pewnością powieści, w których występują gadające miecze, potraktujcie to jako namiastkę. Pomysł twórczo rozwijał Philip K. Dick oraz M. Oramus.

Abulia - zanik woli. Nie można podjąć decyzji ani zrealizować jakiegokolwiek projektu. Może nader szybko i łatwo przeistoczyć się w całkowitą bierność.

Afazja - zaburzenia mowy. Brak zdolności reguł tworzenia i rozumienia komunikatów werbalnych. W wypowiedziach pojawiają się luki. Może wystąpić też chwilowy brak zdolności czytania. Ostatecznie całkowity brak mówienia, pisanie, czytania. No tak kariera maga czy kapłana zakończona. Dla barbarzyńcy afazja jest niegroźna.

Bradypsychia - zahamowanie i zwolnienie czynności myślenia, wspomnienia przychodzą z trudem, odpowiedzi udzielane są z opóźnieniem, czas jakby się ciągnął i ciągnął...
..

Depresja - zanik energii, bezbrzeżny smutek, brak inicjatywy, połączone z lękiem oraz wyczerpaniem. Poczucie niż-

szości, wzmagające melancholie (niestałość, agresywność, krnąbrność), nieobecny wzrok. Czy trzeba coś dodawać?

Delirium - majaczenie, zaburzenie świadomości, niezborna myślowa, sprawiająca, że za rzeczywistość bierze się wytwory wyobraźni(!). Może być mniej lub bardziej trwała, łączy się z zaburzeniami osobowości. Inne „interesujące” objawy to: niepokój, mania prześladowcza, mania wielkości, otępienia, niezliczone tła majaczeń.

Derealizacja - przeżycie polegające na odczuciu, że świat zewnętrzny jest nierzeczywisty i dziwny, płaski dwuwymiarowy, bezbarwny.

Echolalia - dokładne powtarzanie przez chorego na echolalię słów i zdań wypowiedzianych w jego obecności.

Heroina - może być wdychana lub wstrzykiwana. Niewielkie dawki działają uspokajająco, euforyzująco i hipnotycznie. Potem przychodzi odczucie intensywnej rozkoszy, atrakcyjne halucynacje wizualne. W ślad po tym nieuchronnie idzie zwiększenie dawki, w skutek czego dochodzi do pobudzenia na zmianę z otępieniem. W końcu drgawki i nagła śmierć. Podawać w grze ku przestrodze w życiu normalnym.

Hipochondria - bezustanne wmawianie sobie chorób i przywiązywanie do nich nadmiernej uwagi.

Identyfikowanie się - nieświadomy psychiczny mechanizm sprawiający, że ktoś postępuje tak, by upodobnić się do innej osoby.

Klastomania - chorobliwa skłonność do niszczenia. Najczęściej chodzi o postępowanie złośliwe, gdyż niszczone są przedmioty wartościowe. Objawia się w sytuacjach nadmiernej frustracji. Furia pod byle pretekstem. Zawężanie pola świadomości - szybkie zapominanie o własnym zachowaniu. Dawkować z rozumą.

Kleptomania - nieodparty impuls popychający do nieuzasadnionej kradzieży. Najczęściej u kobiet. Natychmiast żałuje swojego postętku.

Kompulsja - natręctwo nieodparta skłonność do wykonywania jakiejś czynności np. irracjonalnych gestów. Szerokie pole do popisu. Z łatwością można doprowadzić do efektu komicznego czasem potrzebnego, by rozładować niezręczną sytuację.

Mania - pobudzenie i egzaltacja psychiczna, niepohamowane gadulstwo, euforia, hałaśliwość, bezustanne żarty, przeskakowanie z tematu na temat, krzykliwość. Żłudny stan szczęścia dla obserwatora! Wzrasta też apetyt, potrzeby seksualne, wzmaga się siła fizyczna. Osoba dotknięta manią uwielbia robić z siebie widowiska - nie tak dawno temu był w kinach film - Joanna D'Arc...

Melancholia - smutek i utrata chęci do życia, znużenie, przygnębienie, zamknięcie się w sobie. Bezustanne zadreżanie się myślami o swoich niegodziwościach, winie i samoukaniu. W skrajnych przypadkach może doprowadzić do samobójstwa.

Mitomania - patologiczna skłonność do kłamstwa. Zakres - od przechwałek po kłamliwe oskarżenia.

Masochizm - skłonność do psychicznego i fizycznego cierpienia zadawanego sobie w celu osiągnięcia przyjemności bądź szeroko pojmowanego zaspokojenia.

Narcyzm - nadmierna miłość do samego siebie. Bezbrzechne zainteresowanie własną osobą. Przystawanie przy każdym lustrze, wodzie. Nieznośne.

Natręctwo - myśli lub uczucia zaprzatające bezustannie świadomość. Nie da się opanować (wątpliwość, skrupuły,

strach). Bohater boi się wspomnieć o swoim strachu, lęka się że popełni czyn, o którym bezustannie myśli. W efekcie daje śmieszność, poczucie winy, drobiazgowość, punktualność, wątpliwości, nadmierne skrupuły. Może też wystąpić ucieczka od rzeczywistości, przeniesienie walki na teren wyobraźni. Czyli to, o co nam wszystkim chodzi.

Paranoja - majaczenie usystematyzowane, logicznie spójne wyprowadzone z jasno sprecyzowanej myśli. W efekcie - przerost dumy, brak giętkości psychicznej, nieufność, nadwrażliwość, myślenie paralogiczne. Może objawiać się tyłoma różnymi rzeczami, że można by jej poświęcić cały ten artykuł.

Piromania - to schorzenie występuje bardzo często i może być też nazwane symptomem Watażki Bohuna, czyli jak wam się nie podoba to zawsze całą wieś możemy z dymem puścić. Chorobliwa skłonność do wywoływania pożarów, rozładowuje wewnętrzne napięcie, wybuch płomienia budzi rozkosz, albo przyjemność sprawia sam pożar.

Psychastenia - nerwica, poczucie nieprzydatności, obsesyjne zachowanie, nadmierne skrupuły, nieśmiałość, ogólne osłabienie woli, ucieczka w świat wyobraźni i zadowalanie się czynnościami bez sensu.

Retrogresja - ponowne pojawienie się zachowania charakterystycznego dla jednego z minionych okresów historii życia jednostki. To może być arcyciekawy wątek, w dodatku dość łagodny.

Schizofrenia - zerwanie kontaktu z otoczeniem, myśli majaczeniowe, halucynacje słuchowe (głos komentujący głos chorego) nielogiczne rozumowanie, dziwaczne zachowanie, samoizolacja społeczna. Po prostu myślowy horror. Dla fanów Cthulhu.

Urojenia prześladowcze - przekonanie człowieka, któremu wydaje się, że otaczają go nieżyczliwi mu ludzie. Schorzenie może mieć różne stopnie i łączyć się z innymi.

Wyrzuty sumienia - o nich zapominamy podczas gry za często. Nie pozwólmy. W normalnym życiu mają ogromne znaczenie. Ból moralny odczuwany po popełnieniu czynu występnego.

Zapominanie - skleroza - proces zacierania się wspomnień, coraz większe trudności z przypomnieniem sobie jakiegoś faktu. Bardzo pożyteczne, łatwo połączyć z alkoholizmem.

Aha i jeszcze jedno: podpisałem ten materiał, że jest przeznaczony dla mistrzów gry. Powody są dwa. Jeden dla Was oczywisty - jeśli gracz przed sesją zapozna się z tymi „trickami” nie będzie żadnego zaskoczenia, a co gorsza przedsięwzięnie wszelkie znane mu kroki, by się uodpornić. Drugi jest natury moralnej. Wszystkie te choroby i natręctwa są prawdziwe. Zostały sklasyfikowane i spisane. Nad ludźmi, którzy na nie zapadli i wciąż zapadają prowadzi się badanie mające na celu poznanie źródeł chorób. Wszystko po to, by pomóc im i innym, i następnym. Nie należy więc robić z tego zabawy wulgarnej i ordynarnej. Co ludzie odpowiedziałni bardziej - czyli moim zdaniem MG - wiedzieć powinni doskonale. Wykorzystujcie więc to, ale tylko podczas sesji, nigdy by szydzić z innych - być może chorych. Powody dwa, a i korzyści naczelną dostrzegą też dwie - oprócz uatrakcyjnienia rozgrywki, poznaliście oto pewien zakres wiedzy psychologicznej w pigułce.

Dobrej zabawy życzy
Szeł Krasnoludzkiej Kasy Chorych - Zdrowy Trzon

Warsztaty

czyli jak pisać scenariusze

Ignacy Trzewiczek

Zaczynamy od stwierdzenia, które mottem tego działu i naszych rozważań ma być i basta:

MG, który czyta scenariusz to Twój kumpel!

A jaki z tego wniosek? Ano taki, że musisz zrobić wszystko, by przekonać go, by po przeczytaniu Twojej przygody wziął się do roboty i przygotował dla swoich graczy kolejną sesję - tym razem poprowadzoną według Twoich wytycznych.

Jak tego dokonać? To proste - przygoda musi być dobra. A najlepiej, by była bardzo dobra. Pisząc scenariusz, który ma zostać opublikowany w jednym z ogólnopolskich magazynów RPG musisz dać z siebie wszystko, co najlepsze. Wybierz najciekawszy z Twoich scenariuszy, ten, którego rozegranie sprawiło graczom największą frajdę. Przypomnij sobie tamten wieczór, spróbuj wynotować sceny, które wyszły najciekawiej, te, które gracze pamiętają do dziś. Szalone pościgi, emocjonujące starcia, niezapomniane zwroty akcji. Pamiętasz, co zdecydowało o tym, że gracze z wypiekami na twarzy słuchali Twoich słów? Kopnąłeś w stół podczas uruchamiania pułapki? Mówiłeś głosem Himilbacha? Czytałeś wiersz? Notuj. Wszystko, co pamiętasz, wszystko, co warto zanotować. A czy podczas innych Twoich przygód było coś niezwykłego, jakaś scena, która zapadła wszystkim w pamięć? Wykorzystaj ją, wpleć w pisany scenariusz. Naszpikuj go swoimi najlepszymi pomysłami i motywami, stwórz barwne postaci, wspaniałe lokacje, skomplikuj fabułę, dodaj kolejne warstwy intrygi. Przygoda musi być ciastem pełnym rodzynek - bo w zwykłej drożdżówce nikt się nie zakocha.

Opisz zarys fabuły. Naszkicuj miejsca, bohaterów, wydarzenia. A teraz jeszcze raz przyjrzyj się swojej przygodzie. I dołóż nowe pomysły. Wyobraź sobie cały scenariusz i znajdź w nim słabe punkty. Popraw je. Daj więcej akcji, dramatyzmu, więcej poświęcenia i emocji - wszystko, co masz najlepsze...

Nie bój się, jeśli przesadzisz nic się nie stanie, Trzewiczek lub Kreczmar wytną z tekstu to, co będzie w nim zbędne. Lecz pamiętaj, możesz być pewien, że ani Trzewiczek, ani Kreczmar nie dopiszą ani słowa ponad to, co sam przygotowałeś.

Lecimy dalej.

Zwróć uwagę na opisywanie wydarzeń mających miejsce w przygodzie. Można napisać: *Na pokładzie wybuchł pożar. Gracze powinni go ugasić. Następnego dnia...* Mo-

żecie być pewni, że szanse takiego scenariusza na publikację poleciały mocno w dół. Pamiętajcie...? MG to Wasz kumpel! Mieliście mu opowiedzieć o Waszej przygodzie! Zachęćcie go do jej prowadzenia! Takim opisem nie zachęćcie nawet największego desperata. Przeczytajcie poniższy fragment: *Akcja! Działanie! Pchnij ich wszystkich prosto do piekła, rzuć całą trójkę wprost w płomienie! Każ chwycić za topory i gaśnice, wyciągać poparzonych, krztusić się dymem, tłuc płomienie kocami, podczas kiedy nad nimi wciąż szaleją samoloty! To ciężkie zadanie, Mistrzu, czeka*

Cię istne stracatto słów, opisuj smród dymu, ból poparzeń i zapach krwi wraz ze spalonym mięsem...

Wiecie, jak to poprowadzić? Na pewno, przecież Marcin Mortka właśnie Wam to powiedział...

Musicie przekazać jak najwięcej treści. Począwszy od przedstawienia wydarzeń i zachowania bohaterów, na sposobie narracji i poradach dotyczących prowadzenia („czeka Cię istne stacatto słów, opisuj smród”) kończąc. Nie ograniczaj się do opisu zdarzeń, które miały miejsce podczas prowadzonej przez ciebie sesji. Rozbuduj przygodę, pokaż więcej niż można pokazać, niech Mistrz Gry czytający przygodę ma wybór, zarzucić go scenami, z których będzie mógł

wybrać najbardziej mu odpowiadające. Popatrz:

...niech któryś z koni poślizgnie się na kamienistej, stromej drodze; niech łód, po którym przechodzą niebezpiecznie zatrzęszczy i zacznie pękać; niech któryś z bohaterów ześlizgnie się w dół jakiegoś wąwozu; niech ktoś wpadnie do dołu, w zaspę.. I jeszcze więcej, i ciekawiej, i pełniej...

Sceny ważne dla fabuły, szczególnie ciekawe, czy „klimatyczne” warto opisać dokładnie, tak, by ułatwić ich poprowadzenie. Podczas prac nad „Koszmarem w górach”, do którego wraz z Michałem Oraczem dorzuciliśmy nieco opisów natrafiliśmy na sceny, które aż prosiły się, by je rozwinąć i pokazać MG, jak je poprowadzić. Takimi scenami są np. narada u pułkownika Owensa oraz spotkanie z przewodnikiem Wasylem. Krzysiek Majewski opisał je dość lakonicznie, wspomniawszy o tym, że bohaterowie trafiają do osady Derbin, gdzie spotkają Wasylę... Zaraz, wykrzyknął Michał, tak nie można! Zasiadliśmy przed klawiaturą i zaczęliśmy myśleć, po chwili uśmiechnęliśmy się i zaczęliśmy gonić za pomysłami. Przeczytajcie: *...gracze będą przechadzali się po małej, brudnej, okrytej śniegiem osadzie. Opisz podejrzliwe twarze wieśniaków, pokaż jak kryją się w cha-*

Akcja! Działanie! Pchnij ich wszystkich prosto do piekła, rzuć całą trójkę wprost w płomienie! Każ chwycić za topory i gaśnice, wyciągać poparzonych, krztusić się dymem, tłuc płomienie kocami, podczas kiedy nad nimi wciąż szaleją samoloty! To ciężkie zadanie, Mistrzu, czeka Cię istne stacatto słów, opisuj smród dymu, ból poparzeń i zapach krwi wraz ze spalonym mięsem...

tach, jak po kolei wszystkie domostwa zamykają się przed graczami. Niech po chwili stoją samotnie pośród pustej osady. Niech wiatr uderzy w twarze bohaterów, niech poczują, jak bardzo oddalili się od cywilizacji, w jak bardzo obcym miejscu się znaleźli. W końcu usłyszą splunięcie. Z jednej z chat powolnym krokiem wyłoni się przewodnik Wasylii. Spogląda na bohaterów, mruży oczy i spluwa w śnieg. Odwraca się i odchodzi pomiędzy chałupy. Mija kilkanaście sekund (także u was w pokoju!). Dopiero po chwili przewodnik wraca na plac prowadząc konie. Podchodzi do bohaterów i ponownie spluwa. „Pochwalony. Wasylii jestem. Zmęczone czy ruszają?” Wyobraziliśmy sobie tę scenę i pokazaliśmy Mistrzowi Gry, jak należy ją poprowadzić, jak sprawić, by gracze poczuli się obcy, by zrozumieli, gdzie trafili.

Czujecie, o co biega?

Zatem: opisy miejsc. Zamki, lochy, hotele i biurowce. Gdy prowadzisz przygodę masz na kolanach mapę. Wtedy idzie Ci łatwo. Co więcej, gdy prowadzisz przygodę, nie masz opisanych w notatniku wszystkich lokacji, zajmujesz się tylko tymi kluczowymi, reszta to sprawa improwizacji. W każdej chwili potrafisz zarzucić graczy pietnastoma różnymi opisami komnaty zamkowej, mam rację? Lecz gdy masz zasiąść do klawiatury i opisać swoją przygodę, przerażony myślisz o tym, ile Cię czeka pracy z opisaniem tych wszystkich komnat, korytarzy, zauków... odkładasz robotę na „inny raz”. Już nigdy do niej nie wrócisz, a, być może świetną przygodę diabli biorą.

Dam Ci kolejną radę. A brzmi ona mniej więcej tak:

A pies z nimi tańcował!

Chrzanić opisy komnat! MG to Twój kumpel, pamiętasz? Przyjrzyj się temu fragmentowi: *Powoli, spokojnie opisujesz mijane komnaty. Ślady pożaru są widoczne nawet w marnym świetle pochodni, osmolone ściany, rozbite wazy, rzeźby, rozkradzione cenne przedmioty. Nawet kande-*

labry... Nie opisuj każdej komnaty, nie zanudzaj opisami wymiarów korytarza, czy ilością schodów. Powiedz, jakie wrażenia i emocje ma wywołać opis. To wystarczy. Przedstaw kilka urwanych scenek, ważniejszych fragmentów, napisz, że bohaterowie miną zarwane schody, że będą wędrowali poddaszem, na którym hulać będzie przeraźliwie zimny wiatr, że miną dziesiątki rzeźb...

Do tematu wrócimy za dwa miesiące, a póki co, czas na podsumowanie, czas wyciągnąć jakiś wniosek. A ten może być tylko jeden. Piszcie, czytajcie, piszcie, poprawiajcie, róbcie wszystko, by przygoda wciągała, by była barwna, ciekawa, oryginalna.

Czekam na Wasze prace.

Warsztaty

Redakcja magazynu „Portal” ogłasza warsztaty dla autorów scenariuszy.

Wszystkich, którzy chcą opublikować na łamach Portalu swoje przygody lecz borykają się z rozmaitymi problemami, nie wiedzą, czy ich scenariusze są warte uwagi, nie wiedzą, jak je napisać, by nadawały się do druku w ogólnopolskim magazynie zapraszamy do nadsyłania swoich prac na adres redakcji z dopiskiem „Warsztaty”.

Chcesz zadebiutować na łamach MiM lub Portalu - lecz czujesz, że potrzebujesz pomocy?

Chcesz poznać opinię kogoś „z zewnątrz” na temat Twoich przygód?

Pisziesz do szuflady i zastanawiasz się, czy jest szansa, aby jedna z Twoich przygód została opublikowana w Portalu?

Chcesz zadebiutować, lecz potrzebujesz kilku porad i uwag?

Od przeszłego numeru w cyklu „Warsztaty” (na wzór Kresowego „Kącika złamanych piór”) będziemy oceniali przygody, które do nas nadesłacie.

NOWE FIGURKI DO FANTASY ARMIES Z FIRMY HARLEQUIN

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
KATALOG, FIGURKĘ DEMO ORAZ
TALON RABATOWY NA 10 ZŁ,
WYSYŁAMY POCZTĄ
PO PRZESŁANIU
10 ZŁ NA KONTO:
STREFA 51
UL. DŁUGOSZA 2/16,
01-174 WARSZAWA
PBK SA IV O/WARSZAWA
10601060-320000437001



SPRZEDAŻ
DETALICZNA
I HURTOWA:
STREFA 51
WARSZAWA
PÓLNOCNA GALERIA
DWORCA CENTRALNEGO PKP
PAWILON 26, TEL. 022 6549811



Heavy Metal

a sprawa RPG

Od czego zacząć muzyczną edukację? Oczywiście, od klasyki. Żeby jednak przyswoić tę prawdziwą klasykę trzeba mieć odpowiednie przygotowanie. Uprościmy zatem sprawę i skupmy się na klasyce rocka. Takie zespoły jak: Black Sabbath, Deep Purple, Rainbow i Led Zeppelin muszą być Wam znane. Dlaczego? Ponieważ one rozpoczęły coś, co ciągle trwa i ewoluuje. W zasadzie dzisiejsza muzyka rozrywkowa nie brzmiałaby tak jak brzmi. Cały czas mam na myśli cięższe granie. Bez znajomości korzeni hard rocka trudno będzie znaleźć płyty stareńkiego zespołu H.P. Lovecraft, odszukać albumu iście szatańskiej grupy Mekong Delta „Music of Erich Zann” czy docenić urokliwość wspólnego wykonania orkiestra & Metallica utworu „Call of Ctulu”.

Z moich konwentowych rozmów wynika, że prawie każdemu fanowi RPG nie jest obca nazwa

ko co potrzeba, by wprowadzić jakiś intrygujący wątek w Warhammerze. Koniecznie trzeba też poznać album „Triumph of Steel”. Jest tam, bagatela, ponad dwudziesto minutowy utwór opiewający czyny Achillesa & Co. pod Troją. Sam miód dla uszu nawykłych do bitewnego zgiełku.

Co absurdalnie zabawne, panowie z Manowar traktują siebie i co za tym idzie swój image nad wyraz poważnie. Wyglądają jak wcielenie Conana. Innymi słowy kondycha, zdrowie konia oraz mięśnie, mięśnie i jeszcze raz mięśnie. Nie należy ich jednak podejrzewać o to, że zaniedbują mięsień mózgowy. Cała czwórka należy do grona bardzo biegłych instrumentalistów.

Ta na wskroś amerykańska grupa dorobiła się wielu lepszych bądź gorszych naśladowców. Dziwnie się składa, ale przede wszystkim z Niemiec (Hammerfall), Włoch, a nawet Australii. Ze słonecznej Italii wywodzi się arcyciekawa grupa, będąca muzycznym ucieleśnieniem AD & D.

Manowar

Oto heroic metal w swej najszlachetniejszej postaci. Pateetyczny, męski (żeby nie powiedzieć samczy) śpiew - przechodzący w krzyk, naładowany emocjami od agresji po nostalgię, przy tym melodyjny(!), gita-

rowo-basowe wyścigi, perkusyjne szarże, instrumentalne popisy, chóralne refrezy, rycerskie opowieści, bitwy i potyczki, czasem śmierć chwalebna. Powiadam wam, nie ma lepszych, niż tych czterech „Kings of Metal” - zarazem to tytuł jednego z utworów i bezwzględnie najlepszej płyty Manowar'u. Na tejże płycie jest dziwny utwór, wnuczek prosi dziadka o bajkę, ten mówi, że ok. i... dalej jest wszyst-

Rhapsody

Goście, tworzący tę grupę w młodości musieli:

- sluchać za dużo metalu;
- grać za dużo w AD & D;
- mieć niewyczerpane pokłady wyobraźni;
- przy pomocy c połączyć a i b w całość.

Zerknijcie na okładkę. Czy wszystko jasne? Płyta, którą chciałbym Wam zarekomendować to tzw. koncept album czyli słowa i muzyka podporządkowane jednej myśli przewodniej. Tytuł albumu to „Symphony of Enchanted Lands”, muzyka na nim dynamiczna i melodyjna, choć w stosunku do

Manowar'u znacznie stonowana, można więc puszczać dziewczynom. W tekstach zawarto jedną długą opowieść o smokach, magicznym królestwie, dzielnych wojownikach, wyprawie itd. Znacze? To posłuchajcie. Jak pisał nieśmiertelny Fredro - bo wszak jest tu i zemsta. Pozytywne wrażenia gwarantowane. Jak myślicie, dlaczego moi sąsiedzi lubią tę płytę, a nie lubią mnie? Kiedy jestem przygnębiony, słucham jej bardzo głośno. Bardzo, bardzo głośno. To kapitalne utwory.

Najczęściej spotykaną sytuacją jest fakt, że liderem danej grupy spod znaku h-m zostaje albo gitarzysta, albo wokalista. W przypadku Rhapsody na plan pierwszy wybija się ich gitarman

Luca Turilli

Gdyby przyszło mu żyć, w którejś ze swoich baśniowych krain z pewnością zyskałby przydomek: Człowiek, Którego Palce Śmigają Szybciej Niż Myśli. Luca wydał już swoją solową płytę „King of the Nordic Twilight”, która w stylistyce, oprawie graficznej i tematyce zbliżona do propozycji grupy macierzystej. Tytuł singla „The Ancient Forest of Elves”, mówi sam za siebie.

Skoro wspominałem o Niemczech nie sposób zająrzeć i tam. Nasz sąsiad przez zachodnią miedzę to ogromny rynek zbytu i produkcji. Tytuły płyt, zespoły, wydawnictwa, gadzety liczone w tysiące, ogromna ilość koncertów i festiwali, przy których polska coroczna Metalmania jest zjazdem wąskiej grupy grzecznych dzieciaków. „Co kraj, to obyczaj” jak mawiał nieśmiertelny krasnolud Olesław.

Zespoły interesujące to Helloween, Gamma Ray, Primal Fear, „piracki” Running Wild i cieszący się niebywałym powodzeniem wspomniany Hammerfall. Najwięcej jednak świeżości wniosła grupa, której nikt by o to nie podejrzewał. Kiedy wydawali swój ostatni dotychczas album „Nightfall in Middle-Earth” pismo RockHard poświęciło kilka stron członkom zespołu, a jeszcze dwie strony dla... Oczywiście Tolkiena.

Nie, J.R.R. Tolkien nie jest perkusistą w tym zespole, on napisał taką książkę, coś z władcą i pierścieniami w tytule. Co zabawne, mimo moich zainteresowań ten zespół został mi polecony przez gracza RPG podczas jednej z sesji. No i wpadłem, od tamtej zamierzchlej pory słucham namiętnie.

Blind Guardian

Wspomniana płyta to muzyczno - słowno rozwinięcie jednego z wątków „Silmarillionu”. Szczegóły opowieści do przeczytania w książeczce załączonej do płyty - będącej rodzajem pamiętnika jednego z uczestników wydarzeń.

Choć mężczyzn w zespole jest czterech, na płycie słychać dużo więcej głosów i instrumentów (jak dają sobie radę na koncertach?) Na potrzeby sesji zostali dokooptowani go-

ście: fragmenty narracji czytają wyśmienici aktorzy, w tle słychać orkiestrę, efekty specjalne (liczne bitwy) opracowali specjaliści. Materiał niesamowicie bogaty oraz różnorodny. Szybkie dynamiczne tempa przeplatają się z pieśnią barda czy tradycyjną balladą. Mimo że mam tę płytę od ponad roku, to za każdym przesłuchaniem odkrywam na niej coś nowego. Czapki z głów przed członkami Ślepego Gwardzisty, ich pomysłowość zasługuje na najwyższe uznanie. Dla fanów prozy Tolkiena - wstyd nie znać, dla fanów metalu - nie sposób nie docenić, dla fanów RPG - patrz wyżej.

Blind Guardian ma w swoim dorobku jeszcze kilka albumów. Wszystkie ciekawe, wszystkie konsekwentnie drążą temat fantasy. Z pewnością warto się z nimi zapoznać.

Ale zaznaczam „Nighthfall...” to dotychczasowe opus magnum tej grupy i będzie trudno nagrać coś pełniejszego, wartościowszego i oryginalniejszego.

Muzyka to niekończące się hobby. Jednym z aspektów jest płyt kolekcjonowanie, kolejnym odkrywanie nowych muzycznych pomysłów.

Virgin Steele

Wcale debiutantem nie jest. Ma w dorobku wiele płyt, ale jakoś ścieżki poznawcze nie zaprowadziły mnie na jego trop. Do momentu, w którym za przyjaciółni sprzedawca (znający

zapewne doskonale mój gust) nie polecił mi płyty „Houses of Atreus Act 1”. Album ten to wokalnie-instrumentalny popis Mr. David'a DeFeis'a. Pomysł wziął się z karkołomnego połączenia idei przyswiecających Homera, Manowar'u i Blind Guardian. Homer dał temat, Manowar stylistykę, Blind Guardian - holi-styczne potraktowanie tematu. Wynik - ponad godzina muzyki, będącej dla ludzi z wyobraźnią tym (niech będzie - pozwolę sobie na porównanie może odległe, ale trafne), czym miodek dla Kubusia Puchatka.



Czego jeszcze warto słuchać? Jakiego zespołu odwołują się do symboli i stylistyki SF i F? Jakiego zespołu mogą pomóc rozwijać wyobraźnię, a jakie bezpośrednio wspomóc sesję? Temat rzeka do wypełnienia „Portalu” po brzegi. A to jest po prostu niemożliwe. Interesującej muzyki jest dużo i ciągle komponowana jest nowa. Trzeba tylko chcieć i umieć do niej dotrzeć, a potem odkryć w niej coś niepowtarzalnego. Powiązań natomiast z fantastyką odnajduję więcej i więcej. Oto przykłady:

* Lider zespołu Dio uznał, że zespół zagubił się na poprzednich albumach i pora wrócić do nurtu fantasy. Niebawem ukaze się ich kolejna płyta Magica.

* Istnieje zespół o swojsko brzmiącej nazwie - Warhammer.

* Orson Scott Card ma na swoim koncie cykl powieści o Alvinie. Tytułowy bohater jest siódmym synem siódmego syna. Co to za legenda? Być może odpowiedź znajduje się na płycie zespołu Iron Maiden „Seventh Sohn of the Seventh Son”...

* A sama maskotka Żelaznej Dziewicy - Eddie - (takie dość średniowieczne narzędzie tortur) przypomina jakąś potworną, mityczną postać - Grednela? Zombie? Szatana? Coś wylaniające się pośród Mroków Ankh-Morpork?

* Niejaki Stephen King praktycznie w każdej swojej powieści wymienia nazwy zespołów rockowych i nierzadko heavy-metalowych. Z łatwością zongluje tytułami płyt i nazwiskami. Przysięgam? Na pewno? Sam Stephen po godzinach gra na gitarze i podśpiewuje w zespole, który - zapewniam was - nie wykonuje utworów z gatunku poezji śpiewanej.

* Symphony X to przede wszystkim gitarzysta Michael Romeo. Na jego płytach znajdziemy wyszukany i wyrafinowany heavy-metal opowiada-

jący na przykład historię pewnej Alicji, która wybrała się na drugą stronę lustra.

* Można by tak w nieskończoność. Wszak Dream Theater, Tiamat, Alice Cooper, King Diamond/Mercyful Fate, Savatage, Blackmore's Night, Kilgore Trout, Queensryche, Therion, Stratovarius, Narnia, WASP... okładki... płyty... nazwy zespołów...

I to są najlepsze dowody, że te dwie dziedziny sztuki wzajemnie się wspierają i uzupełniają. Być może jest tak dlatego, że płyty są jak książki, których nigdy nie doczytamy do końca. Jeśli oczywiście rozumiecie co chciałem przez to powiedzieć.

Ufam więc, że za pomocą tych paru wskazówek otworzycie się na fantastyczną przygodę, jaką może stać się dla Was muzyka (hard) rockowa.

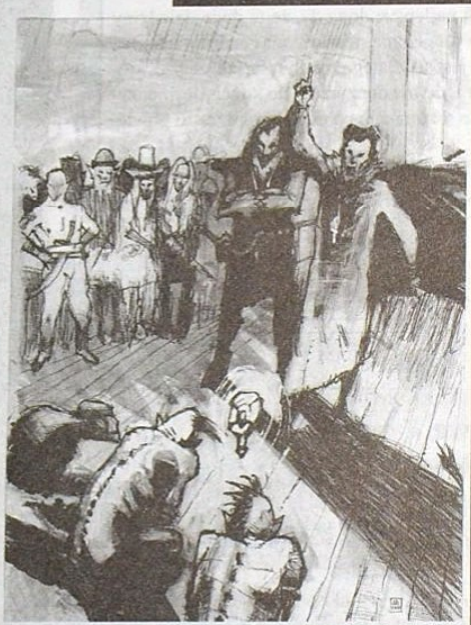
Dwa słowa od Michała:



A jak się ma metal do mitów Cthulhu? W słonecznej Italii gnieździ się najwięcej mrocznych zespołów inspirowanych bezpośrednio mitologią lovecraftowską: Evol, który m.in. nagrał „przegadaną” epkę poświęconą górą Kadath i płaskowyżowi Leng, ekstremalny Hastur, a także Dunwich z takimi płytami jak *The Dunwich Horrors*, *Horror At Red Hook* czy *Morbid Dance Tale Of Yog-Sothoth*. Do zespołów zafascynowanych prozą HPL należą także: niemiecki **Rage** - tematyka ich utworów krąży wokół kosmicznego horroru i niejednokrotnie otrzymujemy wewnątrz płyt mini concept-albumy, jak np historia wyprawy do krainy wiecznego lodu (*Lost In The Ice*), czy do nienazwanych czasów (*In A Nameless Time*) lub zapomnianych łądów (*Atlantis, The Devil's Triangle*). Niektóre tytuły mówią same za siebie: *The Crawling Chaos*, *Shadows Out Of Time*, *Beyond The Wall Of Sleep*... Innym zespołem tkwiącym po uszy w mitach jest **Mekong Delta**, założona m.in. właśnie przez członków **Rage**. Cthulhomaniakom polecam płytki *The Music Of Erich Zann* i *The Principle Of Doubt*. Przez wiele lat członkowie zespołu skrywali swoje twarze przed wzrokiem i fleszami ciekawskich (tak jak Residents), co przyczyniło się do powstania swoistych legend wokół grupy. Dodam jeszcze, że teksty ich utworów pisze tajemniczy człowiek spoza zespołu, skrywający się pod pseudonimem... Jenkins! Lista grup „mitologizujących” jest długa, wymienię choćby **Mercyful Fate** (dwa utwory o Alhazredzie i Kutulu), **Therion**, **Rigor Mortis**, **Morbid Angel**, **Shub Niggurath** (istnieje też arctockowo-jazzowy Shub Niggurath - do wyboru, do koloru)... no i oczywiście nasz polski **Vader**

Równie długa jest lista matalowych grup tolkienizujących, ale na ich tle z pewnością wyróżnia się **Summoning**. Ci chłopcy bowiem po lekturze JRR poczuli sympatię do tych biednych, niekochanych i niezrozumianych - Szeloba, Nazgule itd. W ich muzyce mamy więc monumentalne pasażę ukazujące świat Śródziemia widziany od drugiej strony, oglądany z samego jądra ciemności... Szczególnie polecam ostatnią genialną płytę *Stronghold!*

Maciej Szaleniec prezentuje:



Tajemnica Morza Szponów

Wstęp

Przygoda rozgrywa się głównie na Morzu Szponów. Jest połączeniem opowieści pirackiej i romansu. Daje też nie powtarzalną szansę, by skonsolidować Twoją drużynę. Opowieść jest wielowątkowa i dość długa. W czasie testowania prowadziłem ją raz 9, a raz 15 godzin. Jest więc w sam raz na dwie do trzech sesji.

Jak zacząć?

Najważniejsze są zawsze odpowiednie motywacje, które musimy przygotować dla drużyny, żeby zechciała się wplątać w naszą przygodę. Jeżeli masz w drużynie kobietę, która chętnie zagra do tej sesji nową, nieznaną pozostałym graczom postacią, masz połowę problemu z głowy. Jeżeli nie, zawsze pozostaje poprowadzenie tej żeńskiej (koniecznie!) postaci przez któregoś z Twoich graczy, lub ewentualnie przez ciebie, Mistrzu.

Drużyna zostaje wynajęta przez piękną i tajemniczą kobietę. Jeżeli działali wcześniej jako grupa, Tisaja, bo tak się zwie uroczą zleceniodawczyni, skontaktuje się z jednym z członków grupy. Jeżeli pracowali osobno, zorganizuje serię spotkań, w których wynajmie ich niezależnie. Tisaja wybiera się w podróż do Albionu. Ponieważ jest to dziki i niebezpieczny kraj, potrzebuje ochrony (zarówno na statku jak i w samym Albionie). Może zapłacić bohaterom całkiem nieźle, gdyż na tę misję została bardzo sownie wyposażona. Ustalenie dokładnej ceny pozostawiam Tobie, gdyż lepiej znasz granicę chciwości swoich graczy. Tisaja nie ukrywa, że misja może być niebezpieczna, gdyż ktoś pragnie, by nie dotarła do Albionu.

Tisaja jest druidką (I poziom), wybierającą się ze świętą misją do Albiońskich druidów. Na znak posłannictwa arcydruidzi Im-

perium powierzyli jej kryształowy sierp, świętą relikwię Gai, zaś bogini obdarzyła druidkę po trzykroć świętym błogosławieństwem (kapłanka w ciągu przygody jest w stanie trzykrotnie rzucić dowolnie wybrany przed przygodą czar druidzki). Ponieważ gracze nigdy nie dotrą do Albionu, możesz dowolnie wymyślić cel podróży. Ważne jest to, że są siły (Wielkie i Mroczne Siły, Do Końca Nie Znane Nikomu), które chcą przeszkodzić w tej misji (jest to zmyłka zarówno dla Tisaji jak i dla graczy, gdyż cała fabuła tej przygody zasadza się na zbiegu okoliczności).

O co będzie chodziło

Tłem do naszej przygody są polityczne wydarzenia Starego Świata. Noranowie, którzy już na dobre zadamowili się na Albionie, postanowili „uczynić porządek” z morskimi elfami, którzy mają swe siedziby na Avalonie. Norańscy panowie czują, że nigdy nie zdominują handlu na Morzu Szponów, dopóki srebrnoskrzydłe statki elfów lekko prują wody morskie. Dlatego Norańscy panowie przygotowują wojnę. Aby uzbroić się odpowiednio przeciwko elfickiej potędze, sprowadzają z południowych krain broń i technologię wojenną. Oczywiście taki handel jest zabroniony przez prawo Imperium, dlatego transporty są przewożone potajemnie przez kupców wiozących „normalny” ładunek. Wywiad elficki doskonale zdaje sobie sprawę z poczynań Noranów. Wojna zdaje się nieunikniona i król Oberon, władca Avalonu, posyła wysłanników do królestwa Wysokich Elfów z prośbą o wsparcie. Zanim jednak nadejdzie odpowiedź, elfy robią wszystko, by odsunąć dzień inwazji.

I tutaj dochodzimy do głównego bohatera naszego melodramatu. Jest nim straszliwy pirat „Mroczna Twarz”. Poluje on na imperialne i albiońskie statki na całym akwenie Morza Szponów. Jego osławiona galera, wraz z załogą elfickich renegatów,

sieje od 3 lat postrach nie tylko wśród kupców ale nawet marynarzy wojskowych eskadr Imperium. O statku „Mrocznej Twarzy” krążą legendy. Ponoć zawsze zjawia się we mgłę, pośród ryku morskich wiatrów. Nigdy nie przegrał żadnego starcia i w cudowny sposób wymyka się wszelkim, największym nawet obląkom. Kilku marynarzy w Marienburgu widziało ponoć, jak statek elfickiego pirata unosił się ponad falami, lub też zniknął w odmętach morskich. Czasem towarzyszą mu najstraszliwsze potwory morskie, których zresztą ostatnimi laty przybyło rzeczywiście na i tak niespokojnych wodach Morza Szponów.

Cała intryga będzie rozgrywać się na morzu oraz w Folkstein, bazie imperialnej marynarki wojennej.

Historia poza sceną

Nasza opowieść ma bardzo stare korzenie. Kilkanaście lat temu, w nadmorskim mieście Folkstein, w którym prócz kupieckiego portu mieści się baza floty Imperium, mieszkała sobie kupiecka rodzina morskich elfów. Prowadziła ona kompanię handlową, zajmującą się handlem pomiędzy Albionem, Avalonem, Królestwami Wysokich Elfów i Imperium. Członkowie rodziny Faes'gahlan byli wiernymi (czyt. płacącymi wysokie podatki) poddaniymi cesarza i baronii Folkstein. Najmłodszym pokoleniem rodziny byli bracia, starszy Daelon i młodszy Elrin. Daelon wdał się w dziada i okazał się niezrównanym zaklinaczem wiatrów. Młodszy zaś okazał się utalentowanym kapitanem. Dowodził flagowym statkiem rodziny „Alinavateere” („Srebrnoskrzydła”). Pewnego razu, gdy Elrin wracał z Avalonu z ładunkiem elfickich instrumentów i innych luksusowych wyrobów zamówionych przez imperialnych arystokratów, natknął imperialny bryg rybacki, który złapał w sieci stado delfinów i syrenę. Rozbawieni sytuacją marynarze naśmiewali się z biednej uwięzionej istoty. Rozwścieczony Elrin podpłynął na odległość krzyku i rozkazał marynarzom natychmiast uwolnić syrenę oraz delfiny z sieci. Odpowiedziały mu tylko sprośne żarty i śmiechy. Wtedy Elrin skrzyknął swą elficką załogę, dokonał abordażu, poturbował marynarzy i odciął sieci uwalniając połów. Wdzięczna syrena obiecała Elrinowi, że się kiedyś z nim jeszcze zobaczy i odwdzięczy, po czym odpłynęła. Elrin pozostawił za sobą bryg, popłynął do Folkstein, gdzie rozładował swój okręt. Wziąwszy natychmiast nowy ładunek i zapasy popłynął w długi rejs do Królestwa Wysokich Elfów. Podczas 5-miesięcznej podróży zupełnie zapomniał o niefortunnych incydencie, choć we snach wciąż powracał do niego obraz pięknej syreny.

Tymczasem w Folkstein kapitan brygu oskarżył przed baronem Elrina o piractwo. Świadczyła przeciw niemu cała załoga, która korzystając z nieobecności oskarżonego, a dobrze opłacana przez kapitana, opowiadała niestworzone rzeczy o okrucieństwie elfów Elrina. Baron obiecał zająć się tą sprawą, choć podczas nieobecności oskarżonego nie mógł wydać prawomocnego wyroku. Ta sytuacja była bardzo na rękę baronowi, który zawsze szukał pretekstu, aby pognać bogatych ludzi. Jednak liczył, że uda mu się przy okazji procesu położyć rękę na legendarnych skarbach rodziny Faes'gahlan, ukrytych ponoć na jakiejś samotnej, nieznanym nikomu wysepce.

Więc gdy Elrin przyplął, nie rozkazał go aresztować, a jedynie polecił szefowi swego wywiadu, Krugerowi, by wprowadził do załogi Elrina szpiega. Nie było to łatwe, gdyż Elrin rekrutował jedynie elfów. Jednak Kruger miał odpowiedniego człowieka. Był nim Weinwolf - półelf. Jego matka była prostytutką, a ojciec elfim podróżnikiem. Aby dostać się do załogi Elrina, poprzysiął na krew swej „elfiej” matki, że była morskim elfem, zgwałconym przez ludzkich piratów. Elrin przyjął Weinwolta na statek, a ponieważ był on świetnym marynarzem i doskonałym wojownikiem, wkrótce na jego statku został pierwszym oficerem.

Ponieważ baron nie uczynił żadnych wyraźnych kroków przeciwko Elrinowi, kapitan brygu postanowił zemścić się za obrazę na własną rękę. Przepłacił przekupnego imperialnego elementa-

listę i kiedy Elrin wyruszył w kolejny rejs, czarodziej rozpuścił magiczną burzę. Na nieszczęście nie było na pokładzie „Srebrnoskrzydłej” Daelona, który z łatwością uciszyłby żywioły. Mimo bohaterkiej walki z burzą elficki statek zatonął.

I tu zakończyłaby się nasza opowieść, gdyby nie Jaarnis, uratowana przez odważnego kapitana syrena, córka trytona Jakrgihunera. Gdy tylko wyczuła magiczne niebezpieczeństwo zagrażające „Srebrnoskrzydłej” natychmiast udała się na ratunek. Wraz z innymi syrenami Jaarnis zaczarowała okręt tak, że marynarze nie utonęli. Morskie potwory pochwytyły statek i zaniósły do pałacu trytona. Marynarzy olśniło bogactwo podmorskiego pałacu i wydana na cześć Elrina uczta. Po tym spotkaniu Elrin jeszcze bardziej utwierdził się w swoich uczuciach. Postanowił, wraz z Jaarnis, spotykać się z nią na samotnej, oddalonej od szlaków morskich wysepce. Odtąd za każdym razem, gdy płynął na Avalon, zostawiał statek na środku morza, brał małą łódź i ruszał samotnie w kierunku sobie tylko znanej wyspy. Za pomocą magicznego rogu otrzymanego od ukochanej wzywał syrenę z odmętów. Oboje zapałali do siebie wielką miłością.

Tymczasem Weinwolf opowiedział całą historię baronowi Guntarowi von Folkstein, szczególnie o podwodnych bogactwach i tajemniczych zniknięciach kapitana w środku morza. Podejrzał, że Elrin na wyspie gromadzi nieprzebrane skarby, które daje mu wdzięczna syrena.

W tym czasie Jaarnis postanowiła dołączyć do ukochanego na stałe (jestem pewien, że znacie jakąś wersję tej historii). Z pomocą morskiej czarownicy pozbyła się rybiego ogona, w zamian tracąc głos i syrenią magię. Wkrótce odbyło się w Folkstein wielkie weselisko. Zaproszonym gościem był sam baron Guntar von Folkstein. Baron ujrawszy dziewczynę od pierwszego wejrzenia zapał do niej nieprzeżożonym uczuciem. Elrin nigdy jednak nie rozstawał się z żoną, gdyż tylko on rozumiał w pełni jej gesty i grę na magicznym rogu. Przez kilka lat zakochani żyli w wielkim szczęściu i harmonii, pływając po morzach Starego Świata, a wiatr zawsze im sprzyjał. Jednak gdy Jaarnis stała w ciąży, nie mogła towarzyszyć już dłużej mężowi w jego morskich wyprawach i pozostała w Folkstein. Gdy tylko Elrin wyruszył w coroczną 5-miesięczną wyprawę do Królestw Wysokich Elfów, zdradziecki Weinwolf, który pozostał w porcie, wykradł magiczny róg z domostwa Elrina. Z pomocą magii czarnoksiężnika sprowadzonego przez Krugera i mocy magicznego rogu, baron zwiabił Jaarnis do swego zamku. Najpierw posiadał ją siłą, a później rozkazał zdradzić położenie skarbu. Biedna syrena nie potrafiła mu powiedzieć, że skarb nie istnieje. Gdy baron, wściekły, że nawet będąc w jego mocy Jaarnis opierała mu się, znużył się w końcu milczącą i zaciekle sprzeciwiającą się kochanką. Nie wierząc w to, że na prawdę nie może mówić, oddał ją swym katom, by torturami i rozgrzanym żelazem wyciągnęli z niej tajemnicę skarbcza Elrina. Aby uciszyć plotki o porwaniu żony Elrina, rozdmuchał proces o piractwo. Kapitan i marynarze z poszkodowanego brygu znów świadczyli przed sądem, tym razem za pieniądze barona. Sąd skazał Elrina na więzienie.

Gdy minął miesiąc i Mannsleib stanął w pełni, nadszedł czas, kiedy Jaarnis powinna była, zgodnie z zaleceniem morskiej czarownicy, zanurzyć się w morskich wodach, by zachować ludzką postać. Niestety biedna dziewczyna nie potrafiła przekazać wiążącym jej katom, że grozi jej śmierć. Gdy wstał świt, na pryczy strażnicy odnaleźli miast Jaarnis tylko morską pianę. W tym samym dniu wrócił Elrin, który wiedziony przeczcuciem przerwał rejs. Dowiedział się o wszystkim, co się stało i poprzysiął baronowi zemstę. Ledwo udało mu się wraz z rodziną ująć imperialnym żołnierzom, którzy z rozkazu barona mieli wtargnąć Elrina do więzienia. Gdy tylko ostatni morski elf opuścił Folkstein, rozszalała się straszliwa morską burza. To ojciec Jaarnis - tryton Jakrgihuner postanowił zatopić miasto. Trzynastu imperialnych elementalistów próbowało połączonymi siłami uciszyć nawałnicę. W tym czasie baron Guntar zrozumiał, co uczynił. Dopiero teraz zdał sobie sprawę, jak bardzo w głębi serca kochał Jaarnis. Zrozumiał też, że ją zabił. Przeklął w imieniu Mananna własny

czyn. W tym momencie właśnie nawałnica ucichła. Dopiero później baron dowiedział się, że był to ostatni dzień, w którym on, dowódca imperialnych morskich eskadr, postawił nogę na okręcie. Za każdym razem, gdy znalazł się na nad wodą, zaczynała się ona burzyć, zrywał się groźny wiatr, a niebo zasnuwało burzowymi chmurami. Takie było przekleństwo Mananna.

Potem sprawa pozornie ucichła. Lecz na wiosnę na Morzu Szponów pojawił się nieustraszony pirat. Jego ludzie zwali go „Mroczna Twarz”. Marynarze powiadali, że jest ciemnym elfem. Pirat ów topił tylko statki imperialne, a szczególnie pochodzące z Folkstein. Wkrótce miasto straciło na znaczeniu handlowym i zaczęło podupadać. Na Morzu Szponów rozpoczęło się wielkie polowanie na Mroczną Twarz. Baron, nie mogąc ścigać go osobiście, słał eskadrę za eskadrą. Mrocznej Twarzy udawało się jednak uniknąć wszelkich niebezpieczeństw, gdyż wspomagał go swą magią potężny elfi czarodziej (Daelon) i potwory morskie nasłane przez trytona ratowały z najgorszych opresji. Rozłoszczony na wszystkich ludzi tryton wezwał z Głębin wszelkie potwory i sam zaczął topić wszelkie statki. I w tym miejscu zaczyna się nasza historia.

Strony intrygi

A oto główne strony intrygi:

- * piraci Mrocznej Twarzy i ich kapitan
- * Tryton Jakrghuner
- * Baron von Folkstein oraz jego szpieg Weinwolf
- * awalońska księżniczka Falan

Cała intryga rozegra się w tym wielokacie. Twoim zadaniem, Mistrzu, będzie wplątać graczy w pogmatwane sprawy Elrina, barona i Jakrghunera. Aby tego dokonać, proponuję ci posłużenie się metodą warstw. Chodzi o to, by gracze powoli odślaniali kolejne oblicza prawdy i coraz głębiej drażyli historię, która nie została przecież jeszcze do końca opowiedziana. W czasie prowadzenia scenariusza należy podawać graczom fakty należące do każdej warstwy scenariusza stopniowo, tak by warstwy częściowo się przenikały, ale by nie zachodziły na siebie (by nie spowodować zbytecznego zamieszania).

Jednak do spotkania graczy z elfimi piratami posłużymy się techniką scenariusza linearnego, gdyż inaczej cała opowieść w ogóle by się nie wydarzyła.

Morskie spotkania 3 stopnia

Bohaterowie opuszczają Marienburg na pokładzie imperialnej kogi handlowej o wdzięcznym imieniu „Die Bauchig”. Kapitan chętnie przyjmie na pokład drużynę, gdyż czasy stały się ostatnio niebezpieczne, szczególnie, że pod belami materiału w ładowni umieszczono skrzynie z tileańskimi kuszami i ostrzami nulnańskich halabard. Kapitan ma jeszcze na pokładzie 14 marynarzy i 4 morskich najemników. Podróż do Dover powinna przeminąć spokojnie. Przy grogu i kościach marynarze będą snuli straszliwe opowieści o morskich potworach i groźnych piratach. Gracze powinni usłyszeć też jakąś wzmiankę o przeklętym „Czarnoskrzydłym”, okręcie Mrocznej Twarzy. Nie pozwól, by gracze odkryli tajny ładunek. W końcu nie znaleźli go również imperialni celnicy! Gdy już będzie widać z oddali białe skały Albionu, podniesie się nagle z wody mgła, a wiatr ustanie. Mgła zgęstnieje i całkowicie przestoni niebo i wodę. Gdy marynarze będą zanosili modły do Mananna, by odwrócił zły omen, nastąpi atak morskiego potwora.

Cała sytuacja jest oczywiście spowodowana machinacjami Mrocznej Twarzy. Mgła jest pochodzenia magicznego (co może wykryć każdy czarodziej). Spraw, by osoba grająca Tisają myślała, że to pułapka zastawiona na nią przez tajemniczych wrogów. W rzeczywistości mamy tu do czynienia z typową łowiecką techniką. Potwór morski, osłonięty magiczną mgłą, jest naganiancem, zaś Mroczna Twarz myśliwym.

Potworem, który zaatakuje kogę jest Kraken. Marynarze wierzą, że jego pojawienie się oznacza niełaszkę Mananna. Skupią się w pobliżu masztu i będą czekać na nieuchronny los. Tymczasem potwór oplecie statek mackami i zacznie ścigać marynarzy do wody. Tutaj właśnie zaczyna się rola naszych bohaterów. Każdy, który przezwycięży strach, może wkroczyć do akcji. Jeżeli Tisaja jest BN, to w tym miejscu zdarzy się pierwszy cud. Druidzka kapłanka wyciągnawszy spod płaszcza lśniący niezmiernym światłem kryształowy sierp, przemówi do załogi. Jej głos będzie pełen boskiej siły, dochodzący jakby z góry, mimo mgły doskonale słyszalny w każdym zakamarku okrętu. Jej płomienista mowa otrząśnie marynarzy z odrętwienia, rzucą się do bosaków i szabel, by stawić czoła niebezpieczeństwu.

Gdy marynarze prowadzeni przez bohaterów ruszą do boju, potwór wypuści statek. Zerwie się lekki wiatr, który pozwoli wypłynąć statkowi z mgły. Jednak gdy tylko kapitan skieruje się w kierunku Dover, woda zabulgotze i wyłonią się z niej skrważone macki potwora, który pocnie ścigać okręt. Kapitan będzie musiał postawić wszystkie żagle i uciekać na pełne morze. Potwór niestrudzenie będzie ścigać statek, trzymając się jednak poza zasięgiem strzału. Po kilku godzinach wiatr nagle osłabnie i stwór zacznie doganiać ociężałą kogę. Niech napięcie na statku rośnie z każdym metrem przebytym przez potwora. Gdy będzie już blisko, majtek na bocianim gnieździe okrzyknie zbliżającą się imperialną fregatę, która salwą z dział odstraszy potwora. Gdy stwór zniknie w odmętach, fregata da znać kodze (za pomocą sygnalizacyjnych chorągiewek), aby podpłynęła do burty statku.

I tu dochodzimy do pułapki zastawionej przez piratów. Fregata, piękny smukły trójmasztowiec, jest w rękach Mrocznej Twarzy. Na jej pokładzie znajduje się elfia załoga przebrana w mundury oficerów i żołnierzy Imperium. Gdy koga podpłynie blisko i rzuci kotwicę, kapitan fregaty rozpocznie rozmowę z kapitanem kogi (będą krzyczeli do siebie przez tuby sygnalizacyjne). Imperialny kapitan będzie ostrzegał przed ławicą krakenów, która pojawiła się w okolicy i rozkaże pozostać kodze na kotwicy, dopóki nie zjawi się statek eskortowy. W tym czasie pełnomorska galera „Srebrnoskrzydła” skryta dotychczas za wysoką fregatą i pod magicznym okryciem splecionym przez Daelona, wysunie się z ukrycia i podpłynie z drugiej strony kogi. Na umówiony znak zostaną rzucone liny, zarówno od strony fregaty, jak i od strony niższej od kogi galery (która w tym samym czasie stanie się dostrzegalna). Jeżeli na pokładzie, wśród twojej drużyny znajduje się wysokopoziomowy czarodziej, możesz pozwolić mu na jedną chwilę dostrzec coś poprzez iluzję skrywającą galere. Może to być pojawiający się dodatkowy maszt, czy też plusk wiosel.

Piraci dysponują przeważającymi siłami. Elrin rzuci do walki 60 elfów, uzbrojonych w elfickie łuki i miecze. Walka jest z góry skazana na niepowodzenie i Twoim zadaniem, Mistrzu, jest tak ją poprowadzić, by bohaterowie mogli się wykazać odwagą i męstwem, jak przystało na świat fantasy. Jednocześnie musisz doprowadzić do przegranej i pojmania bohaterów (w miarę możliwości w jednym kawałku, gdyż zabijanie ich w tej beznaziejnej dla nich potyczce jest chwytem co najmniej niegodnym Mistrza Gry). Szturmem dowodzi kapitan fregaty, potężny półelf walczący czarną maczugą (jak się domyślicie, jest to Weinwolf). Ponieważ jest on postacią niezwykle ważną dla dalszej przygody, nie może zginąć w tej potyczce. W razie poważnego zagrożenia (a mądrzy gracze zawsze atakują wodza przeciwnika), wkrocz do akcji Daelon, który swą elfią magią obezwładni najzgroźniejszych wojów. Gdy zginie kapitan kogi oraz bosman, marynarze rzucą broń i podadzą się. Gdyby w drużynie były jakieś krasnoludy, gotowe paść pod zwałem elfich ciał, Daelon wezwie elementala wody, który pochwycawszy krasnalą „przytopi” go w morskiej wodzie. Elfy rozbroją pojmany, każąc im przejść na fregatę. Wszyscy wojownicy zostaną przez elfów zebrani na pokładzie.

WARSTWA PIERWSZA

W tej warstwie MG podsuwa graczom taki układ: źli są piraci, a dobrzy biedni pokrzywdzeni, napadnięci marynarze. W celu utwierdzenia ich w takim przekonaniu posłużą trzy scenki opisane niżej. Będą wyłaniać się w nich elementy warstwy drugiej i trzeciej.

W czasie, gdy piraci będą rozładowywać w pośpiechu ładunek statku, rozegra się na pokładzie fregaty bardzo ważna scena. Głównymi bohaterami będą: Weinwolf, który w oczach graczy jest najważniejszą osobą na statku (a więc w domyśle kapitanem) oraz Tisaja. Drugą osobą musi być kobieta, najlepiej prowadzona przez którąś z Twoich graczy (czyt. graczkę). Jeżeli drużyna jest męska, aktorem będzie Tisaja.

Scenę należy rozegrać w trybie narracyjnym, tak, by pojmami bohaterowie nie mogli jej w jakiś zdecydowany sposób przeszkodzić. Jej celem jest zantagonizowanie części drużyny do Weinwolfa i wprowadzenie do historii Avalonskiej księżniczki - Falan.

Ale do rzeczy - Weinwolf ma zwyczaj rytualnie gwałcić każdą „zdobytną” kobietę. Jest to jego zapłata, za rzekomą hańbę, jaką okrył jego elfią matkę zuchwały ludzki żeglarz. O procederze wie większość załogi, ale utrzymuje to w tajemnicy. Z jednej strony podziwiają dziką, jakże nieelfią brutalność półelfa, z drugiej strony zaś wstydzają się jej, a już na pewno faktu, że coś takiego odbywa się na elfickim okręcie. Mroczna Twarz, Daelon i Falan oczywiście nie o tym nie wiedzą. Zresztą proceder ten łamie prawo pirackie, które mówi, że wszystkie zdobyte kobiety należą się w pierwszej kolejności kapitanowi.

Tak więc, gdy majtkowie będą prznosić ciężkie skrzynie z jednego okrętu na drugi, więźniowie zostaną zaprowadzeni na rufę statku. Otoczy ich krąg elfów, zaś aktorka dramatu zostanie odciągnięta na bok i postawiona samotnie na środku pustego koła. Wtedy z tłumu wyłoni się Weinwolf. Zacznie się wpatrywać w dziewczynę i krząć wokół niej niczym zgłodniały wilk. Wtedy marynarze zaczną uderzać w deski statku. W piekielnym rytmie nagle Weinwolf rzuci się na dziewczynę, rozdierając jej szatę i obalając na pokład. W tym momencie wkroczy do akcji Falan, która chwilę temu skończyła rozmowę z Elrinem i Daelonem. Zważył ją podejrzany rytm okłasków i stuków. Falan jest córką Tytanii, królowej elfickiego państwa na Avalonie. Jest bardzo piękną, smukłą elfką, o długich kasztanowych włosach. Na statku pełni funkcję drugiego oficera.

Gdy tylko Weinwolf stanie nad bezbronną dziewczyną i będzie napawać się swą siłą, rozlegnie się nagły trzask bicia i potężny półelf rozciągnie się na deskach pokładu. Marynarze rozstąpią się w szpaler ukazując wściekłą Falan z rozwianym włosami, dzierżącą w dłoni bicz (dokładnie taki, jaki używał znany podróżnik i awanturnik Johanes von Indianabrug). Dla dodania dramatycznego aspektu, Falan smagnie jeszcze kilka razy okolice końca pleców Weinwolfa i przypomni wszystkim zebranym o prawie pirackim. Weinwolf wstanie rozwścieczony, ale Falan ma wśród elfów spory posłuch ze względu na urodzenie oraz na wyraźny strach elfów przed kapitanem (wyraźnie większy niż przed półelfem, którego marynarze zdają się raczej darzyć sympatią i estymą).

Falan natychmiast zaopiekuje się skrzywdzoną niewiastą, pozyczy jej swego płaszczka, by okryła się przed wzrokiem mężczyzn (jak łatwo się domyślić zachowanie Falan jest charakterystyczne dla „głębszych warstw”).

Gdy marynarze się rozejdą, Weinwolf, który ochłonie po niefortunnej przygodzie, skieruje kipiącą w nim furie na pojmanych marynarzy i ich kapitała (lub każdego wyższego rangą oficera, który jeszcze żyje). Każe ustawić w szeregu oskarżonych i

zacznie przepytować w sprawie przemytu zakazanych towarów na Albion. Oczywiście przesłuchiwany twardo twierdzić będzie, że wiezie bele filcu i wełny. Wtedy elfy rozbiją ciężkie drewniane skrzynie, które tak pracowicie wnosili. Wysypią się z nich z brzękiem ostrza nuluńskich halabard, tileańskie kusze, pistolety z Bretonii i norskańskie pałasze kawaleryjskie. Ujrawszy taki ładunek po załodze przejdzie szmer oburzenia. Do uszu bohaterów mogą dojść kawałki urywanych zdań na temat Norańczyków i jakiejś wojny. Wtedy Weinwolf wyda wyrok, na mocy dekretu komandora elfickiej floty wojennej Mrocznej Twarzy, skazujący kapitała (jeśli żyje), oficerów (jeśli żyją), bosmana (jeśli żyje) i co trzeciego marynarza na śmierć przez powieszenie. Z gardła 80 elfów rozlegnie się pełen okrucieństwa i dzikiej radości krzyk, po czym natychmiast piraci przystąpią do wykonywania wyroku. Skazani zawisną na rejach zdobytej kogi. Największy rwetes pocznie się czynić, gdy dojdzie do wyboru co trzeciego marynarza. Wskazane są sceny błagających przerażo-



nych ludzi, wymieniających, który ile ma dzieci, a który młodą żonę. Ta scena powinna ukazać bohaterom, w jak niebezpiecznej znaleźli się sytuacji i dodatkowo poprzeć nam tezę pierwszej warstwy.

Co dalej: Oczywiście nikt nie lubi spędzać czasu w więzieniu, w związku z czym teraz musimy przeprowadzić graczy do stanu, w którym będą mieli większą swobodę manewru. Wszystkie kobiety zostaną oficjalnie zaliczone do haremu kapitała. Falan jednak rozwieje ich obawy. Opowie, z niejakim smutkiem w głosie, że od śmierci swej żony kapitan nie tknął żadnej kobiety. Falan już przekonała Elrina, że dla zapewnienia spokoju na okręcie wszystkie panie muszą pozostać pod jego osobistą opieką. Zostanie im odebrana broń oraz ewentualne przedmioty służące do wytwarzania efektów magicznych (również Tisaji zostanie odebrany kostur druidzi). Poza tym będą mogły poruszać się swobodnie po okręcie (i tak nie ma gdzie uciec). Pozostali bohaterowie zostaną podzieleni na dwie grupy. Ci, którzy najdzielniej walczyli, zostaną zakuci do wiosła na „Srebrnoskrzydłej”, natomiast ci, którzy nie wykazali się zbytnią walecznością w czasie bitwy, zostaną zamknięci w karczerze. Na przykutych czeka piracka próba. Jest pirackim zwyczajem, że każdy dzielny wojownik może przyłączyć się do kaperskiej braci, jeśli tylko nie ma duszy niewolnika. Dlatego właśnie najdzielniejszych wojowników, którzy zyskali uznanie w oczach elfów (bez względu na rasę), przykuto do ław wiosłarskich na „Srebrnoskrzydłej”. Część wiosła jest obsadzona innymi niewolnikami, lecz większość miejsc jest pustych (zajmują je członkowie załogi, gdy galera musi uniezależnić się od napędu wiatrowego lub stara się umknąć pogoni). Warunkiem zaliczenia próby jest wyswobodzenie się z więzów - rzecz wydawałoby się beznadziejna, gdyż po udanej

ucieczce nadal bohaterowie pozostawaliby na wrogim statku. Nie chodzi tu jednak o logikę, a o emocje i honor wojownika, który woli zginąć w walce niż pod batem, przykuty do niewolniczej ławy. Los bohaterów uwiezonych w karcerze rozwiąże się w warstwie drugiej.

WARSTWA DRUGA.

W tej warstwie staramy przekonać się graczy, że zły jest kapitan Mroczna Twarz, natomiast dobry jest Weinwolf, który przygotowuje bunt wśród załogi.

Gdy bohaterowie zostaną przykuci do ław wioślarskich i po odegraniu niezbędnych scenek związanych z bytowaniem galerika (nadzorcy z batami, nagłe ciężkie wiosłowanie, smród odchodów i niemytych ciał oraz wszystkie inne atrakcje), nadzieje zmierzch, a z nim wizyta tajemniczego gościa. Tajemniczy osobnik w płaszczu z kapturem, podejdzie do bohaterów i zacznie proponować im umożliwienie ucieczki. Weinwolf wykorzystuje tu obyczaj piracki. Strażnicy przepuścili go, gdyż w zwyczaju pirackim jest dostarczanie poddawanych próbie wojownikom jakiejś szansy ucieczki, czasem jest to sztylet, czasem wytrych do zamka lub w ostateczności pilnik. Jednakże Weinwolf nie poinformuje graczy o pirackich zwyczajach. Zobowiąże się pomóc im uciec, w zamian za co zostaną przyjęci do pirackiej załogi, ale pod warunkiem, że będą lojalni wobec człowieka, który będzie znał umówione hasło (do uzgodnienia przez graczy). Weinwolf (którego głosu nikt nie rozpozna, gdyż jako wprawny szpieg może go zmieniać) odbierze od bohaterów przysięgę wierności na Sigmara (lub odpowiedniego boga w przypadku innych ras). Weinwolf pozostawi bohaterom pilnik i powiadomi ich o rozkładzie wacht. Po uwolnieniu muszą dokonać jakiegoś czynu, który rankiem będzie widoczny, by udowodnić swą odwagę. Nie muszą chyba dodawać, że złamanie najświętszej przysięgi na imię boga w Starym Świecie wiąże się z natychmiastową boską interwencją w przypadku większości bóstw (a w przypadku Sigmara na terytorium Imperium).

Tej samej nocy w karcerze zjawi się zamaskowany osobnik (też Weinwolf), który cienkim niby kobiecym głosem zaczyna rozmawiać z uwiezonymi (oczywiście pod warunkiem, że wśród twojej drużyny znalazły się osoby, których nie zakuto przy wiosłach). Długo będzie współczuł (a?) im okrucieństwa kapitana, który skazał ich na taki los. W zamian za poparcie elfa, który zdradzi się ustalonym hasłem, zobowiąże się wstawić u kapitana tak, by zostali uwolnieni. Oczywiście również odbierze przysięgę wierności. Rankiem wstawi się u kapitana, gdy bohaterowie uciekną z łańcuchów, by z okazji święta przyjęcia nowych kaprów wypuścić wszystkich z karceru. Jest to również piracki zwyczaj, który zostałby dopełniony niezależnie od wstawiennictwa Weinwolfa (ktoś inny też by sobie o nim przypomniał).

Co knuje Weinwolf?

Weinwolf szykuje bunt załogi. Ma duże poparcie wśród elfów, ale Elrin ma jeszcze większe. Dotychczas nie miał szans na pokonanie wszystkich przeciwników. Poza tym ponieważ musiał działać w sekrecie, nie jest do końca pewien, ile osób poprze jego inicjatywę. Pojawienie się graczy naruszyło równowagę na korzyść Weinwolfa (oczywiście jeżeli bohaterowie złożyli mu przysięgę wierności). Może pokusić się o próbę przejęcia władzy. Tak naprawdę zależy mu jednak na Wyspie Syreny. Czardziejce z Folkstein podejrzewają, że na tej tajemniczej wysepce znajduje się magiczne źródło przekleństwa barona. Prócz tego mieszczą się tam skarby ofiarowane przez kapitana pamięci zmarłej żony (10% z każdego łupu). To właśnie jest wabik, którego używa Weinwolf do kuszenia elfów do buntu. Właśnie nadchodzi czas odwiedzenia wyspy. Wszyscy wiedzą, że w tym czasie Elrin i Daelon znikają na 24 godziny na wysepce. W tym czasie tradycyjnie odbywa się uczta na pokładzie statków. Na ten moment właśnie Weinwolf planuje bunt.

Wydarzenia poboczne i przebiegi warstwy trzeciej

Gdy tylko nasi bohaterowie przejdą pomyślnie inicjacyjny obrzęd piracki, rozpocznie się święto. Nie należy wszak zapominać, że jest to statek elfów, a więc istot, które uwielbiają wszelką rozrywkę. W trakcie uczty i różnorodnych gier i zabaw (typu rzucanie nożami do rozstawionych stóp kolegi, „łotanie się” na sieniach na posmarowanej łożem belce - nie bardziej wyrafinowanego), powinny zacząć wychodzić na jaw elementy znanej ci już, Mistrzowi, historii. A oto w skrócie informacje, których mogą się gracze dowiedzieć z normalnych rozmów:

- większość elfów pochodzi z Avalonu, ale kilku jest bliższymi bądź dalszymi krewnymi kapitana i pochodzi z Imperium
- licencję kaperską wystawił Mrocznej Twarzy Oberon, król Avalonu, jednak kapitan działa z jakichś pobudek osobistych
- kapitan jest niezwyoczony, a w szermierce dorównuje mu tylko Weinwolf ze swą czarną maczugą (o ile walkę maczugą można nazwać szermierką)
- Falan (tak, ta najcudniejsza z elfich istot) jest córką samej Tytanii (co do Oberona nie ma pewności). Kocha się w niej na zabój cały statek, ale jej serce należy do kapitana. To zresztą jest powód, dla którego uciekła z dworu (oczywiście poza chęcią rozerwania się)
- Weinwolf jest półelfem, członkiem załogi kapitana jeszcze z dawnych czasów
- Daelon, brat kapitana, jest doskonałym zaklinaczem wiatrów
- to dlatego wokół statku utrzymuje się w czasie uczty aura magicznego pikniku!

Jednocześnie, jeżeli gra w twojej drużynie jakaś kobieta, będzie się z nią próbowała zaprzyjaźnić Falan. Przygnębionej elfce brakuje damskiego towarzystwa, kogoś komu mogłaby się zwierzyć. W rzeczy samej jej sytuacja wygląda niewesoło. Już trzeci rok przebywa z Elrinem, o on nawet na nią nie spojrzął (jak zresztą i na inne kobiety). Falan podejrzewa, że dopóki żyje baron von Folkstein, nienawiść płonąca w sercu Elrina nie pozwoli mu pokochać na nowo. Dlatego chętnie opowie okrojoną wersję historii Tisaji (i jeżeli jest NPC to opowie ona tą historię graczom w przypadku, gdyby sami do niej nie dotarli). Historię możesz dowolnie poprzekręcać i oczywiście uprościć. W końcu Falan nie słyszała jej od Elrina, a jedynie z dworskich plotek (możesz postawić na to swój podręcznik, że motywy miłosne są znacznie przesadzone i upikantnione)

Wydarzenie poboczne

Jeżeli masz więcej czasu na poprowadzenie tej przygody i chcesz pełniej oddać pirackie życie elfickiej załogi, proponuję ci wprowadzenie dodatkowego epizodu. Pod wieczór, gdy uczta będzie się kończyła, dostrzeżona zostanie na horyzoncie imperialna bandera. To fregata pościgowa, jeden ze statków z Folkstein. Załoga natychmiast podnosi żagle. W kilka minut później z trzech innych stron marynarze dostrzegają jeszcze trzy inne żaglowce. Rozpoczyna się oblawa. Statki zacieśniają się wokół pirackiej fregaty i galery, ale elfy nie panikują. Wkrótce na pokład galery, która będzie płynąć przodem, wyjdzie Daelon i rozpocznie inkantacje. Z morza poniesie się znajoma już mgła, a żagle statków wypełni magiczny wiatr (dokładniej będzie dmuchać z przeciwnej strony tak, że będą szły na wiatr). Gdy i to nie wystarczy, morze zacznie się burzyć, a wokół pirackich statków podniosą się kurtyny wody (albo raczej statki zapadną się w rów wodny). Ściany wodne, wysokie na 10 m osłonią statki przed imperialnymi fregatami, dla których okręty pirackie znikną pod wodą i w magicznej mgle. Napędzane magicznym wiatrem, ukryte przed wzrokiem imperialnej marynarki statki popłyną aż do zmroku, po czym Daelon rozsnuje zaklęcia i wszystko wróci do normy. Kapitan rozkaże wziąć kurs na wyspę syren.

WARSTWA TRZECIA

W warstwie trzeciej dochodzimy do pierwszej w miarę sensownej prawdy. Jest ona na tyle sensowna, że być może gracze na niej poprzestaną. W tej warstwie zły jest Weinwolf i stojący za nim baron, zaś dobry - biedny, nieszczęśliwy kapitan bogom ducha winnych piratów.

Gdy statki „urwą się” od ewentualnej pogoni imperialnych i minie jedna noc rejsu dotrą do wydawałoby się zupełnie pustego obszaru Morza Szponów. Kapitan rozkaże rzucić kotwicę. Gdy tylko statki staną, załoga wyciągnie z ładowni sieci i zarzuci je w morze. Połów będzie niesamowicie obfity i różnorodny. Cała załoga rzuci się do przygotowywania tradycyjnej już wyzerki. Morze uspokoi się i przestanie falować. Znowu pojawi się niemal magiczna aura lata. Tymczasem Daelon oraz Mroczna Twarz wsiądą do szalupy i odpłyną w kierunku wschodnim. W końcu znikną w magicznej mgłę. Gdy tylko kapitan zniknie z oczu załodze, do zaprzysiężonych graczy zaczną podchodzić kamraci Weinwolfa, przekazując hasło. Bunt ma nastąpić po uczcie. Jednym z buntowników jest cook, który zatruje pożywienie. Wszyscy buntownicy dostaną jednak odtrutkę i kiedy osłabiona załoga będzie zmagać się z nudnościami, przejmą władzę. Jeżeli gracze chcą uczestniczyć w planowaniu buntu (w co nie wątpię), pozwól im na to. Niech dowiedzą się, że za buntem stoi Weinwolf. Weinwolf świadom jest, że zraził do siebie bohaterów niefortunnym zdarzeniem z Tisają (a może nie?), jednak będzie kusił ich wizją nieprzebranych pirackich skarbów złożonych na wyspie (oraz obietnicą, że nie sprzeda ich w niewolę, co było tajnym zamiarem kapitana).

Wkrótce rozpocznie się uczta. Będą jej towarzyszyły śpiewy i tańce. Jednocześnie atmosfera gotowości i napięcia będzie doskonale wyczuwalna. Wyczuwa ją również drugi oficer - Falan - i bosman. Jeżeli Falan udało się zaprzyjaźnić z którąś bohaterką, będzie się starała wypytać, co się święci. Nie powinno to mieć jednak większego wpływu na przebieg wydarzeń, gdyż zacznie działać trucizna. W tym momencie podniosą wrzawę elfy Weinwolfa. Bosman i Falan zostaną pojmani, niektóre elfy rozbrojone. Może się wywiązać w paru miejscach walka, lecz dzięki podstępowi buntownicy będą mieli przewagę liczebną. Być może dojdzie do sytuacji, w której drużyna będzie po obu stronach walczącej? Gdy tylko opanują okręt, zostanie przez Weinwolfa rzucone hasło wyprawy po skarby na Syrenią Wyspę. Tutaj zaczną się schody. Elfy, które widziały już co nieco w temacie podwodnej magii, obawiają się spotkać Daelona oraz morskie potwory, które miałyby strzec skarbu. Żywią zabobonny lęk przed wyprawą na wyspę. Jednak Weinwolf musi dostać się na nią i potrzebuje obsady wiosłarzy. Będzie bardzo wymowny i skupi się przede wszystkim na naszych bohaterach (z przyczyn oczywistych pozbawionych zdrowego zabobonnego lęku).

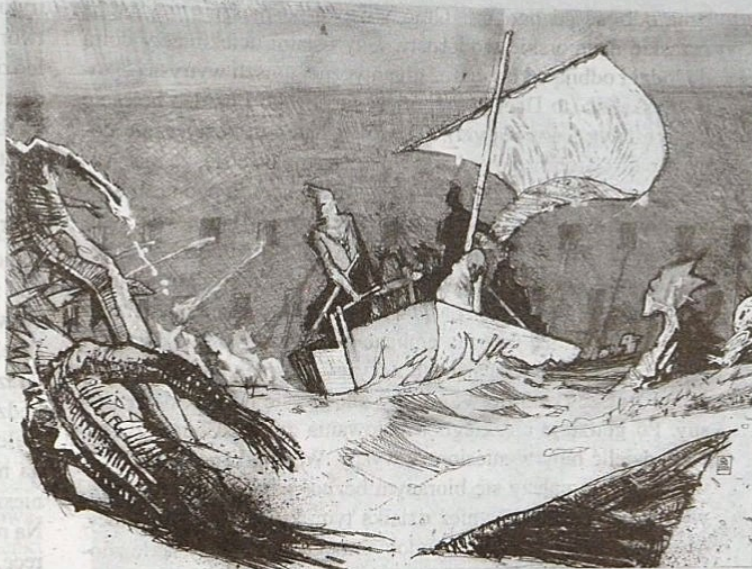
Wizja złota powinna być wystarczająco ponętna, jeżeli zaś to nie wystarczy, Weinwolf obieca również magiczne przedmioty i niezwykłą broń (w rzeczy samej może obiecać wszystko). Na pewno przynajmniej część drużyny zdoła się skusić, pozostali zostaną jako obsada okrętów.

Wyspa Syren

Zanim Twoi gracze dotrą na tą wysepkę musisz o niej trochę się dowiedzieć. Od wieków było to miejsce w pewnym sensie przeklęte. Wszystkie statki w okolicy tonęły i nikt nie naniósł na mapę położenia wysepki. Stało się to z prostej przyczyny. Dokładnie pod wyspą znajduje się pałac trytona. Sama wyspa jest niewielkim skalistym kawałkiem ziemi, o średnicy zaledwie 250 m. Na środku wyspy wznosi się potężna koncha. W wejściu do muszli znajdują się kręcone schody prowadzące w dół, do wnętrza wyspy. Już pod poziomem wody znajduje się wielka pieczara. Schody idą dalej tonąc w wodzie otaczającej je z jednej strony. Część

podłogi pieczary jest zalana i nie widać nic, prócz ciemnogrąnatowej głębi morskiej. Po drugiej stronie tego niewielkiego jeziora znajduje się kamienna misa (coś na kształt chrzcielnicy) wypełniona morską pianą. Wokół tego ołtarza, poświęconego pamięci Jaarnis, piętrzą się stopy skarbów. W tym jednym względzie Weinwolf nie przesadzał. Zgromadzona moc skarbów jest olbrzymia. Są tu monety wszystkich potęg morskich Starego Świata, sztaby złota, perły i drogie kamienie, pięknie inkrustowana broń, rzadkie dzieła sztuki i przedmioty magiczne. Jednak każdego uważnego obserwatora powinien zadziwić fakt istnienia tej pieczary. Znajduje się ona pod poziomem morza a nie jest zalana. Ma to swoje proste (bo magiczne) wytłumaczenie. Na powierzchni jeziora leży elementar wodny, strażnik tego miejsca. Dopóki istnieje, woda nie zaczyna wpływać do komnaty. Nawet po jego ewentualnym zniszczeniu część czaru, oplatająca tę pieczarę, powstrzyma częściowo morskie wody od huraganowego wyrównania poziomów cieczy.

Pytanie, które Cię pewnie nurtuje, to co się stało z Elrinem i Daelonem? Otóż dzięki medalionom, które mają obaj zawieszono-



ne na szyjach, mogą oddychać pod wodą. Zesłzi więc schodami dalej, prosto do pałacu trytona. Oczywiście gdy bohaterowie wejdą do pieczary, Daelon natychmiast zostanie o tym powiadomiony przez strażnika pieczary i zacznie wraz z bratem wracać.

Wracając do naszej wyprawy. Szalupa odbije od statku i zanurzy się w mgłę spowijającą Wyspę Syren. Jednak Weinwolf zna trasę. Przez ostatnie dwie wizyty kapitana na wyspie śledził go płynąc za nim małym czołnem. Gdy tylko śmiałkowie dobią do brzegu, zniknie gdzieś niesamowita aura lata, zerwie się zimny wiatr i nagle wszyscy sobie zdadzą sprawę z ciemnych, ciężkich chmur zasnuwających niebo (jest to jakby nie było typowa pogoda dla Morza Szponów co jednak nie zmienia jej wpływu na nastroj przygody). Płynięcie wokół wysepki jest porośnięte grubymi czarnymi wodorostami, tak że łódź nie będzie mogła dopłynąć do samego brzegu. Trzeba będzie brnąć po pas w zielonej mazi. Ujrawszy zakazaną wyspę elfy, które wybrały się na tę wyprawę stwierdzą, że nie wsiądą z łodzi. I nic tu nie pomogą przekleństwa Weinwolfa. Wściekły półelf wręczy pochodnie bohaterom i ruszy ku brzegowi. Mądrzy a przewidujący bohaterowie uczynią to samo co elfy, a chciwi i żądni przygód ruszą za Weinwolfem. Weinwolf pójdzie prosto do konchy i zanurzy się w podziemiu wyspy. Teraz przygodę należy poprowadzić z wyczuciem. Nie da się przewidzieć co uczynią bohaterowie w tak nietypowej sytuacji. Opiszę więc tylko wydarzenia niezależne, a resztę pozostawiam Tobie:

- gdy drużyna dotrze do pieczary Weinwolf rozkaże im pakować skarby (wziął w tym celu przestronne worki).

- gdy tylko ktoś zbliży się do misy obudzi się elemental wody i zaatakuję intruzów. Można zranić go wyłącznie magiczną bronią, ogniem i magią (pamiętaj że maczuga Weinwolfa jest magiczna).

- po uporaniu się ze strażnikiem Weinwolf rzuci się na misę. Niebaczny na skarby zacznie ją okładać magiczną maczugą. Z każdym ciosem będzie dał się słyszeć jakby daleki odgłos krzyku kobiety, a po kilku chwilach piana w misie przybierze kolor krwi.

- mniej więcej w 5 rundzie walki z elementalem Elrin i Daelon zorientują się co się święci i zaczną płynąć ku powierzchni. Któryś z graczy może dostrzec ich zbliżające się sylwetki

- jeżeli ktoś nierozważnie pozostanie w pieczarze do momentu wynurzenia się Daelona powita go wypływający z rąk czarodzieja stos błyskawic i ciemny mrok nieprzytomności (o czym nie musisz wspominać - w końcu niech się gracz trochę przestraszy, że zginęła jego postać)

Jedyną szansą ucieczki jest danie drapaka najpóźniej w kilka chwil po unicestwieniu elementala. Przestraszeni elfowie już zaczynają odbijać od brzegu. Graczy czeka pośpieszny bieg przez grząskie nadmorskie wodorosty. Gdy ostatni uciekinierzy dotrą do łodzi i odbiją od brzegu, z gigantycznej muszli wytrysną jęzory błyskawic (to Daelon rozprawia się szybko i bardzo boleśnie z pozostałymi w świątyni). Pozwól bohaterom bezpiecznie dopłynąć do „Srebrnoskrzydłej”. Na miejscu okaże się, że marynarze wierni Elrinowie, pod nieobecność Weinwolfa podnieśli bunt przeciw nowej władzy. Niedawni buntownicy i panowie sytuacji musieli się salwować ucieczką na pokład galery. Na szczęście dla uciekinierów do obsługi galery potrzeba tylko kilkunastu osób (czego nie można powiedzieć o pełnomorskiej fregacie). Udało im się na czas umknąć poza zasięg dział fregaty i przyjąc na pokład wracających z wyspy. Bosman jak najszybciej zapędzi wszystkich do wiosł, by oddalić się od przeklętej wyspy. Po godzinie ciężkiego wiosłowania zarządzi odpoczynek. Czas dzielić łupy wyniesione z wyspy. Według kaperskiego prawa najwięcej należy się biorącym bezpośredni udział w wyprawie, ale należy się również działka tym, którzy kryli ich plecy. Możesz dowolnie opisywać zdobyte bogactwa. Sumy jakie zdobyli mogą być dowolnie astronomiczne (i tak, jak się domyślasz, nie zatrzymają ani pensa - ale o tym za chwilę). Gdy atmosfera już się uspokoi nagle galera w coś uderzy. Ktoś krzyknie, że utknęli na mieliźnie. Nagle zorientują się, że woda naokoło statku ustępuje i wyłania się z pod niej czarna wyspa. Po chwili przez kadłub statku przejdzie dziwne drżenie, a przez szpary w pokładzie zacznie przeciekać gorąca para. Po chwili znów drżenie się powtórzy, a statek się zakotłuje. Domyślcie się już co się stało? Wściekły tryton nastął na umykający statek lewianta (to taki przerośnięty wieloryb). W tym momencie statek spoczywa na jego nosowym otworze, a lewiant, jak to wieloryb po wynurzeniu, ma ochotę wypuścić powietrze. Za kilka chwil statek popłynie w powietrze. Jeżeli pomimo opisów pary i dziwnego drżenia oraz braku wody wokół statku (wyspa cały czas się powiększa) gracze nie domyślą się, że w trybie natychmiastowym powinni wysiadać, ewakuację rozpoczną elfy. W kilka chwil później potężny strumień pary i stęchłego powietrza wyrzuci jak piórko statek na kilkadziesiąt metrów w górę. Galera roztrzaska się w o morskie fale (i biada tym, którzy pozostali na pokładzie).

Wyspa (czyli skóra lewianta) jest pokryta omótkami i wszelakimi wodorostami, ale wiele miejsc jest nie porośniętych. Można wyczuć w tych miejscach, że „podłoże” jest miękkie i ciepłe (w końcu lewiant też jest ssakiem). Próby klucia „podłoża” tylko przyspieszą nieuchronne: lewiant zacznie się zanurzać. Należy opisać malejącą wysepkę i ściśniających się coraz bardziej rozbitków (najpierw woda przybiera powoli potem coraz szybciej). Może się nawet wywiązać jakaś walka o miejsce. Wkrótce stanie się jasne, że niedługo wszyscy utoną. Gdy będą stali już w wodzie po kolana rozlegnie się głos rogu i lewiant przestanie się zanurzać. Po bardzo długiej chwili z ciemności wyłonią się dłu-

gie łodzie, z latarniami na dziobach. Co dziwniejsze, nie będzie można dostrzec żadnego napędu popychającego je po wodzie. Na łodziach, uzbrojeni w długie elfie piki będą marynarze pod wodzą samego kapitana - Mrocznej Twarzy. Być może nadszedł właściwy moment, aby gracze zrozumieli skąd wziął się jego przydomek. Elrin rozkaże im rzucić broń do wody i poddać się. Następnie przyjmie ich pod strażą do swej łodzi (graczy do swojej, a pozostałych do drugiej). Gdy tylko ostatnia noga zejdzie z podwodnej już „wyspy” lewiant zanurkuje. Po chwili olbrzymi ogon wieloryba wynurzy się na moment i łagodnie zniknie pod falami. Mroczna Twarz będzie z pełnym bólu obliczem, w milczeniu wpatrywać się w naszych „bohaterów”. Nagle z podmorskich głębin odezwie się straszliwy ryk, a morze wokół łodzi zakotłuje się. Daelon natychmiast rozkaże wrzucić do wody wszystkie kosztowności z Wyspy Syren (które na pewno Twoi gracze zachowali dla siebie przed wspólnym podziałem). Gdyby ktoś coś zostawił w tajemnicy, ryk nasili się, a łodzie zaczną niebezpiecznie kołysać. Elrin nie wytrzyma i rycząc na bohaterów rozkaże im na wszystkich bogów pozbyć się wszystkich kosztowności pod groźbą natychmiastowego złożenia ich w ofierze trytonowi (nie omieszka im uświadomić, że tego się morski potwór właśnie domaga). Gdy tylko poruszane „magiczną mocą” łodzie (a dokładniej rękami syren trzymającymi czołna pod wodą) dotrą do statku, wszyscy biorący udział w buncie zostaną dokładnie przeszukani (w celu odebrania niebezpiecznych przedmiotów) i wtrąceni na noc do lochów.

Poranek Kłątwy i Kaźni

Ranek będzie pochmurny i zimny. Drobnym zimnym deszczem będzie ciał z cichym pluskiem deski pokładu żaglowca. Kapitan rozkaże wyprowadzić na pokład wszystkich uwięzionych bohaterów. Jeżeli wraz z Weinwolfem został ktoś w muszli, bądź na wyspie, teraz będzie leżeć bez przytomności na pokładzie. Nieszczęśnik będzie nagi, cały osmalony, ze spalonymi włosami (na całym ciele) i dość dotkliwie poparzony. Gdy tylko wszyscy zjawią się na miejscu kilka wiader wody przywróci nieszczęśnika (bądź nieszczęśników) do przytomności. Zacznie się przedstawienie. Na reje, na linach zostanie wciągnięty Weinwolf. Przywiązany za ręce, będzie prezentować opłakany widok. Zacznie się przesłuchanie. Oprawca, młody elfi żeglarz, będzie przebijał skórę zdracy małymi kółkami (takimi kółeczkami jak do noszenia kluczy), zaczepiał o nie linki, lekko nacinał skórę i ciągnął (dla niewtajemniczonych to właśnie się nazywa „drzeć z kogoś pasy”). Jest to chyba najokrutniejsza z możliwych tortur. Weinwolf, będzie się trzymał na początku twardo, lecz wkrótce się załamie i będzie błagał o śmierć. Powie wszystko: o swoim udziale w porwaniu Jaarnis, o swej fałszywej przysiędze, o szpiegowaniu na rzecz barona, o planach buntu i powodzie, dla którego zniszczył kapliczkę. Powie też na żądanie Elrina o Mistrzu szpiegów Krugerze, wyzna wszystkie hasła i kontakty. Na koniec Elrin podejdzie do konającego z bólu półelfa i jednym szybkim cięciem rozetnie mu brzuch. Weinwolf będzie konał jeszcze przez chwilę w straszliwych męczarniach na oczach całej milczącej załogi. Następnie kapitan zwróci się w stronę bohaterów. Teraz powinni być już w odpowiednim nastroju. Elrin oświadczy, że według wszelkich moralnych praw zasłużyli sobie na to samo, a według prawa kaperskiego na stryczek. Jednak on w swej łaskawości daruje im życie. W zamian za to zajmie się nimi jego brat. Następnie wystąpi Daelon i zacznie inkantacje Mathlana w starożytnym elfickim. Jeżeli ktoś z graczy zna elficki zrozumie słowo „kłątwa”. Gdy Daelon skończy pozornie nic się nie wydarzy. Wtedy odcepi od swego pasa manierkę na wodę i rzuci ją pod nogi bohaterów. Następnie zwróci się, już w respiklu do bohaterów i oznajmi im, że właśnie przeklął ich w imieniu Mathlana i wszystkich duchów morza. Odtąd, aż do śmierci lub zdjęcia kłątwy, będą mogli pić wodę tylko z tej manierki, każda inna zamieni się w krew. Wtedy znów odezwie się Elrin i oznajmi, że kłątwa zosta-

nie z nich zdjęta, jeżeli przyprowadzą mu żywego barona Güntara von Folkstein.

Kłątwa trytona

Jak już się pewnie domyśliłeś bohaterowie zostali obłożeni taką samą klątwą jak baron (jeśli chodzi o wodę). Klątwa ma trzy stopnie:

1. Każda woda, której dotkną z zamiarem wypicia, przemieni się w zastygającą krew. Tycy się to również soczystych potraw, które tracą smak i stają się „krwiste”. Bohaterowie mogą pić wodę tylko z manierki, przekazanej im przez Daelona. Również lżejsze alkohole takie jak piwo i wino przestają nadawać się do spożycia. Można jednak sycić się wysoko procentową wódką bądź spirytusem.

2. Woda, którą chcą wypić zamienia się w krew jak w poprzednim punkcie, ale teraz woda w manierce jest lekko słonawa i stęchła. Wszelkie alkohole nie pozbawione wody przemieniają się w krew.

3. Każda woda, której dotkną bohaterowie zamienia się w krew. Po krótkim czasie zaczyna się odwodnienie i schorzenia układu pokarmowego i wydalniczego (ze względu na odkładanie się strupów krwi wewnątrz naszych dzielnych bohaterów). Oczywiście jeżeli bohaterowie dotkną morza to nie zamieni się w „morze krwi”. Woda w manierce jest solidnie słona i przestaje się nadawać do picia.

Kolejne stopnie następują w miarę upływu czasu. Jeżeli bohaterowie nie porwą Güntara to za jakieś 30 dni będą ślaniającymi się ze zmęczenia żywymi trupami. O ile nie zamierzają stać się wampirami, jedynym ratunkiem dla nich jest odczynienie klątwy przez Daelona.

Przeklęta wyprawa

Bohaterowie zostaną pouczeni o kontaktach i hasłach „wyciągniętych” z Weinwolfa. Elfy zasugerują im, by zgłosili się jako pomocnicy Weinwolfa, któremu udało się ostatecznie odczynić klątwę rzuconą na barona (została ona faktycznie znacznie osłabiona przez zniszczenie kapliczki, tak, że możliwe jest sprowadzenie Güntara na morze). Zostaną wyekwipowani w małeńki słupek (taki mały stateczek, a raczej większa łódź z jednym żagielkiem). Gdyby nie umieli sobie poradzić dostaną sternika, który pomoże im dopłynąć do brzegu i będzie oczekiwał na ich powrót.

Falan bardzo będzie chciała dołączyć do wyprawy. Zna się trochę na magii i jest niezłą wojowniczką. Jeżeli jednak gracze mają trochę oleju w głowie to wybija jej ten pomysł z głowy. Jako czystej krwi wysoka elfka zwracałaby poważnie uwagę na siebie (również z powodu swej nieprzeciętnej urody).

Statek odwiezie naszych bohaterów do brzegu niedaleko Folkstein. Będzie czekać w niewielkiej odległości na morzu. Wystarczy tylko rozpaść ogień na brzegu, a natychmiast podpłygnie (słupek ma niewiele większe zanurzenie niż szalupa)

WARSTWA CZWARTA

W tej części będziemy chcieli pokazać, że „nie taki baron straszny”. Faktycznie ma on na swoim koncie stare grzechy, ale też został za nie straszliwie ukarany. Poza tym dobrze wypełnia swoje obowiązki i zwalcza chaos na swoich ziemiach. Dobry zaś kapitan Mroczna Twarz, nasyła na niego naszych bohaterów najprawdopodobniej w celu dodania do jego dotychczasowych utraień kilku nowych mąk. Jak się pewnie już domyślasz, za tym wszystkim jest warstwa piąta, ale wszystko w swoim czasie...

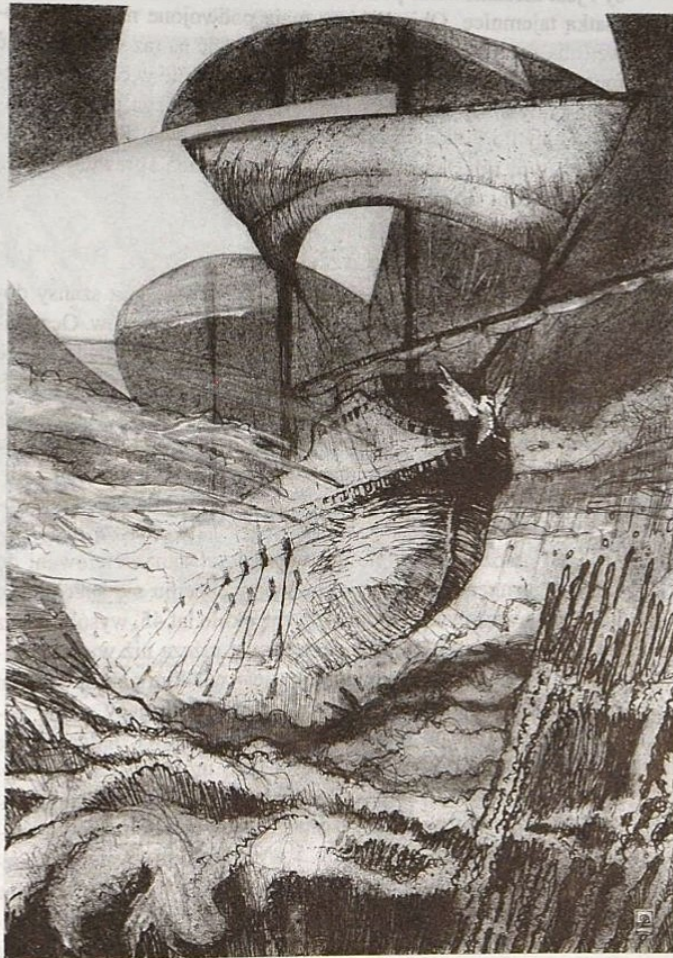
Folkstein - wczoraj i dziś

Aby poprowadzić dalszy ciąg przygody w Folkstein, musisz zapoznać się z sytuacją w mieście. Otóż Folkstein jest podupadają-

cą miejsciną. Dumny niegdyś handlowy port jest w połowie zarośnięty mułem. Dziś korzystają już z niego tylko miejscowi rybacy. Nad miastem góruje twierdza, u stóp której, wykuty w skale znajduje się port morski. Bezpiecznie w nim kotwiczy 8 fregat i kilka mniejszych statków osłoniętych od morza skalną redą.

Twierdzą z miastem łączy skalny most, którego przesła ciągną się daleko w dół, ku dolinie oddzielającej wzgórze zamkowe od miasta. Jest to jedyna widoczna droga wiodąca do twierdzy, która wydaje się nie do zdobycia.

W mieście jest kilkanaście lepiej zachowanych domów, należących do lądowych kupców, którzy wobec braku konkurencji trzymają się całkiem nieźle. Jest też ratusz miejski, mały rynek rybny i kilka pomniejszych podupadających budynków publicznych. Pozostała część miasta wypełniona jest małymi, podupadającymi warsztatami rzemieślniczymi oraz domami ledwo wiążącymi koniec z końcem rybaków. Nad całym miastem unosi się fetor przegniłych ryb i krzyk mew i albatrosów.



Baron od dawna nie widuje się ze swoim ludem. Klątwa bardzo go wyniszczyła fizycznie, żyje wyłącznie dzięki magicznym miksturom, sporządzanym przez nadwornego czarodzieja, które nie przemieniają się w krew. Baron ma swą wewnętrzną służbę, która kontaktuje się z zewnętrzną i zapewnia funkcjonowanie dworu. Najwięcej w mieście ma władzy Kruger, szef straży, wojska i szpiegów oraz walczący z nim o władzę kapłan świątyni Mannana (która z przyczyn oczywistych popadła w niełaszkę).

Należy pamiętać, mimo walki z groźnym piratem, który blokuje miasto, życie toczy się tu dalej. I również baron, który jest niezłym administratorem, nie podporządkowuje wszystkich swych działań prywatnej zemście.

Ostatnimi czasy w mieście rozplenił się kult chaosu Tzeentcha, Pana Zmian. Wiąże się z tym osobna historia:

Przepowiednia - nadejście Der Chaosbezwinger Jakiegoś 25 lat temu w Folkstein, wędrowny druid zawitał do posiadłości możnego kupca Güntergrosa. W nocy miał wieszcy sen. We śnie Matka

Ziemia objawiła mnichowi, że ród Güntergrosa przejdzie na wiarę chaosu. Gdy wszyscy w rodzie będą czcicielami Tzeentcha, urodzi się z córki rodu nie zmutowany potomek, który stanie się wybawicielem od zarazy Chaosu (zostanie nazwany „Der Chaosbezwinger” - Pogromca Chaosu). Druid podzielił się przepowiednią z patronem rodu - Albrechtem Güntergrosem. Albrecht puszył się strasznie myśląc o sławie swego rodu, a że był sprytnym człowiekiem, postanowił pomóc przepowiedni. Dzięki swoim rozlicznym kontaktom sprowadził do domu kapłana Tzeentcha, który wychowywał jego wnuki. Niestety „dziwnym” trafem nagle zmarł i wiadomość o przepowiedni zabrał do grobu. Tymczasem gubernator wychował dzieci „w jedyne słusznej wierze”, a one wychowały swoje. W tajemnicy przed władzami brat brał za żonę siostrę, by nie wydały się niesamowite mutacje, jakimi zostali obdarzeni. Obecnie rodzina Güntergros składa się z Helmuta, jego żony-siostry Kingi i córki Vingrid. Córka jest prześlicznej urody szesnastolatką. Ma jasną skórę, długie jasne włosy i jest niesamowicie podobna do Jaarnis. Ma jednak wspólną z matką tajemnicę. Obie kobiety mają podwojone narządy płciowe (oba zestawy żeńskie), by mogły płodzić na raz większą ilość mutantów. Tak się składa, że Kinga jest właśnie w ostatnim miesiącu podwójnej ciąży i szykuje się do rytualnego porodu, właśnie kiedy do Folkstein przybywają bohaterowie. Również właśnie w tym miesiącu układ planet zapowiada sprawdzenie się przepowiedni druida.

Historia lubi się powtarzać

Najprawdopodobniej nasi bohaterowie skorzystają z szansy dotarcia do barona, jaką jest podanie się za jego szpiegów. Oczywiście nie da się tego do końca przewidzieć, ale mam nadzieję, że informacje, które będziesz miał o Folkstein, będą wystarczające, by poprowadzić również inne warianty rozwoju wydarzeń. Najważniejsze jest to, aby Twoi gracze nie dotarli od razu do barona (który jest wszak niedostępny dla nikogo poza Krugerem i kilkoma wybranymi służącymi), by mieli czas zebrać trochę dowodów i informacji ukazujących kolejną warstwę naszej historii.

Jeżeli gracze udadzą się do twierdzy, zostaną skierowani do samego Krugera (oczywiście po opowiedzeniu się specjalnym hasłem na wartowni). Jest mężczyzną około lat 45, wysokim lecz lekko garbatym, co czyni jego sylwetkę niższą niż w rzeczywistości. Wychudła twarz ozdobiona jest wielkim zakrzywionym nosem. Kruger ma wzrok niespokojny i świdrujący, pełny podejrzliwości (jak przystało na mistrza szpiegów). Jednocześnie mimo mizernej powierzchowności jego umysł jest wręcz niezwykłej lotności i bystrości. Potrafi łączyć w logiczną całość nawet pozornie niezwiązane przesłanki. Naszych bohaterów przyjmie bez większych problemów i wyznaczy im kwatery w niższym zamku, ale nie uwierzy w ani jedno ich słowo (taką ma naturę). Będzie śledzić bardzo uważnie ich poczynania i nieuchronnie zdemaskuje ich zamiary (no chyba że Twoi gracze nie będą w ogóle rozmawiali ze sobą na temat sposobów porwania barona!). Jednakże ponieważ jest niezwykle przebiegłym człowiekiem, wykorzysta bohaterów do celów swoich i barona, przy okazji mając nadzieję na rozszyfrowanie, kto jest ich zleceniodawcą.

Jak już wspominałem, historia lubi się powtarzać. Baron zapragnął posiadać Vingrid Güntergros, córkę szanowanego kupca, niezwykle podobną do Jaarnis. Kruger zaprzęgnie do tego bohaterów. Pamiętajmy, że na razie bohaterowie nic nie wiedzą o drugiej, tej lepszej, twarzy barona. Zostaną więc wystawieni przez swego kochającego MG na próbę. Będą musieli porwać piękną, nadobną dziewczynę pochodzącą z dobrego i szanowanego rodu i oddać ją na pastwę chuci starego potwora, za jakiego mają barona. A wszystko po to, by móc zdjąć z siebie kłatwę i wymierzyć baronowi sprawiedliwość. Oczywiście nawet baron nie może sobie pozwolić na tak jawne łamanie imperialnego prawa. Drugim zadaniem będzie skompromitowanie rodziny Güntergros. Kruger podejrzewa, że za fasadą szanowanej kupieckiej rodziny

kryje się coś innego (choć nie ma pojęcia że jest to kult Chaosu). Jego podejrzania kierują się raczej na przemysł i handel podejrzany towarem.

Szpiedzy tacy jak my

Tak więc Twoja drużyna będzie musiała wcielić się w prawdziwych szpiegów i porywaczy. Kruger udzieli im wszystkich niezbędnych informacji, które posiada na temat rodziny Güntergros:

- Rodzina składa się z Helmuta - ojca i patrona Kompanii Güntergros Handel, jego żony Kingi oraz córki Vingrid. Ponoć gdzieś w Imperium żyje również siostra Helmuta (Kruger nie wie, że żona i siostra to ta sama osoba)

- Kompania Güntergros Handel zajmuje się handlem winem, towarami luksusowymi, rzadkimi futrami z Norski.

- Rodzina ma dwie posiadłości, kamienicę w mieście przy ulicy kuśnierzy oraz wiejską siedzibę koło folwarku Güntergros, 3 mile za miastem. Składy kompanii znajdują się w mieście, na podwórzu kamienicy (w rzeczywistości Helmut Güntergros wykupił sześć kamienic i wyburzył ich część łącząc ich podwórka, tak by było dużo miejsca na wozy transportowe oraz na magazyny).

- Helmut większość czasu spędza w mieście, zaś jego córka na wsi. Jednak Vingrid bywa również w domu w mieście. Zawsze podróżuje w towarzystwie dwóch ochroniarzy bliźniaków - Otta i Baumera - dwóch największych zabijaków Folkstein.

Kruger zażyczy sobie, by w pierwszej kolejności porwali Vingrid, a następnie zdobyli dowody kompromitujące rodzinę. Oczywiście obieca nagrodę w złocie i łaskę barona.

Teraz rozpoczyna się kolejna część, w której pozostawiamy graczom zupełnie wolną rękę w kreowaniu opowieści. Rzeczywiście Vingrid co jakiś czas przemierza dystans kamienica w mieście - wiejska posiadłość. Powód tych podróży jest oczywisty. Vingrid zbliża się do wieku 16 lat.. Dwa dni od przybycia bohaterów do miasta odbędą się jej 16 urodziny. Zaraz po hucznym przyjęciu w wiejskiej posiadłości (dla okolicznej śmietanki) ma się odbyć ceremonia namaszczenia Vingrid na kapłankę Tzeentcha w znajdującej się pod magazynami świątyni (Vingrid przestanie być nowicjuską a stanie się kapłanką I poziomu). Dlatego wielokrotnie będzie podróżować pomiędzy tymi dwoma lokacjami, by przygotować wszystko do ceremonii. Bohaterowie muszą zaplanować porwanie. Najłatwiej dokonać go w czasie podróży, ale możliwa jest też akcja w czasie przyjęcia (jeżeli wśród bohaterów znajdują się osoby, które mogłyby wprosić się na przyjęcie) bądź nawet z rodowej kamienicy. Wszystko zależy od pomysłowości Twoich graczy. Oczywiście należy pamiętać, że wiejska posiadłość jest dobrze strzeżona, a i sama panna dość niezwykła. Otóż prócz tego że Vingrid posiada wiadomą mutację, została przez pana zmian obdarzona niesamowitą siłą. To z pozoru drobne i delikatne dziewczę może prostować w rękach podkowy, lub wyrzucić wóz drabiniasty. Zaś pod niewinną zewnętrzną powłoką kryje się osobka o ciętym, niewybrednym języku i manierach, które bardziej przystoją markietankom niż szesnastoletnim panienkom z dobrego domu. Vingrid doskonale włada też bronią (ma bojowy czekanik) i strzegą ją jej ochroniarze, którzy są mutantami Tzeentcha (ich prawdziwą powłokę skrywa drobny iluzyjny czar, makijaż i ubranie - dopracowanie mutacji pozostawiam Twojej inwencji). Tak więc pozornie najprostsze rozwiązanie może okazać się faktycznie najtrudniejszym.

Co kryją magazyny przy Kürschner Straße?

Gdy bohaterowie dostarczą wierzgającą Vingrid do twierdzy, Kruger wypłaci im stosowne honorarium i natychmiast skieruje do następnego zadania (kompromitacja rodziny). Jeżeli gracze dobrze obserwowali rodzinę, być może wiedzą, że skumała się z Chaosem. Prędzej czy później trafią do siedziby przy ulicy ku-

śnierzy (specjalnie piszę nazwę małą literą, bo w tych czasach nie było nazw ulic sensu stricto. Ta ulica nazywana jest od licznych zakładów kuśnierskich, które powstały przy siedzibie kompanii sprawdzającej futra). A jak zareagował na porwanie Helmut i Kinga? Otóż w Folkstein trwa wojna kultów. Kultem panującym jest religia Pana Zmian. Ale na teren Folkstein pragnie wkroczyć kult Khorna, a jego najgorętszym orędownikiem jest hrabia Valdo Kronenberg, zresztą daleki krewny samego cesarza. Hrabia ma o wiele śmielsze plany. Po tym jak wypędzi kult Tzeentcha z miasta, ma zamiar zastąpić barona, korzystając z tego, że nie pokazuje się on w mieście i rządzi z ukrycia przez Krugera (ma zamiar po cichu przeprowadzić mały zamach stanu). Oczywiście pierwszym podejrzanym o porwanie Vingrid będzie właśnie hrabia Valdo. W półświatku Folkstein rozpocznie się zakulisowa wymiana ciosów pomiędzy zwolennikami obu zakazanych religii. Dlatego właśnie bohaterowie będą mieli szansę spenetrować magazyny (gdyż większa część żołnierzy została wysłana do ataku na stare katakumby zajmowane przez wyznawców Khorna).

Oczywiście nasi bohaterowie nic o tym nie wiedzą (co najwyżej jako element tła możesz dodać gdzieś w mieście trupa jakiegoś mutanta leżącego w rynsztoku, czy też jakieś bójkę po zmroku w ciemnych zaułkach). Będą musieli wymyślić jakiś sprytny plan, by dostać się do ksiąg rachunkowych kompanii bądź do magazynów. Każda sensowna i sprytna akcja powinna im się udać, ale najbardziej nam zależy, aby zeszli do podziemi. I nie sądzę, Mistrzu, że będzie to jakaś niegodna MG manipulacja. Właśnie wypełniają się przepowiednia o nadejściu Der Chaosbezwinger. De facto krokami bohaterów manipuluje sama Matka Ziemia, która szuka sposobu na ocalenie swego wysłańca.

Co można znaleźć kompromitującego w posiadłości Güntergrosów:

- księgi rachunkowe są podzielone na dwie części, jedne z nich są w perfekcyjnym porządku (znaczy się wpływy zgadzają się z wydatkami i inwestycjami), natomiast drugie są częściowo zaszyfrowane, zaś liczby (które nie są zaszyfrowane) wskazują na przelewanie dużych kwot pieniędzy do kompanii i z kompanii (po prostu kompania obraca nielegalnymi funduszami kultu). Aby zorientować się w tych zaszyfrowanych księgach, bohater musi znać się trochę na dziedzinach związanych z handlem, bądź na kryptografii (dzięki której może złamać niezbyt skomplikowany szyfr)

- w gabinecie Helmuta znajdują się nie rozpieczętowane jeszcze listy. Są to listy od zwierzchnika kultu Tzeentcha, który jest prorokiem. W liście tym opisywać będzie swą wizję, w której grupa śmiałków przyczyni się do zguby komórki kultu w Folkstein (w liście należy wstawić opis drużyny). Oczywiście w liście nie będzie mowy bezpośrednio o kulcie a raczej o Stowarzyszeniu. Podpisany zaś będzie „Ten Który Widzi”

- w magazynach, które zbudowano na podwórkach, nie znajduje się nic podejrzanego (skóry, futra i dobre wino). Łatwo jednak w jednym z magazynów odnaleźć uczęszczane ukryte przejście (klapa w podłodze) które prowadzi do podmiejskich katakumb, pozostałości po starym Folkstein. W tej części katakumb mieści się świątynia Tzeentcha. Jest to skomplikowana sieć korytarzy, które zamieszkują potwory stworzone w trakcie rytuałów poświęconych panu zmian. Jest tam również kilkoro braci i siostrzyczek Vingrid.

- w korytarzach i bocznych komorach składowane są towary którymi handluje sekta. Przede wszystkim jest to korzeń omamów, bretońskie wino (z przemytu) i opium. Jest tam również towar z pozoru legalny, który został kupione za pieniądze sekty.

Rytuał

W czasie gdy bohaterowie penetrują magazyny sekty, trwają pośpieszne przygotowania do rytuału. Kinga Güntergros, zdener-

wowana zniknięciem córki zaczęła wcześniej rodzić. Pospiesznie przewieziono ją do świątyni i zabezpieczono górne wejście (jest tam teraz kilku żołnierzy sekty) Równocześnie odwołano atak na sektę Khorna i rozkazano powrócić na uroczystość całej potwornej rodzinie. Gracze krążąc po podziemiach powinni natrafić kilka razy na dziwne oślizgłe legowiska i ścieżki śluzu pozostawione przez mieszkańców podziemi. Otóż wśród członków sekty szerzy się mutacja, która przemienia człowieka w pół ślimaka (od pasa w dół). Takie istoty z oczywistych względów nie mogą pokazać się na powierzchni i są skazane na żywot w ukryciu. Dlatego nienawidzą wszystkich dwunożnych, choć czują respekt przed członkami sekty. W czasie, gdy bohaterowie penetrują podziemia, „ślimaki” wracają z wypadu, by dotrzeć na miejsce w kulminacyjnym momencie.

Rytuał ma się odbyć w największej centralnej sali, do której zbiegają się wszystkie korytarze. Nie ma więc możliwości, aby gracze do niej nie dotarli. Na środku pieczary, z której sufitu



zwisają korzenie drzew, stoi kamienny ołtarz, na którym leży Kinga. Kobieta z szeroko rozstawionymi nogami jest przypięta do ołtarza. Jej brzuch jest napięty, a skurcze porodowe się już zaczęły. Przy kobiecie jednak nikt nie asystuje (co jest związane z ogólnym zamieszaniem w sekcie - ceremonię wszak miała prowadzić neofitka Vingrid). Ponieważ nikt nie podejrzewa osób znajdujących się już w świątyni, bohaterowie będą mogli podejść do Kingi niezauważeni. Wtedy nagle zaczniesz się na dobre poród. Jak Twoi gracze zareagują widząc mutację Kingi. Czy pomogą w porodzie czy też uśmiercą dzieci w łonie rodzącej matki?

Pierwsze dziecko urodzi się potworne - będzie to kolejny ślimako-człowiek; następne zaś nie będzie miało żadnej skazy, prócz dziwnych znaków na nadgarstkach (to znak wybrańca matki Ziemi). W momencie, gdy rodzić się będzie drugie dziecko, zjawi się Kruger. Cały czas śledził bohaterów i (oczywiście jeżeli dali mu temu dowody) rozszyfrował ich misję. Teraz korzystając z zaskoczenia, postanowi z nimi skończyć. Kruger jest świetnie wyszkolonym zabiwcą i może poważnie się na atak na bohaterów. Gdyby jednak dać naszym bohaterom czas, wspólnymi siłami go zabiją. Ponieważ jednak będzie nam potrzebny w dalszej części przygody, gdy tylko jego życiu zagrozi realne niebezpieczeństwo, nastąpi atak hord chaosu.

Koszmar pod ulicą kuśnierzy

Nie jestem zwolennikiem odgrywania walki w takich sytuacjach. Proponuje więc rozwiązanie fabularne zaczerpnięte z Conana. Niech światła nagle przygasną i ze wszystkich korytarzy wyłonią się stwory. Nie opisuj ani ich liczby ani wyglądu. Niech pozosta-

na kłębiącą się ciemnością, przyczącą tuż poza granicą światła. I niech ta granica zacieśnia się coraz bardziej, jakby ciemność pochłaniała blask pochodni. Niech również kłębowisko ciał pochłonie rannego Krugera, a jego szaleńcze krzyki niech rozbrzmiewają echem w pieczarze. Stwory zdają sobie sprawę, że w rękach bohaterów znajduje się najwyższa kapłanka (Kinga) i strach o jej życie miesza się z krwiożerczą chęcią rozszarpania obcych dwunożnych na strzępy. Wystarczy jeden sygnał, a rzuci się do ataku.

Jakie są drogi ratunku:

- oczywiście może się zdarzyć, że bohaterowie zakończą w katakumbach Folkstein swój bohaterski żywot, ponieważ jednak nie jest to rozwiązanie fabularnie ciekawe (a nadaje się jedynie do kiepskich bardowskich opowieści) zajmiemy się tutaj alternatywnymi rozwiązaniami. Najprostszym rozwiązaniem jest prymitywna rzeź potworów. Jeżeli Twoi bohaterowie są bardzo potężni, być może przyjmą takie rozwiązanie. Cóż, przynajmniej zaoszczędzą pracy łowcom czarownic, choć trzeba przyznać, że to rozwiązanie w sposób oczywisty naraża ich na wspomniany wyżej mniej interesujący koniec

- możliwe jest również przebicie się do wyjścia i ewakuacja. Być może Tisaja przypomni sobie o kryształowym sierpnie, którym została obdarowana. Ten święty symbol Gai ma moc odstraszania stworów chaosu. I choć nie może być używany jako broń (każda kropla krwi zbezczeszczy relikwię), to jednak nie dotyczy to stworów nie będących dziećmi Gai. Zaledwie dotknięcie błogosławionym sierpniem stworza chaosu zamieni go w pył.

- istnieje też możliwość „deus ex machina”. Jeżeli bohaterowie nieopatrznie nie zabilili narodzonego dziecięcia, Gaia może natchnąć swą kapłankę (Tisaję) bądź któregoś innego członka drużyny swą boską mocą. Być może drzewa z powierzchni zapadną się do pieczary i swymi gałęziami wydostaną bohaterów na powierzchnię? Lub stanie się inny cud? Dla bogów nie ma rzeczy niemożliwych!

- jest też w końcu inne, bardziej prozaiczne rozwiązanie. Otóż może nastąpić kontratak sekty Khorna. Z bocznych korytarzy mogą nagle wypaść szkielety i zwierzolidzie. W ogólnym chaosie bitwy ucieczka może stać się o wiele bardziej prawdopodobna

Twierdza Folkstein

Zakładając, że graczom uda się umknąć z podziemi, najbezpieczniejszą kryjówką będzie dla nich oczywiście twierdza. Teraz już

nie ma Krugera, który broniłby bohaterom dostępu do barona. Mają za to najprawdopodobniej dziecko, które jest głodne! Jeżeli wraz z drużyną znajduje się Tisaja, wydarzy się kolejny cud - znak od matki Gai. Nagle Tisaja uzyska pokarm dla dziecka (ostatecznie może być to inna kobieta postać z twojej drużyny - jednakże z oczywistych powodów ideologicznych, druidka ma pierwszeństwo, a bogini pewność, że dar nie zostanie odrzucony). Oczywiście gracze nie będą mogli zabrać niemowlaka na misję do Twierdzy. Ukryć go można w Hospicjum Shally, które znajduje się zaraz poza murami miasta.

Tak więc bohaterowie dostaną się do twierdzy. Straż wpuści ich, gdyż ich twarze są już znane (jako - o ironio - protegowanych Krugra). Dolna część twierdzy jest przeznaczona na kuchnię pralnie i pokoje dla liczego niegdyś dworu. Dopiero w górnej twierdzy znajduje się dominium barona.

Druga świątynia Jaarnis

Górną twierdzę stanowią ostatnie dwa pietra. Pomieszczenia są bardzo bogato zdobione, ściany pokryte marmurami i tapiseriami. Wszędzie jest pełno obrazów bardzo pięknej kobiety o długich złotych włosach. Jest też kilka portretów przedstawiających młodego szlachcica, najczęściej z dodatkami marynistycznymi w tle. Jednakże obrazów kobiety jest o wiele więcej. Jest ona bardzo podobna do Vingrid, ale starsza i ma w sobie coś niezmiernie z natury (przede wszystkim ma postać elfki, ale jej uroda jest nawet nieelfia). Oczywiście są to portrety Jaarnis, tragicznej miłości barona. W jednym miejscu jest coś w rodzaju ołtarzyka, przy którym palą się kadzidła, a na ścianie wisi magiczny róg, skradziony niegdyś przez Weinwolfa.

W jednym z pomieszczeń, zamkniętą w krąg magiczny będzie można spotkać Vingrid. Dziewczyna, odarta z szat, cała posiniaczona, na widok swoich porywaczy obrzuci ich ponownie stekiem wyzwisk, naczyni i resztek jedzenia, które miała w swym zamknięciu pod ręką. Być może bohaterowie spotkają kogoś ze służby, ta jednak przywykła nie zadawać pytań ludziom Krugera. W końcu dotrą więc bohaterowie do sali jadalnej, w której na wielkim rzeźbionym krześle spoczywa baron.

Cała sala jest w strasznym nieładzie. Wszędzie walają się flaszki po dziwnie pachnących płynach oraz spirytusie krasnoludzkim. Sam baron wygląda na 90 lat. Jest cały siwy, zgarbiony i przeraźliwie chudy. Całą skórę ma pomarszczoną i wyschniętą. Widać, że jest u kresu swoich sił. Przed bohaterami stoi obraz kłótni, obraz tego, co się z nimi stanie za 4 lata, jeżeli nie dostarczą piratom żywego barona.

Baron wie, od kogo przybyli bohaterowie. Kruger wszystko mu zdradził. Jednak ten dumny niegdyś szlachcic nie ma już sił, by przeciwstawić się losowi. Dwa dni temu zmarł jego stary przyjaciel, nadworny czarodziej, który sporządził driakwie nie przemieniające się w krew i podtrzymujące vitalne siły barona. Driakwie właśnie się skończyły i teraz baronowi pozostaje czysty spirytus. Tak więc groźba śmierci ze strony bohaterów nie wywrze na nim wielkiego wrażenia. Nie będzie się jednak również im przeciwstawiał. Postawi tylko warunek, by wysłuchali jego części historii. Tu powinienes opowiedzieć część historii syrenki z punktu widzenia barona, o jego pożądaniu i miłości, o jego zawodzie i cierpieniu. I przede wszystkim o jego skrusze oraz żalu. Gdy opowieść będzie zbliżała się do końca, Twoich graczy nagle tknie dziwne przeczucie zagrożenia (może ktoś ma szósty zmysł albo czarodziej wykryje snucie czaru w pobliżu). Nadszedł czas, by bohaterowie, którzy mają przyczynić się do śmierci barona, walczyli o jego życie!

Fredie Kruger znów żyje!

Tak się nieszcześnie dla graczy złożyło, że w podziemiach Kruger nie zginął, albo raczej nie do końca. Choć śmiertelnie ranny, zdołał jednak dowlec się w odległe zakątki katakumb, by jak sądził skonać w spokoju. Jednak odnalazł go hrabia Valdo Kro-

Wyspa Pająków

W pewnym świecie, na pewnym morzu leży nieznana przez żeglarzy ani podróżników wyspa, zamieszkała przez półdzikie plemiona spokrewnione z ludami pobliskich archipelagów. Jest to Wyspa Pająków. Pierwszymi jej mieszkańcami były bowiem olbrzymie pająki, żyjące w podziemnych norach i pieczarach. Były one koszmarnym żartem ewolucji, bluźnierstwem przeciwko naturze. Gdy osiedlali się tu pierwsi wyspiarze, z owej prastarej pajęczej rasy pozostały już tylko pojedyncze osobniki. Jednak te właśnie osobniki żyją tu do dziś. Lud zamieszkujący tę wyspę, sam też zasługując na miano prastarego, wykształcił przez dziesiątki lat przerażającą i osobliwą kulturę. Poszczególne plemiona, toczące między sobą krwawe i dzikie wojny, skupiły się wokół pozostałych przy życiu pajaków, czcząc je niczym bogów, składając im ofiary z pojmanych wrogów, rozwijając różniące się między sobą tradycje kulturowych obrzędów. Każde plemię ma swojego pajęczego boga-patrona. Na wrogich dzikusów czychają ukryte w gąszczu dżungli, zamaskowane gałęziami, pnąciami i liśćmi sztolnie, prowadzące do pajęczych nor. Niektóre z pajaków polubiły ludzkie mięso. Poszczególne pająki różnią się między sobą i budową, i wielkością, i barwami, i zachowaniem. Również plemiona w podobny sposób różnią się między sobą, jakby nabierając cech swoich bóstw. Gdy jakiś statek czy łódź zabłądzi w pobliże tej wyspy, już z odłali spośród mgieł kłębiących się ponad gęsto splecioną ścianą zieleni dolatują przrtłumione odgłosy tamtamów, wiadomo więc, że wyspa jest zamieszkała - warto więc ewentualnie przybić do brzegu, a nuż da się coś zyskownie sprzedać dzikusom, lub kupić, jak to bywało na niezliczonych plażach dzikiego świata.

Michał



nenberg i dzięki swym nekromantycznym zdolnościom przemienił w ożywienca. Teraz Kruger, wspomagany na odległość mocą hrabiego, poprowadzi komando śmierci, które ma tylko jeden cel - zabić barona.

Pewno Twoi gracze nie raz potykali się z ożywieniami. I zapewne wcale nie traktują ich z należytych respektem. W sumie animowane magią zwłoki nie są zbyt groźnym przeciwnikiem dla wprawnego wojownika. Co innego jednak gdy sześciu umarłych assasynów, nie zważając na odcięte kończyny i strzaskane korpusy, pędzi z zakrzywionymi nożami, by zabić starego, niedołęznego człowieka. Nawet odcięte ręce będą nadal pełzły w kierunku barona pchane niepohamowaną żądzą mordy. Obrońnię barona powinno być naprawdę trudne. Po prostu ożywieni nie będą w ogóle zwiżywali się walką z bohaterami. Ich celem wszak nie jest zabicie bohaterów (no może później). Jedyńm sposobem na uratowanie barona jest posiekanie assasynów na drobne, nieszkodliwe kawałki, zanim sięgną swymi długimi nożami Güntera von Folkstein!

Od tego czy im się uda, zależy ich życie! Na koniec bohaterowie będą musieli rozprawić się drugi raz z Kugerem, który będzie próbować zastrzelić barona z pistoletu. Najprawdopodobniej najlepszą alternatywą będzie zamiast walki szybka i sprawnawakuacja.

Na statek

Od momentu ataku Krugera akcja powinna toczyć się bardzo wartko. Gdy bohaterowie wypadną z zamku (miejmy nadzieję że wpadną po drodze do tajni), w pogoń za nimi rzucą się ludzie hrabiego (kilku rajtarów na koniach). Zacznie się szaleńcza galopada. Gdy bohaterowie dotrą na umówione miejsce, piraci będą już na nich czekali (szpiedzy Elrina donieśli mu o sytuacji w mieście i wysłał on kilku elfów, by czekali na bohaterów i osłaniali w razie czego ich odwrót). Dzięki pomocy kilku elfich łuczników bohaterom powinno udać się dostać na słupa i odpłynąć poza zasięg króć rajtarów.

WARSTWA PIĄTA

Czas na prawdę ostateczną. Fakt jest taki, że za całą aktualną sytuacją stoi tryton Jakrgihuner. To jego magia podtrzymuje klątwę Mananna, on sprowadził na Morze Szponów morskie potwory i on w końcu jest odpowiedzialny za istnienie Mrocznej Twarzy. Medaliony, które noszą Elrin i Daelon, poza niewątpliwie dobroczynnym skutkiem, jakim jest możliwość oddychania pod wodą, wzmocnienie sił magicznych Daleona oraz ciągły kontakt z podmorskim światem, wpływają na umysły i emocje obu braci. Nienawiść rozbudzona w nich przez nieczne czyny barona z każdym dniem płonie w ich sercach coraz mocniej. Oba elfy stają się coraz okrutniejsze, a dziwny czar udziela się coraz bardziej załodze. Elrin jeszcze o tym nie wie, ale dzięki magii trytona stał się de facto nieśmiertelny. Gdyby w jakiejś potyczce zginął, jego duch pozostałby w zniszczonym ciele, uwięziony mocą medalionu. Podmorscy książęta nie raz już zawierali podobne pakt z śmiertelnikami. Stąd właśnie biorą się legendy o nawiedzonych statkach i przeklętych kapitanach, tułających się we mgle po morzach Starego Świata i niosących zagładę niewinnym marynarzom. Oczywiście Jakrgihuner przeznaczył w swym sercu śmierć Günterowi von Folkstein, ale nienawiść w nieśmiertelnym sercu jest nieskończona i przeznaczyła zagładę całemu miastu. Narzędziem karzącym ma być właśnie Elrin. Dla tego śmierć barona nie zakończy całej historii.

Rola naszych bohaterów:

O tym czy gracze wezmą czynny udział w tej części, czy też użyjesz jej jako epilogu, zdecydujesz w zależności od przebiegu całej przygody. Jeżeli bohaterowie wiedzą o problemach Falan, o tym, że Elrin kiedyś był inny, być może po dostarczeniu barona i zdjęciu klątwy będą chcieli pomóc nieszczęśliwej elfce (a pa-

miętajmy, że mamy do czynienia z elfią księżniczką, która może okazać wdzięczność w bardzo wymowny sposób). Elrin w rzeczy samej nie wie, co począć z baronem. Nigdy nie brał pod uwagę w swoich planach takiego rozwiązania. Jednak Jakrgihuner doskonale wie, co powinien zrobić Elrin. Powinien zejść pod wodę wraz z baronem, by tryton mógł wyrzucić na więźniu swoją zemstę. Gdy tylko bohaterowie dotrą na piracką fregatę i Mroczna Twarz dojrzy barona, woda wokół statku zacznie się burzyć. Zaroi się w niej od syren i trytonów. Zanim jednak znikną pod wodą, powinieneś odegrać scenę rozmowy dwóch adwersarzy. To bardzo ważna scena, być może najważniejsza w całej przygodzie. W tej scenie baron powinien próbować się usprawiedliwić przed Elrinem, powiedzieć mu o powodach, jakie kierowały jego postępowaniem. Będzie też błagał pirata o to, aby darował Folkstein. Jak zadziała na pirata ukorzenie się wroga? Jak w danej sytuacji zareaguje Falan? Czy Elrin przełamie czar wpływający na jego decyzje? A może bohaterowie domyślili się roli dziwnych medalionów? Jak zareaguje tryton, w przypadku złamania czaru nałożonego na elfy? Jaki skończy się ta opowieść, pozostawiam Tobie...



Szczęściarz-niedorajda

Trik, mający uczynić naszą postać ciekawszą, polegać będzie na oddzieleniu dziedziny mechaniki RPG od dziedziny fabularnej. Oglądaliście film „Truposz”? Pamiętacie niepozornego Johnny Deep'a w roli naiwnego i nieporadnego młodzika, który przyjeżdża za ostatni grosz na bardzo dziki zachód, by podjąć posadę urzędnika? Gdy praca umyka mu sprzed nosa i wszystko, łącznie z prawem, obraca się przeciwko niemu, nagle okazuje się, że niepozorny młodzik w szybkim tempie i wbrew własnej woli zyskuje sławę ostrego zabijaki, a nagroda za jego głowę rośnie z każdym dniem. Jak to się stało, że wrażliwy i cichy dzieciak załatwia kolejnych łowców nagród, weteranów i zawodowców? Ano właśnie. Sprawa jest prosta. Tak naprawdę ów młodzik ma niesamowicie dopakowane współczynniki. Tylko absolutnie nie rzuca się to w oczy. Wygląda to po prostu na zwykłe szczęście. Za każdym razem ledwie udaje mu się ująć z życiem, ...i wysłać na tamten świat swoich prześladowców.

Zazwyczaj „postać, jaka jest, każdy widzi”. Tym razem trochę pooszukujemy innych graczy. Umówimy się z MG, żeby nie mówił przy reszcie grających nic o współczynnikach naszej postaci (zakładam, że wysokich - tylko wtedy cała mistyfikacja ma sens). O prawdziwych naszych możliwościach pojęcie ma tylko sam MG. Np. nasza postać piorunująco dobrze strzela. Fabularnie odgrywa ją jako kompletne zero w strzelaniu. Umów się z prowadzącym grę, żeby opisując twoje akcje podkreślał, jakim jesteś niedorajdą i łamagą. Niech nawet w warstwie fabularnej kreuje dla ciebie (wbrew mechanice) jakieś wypadki, potknięcia itd, nie mające jednak zasadniczo wpływu na grę - chodzi tylko o oszukanie graczy, stworzenie odpowiedniego wizerunku naszego Niedorajdy. Kiedy jednak przychodzi właściwy moment, ty oczywiście trafiasz dokładnie w sam środek celu... po czym nie możesz otrząsnąć się ze zdziwienia, że ci się udało. „A to ci dopiero fart! Niemożliwe! Trafielem!” Testy może wykonywać za ciebie MG, albo ty sam rzucając kośćmi odpowiednio zmylając innych graczy, po czym nagle wydajesz okrzyk udawanego zdziwienia. Możesz również umówić się z MG, że przez większość gry będziesz zaniżał swoje cechy o umówioną ilość punktów, a dopiero w kulminacyjnym, gorącym momencie dasz mu znak, że teraz działasz „na maxa”. Wtedy inni gracze już na pewno dadzą się zwieść. Triki te nie są wcale łatwe do przeprowadzenia, ale spróbuj i baw się dobrze.

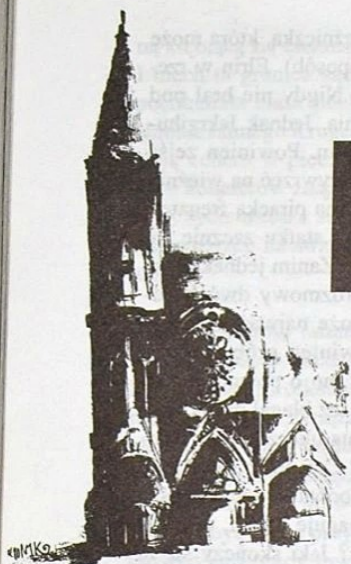
Michał



Praca wyróżniona w konkursie

KATEDRA

Bartłomiej Fibaszewski



Tak daleko do chmur

Jeden gracz, ciemny pokój, stół, dwa krzesła, kartka papieru i świeca. Nie zapomnij też o kostce albo monecie.

Wprowadzasz swoją ofiarę do pokoju i sadzasz za stołem, na którym leży odwrócona zapisana kartka (gracz nie może jej przeczytać) i stoi świeca (zgaszona). Wylączyasz światło. Teraz siedzicie w ciszy i ciemności naprzeciwko siebie. Zaczynj mówić...

* * *

Sen był bardzo dziwny. Praktycznie nie miał żadnego początku. Był tylko lot w dół, od zawsze. Szaleńczy, ogłuszający wyścig z kroplami deszczu. Spadał w mokrą noc, jak w studnię, a gdzieś tam na dole, śmiertelnie twarda, choć przecież błotnista ziemia pędziła mu na spotkanie. Coraz bliżej i bliżej. Nieuchronna. Nie mógł nawet krzyknąć, dławiony pędem i strachem. Widział, jak grunt zbliża się, olbrzymie z sekundy na sekundę. Wiedział, że za chwilę rozprysnie się jak bańka mydlana. Nie czekał długo.

* * *

Opowiadasz dalej: Budzisz się, drgając z zimna. Leżysz na ziemi, przemoczony do suchej nitki. Otwierasz oczy... (Zapalaś świecę) ... otwierasz oczy i widzisz, deszcz rozmywa wzrok, jak nad tobą wznosi się pod ciężkie chmurzyska, stara czerwonawa wieża. I nagle zdajesz sobie sprawę, że kompletnie nie wiesz, co tu robisz, na ziemi, u stóp monumentalnej katedry. Nie wiesz nawet, jak się nazywasz. Nie wiesz nic o sobie, nie wiesz nic o tym miejscu, jesteś jak biała, nie zapisana kartka. Chwilę potem ukazują się twarze. Ludzie, brudni, cuchnący, biedni nachylają się nad tobą...

* * *

- Ej, znasz go? - szczerbaty łysiejący mężczyzna.
 - Nie, to obcy. - inny, gruby, czerwony jak burak.
 - Widzieliście jak skakał? Przecież to samobójca! - kobieta bez oka (z czarną piracką przepaską).
 - Jaki tam bójca?! Rusza się, żyje. A skąd my mamy wiedzieć, kto on. Ja go pierwszy raz na oczy widzę. - ogorzałemu śmierdzą z ust.
 - Ale skakać, skakał. Sama słyszałam, jak łupnęło.

- Jak to tak? - łachmaniarz ujawnił kolejne braki w uzębieniu.
 - skakał z wieży i nic?, nie roztrzaskał się? Wysoko jak cholera!
 - Wy to się znacie... - przyczłapała druga kobieta, z warkoczami, w różowym utyłanym fartuchu. - po ludzku trzeba delikwenta spytać, kto on, jak się nazywa i w ogóle. Szturchnęła go butem. - No gadaj. Ktoś ty? Imię masz?

- Mam. - powiedział dziwiąc się swojemu głosowi - tylko nie pamiętam jakie. Zdaje się, że przy upadku straciłem pamięć.

- Ludzie wiecie co... - zaczęła z powagą ta z warkoczami.

- Nie chrzań Haide, tylko pogoń swoje dzieciaki, to nie ich interes.

Kobieta pogoniła dzieciaki, które nie wiadomo kiedy pojawiły się wśród dorosłych.

- Chciałam powiedzieć, że to cud. Najprawdziwszy, najświętszy cud. - chwila ciszy

- Skoczył?

- Yyyy...

- Przecież z nieba nie spadł, znaczy się skoczył. - okazało się, że było to pytanie retoryczne.

- Gada?

- No gada.

- Żywy! Cudownym sposobem ocalony! Święty jakiś, czy inna cholera!

- Ty Haide, jak coś wykombinujesz... - zachwycił się grubas - Ludzie, cud!!! Po chwili pod katedrę zbiegli się inni. Wstał i stwierdził, że prawie nic go nie boli, tylko głowa przypominała o sobie tępym, uciążliwym bólem i pustką.

- Ale gdzie ja właściwie jestem?

- Jesteś wśród uczciwych ludzi, mój chłopcze. - usłyszał zachryplę głos zza siebie.

Nadchodził zgarbiony, odziany w czerń mężczyzna, ksiądz. Szedł przez deszcz, a jego kostur grzął w błocie.

- Nie wiem skąd przybyłaś zablakana duszo, ale się tobą opiekujemy.

Ale ja nie czuję się tu wcale dobrze; jesteście obcy - pomyślał. Nie, to ja jestem tu obcy - poprawił się w duchu.

* * *

Teraz odgrywasz księdza, przyglądasz się bacznie graczowi.

- Skoczyłeś synu? Powiedz.

A później ciągniesz dalej: Zanim zdążyłeś odpowiedzieć, ktoś zrobił to za ciebie.



- Skoczył, skoczył! On nam pomoże.
 - Bóg nam go zesłał - słyszysz jakąś babę.
 - Chodźmy z nim do Wieprza! - słyszysz kolejny podniecony głos.
 - Zostawcie go. Muszę z nim porozmawiać. - ksiądz przepycha się przez tłuszcze. Ten gruby z czerwoną gębą odpycha go.
 - Odsuń się księżulku, trzeba spróbować.
 - Ludzie, popatrzcie na siebie; gdyby Bóg nie był wszechwładzący byłibyście jego pomyłką.

Słyszysz te słowa wyraźnie. Ksiądz mówi je ze smutkiem...
 ...jakoś do niego nie pasują... Tłum porywa cię jak fala, popycha, musisz iść tam gdzie on. Słyszysz, jak ci brudni, zabiedzeni ludzie mówią o tobie. Ich głosy dźwięczą w twoich uszach.
 - Patrzcie jaki ładny i wysoki.
 - A twarz jaka jasna i oczy jak dwa węgle.
 - Gębę to ma poważną jakąś taką, ponurą.
 - To ubranie nowe. Brudne, w błocie utyłane ale...

Opisujesz graczowi otoczenie. To zrównane z ziemią miasto, ruina, zwały gruzu, a na nich osada przypominająca siedlisko Romów. Skleconego z byle czego nibydomy, półceglane, półdrewniane, półtekturowe, przykryte folią. Gdzieniegdzie spod rozkruszonych murów wyrasta drzewo, bezlistne o tej porze roku. Nad całym tym obrazem nędzy i katastrofy góruje katedra, stara gotycka, nadkruszona, lecz nadal groźna w swym majestacie, niebosiężna. Musisz oddać atmosferę tego miejsca, gęstą, pochmurną i deszczową. Paskudną. Powoli zaczyna robić się ciemno. Prowadzą postać za osadę, tu znajdują się ruiny domu ściętego na wysokości pierwszego piętra.

- Wejdiesz tam - zachrypiał jakiś kudłaty typ i wskazał ziejącą w gruzach dziurę - drogę do piwnicy. Nowemu (tak się nazwał) zdawało się, że słyszy dobiegający z wnętrza płacz dziecka. Przeklął ślinę.

- Nie mam zamiaru - odpowiedział. Może stracił pamięć, ale nie instynkt samozachowawczy.

- Błagam! - z tłumu wyrwała się jakaś młoda kobieta z włosami pozlepianymi w strąki. Miała jadownicę zielone oczy. Rzuciła się Nowemu do stóp. - On ma moje dziecko - zaszlochała.

- Widzisz kochaniutki - podjęła inna kobieta (jak jej było? Haide!) - tam mieszka Wieprz. To taki wielki bydlak. Mutant, no wiesz. Porywa nam dzieci, a bywa, że i dorosłych, a potem zjada. Taki z niego skurwysyn. Wejdiesz do dziury i go zatłuczysz.

- Ludzie, opamiętajcie się. - powiedział Nowy odpychając ostrożnie lecz stanowczo tę, która trzymała go za nogi.

- Nie masz nic do stracenia! - ryknął znajomy ze szczerbami - Skoczyłeś z wieży, a teraz się boisz!? Boisz się śmierci?!

- Podobno nic nie pamiętasz - dorzuciła swoje Haide - Nie masz dokąd iść, nikogo nie znasz, nie masz nic do stracenia.

- My sami nic nie możemy! - łkała moknąca na czworakach zielonooka - a ty jesteś silny i wysoki!

Popatrzył na nich, na te biedne, mizerne istoty. Rzeczywiście czuł się mocniejszy. I nie miał nic do stracenia. Niestety.

- Zamieszkaś z nami - uśmiechnął się gruby - powodzenia, chłopie.

- Poklepał go po ramieniu i wcisnął do ręki pistolet - masz osiem kul, oby wystarczyło.

Najpierw pomyślał, że wcale nie chce tu zamieszkać, a zaraz potem, że nie ma pojęcia o strzelaniu. Razem śmierć. Wkroczył w ciemność. Zawrócił.

- Nie macie może latarki?



 Korytarz jest ciemny i wilgotny, na jego końcu znajduje się piwnica. Strop jest częściowo zawalony i przez dziurę do środka sęczy się wieczór. W mrocznym kącie łka trzyletnia dziewczynka. Prawdopodobnie ma złamaną nogę. Nadszedł czas na konfrontację z Wieprzem. Wylania się z ciemności, wielki i cuchnący.

Przełknął ślinę na widok potwora, który człapał w jego stronę. Był nienaturalnie rozrośniętą bryłą mięsa z ogromnymi łapskami i szalonymi, przekrwionymi oczyma. Nowy odskoczył i zaczął strzelać. Kule wbiły się w masę tłuszczu i mięśni. Bryznęła krew. Zaraz potem Wieprz z prawdziwą gracją skoczył ku niemu.

Przedstaw przeciwnika jako prawdziwe monstrum. Kule się go nie imają, jest za wielki. Bohater powinien poważnie oberwać. Złam mu nos, pogruchoz palce jednej ręki, poturbuj. W końcu powinien się wściec, oszaleć ze strachu i gniewu.

Nowy wyczołgał się z korytarza, upadł na pokruszone cegły. Wszyscy znikli. Słyszał za sobą narastający gruchot i sapanie. Tamten wylał z piwnicy i stanął za nim. Nowy poczuł szarpnięcie i poleciał przed siebie. Uderzył w coś twardego i krew zalała mu oczy. Potwór się zbliżał. Ręka jakby sama zacisnęła się na metalowej rurce. Wyszarpnęła ją z gruzu. Nowy wstał, otarł krew z twarzy, a później wrzasnął i rzucił się na Wieprza. Rurka świsnęła i rozorała pysk przeciwnika. Zęby stuknęły o ziemię. Wieprz ryknął i odwinął się, ale mężczyzna był szybszy. Uderzył jeszcze raz i usłyszał jak nieprzyjemnie chrupie czaszka potwora. Bydlak upadł na czworaka. Mężczyzna zaczął bić go w głowę z takim nie wytrząsnął mózgu.

Stoisz nad tym śmierdzący ścierwem i zastanawiasz się, jak go pokonałeś. Przecież to niemożliwe! Ten nagły napływ siły, precyzja z jaką rozłupałeś mu łeb, to nie byłeś ty, ktoś inny zrobił to za ciebie. Załatwiłeś tego skurwiela. A niech mnie...

Ludzie wylażą z ukrycia. To cud, cud, wołają. Dziewczynka trafia do matki, a bohater do katedry. Po drodze jego uwagę przykuwa stado czarnych psów, które przemykają gdzieś na granicy widzialności wśród ruin. W katedrze jest tylko ksiądz i kobieta bez oka. Ona nazywa się Genha i zajmuje się leczeniem. Opatrzy rany bohatera, a ksiądz (Tomasz) zacznie rozmowę.

- A więc nie wiesz, jak się nazywasz, biedaku, nie wiesz, skąd się tu wziąłeś. Jeśli chcesz opowiedzieć ci o tym miejscu. Genha, uważaj z tą igłą, nie wydlub mu oka. Nikt nie pamięta czym te ruiny były wcześniej, nikt nie wie, co jest za nimi. Znamy jeszcze parę osad, ale żaden z tamtych też nie wie, co jest dalej. Przypuszczam, że ty wiesz. Nie wyglądasz na jednego z nas, albo z nich. Wyglądasz dziwnie, jakoś tak ładnie. Nieważne, i tak nic nie pamiętasz. Żyjemy tu pomału, polujemy na zwierzęta, czasami uda nam się znaleźć coś wśród zgliszczy. Ciągłe odnajdujemy nowe rzeczy: materiał na domy, szmaty. Haide ma świniaki... Jak tak na ciebie patrzę... może rzeczywiście zesłał nam cię Pan. To taki sam cud, jak to, że katedra stoi cała. Przecież powinna zostać zniszczona, jak wszystko. ...a myślałem, że



Bóg już o nas zapomniał, bo to miejsce wcale mi się nie podoba. Mam takie wrażenie, że gdzieś jest inny świat, ładniejszy.

Zasnął znużony monotonnym głosem księdza. Poleciał w dół na złamanie karku, w deszcz. Spadał i spadał, a ziemia była coraz bliżej... Obudził go grom. Oprócz tego zdawało mu się, że słyszy wycie. Na zewnątrz ulewa pluskała miarowo. Woda dostawała się do środka jakimś szparymi i lała się po obłączających z tynku ścianach, kapiała z sufitu. Na stołku obok łóżka dopalała się świeca. Większość pokoju tonęła w mroku. Drzwi otworzyły się i stanęła w nich postać. Nieznajomy podszedł bliżej i rozedrgane światło liznęło dostojną, poważną twarz. Był przemoknięty do suchej nitki, ale nosił się identycznie jak Nowy. Miał na sobie szare, porządne ubranie, jakby uniform, albo mundur.

- Witaj, Ernest - powiedział uśmiechając się słabo - szukałem cię.

- A więc tak mam na imię - rzekł cicho Nowy.

- Właśnie tak - nieznajomy postawił świecę na podłodze, usiadł na stołku. - a ja nazywam się Biały. I jestem twoim najlepszym przyjacielem, chociaż tego nie pamiętasz. Rozmawiałem z tutejszym księdzem. Wiem, co ci się przytrafiło. - Nowy czuł coś bardzo dziwnego, jakąś więź, cienką nić braterstwa z tym człowiekiem. Nieznajomy nie był dla niego obcy, tak jak reszta.

- Mam nadzieję, że wyjaśnisz mi kim jestem i skąd się tu znalazłem.

- Dobrze, ale mamy niewiele czasu. Nazywasz się Ernest Kane i jesteś naukowcem. Masz dwójkę dzieci i żonę. Ale rodzinę zostawiłeś daleko. Ty, ja i jeszcze paru badamy te tereny. Jesteśmy pierwszymi ludźmi z zewnątrz, którzy tu przyszli. Nie przypuszczaliśmy nawet, że ktoś może tu żyć. Okazało się jednak, że promieniowanie wcale nie jest takie duże, a miejscami w ogóle go nie ma. Na takich obszarach przetrwali ludzie. Żyją tu całe pokolenia, nie pamiętają o tym, co było wcześniej, ale pozostały strzępki tradycji, kultury, np. ten ośrodek kościelny. - głos Białego jest spokojny, kojący - A teraz najważniejsze. Posłuchaj Ernest, jesteś nieuleczalnie chory. Podłapałeś to tutaj, jakiś zmutowany wirus. Straciliśmy połowę ekipy. Wiedziałeś, że umrzesz, ale nie chciałeś rzucać się w konwulsjach, rzygać i pocić się krwią. Wybrałeś sobie tę wieżę i postanowiłeś skoczyć. Tak przynajmniej napisałeś w liście. Gdybyś się zabił byłoby po kłopotcie. Ale ty żyjesz i za chwilę zaczniesz roznosić zarazę. Możemy liczyć się z tym, że większość tych ludzi zginie. Przetrwają uodpornieni, tacy jak ja. Oczywiście możesz coś zrobić... - Biały położył przed Ernestem pistolet. - Jest nabity. Wystarczy, że pociągniesz za spust. - Objął mężczyznę, uściskał. - Cholera, wiem, że to dla ciebie trudne, ale ja nie mogę...

MG, musisz być maksymalnie przekonujący. Wmów graczowi ustami Białego, że to wszystko prawda. Później spróbuj przekonać go, żeby bohater strzelił sobie w głowę. Jeżeli to zrobi - przystępnie skończona. Po prostu powiedz mu to, zapal światło i basta. Gracz nie dowie się, o co chodziło. Jeśli bohater nie zdecyduje się na samobójstwo, gramy dalej. I to jest najlepsze rozwiązanie, w końcu przystępnie powinna skończyć się sama.

- Nie mam pewności, że nie kłamiesz - powiedział ponuro Ernest - Jeżeli chcesz oddać się stąd i poczekam, ale nie strzelę sobie w skroń. Może przedtem byłem do tego zdolny, ale teraz nie.

- Stary, nie zmuszaj mnie...

- Weź ten pistolet i zostaw mnie, pogadamy rano.

W oczach Białego zapłonęły ogniki. Błyskawicznie szarpnął broń i strzelił. Ernest cudem uniknął kuli, skoczył na ziemię i wypadł z pokoju. Pociski ruszyły w pogoń. Ominął ołtarz i rzucił się do ucieczki ciemną amfiladą głównej nawy, śledzony przez oczodoły powybijanych witraży. Biały pobiegł za nim. Nagle Ernest odwrócił się. Pokonam go tak, jak Wieprza, pomyślał, a chwilę potem kopniak w szczękę rzucił nim o ławkę.

Biały jest bardzo trudnym przeciwnikiem, w zasadzie nie do pokonania. Jest nieludzko szybki i silny. Jedynym sposobem na uniknięcie śmierci, jest ucieczka na zewnątrz. Zaaranżuj ciekawą pogoń wśród „domów” w osadzie. Dokoła błoto i ulewa. Ludzie obudzeni w środku nocy nie wiedzą, co się dzieje. Błyskawice uderzają jedna po drugiej. Ernest umyka, jak na skrzydłach, znowu jakby nie był sobą, w chwilach strachu ma mnóstwo energii. Biały jednak jest lepszy.

Widzisz wnętrze jego lufy. Oczy Białego (nawet nie wiesz, czy to prawdziwe imię, czy ksywa) są smutne, nie ma w nich nienawiści, gniewu. Tylko smutek. Teraz wiesz, jak czują się skazańcy, to twoja egzekucja, drżysz ze strachu i zimna. To już koniec. Nagle ogromny czarny pies rzuca się na Białego. Za nim skacze następny i jazgocząc wgrzyza się w nogę mężczyzny. On wrzeszczy. Oczy zalewają ci strumienie deszczu. Biegnie jeszcze jedno psisko, wielkie, kosmate bydlę. Dołącza do kotłowania. Do ciebie przypadają zaraz ludzie. Otaczają cię zewsząd.

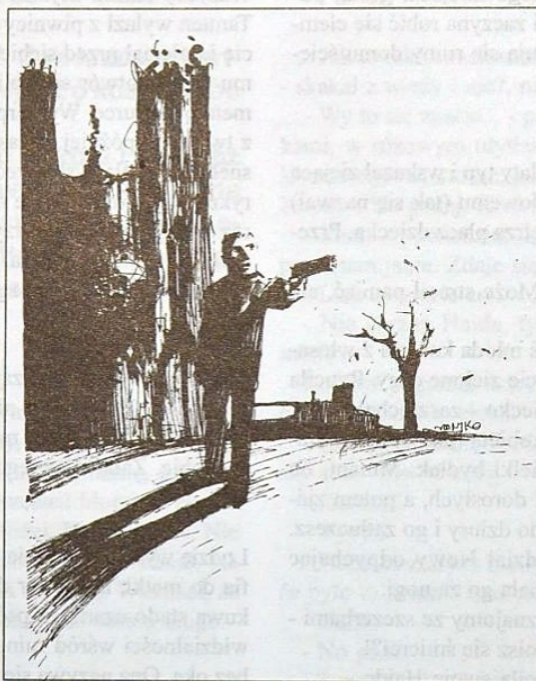
Zaczęli wlec Ernesta po bloku. Zaciągnęli go do jednej z chat. Stłoczyli się gęsto i w powietrzu unosił się duszny smród ich ciała. Była tu zielonooka znajoma z córeczką. Kobieta

znowu szlochala, dziecko było skrajnie wycieńczone, prawie martwe. Nie chodziło o złamaną nogę usztywnioną przez Genhę. To było coś o wiele bardziej poważnego. Ernest czuł to. Haide machała świetlówką i mówiła głośno. Inni też chcieli dorzucić swoje, ale Ernest niedużo rozumiał, stał mu przed oczami Biały z pistoletem. W końcu pojął, o co im chodzi. Miał pomóc dziewczynce. Pokonał Wieprza i został ich bohaterem. A teraz nadszedł czas na kolejny cud. Mała wyglądała naprawdę poruszająco, blada jak papier, nieruchoma, oddychała z trudem.

Teraz powinieneś sprawić, by gracz uzalił się nad dziewczynką. Możesz go wprost zapytać, czy szkoda mu małej. Jeżeli tak, stanie się cud. Dziewczynka otworzy oczy, spojrzy trzeźwo na matkę i odpełźnie w jej kierunku. Jest zdrowa. Reakcja ludzi jest oczywista. Wtem do chaty wpada Tomasz i wyciąga Ernesta..

- Głupcy! Nie dacie spokoju temu biednemu człowiekowi? Zostawcie go! Pozwólcie mu spać, jest zmęczony!

Idą razem do katedry i Ernest znów zapada w sen. Oczywiście spada, aż się nie obudzi.





* * *

Za oknem szary poranek. Do pokoju Ernesta wchodzi ksiądz i daje mu jakąś słodkawą papkę na śniadanie. Tomasz siada na łóżku obok bohatera.

- Czemu wyszedłeś nocą na dwór? A może ludzie cię wyciągnęli? Mówiłem im, żeby bez pozwolenia tu nie włązili.

Po chwili rozmowy Tomasz przejdzie do sedna.

- Widzę, że nadal nic nie pamiętasz. U nas nie dowiesz się o sobie niczego. ...tylko cię tu zamęcza. Myślą, że czynisz cuda. Ja tam nie wiem... Widziałem dziewczynkę. Jest zdrowa. Nie mam pojęcia, jak to zrobiłeś. Ty też nie wiesz, albo nie chcesz mi powiedzieć. Widzę, że tu nie pasujesz i ty też dobrze o tym wiesz. Odejdź stąd. Dam ci jedzenie, broń; poszukaj swojej przeszłości gdzie indziej, tu jej nie znajdziesz.

Dla dobra przygody bohater powinien opuścić osadę. Najlepiej, żeby wymknął się niepostrzeżenie, inaczej tłuszcza go zatrzyma.

* * *

Zaraz po tym, jak uciekł z wioski, natknął się na trzy psie ciała. Miały ukręcone głowy. Ernest ruszył dalej, towarzyszył mu niepokój. Szedł naprawdę długo i słońce świeciło już niziutko zza kotary chmur. Nagle usłyszał wołanie, obrócił się i zobaczył za sobą Białego. Kula powaliła Ernesta na plecy.

- O kurwa!

Ktoś stał nad nim i nie był to Biały, chociaż nosił ten sam szary uniform. Pomógł mu wstać. Przeszło boleć. Krew już nie płynęła.

- Teraz już jest bezpieczny, ty gnido! - wydarł się nieznajomy. - I zaraz dowie się, kim jest naprawdę.

- Nie słuchaj go - krzyknął Biały idąc wolno w ich stronę.

- Zastanawiałeś się pewnie kim jesteś, skąd się tu wziąłeś - mówił nieznajomy.

- Jesteś aniołem!!! - darł się Biały. - Anioleem!!!

- Nie słuchaj jego kłamstw. Nosisz w sobie nasienie zła. Twoje imię - Trzynasty. Jesteś trzynasty w zastępach piekielnych. Oto prawda. Zaprzeczysz osłe?! Zelgasz znowu? Ten „Biały” to anioł, nasz wróg. Rozedrzyjmy go na strzępy.

- Ernest, jesteś aniołem, co z tego, że upadłem... Odwrócites się od pana, ale on wyciąga do ciebie rękę. Pomogłeś dziewczynce! Uwolniłeś tych biedaków od potwora.

- Popatrz jaki się teraz zrobił uczciwy i dobry. Przedtem podawał się za twojego przyjaciela, ale chciał cię zabić. Strzelał do ciebie. Masz szczęście, że zdążyłem.

- Myliłem się, teraz widzę, że to błąd. Proszę, odejdź od niego, porzuć go. Przysięgam, że nic ci nie zrobię. Pokażę ci raj. Pokażę ci prawdziwy sens życia. Błagam cię.

- Powiedział, że uwolniłeś biednych ludzi od potwora. Wykorzystali cię. Gdyby chcieli, zabiliby go sami. Nędzni tchórze! A ksiądz? Wredny staruch nie wpuszczał ich pod dach katedry, wygnał cię z wioski jak psa, abyś nie zajął jego miejsca. Powiedz mi, czy zasługują by żyć. Powiedz mi, kim jest ten, który stworzył to gówno i nazwał je rzeczywistością.

- To ty jesteś odpowiedzialny za tragedię tego biednego świata. To Szatan doprowadził do wojny. On sieje w dusze zło i nienawiść.

- Karmi cię sloganami, ale przecież sam wiesz jak jest. Wiesz. Zabijmy ich wszystkich. To były tylko słowa. Ernest nie mógł przypomnieć sobie niczego. Nadal nie wiedział kim jest naprawdę.

- Wierzę w to, że staniesz po mojej stronie.

- Nie staniesz po jego stronie nigdy, bracie, służą ci piekielne psy, tak jak ja masz czarne skrzydła.

- Wybieraj!

* * *

Bohater powinien wybrać. Jeśli stanie po stronie anioła diabeł rozprzestrzeni ciemne skrzydła i polecą w kierunku majaczącej na horyzoncie katedry. Wtedy Biały chwyci Ernesta/Trzynastego i

poszybują za nim. Wylądują na wieży. Tam spoczywa związany Tomasz. Diabeł będzie chciał poderżnąć mu gardło. Anioł i Ernest szybko zainterweniują.

* * *

Anioł zwinął śnieżnobiałe skrzydła, które jakby wrosły w jego plecy. Wskoczył na spróchniałe mokre od deszczu deski podłogi. W jego dłoni błysnął miecz, dobyty nie wiadomo skąd. Błyskawica przeszła niebo. Diabeł zostawił Tomasa i rzucił się na służę Najwyższego. Był to jednak blef, szarpnął skrzydłami i przeleciał nad nim zawadzając o nieużywane od lat dzwony. Wylądował niezgrabnie, lecz zdołał chwycić za ramię uciekającego Ernesta. Błyskawicznie przyciągnął go do siebie i wbił ozdobny sztylet w brzuch mężczyzny. - Zdychaj, zdracjo - sapnął i rzucił go w dół. Kiedy tak spadał na spotkanie wieczności, pamięć uderzyła go jak obuch. Wypełniła jego głowę. Poczł jak coś rozrywa mu skórę na łopatkach, a zaraz potem uniosły go skrzydła czarne jak noc.

* * *

Jeżeli stanie po stronie diabła...

* * *

Nóż drżał w ręku Trzynastego.

- No dalej, poderznij mu gardło. - uśmiechnął się diabeł.

Wtem mężczyzna usłyszał jakby szum skrzydeł drapieżnego ptaka, a chwilę później coś uderzyło go w plecy. Podparł się ręką i zobaczył biegnącą w swoim kierunku anielską klingę. Wyleciał z wieży bryzając krwią. Runął w dół, jak za każdym razem, gdy zamykał oczy. Ale teraz uniosł się. Złapał wiatr w kruczoczarne skrzydła...

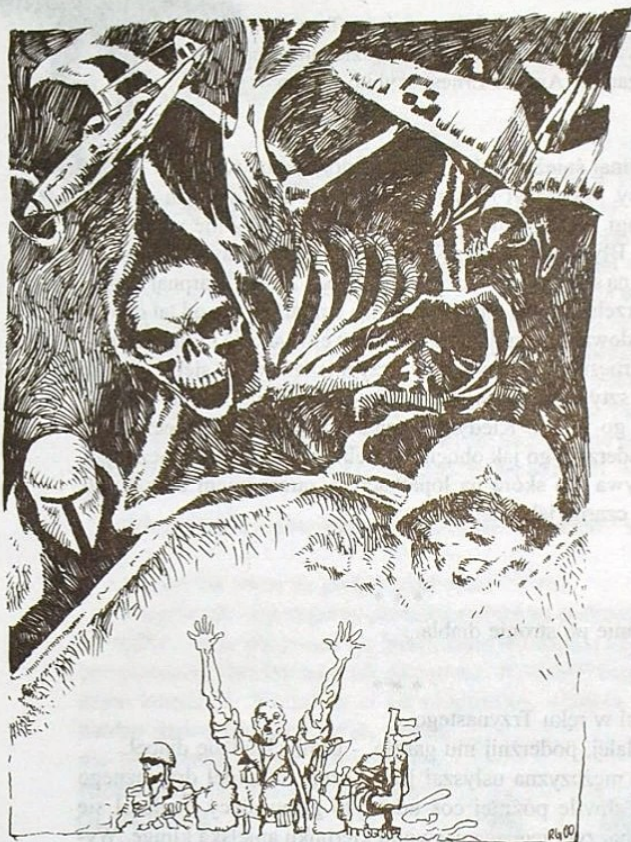
* * *

Zakończenie należy do ciebie i gracza. Podsumuj przygodę własnie tą sceną, w niej powinno się wszystko wyjaśnić. Zwycięży ten, po którego stronie opowie się Trzynasty. Zgaś świecę i zapal światło. Teraz gracz może przeczytać kartkę, która przez całą sesję leżała przed nim na stole, odwrócona. Oto jej zawartość.

(pisane odręcznie) 13 lutego 2000 r. Ranek. Siedzę w pokoju i patrzę przez okno. Wokół mnie to gówno, które ktoś nazwał rzeczywistością. Oczywiście nie mogę z siebie wydusić ani słowa. Powieść stoi w miejscu. Teraz już wiem, że jest skazana na niedokończenie. Weny starcza mi na ten pamiętnik, pisany nie wiadomo dla kogo i po co. Dzisiaj i on się urwie. Ludzie. Jesteście żałośni. Gdyby bóg nie był wszechwiedzący byłibyście jego pomyłką. Sam jestem pomyłką. Jednym wielkim błędem. Nie mogę na siebie patrzeć. Nie mogę siebie czytać. A może Bóg po prostu o nas zapomniał. To całkiem możliwe, bo wcale nie podoba mi się to miejsce. I coś mi mówi, że gdzieś jest inny świat, ładniejszy. Nie! Przepraszam, za to wszystko, co wypisuję, przepraszam za wszystko, co uczyniłem, przepraszam za to, co robię. Zrozum, muszę poszukać swojej przyszłości gdzie indziej, tu jej nie znajdę. Daj mi proszę jeszcze jedną szansę, narzuć pokutę. Być może nie wszystko jeszcze straciłem.

Śmierć pod katedrą.

Wczoraj (26 czerwca) wieczorem skoczył z wieży w katedrze im św. Piotra Tomasz Strzelczyk, tworzący pod pseudonimem Ernest Biały. Ten kontrowersyjny pisarz zwracał uwagę głównie swoim skandalicznym zachowaniem spowodowanym rzekomą chorobą umysłową. Prawdopodobnie nadużywał narkotyków. Literatura straciła jednak ciekawego przedstawiciela. Jego postapokaliptyczne wizje przyszłości zgromadziły stałe, choć wąskie grono oddanych fanów. Im właśnie i rodzinie samobójcy składamy wyrazy żalu.



„Wichry wojny” to scenariusz do systemu „Mag: Wstąpienie” przeznaczony dla początkujących postaci. W sposób dowolny można dołączyć do scenariusza moduły, będące osobnymi opowieściami, co czyni z niego dobrą platformę do zbudowania barwnej sagi.

WICHRY WOJNY: SPOTKANIE PIERWSZE

Opowieść rozpoczyna się nocą, na wyludnionej uliczce słumsów jednego z wielkich miast. Bohaterowie graczy oczekują na umówione spotkanie w interesach, zaaranżowane przez nieznanego bliżej maga niemieckiej narodowości. Narrator powinien skupić uwagę na motywach, które doprowadziły do spotkania i na samym momencie oczekiwania.

Nagle w zakręt ulicy ostro wchodzi samochód. Gwałtowne przyspieszenie rzuca nim w uliczną latarnię. Po chwili drugie auto wyłania się zza zakrętu i z piskiem opon staje w poprzek ulicy. Oba wozy wypełnione są uzbrojonymi ludźmi, którzy wypadają na zewnątrz i chronią się za nadwoziami samochodów. Rozpoczyna się strzelanina - prawdopodobnie kolejne starcie w miejskiej wojnie gangów.

Czas na reakcję graczy. Bohaterowie być może będą chcieli wplątać się w walkę, prawdopodobnie jednak zaczną uciekać lub schronią się, by z bezpiecznego miejsca obserwować przebieg zdarzeń. Niezależnie od rozwoju wypadków pada kilka trupów, strzelanina cichnie nieco, aż wreszcie obie walczące strony zaprzestają strzelaniny. Z cienia, pomiędzy samochody wolnym krokiem wchodzi niewyraźna sylwetka mężczyzny.

Walczące gangi znów rozpoczynają ostrzał. Tym razem celem staje się tajemniczy nieznajomy. Kule omijają go jednak. Mężczyzna podnosi prawicę uzbrojoną w karabin maszynowy - już zaraz zrywa się wiatr; w pierw delikatny zefir, potem potężna wichura. Bohaterowie słyszą cichy szcęk żelaza, rzenie koni i słabe odgłosy artyleryjskiego ognia. Najbardziej czujni z nich dostrzegają w załomach domów cienie koni i ludzi.

Strzelanina gangsterów urywa się. Członkowie obu grup zaczynają padać od niewidocznych cięć i uderzeń. Nagle wszystkie latarnie uliczne eksplodują i zapada mrok.

WICHRY WOJNY

Marcin Blacha

HERMAN UBER I PARADOKS

Badacze paradoksu rzadko kiedy dochodzą do jednoznacznych konkluzji. Rzeczywistość broni się na różne sposoby, niejednokrotnie absurdalne i skomplikowane. Historia Hermana Ubera, Eutanathosa, zadziwiłaby niejednego z teoretyków magyi.

Herman urodził się w 1961 roku, we wschodniej części Berlina. W dwadzieścia lat później przedostał się przez mur - wydarzenia związane z ucieczką stały się przyczyną jego Przebudzenia. Edukację odbył w jednym z alpejskich zamków, należących do Eutanathosów. Po zjednoczeniu Niemiec jego związki z Tradycjami rozluźniły się. Mag miał już za sobą doświadczenia najemnika z Afryki, potem przyszła wojna w Jugosławii i walki w Czeczeni. Wszędzie tam Herman Uber służył zbrojnie, posiłkując się swoją mocą.

Paradoks dopadł go w Czeczeni. Przeciagające się walki, potem gwałtowny odwrót oddziału w góry. Herman sięgnął po stymulanty i częściej niż zwykle odwoływał się do potęgi magyi. W umyśle Niemca coraz mocniej rozwijał się obraz wojny jako absurdu, pojawiło się też zwątpienie we własne siły - jako maga i jako człowieka.

Oddział najemników Ubera został wreszcie otoczony. Żołnierze stanęli w obliczu śmierci. Rota, którą obronił ich Niemiec była naprawdę wulgarna. W połączeniu z jego niewiarą wywołała Pułapkę Paradoksu - wymyślną karę, która wciągnęła go w niekończącą się tułaczkę.

WICHRY WOJNY

Rota Ubera wynikała z jego strachu, działania narkotyku i stresowej sytuacji. Sprowadza ona z wszystkich bitew historii siły zniszczenia, śmierci i rozkładu. Śmierć wymierzona w cele efektu objawia się pod postacią niewidzialnych ciosów i pocisków. Poddani jej działaniu trатовani są przez upiorne konie i koła widmowych rydwanów. Padają od ognia, chemii i bezgłośnych eksplozji. Efekt wulgarny. Szanse przeżycia znikome.

Zasady Pułapki Paradoksu

Uber, pod wpływem Paradoksu uwięziony został w pętli czasowej, działającej według określonych reguł. Siła odśrodkowa

Wichrów Wojny przenosi go losowo po linii czasu, od bitwy do bitwy. Jeżeli na osi liczbowej odłoży się daty walk, w których brał udział Niemiec, wyłaniają się prawidłowości:

1. Pierwszą walką w jaką rzuciła go Pułapka była bitwa pod Maratonem (Ateńczycy kontra Persowie, 491 r. p. n. e.).
2. Koniec osi to pamiętne starcie w Czeczeni, w którym Uber użył „Wichrów Wojny”.
3. Kolejne punkty (daty bitew) układają się coraz gęściej im bliżej końca osi.
4. Co pewien czas w danym okresie cyklu mag zostaje rzucony całkowicie losowo w dowolne miejsce historii, nie konieczne związane z wojną. Jest to nieścisłość w działaniu pułapki, gdyż wówczas Eutanathos myśli i zachowuje się racjonalnie. W ten sposób Uber znalazł się w uliczce, wśród bohaterów.
5. Cały proces powtarza się cyklicznie, w momencie gdy Uber pojawia się w Czeczeni i morduje przeciwników Wichrami Wojny. Jest to jedyny epizod w całej wędrówce, który przebiega zawsze tak samo.
6. Każdy okres cyklu przebiega inaczej, chociaż zawsze zaczyna się pod Maratonem i kończy w Czeczeni.
7. Pułapka może objąć swym działaniem innych magów, o ile użyją oni magii na Ubera, lub on użyje magii na nich.

Na polu walki Eutanathos jest nietykalny dla śmierci, jakkolwiek sam może (i musi) śmierć zadawać. Ci, którzy ocalili o włos, widzą go pod postacią upiora - wysłannika zaświatów, lub boga wojny, zależnie od epoki historycznej i kultury. Umierający dostrzegają go w jego prawdziwej postaci i na dodatek mogą z nim rozmawiać.

W czasie bitwy mag walczy w szale za pomocą każdej dostępnej mu broni, w tym i Wichrów Wojny, nie zważając na strony konfliktu. Po walce opamiętuje się i wraca mu zdolność racjonalnego myślenia i świadomość sytuacji w jakiej się znalazł. Wędrując po poboju Uber płacze i żłoczy. Potem ucicka jak najdalej od trupów.

Szał wyklucza opanowanie, tym samym zamykając magowi drogę do wyzwolenia się z Pułapki. Jedyną szansą ratunku jest powstrzymanie Ubera od użycia Wichrów Wojny na czeczeńskim etapie tułaczki. W każdym z okresów cyklu Niemiec zawodzi jednak i znów startuje od nowa. Jedyną szansą jest pomoc z zewnątrz - ktoś musi zostać wciągnięty w pułapkę, by pomóc nieszczęśliwemu.

Uber nie ma jednak możliwości skontaktowania się z ewentualnymi wybawcami. Chyba, że... No właśnie. Chyba że staną oni w obliczu śmierci.

UCIECZKA I POGOŃ

Bohaterowie gnają po osi czasu za umykającym Uberem. Wędrówka odbywa się etapami - co jakiś czas lądują oni na różnych polach bitew. Eutanathos odkryje ich obecność i będzie się starał tak sprokować zagrożenie, by BG mogli go zobaczyć choć przez chwilę. Bohaterów obwiązują prawie wszystkie zasady związane z Pułapką. Mogą oni przenosić między etapami przedmioty, lecz nie istoty żywe. Nie są jednak nietykalni jak Uber! Można ich zranić lub zabić.

Magia działa na zwykłych zasadach, jednakże Paradoks nabywany w przypadku pechowego rzutu jest zawsze dwukrotnie większy niż to określają zasady.

Epizod 1 Wojna Secesyjna

Pierwszy z etapów wędrówki i zarazem największy szok dla graczy i ich postaci. Tuż po strzelaninie w ciemnej uliczce lądują oni u stóp wzgórza na amerykańskim pustkowiu. Chwilka przerwy, lekka konsternacja, potem narastający tętent koni. Jeszcze moment i ze wzgórza pędzi oddział kawalerii Unii. Na przeciwległym stoku pojawiają się sylwetki Konfederatów. Bohaterowie znaleźli się między młotem, a kowadłem!

Niech poczują zagrożenie, ale niech ocaleją. Co najwyżej, ktoś może zostać ranny.

W pierwszym epizodzie pojawia się ważna informacja dla graczy. Któryś z bohaterów ma być ścięty szablą Unity. Żołnierz już się zamachuje i wznosi broń, kiedy zostaje przeszyty włócznią przez stojącego za bohaterem Ubera. Na twarzy umierającego widać ogromne przerażenie - oto ujrzał samą śmierć wcieloną! Dla bohaterów graczy Eutanathos nadal pozostaje niewidzialny, zwróć jednak uwagę na włócznię. Ten, kto dysponuje odpowiednią wiedzą stwierdzi, że jest to broń perska, pochodząca z czasów przed naszą erą.

Epizod 2 Pierwsza Wojna Światowa

Po bitwie Wojny Secesyjnej bohaterowie pozostaną na poboju. Będą mieli czas na zastanowienie się i wysunięcie hipotez. W końcu jednak zmorzą ich sen i zmęczenie.

Obudzą się we mgle, na mokrej ziemi, brutalnie poszturchani. Mgła rozredzi się ukazując krajobraz w całej rozciągłości. Bohaterowie znaleźli się w okopie, po kostki w wodzie. Wokół nich młodzi, przerażeni francuscy żołnierze.

Zanim ktokolwiek zorientuje się w tej niecodziennej, nawet jak na czas wojny sytuacji (stroje i zachowanie się postaci graczy), rozlegną się pierwsze strzały. Francuzi odpowiedzą bezładnym ogniem. Jeden, stojący blisko bohaterów wkrótce upadnie, ginąc od kuli. Potem wybuchnie panika. Żołnierze zaczną uciekać lub w dramatycznym pośpiechu przeszukiwać ekwipunek.

W okopach pojawia się gaz. Bohaterowie mogą się bronić przed trucizną, bądź to magicznie, bądź z pomocą masek przeciwgazowych odebranych żołnierzom, lub zabranym ze zwłok.

Może się okazać, że któraś z masek jest uszkodzona, prawdopodobnie wybuchną o nie zażarte bijatyki - zakładam, że przynajmniej jeden z bohaterów ulegnie zatruciu. Ujrzy wówczas niewyraźny kształt Ubera stojącego nad okopem w zielono-żółtej chmurze. Upiorna postać wpatruje się w niego, potem podnosi rękę z karabinem maszynowym, w znajomym z nocnej strzelaniny geście. Zrywa się wichura rozpraszająca truciznę, lecz zabijająca ludzi.

Na szczęście dla bohaterów następuje skok w czasie.

Epizod 3 Walki o Berlin Rok 1945.

Alianci zdobywają Berlin. Na ulicach miasta trwają nieustanne walki. Wokół ciągle bombardowania. Bohaterowie rzućni zostają w noc, w środek potyczki między drużyną brytyjskich komandosów, a wozem pancernym. Od tej pory kończy się dla nich okres ochronny - muszą sobie radzić sami. Rozegraj scenę krwawo; załoga pojazdu będzie się starała stratować wszystkich na swojej drodze lub powystrelać przeciwników z broni maszynowej. Brytyjczykom skończyły się granaty, będą starali się wycofać.



W tym epizodzie pojawiają się dwie informacje. Po pierwsze w krytycznym momencie Uber użyje Wichrów Wojny, jednak przełamując rządzą krwi nie obemie efektem bohaterów. Po drugie już po całej akcji umierający Anglik opisze tym, którzy będą starali się mu pomóc, postać w tajemniczym dla niego ubraniu i o charakterystycznych rysach - poda rysopis Ubera.

Bohaterowie zostają sami. W końcu zostaną schwytani przez nazistów.

Epizod 4

Berlin - ciąg dalszy

Pojmani jako szpiedzy, bohaterowie trafiają do jednego ze sztabów niemieckich. Pomimo wypełniającej miasto aury paniki, panuje tam względny spokój. Postacie zostają uwięzione w schronie przeciwlotniczym, gdzie oczekiwać mają na kogoś z SS, kto ich przesłucha. Gracze mogą łudzić się nadzieją rychłego skoku w czasie, ale jest to próżna nadzieja.

Mija godzina i za drzwiami celi słychać głos. Ktoś spiera się z wartownikiem. Potem rozlega się wystrzał, najczujniejsi z bohaterów odczuwają nagłe zaburzenie w strukturze rzeczywistości - bez wątpienia efekt uboczny magii. Drzwi otworzą się z trzaskiem i do środka wejdzie rosły aryjczyk w mundurze oficera kontrwywiadu, eskortowany przez czterech uzbrojonych żołnierzy.



MARTIN JOHANSON I TAJEMNICA

Martin Johanson jest człowiekiem Syndykatu, oprócz tego oficerem Abwehry, odpowiedzialnym za kontrwywiad gospodarczy. O schwytaniu bohaterów dowiedział się przypadkiem, choć nie do końca niespodziewanie. Siatka jego agentów już od dawna wypatrywała dziwnie zachowujących się i wyglądających przyszłów.

Johanson bada tajemnicę Ubera i pracownicy zbiera wszelkie dotyczące jej informacje. Uber w rzadkich chwilach opamiętania składa w całość zasady Pułapki Paradoксу. Jest już bliski ich zgłębienia i wysłał prośbę o pomoc w jedyne bliskie mu miejsce - do swojej rodzinnej fundacji. Było to dwa okresy w cyklu tułaczki temu.

Na etapie Wojny Burskiej Niemiec magicznie uleczył umierającego żołnierza (ten oczywiście widział go). Wojak zobowiązany został przysięgą do dostarczenia w Alpy, do fundacji, listu. Uzdrawiony Afrykaner dotarł tam po wielu perypetiach i sumiennie przekazał wiadomość. Uber był już gdzie indziej i kiedy indziej, ale Eutanathosi postarali się mu pomóc.

W fundacji powstały kilogramy akt i dokumentów sprawy, opatrzonej kryptonimem „Wichry Wojny”. Magowie skłonili wreszcie potężnego ducha, zdolnego do podróży w czasie, do przeczesywania kontinuum w poszukiwaniu Ubera. Zapłatą miały być ofiary z zabitych przez niego w bitwach żołnierzy.

W roku, w którym doszło do anszlusu Austrii fundacja spustoszona została przez niemieckich Technokratów. W zamku założony został ośrodek szkoleniowy SS. Akta Ubera zostały przejęte - zainteresował się nimi młody karierowicz - Martin Johanson. Przeprowadził czasochłonne badania historyczne i zbudował siatkę agentów, działających na wszystkich frontach wojny. Ich celem było wyszukiwanie wszystkich, pośrednich i bezpośrednich śladów bytności Ubera. Poszukiwania zaowocowały czterema sukcesami:

- We Francji, w 1940 roku, odnaleziono puszkę po dietetycznej coli i modem komórkowy.

- W czasie bitwy pod Stalingradem naczelnicy świadkowie opisali działanie Wichrów Wojny - rzekomej nowej radzieckiej broni.

- W 1944 roku, w Holandii, natknięto się na martwego (rany od odłamków) człowieka w hawajskiej koszulce i okularach przeciwsłonecznych. Na szyi miał wisior z symbolem Niebiańskiego Chóru.

- Czwartym i największym, choć spóźnionym, sukcesem są bohaterowie.

Martin Johanson jest dziwnym człowiekiem. W czasie wojny przeszedł prawdziwą duchową przemianę. Z początku chodziło mu wyłącznie o zbadanie Wunderwaffen, jaką mogły być Pułapka Paradoксу i rota Wichry Wojny. W 45 roku doświadczenia nazizmu i nieuchronna klęska Hitlera kazały mu spojrzeć na wojnę w odmiennym świetle. Johanson związał się z Uberem empatycznie i pojął tragedię losów Eutanathosa. Jedyne czego teraz pragnie to pomóc nieszczęśliwemu i w ten sposób zrekompensować swoje winy wobec ofiar Rzeszy.

Schwytani w pułapkę bohaterowie są doskonałym narzędziem. Szkopuł w tym, by mu uwierzyli.

Taktyką Johansona jest absolutna szczerość. Przekazuje informacje, które uzyskał z akt sprawy (są mało wartościowe) i te z

listu Eutanathosa. Podzieli się też swoimi własnymi wnioskami. Zrobi to szybko, gdyż wie, że skok bohaterów w czasie może nastąpić w każdej chwili.

Co zawierał list Ubera?

1. Herman Uber został schwytany w Pułapkę Paradoксу (ten termin pochodzi z akt i wprowadzili go Eutanathosi) w czasie posługiwania się rotą Wichry Wojny w Czeczeni, w 1999 roku.

2. Pułapka polega na cyklicznych podróżach w czasie, które rzucają magiem po polach bitew historii.

3. Każdy cykl rozpoczyna bitwa pod Maratonem, a kończy starcie w Czeczeni. Tułaczka niekoniecznie wiedzie przez te same wojny.

4. Uber działa w szale, nie zdaje sobie sprawy ze swojej nietykalności. Wie, że musi mordować i cierpi z tego powodu.

5. Uber zastanawia się, dlaczego wszyscy go ignorują - powód niewidoczności i jej reguły nie są mu znane.

Co zawierają akta sprawy?

1. Za losy Ubera odpowiedzialny jest Paradoks.

2. Za magiem wysłany został duch, zdolny do wędrówek w czasie, zobowiązany do pomocy Eutanthosowi. Zapłatą dla niego miała być hekatomba z ofiar Wichrów Wojny.

3. Kres całej sprawy leży w jej początku - w wydarzeniach z Czeczeni.

4. Uber potrafi się kontaktować ze swoimi ofiarami - przykładem jest żołnierz, doręczyciel listu do fundacji. Prawdopodobnie jest to związane z Tajemnicą Śmierci.

Co wnioskują Johanson?

1. Przed bohaterami byli inni - świadczą o tym ślady z poprzednich cykli. Nie znaleziono jeszcze nikogo żywego, prócz bohaterów.

2. Duch, którego wysłali Eutanathosi działa podejrzanie mało skutecznie.

3. Uber stara się wciągnąć za sobą w Pułapkę magów. Tylko oni są podatni na Paradoks. Powodem może być zarówno żądza mordu, jak i rozpaczliwa potrzeba wsparcia.

Wszystkie opisane powyżej wnioski są gotowe - gracze dostają je od nas na srebrnym półmisku. Jeśli chcesz, by sami trochę pomyśleli wykreśl kilka punktów. Pamiętaj, by zawsze istniały przesłanki umożliwiający wysnuć konkluzji. Dodatkowym utrudnieniem mogą być również fałszywe hipotezy uznane przez Johansona i Eutanathosów za pewniki.

NOWY ETAP

Problem tkwi w pytaniu, czy gracze zaufają Johansonowi. Ja sądzę, że nie. Przemawiają za tym niechęć Tradycji do Technokracji i niechęć graczy do hitleryzmu. Być może któryś z graczy połączy fakty i skojarzy Johansona z osobą, która umawiała się na spotkanie w odludnej uliczce, w dniu, gdy pierwszy raz bohaterowie ujrzeli Wichry Wojny. Będzie miał rację.

Johanson nie kłamie, choć może sprawiać wrażenie łgarza. Jego uczciwość jest natomiast kwestią sporną. To on właśnie pamiętnej nocy sprowokował intrygą strzelaninę między wojującymi gangami. Wiedział kiedy to zrobić, dzięki listowi Ubera i rozmowie z graczami. Jego celem było dostarczenie schwytanemu w Pułapkę Eutanathosowi pomocy i bohaterowie nie byli wcale pierwszymi magami, którzy trafili z jego powodu w wir historii.

Dlaczego Johanson sam nie dał się wciągnąć? Bo w dniu, w którym wiedział na pewno, że spotka Ubera, sam miał już 92 lata - po prostu był za stary. Dlaczego nie przyzna się bohaterom do swoich czynów? Bo sam jeszcze nic nie wie. Pomysł zakiełkuje w jego głowie w przyszłości, już po wojnie. Wynika z tego oczywiście, że przeżyje on wojnę.

Jeżeli nie chcesz przekazać graczom zbyt wielu informacji przyspiesz skok temporarny. W jego rezultacie bohaterowie wylądują w zupełnie innym miejscu i w zupełnie innym czasie. Sugeruję dżunglę afrykańską lub południowoamerykańską. Jest to doskonałe miejsce do niezbyt spektakularnej, ale trzymającej w napięciu sceny starcia wśród gęstej zieleni. Proponuję na starcie rozdzielić postacie graczy, co spowoduje, że nie będą oni wdziali, czy podchodzi ich wróg, czy przyjaciel.

Nie podaje konkretnych przepisów na dalsze rozwiązanie scenariusza, ponieważ od tego miejsca bardzo trudno przewidzieć stan wiedzy i zachowania graczy. Pamiętaj tylko, że kończy się on w Czeczeni w 1999 roku i w międzyczasie nastąpić może praktycznie dowolna ilość epizodów. Według mnie najrozsądniej jest wstawić dwa - trzy, przy czym każdy powinien wnieść jakieś nowe informacje, lub istotnie rozwijać stare wątki. By uniknąć nudy kolejnych skoków zmieniaj regiony geograficzne i pozwalaj bohaterom napotkać osoby (lub istoty) niekoniernie agresywne. Jeżeli posiadasz wystarczającą wiedzę i ochotę wprowadź do opowieści Garou. Wilkołaki wiedzą o szale biotycznym równie wiele, co Herman Uber.

Fundamentem scenariusza jest jednakże okrucieństwo wojny i tego nie powinno w żadnym razie zabraknąć.

Jeszcze kilka luźnych rad:

1. Dodając nowe epizody pamiętaj, że do dyspozycji masz już tylko konflikty dwudziestowieczne. Nie muszą to być wielkie wojny; zdarzyć się może potyczka policji z handlarzami narkotyków lub walki partyzanckie. Nie zawsze obie strony konfliktu muszą być widoczne i jawne. Postacie graczy dostać się

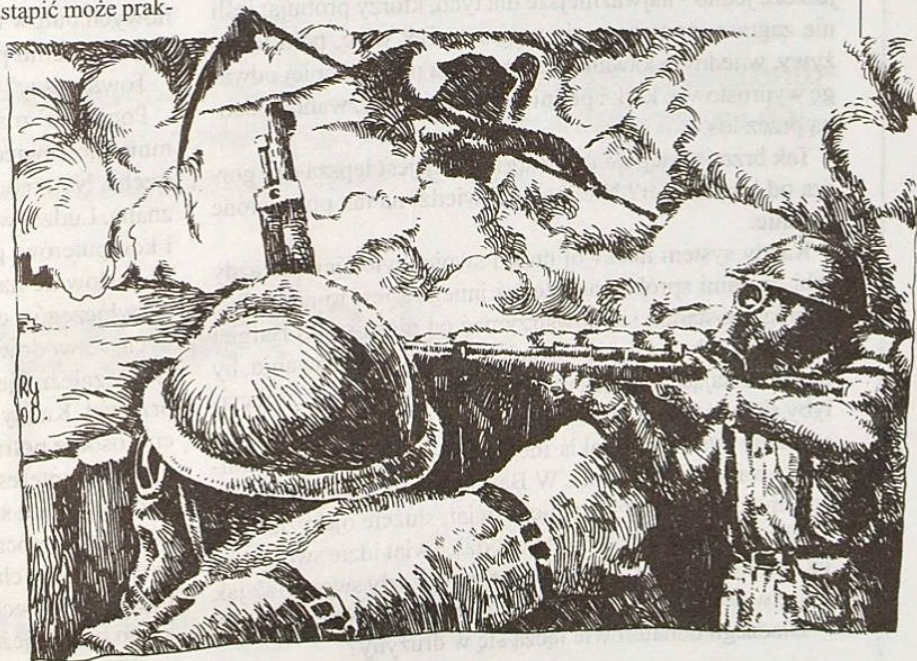
mogą w trakcie wędrówki pod ostrzał artylerii, czy w miejsce zrzucenia napalmu. Licz się jednak z niebezpieczeństwami.

2. Gracze wpadną pewnie na sposób skontaktowania się z Uberem. Wiąże się to z poważnym zagrożeniem życia. Jeżeli któryś z bohaterów zginie, pozwól mu na rozmowę z Eutanathosem (rozmawiaj z graczem na osobności - pozostali słyszą tylko maki konającego). Zanim postać po raz ostatni zamknie oczy, zostanie przez Ubera poproszona o przekazanie wiadomości pozostałym. Mag błaga o pomoc. Umierający bredzi. Żywi nie koniecznie muszą go zrozumieć i posłuchać. Dlatego umów się z graczem odgrywającym konającego, by rozmawiając z pozostałymi wplótł w swoje wypowiedzi trochę dezinformacji.

3. Cały czas pozostaje otwarty problem ducha przyzwanego przez Eutanathosów w celu wyśledzenia i uwolnienia Ubera. W moich planach okazał się on złośliwym demonem, oszukującym graczy i prowadzącym ich postacie do zguby. Objawiał się pod różnymi postaciami w różnych miejscach. Wykorzystaj ten motyw wedle woli, najlepiej wprowadzając ducha w chwilach groźnych dla stabilności opowieści. Może on służyć bohaterom pomocą, bawić się z nimi, lub pozostać całkowicie na nich obojętny. Co tylko zapragniesz. Duch potrafi wędrować w czasie i w przestrzeni i materializować się pod dowolnymi postaciami. Każda zabita przez Ubera osoba dodaje mu jeden punkt Mocy.

4. Zatrzymać tułaczkę oznacza nie dopuścić w Czeczeni do powstania Wichrów Wojny. Ułatwieniem może być widzialność i dotykalność Ubera w 1999 roku (wiernie odtworzona zostaje cała akcja, która zaowocowała powstaniem straszliwej rot). Utrudnieniem są: szaleństwo maga i obecność wiernych mu najemników. Nie wykluczam ewentualności, że gracze postanowili celowo uśmiercić Eutanathosa. To też jest skuteczny sposób na zakończenie działania Pułapki Paradoksu. Tak czy inaczej patrz niżej.

5. Jeżeli Uber nie żyje lub jest ubezwłasnowolniony, następuje ostatni skok czasowy. Bohaterowie lądują na znanej sobie ulicy, wśród ciał poszatkowanych gangsterów. Słychać już pierwsze syreny policyjne, kiedy w uliczkę zajeżdża czarna limuzyna. Martin Johanson - ponad dziewięćdziesięcioletni starzec - zaprasza do środka. Dziękuję i wyjaśnia, o ile gracze przyjmą zaproszenie. Bohaterowie mają szansę zyskać sobie sympatyka w Syndykacie. Decyzja ta jest miarą jakości przeprowadzenia scenariusza i od Ciebie zależy tylko czy bohaterowie zakończą opowieść jako psy wojny i jakie stanowisko w Wojnie o Wstąpienie zajmą na resztę życia. A Herman Uber? Los pewnie nie zetknie go już z członkami grupy. Chyba, że Ty, Narratorze, będziesz tego chciał.



Bargiel

Marcin Pawełczyk
Sebastian Michalski

To świat osadników - zaledwie kilkanaście ludzkich pokoleń minęło od chwili, gdy przybyli tu przodkowie dzisiejszych mieszkańców. Rządzi się własnymi, surowymi prawami. Są tu obszary o dużym stopniu uporządkowania, jak np. Państwo, ale też takie, gdzie panuje anarchia: baronie, dzikie stępy. Mieszkańcy tych obszarów reprezentują różne stany społeczne oraz majątkowe. Postać odgrywana przez gracza znajduje się na dole drabiny społecznej. Dom i pozostały majątek splonęły, zostały skonfiskowane, zabrane za długi lub są własnością innych członków rodziny, którym mniej lub bardziej słusznie się należały. Być może bohater nigdy nie posiadał niczego wartościowego.

Bez względu na to, czy postać jest zbiegłym niewolnikiem, wolnym człowiekiem, czy nawet wywodzi się ze zubożałej szlachty, należy do tzw. „ludzi luźnych”, klasy włóczęgów nie płacących żadnych podatków, ale też nie chronionych prawem. Noclegi w gospodach, wyżywienie, drobne przyjemności i sytuacje wymuszające naprawę czy zakup ekwipunku - wszystko to powoduje, że życie naszego bohatera jest często droższe niż zwykłego wolnego chłopca (choćby jeżeli weźmiemy pod uwagę podatki, które dają w kość temu drugiemu...). Źródła zarobku są niepewne, a charakter wykonywanej pracy często zmusza do zmiany miejsca pobytu. Życie prowadzone w ten sposób jest niebezpieczne, niewielu „luźnych ludzi” dożywa trzydziestki. Dlatego ci, którzy nie chcą szczeznąć gdzieś pod płótem, a mają dość odwagi, by walczyć o lepszy los tylko czekają okazji na swoją szansę, a co bardziej pomysłowi sami ją tworzą. Oni także często umierają, ale podobno lepiej zginąć w walce niż zgasnąć po cichu w jakimś kącie z zimna czy głodu. I jeszcze jedno - najważniejsze dla tych, którzy próbują: jeśli nie zagrasz, na pewno nie wygrasz. Tak więc, póki jesteś żywy, w jednym kawałku i masz jasną myśl, to miej odwagę wyprostować kark i podnieść rękawicę wyzwania rzuconą przez los.

Tak brzmi wstęp do gry Bargiel. Czy jest lepsza czy gorsza od innych gier? Nie ma odpowiedzi na tak postawione pytanie.

Każdy system ma swój urok i swoich wielbicieli, każdy lubi czasami spróbować czegoś innego i jest to naturalne. Dlatego postaram się powstrzymać od pisania jaki Bargiel jest wspaniały, a skupię się na jego scharakteryzowaniu, by osoby czytające ten tekst mogły spokojnie ocenić, czy chciałyby się bliżej zapoznać z tą grą.

Każdy system ma jakiś motor napędowy (np. Warhammer - walka z Chaosem). W Barglu starałem się odbiec od schematu mówiącego: ratujcie świat, służcie ojczyźnie itp. Zadbaj o siebie, właśnie o to chodzi. Świat idzie swoją drogą, pozwólmy więc, aby postacie graczy szły swoją. Tak jak piszę w powyższym wstępie postacie muszą walczyć o byt.

Dlaczego bohaterowie łączą się w drużyny?

Życie w Barglu nikogo nie głaska, a samotnikowi jest naprawdę ciężko. Kto dołoży do ogniska, gdy śpisz? Właśnie, każdy musi spać - wtedy najędźniejszy wróg może cię zabić, jeśli twego odpoczynku nie strzegą wierni towarzysze. O pracę też łatwiej grupie, samotnie poszukujesz tylko konkretnych zamówień, a na nie może akurat nie być zapotrzebowania. Ty dasz czasami zarobić kompanom, a oni odwiedzają cię innym razem. Konkurencji też łatwiej wytłumaczyć, że o robotę nie dla nich, a gdy już zdarzy się coś zarobić, to nie trzeba obawiać się każdego pojedynczego oprycha.

Czemu pozostają na szlaku, gdy już zarobią dość gotówki?

W Barglu występuje coś, co nazywa się Wartości (wybierane samodzielnie przez gracza przy tworzeniu postaci), jest to zbiór zasad, którymi bohater kieruje się w życiu. Jako MG nalegam, aby każda postać miała przynajmniej jedną wartość związaną z takim właśnie, a nie innym trybem życia (uważam, że samodzielni wybrany powód jest o wiele lepszy i bardziej motywujący do działania, niż np. walka z chaosem). Poza tym, kto powiedział, że postać nie może przejść na „emeryturę” po zrealizowaniu swoich celów?

Różne cele?

Różne cele nie musi znaczyć sprzeczne. To już robotę MG, aby przygoda nie zaczęła się od serii pojedynków związanych z uprzedzeniami rasowymi.

Fajnie się mówi, ale jak w takim wypadku wygląda współdziałanie?

To, że świat jest twardy już wiemy, to, że ten dziobaty typ przy sąsiednim stole mógłby nas pewnie ukatrupić za parę nowych butów też nie stanowi dla nas żadnej rewelacji. Co możemy temu przeciwstawić? Siebie i towarzyszy.

Towarzyszy? A im to niby czemu ufam?

Ponieważ znam ich już od jakiegoś czasu i do tej pory mnie nie zawiedli chociaż mogli. A poza tym komuś ufać trzeba. No i reputacja. Postać kręcąc się po świecie staje się znana. Ludzie w świecie Bargla nie mają telewizorów, radia i komputerów, główną ich rozrywkę stanowią opowieści i to dosłownie na każdy temat. O każdym mówi się inaczej ale włóczęgów charakteryzuje się jako: Rzeźników, Spokojnych, Zawodowców i Pechowców. Każdy z tych rodzajów sławy zależny jest od rodzaju zachowania postaci w trakcie przygód. Każdy chce, by mówiono o nim jako o zawodowcu - osobie potrafiącej podołać zadaniu i umiejącej zadbać o własne interesy. Bycie uważanym za Rzeźnika lub Spokojnego wiąże się z wybuchowością charakteru oraz metodami, za pomocą których postać rozwiązuje problemy. Nikt natomiast nie chce być Pechowcem. Jeżeli skrewisz na robocie, masz pecha, jeżeli zginęli twoi kompani masz wielkiego pecha, jeżeli podejrzewa się ciebie, że to ty ich zała-

twiliś to masz przesrane - nikt nie zaufa komuś, komu nie mogli zaufać jego własni towarzysze.

Przygody?

Ratowanie świata, święta misja? Przykro mi, ale raczej nie. Bohaterowie do wynajęcia. Niekoniecznie czekający przy piwie, aż ktoś się zlituje i podejdzie do nich ze zleceniem. Częściej zdarza im się być we właściwym miejscu o właściwym czasie tzn. coś się dzieje, a drużyna jest w to wplątana w wyniku określonych okoliczności lub też wcale nie jest ale dostrzega pewne korzyści płynące z faktu wplątania się w mające miejsce wydarzenia.

Co to jest w ogóle za rodzaj RPG?

Jest to fantasy w twardym wydaniu. Konflikty natury społecznej, klasowej, rasowej i religijnej czynią z niego świat nieprzyjazny i okrutny. Tylko jednostki odważne, twarde i zdecydowane mogą w nim coś osiągnąć.

Odmienności?

Oryginalne rasy, odrębności kulturowe i wszystko inne, co za tym idzie.

Kostki, czy opis?

Jeżeli jest to możliwe to gra powinna opierać się na opisie. Jednakże dla większości działań są opisane testy, w for-

mie pojedynczych rzutów - uważam, że mało rzeczy tak niszczy nastrój przygody, jak konieczność korzystania z kalkulatora lub dziesięć rzutów kostką w celu ustalenia czegoś zwłaszcza, gdy rozpatrywana wydarzenie rozgrywa się w ułamkach sekund.

Walka?

Nieskromnie powiem, że system walki jest bardzo dobry. Daje względne odniesienie do rzeczywistych możliwości walki danym orężem, nie jest skomplikowany i jest opisany w kilku fazach. Pierwsza opisuje najprostsze zasady (do wykorzystania np. w bitwie), kolejne rozbudowują podstawowe zasady dodając reguły, które powinny zadowolić nawet najbardziej wybrednych wojowników.

Magia?

Potężna, acz rzadko spotykana przez zwykłych śmiertelników. Wykorzystywanie magii spotyka się z wrogością i zawiścią. Ci, którzy jej nie znają i nie rozumieją boją się nieznanego i zazdroścą potęgi jaką ze sobą niesie. Ci, którzy znają się na tym także są wrodozy i nieufni względem innych władających mocą, gdyż wiedzą, czego można za jej pomocą dokonać.

Mógłbym tak jeszcze długo, ale myślę, że czas kończyć.

Jeśli jesteś autorem gry! Jeśli napisałeś system autorski i chciałbyś się nim pochwalić! Jeśli chcesz zaprezentować światu swoje dzieło!

Przyślij na adres redakcji tekst długości 10 tys. znaków, w którym zaprezentujesz swoją grę. Najciekawsze opisy zostaną opublikowane, a najlepsze i najciekawsze gry być może zagoszczą na stałe na naszych łamach.

PORTAL

Uczyń pierwszy krok i przekrocz go



W cenach szaleństwa

Dawid Brykalski

Przewrót w grobie

Rekomendowanie graczom RPG prozy H.P. Lovecrafta jest tym, czym tłumaczenie urzędnikowi, że łapówka to coś złego. Wszak system „Zew Cthulhu” jest jednym z najpopularniejszych. Pozostaną przy faktach. Po latach posuchy na Samotnika z Providence (ostatnia edycja to 4 i pół tomów wyd S.R.) przygotowano kolejne wejście na rynek. Postanowiono po raz kolejny pewne teksty wskrzesić, ale co ważniejsze do obu tomów dołożono kilka długich opowiadań u nas dotychczas niepublikowanych, jak również przypomniano (był wydany, ale trudno go zdobyć) tekst - „W Górach Szaleństwa”. A w zapowiedziach jest jeszcze jeden tajemniczy smakołyk - „Obserwatorzy spoza czasu”. Jeśli odważnie i słusznie nazwiemy S. Kinga ojcem współczesnego horroru, to wtedy Lovecrafta z powodzeniem możemy określić jego dziadem. W dodatku nieśmiertelnym, więc nieustannie czającym się wśród nas.

Coś na progu, W górach szaleństwa, H.P.Lovecraft, Zysk i S-ka, 2000 r.

Nieszczęść kres

Podczas kręcenia „Ogniem i mieczem” na potrzeby sceny szturm na Zbaraż zatrudniono młode wojsko polskie. Ponieważ w tym kraju nic nie załatwia się bez wódki, dano im trochę. Chłopaki się popili i legli w krzaczorach. Zdolni nieść oręż wzięli udział we wspomnianej scenie. Problem w tym, że im się pomyliło i ci, co mieli atakować pierzchałi, a którzy powinni zwiewać szturmowali. Inne „wyczyny” dzielnego WP możemy śledzić w komediowo-dokumentalnym serialu „Kawaleria powietrzna”.

Piszę to w celu przekonania Feliksa W. Kresa do zmiany zawodu. Powinien zatrudnić się jako ekspert ds. militarnych.

Cała jego powieść - a to dopiero początek! - to zbiór potyczek, bitew, utarczek i zmagania. Do tego opisanych realistycznie i „detalistycznie”. Całość wojennej zawieruchy, „dzieje się” w spójnym i ciekawym świecie Szereru pod podzielonym(!) niebem Aleru i Szerni. Jak dla mnie, ci potworni nudziarze - Jordan i Goodkind mogą przestać pisać.

I mam wreszcie nadzieję, że pisarz podpisał umowę z wydawcą, który doprowadzi serię do końca. Bo co jak co, ale do wydawców Kres szczęścia nie miał.

Dla namiętnych czytelników działu Poligon - lektura kategorycznie obowiązkowa.

Północna Granica, Feliks W. Kres, Mag, 2000 r.

Gorsza strona Pratchetta

Niestety, tak się nie da. Nie można tylko pisać i pisać. Choćby nie wiem co się robiło, to nie wszystkie tytuły, jeśli trzaska się ich 3 do 4 rocznie będą trzymały poziom. Pratchett - znany jako tytan pracy - również podlega tej regule.

Choć szczerze zaśmiewam się z każdego nowego tomu Świata Dysku, to z przykrością muszę stwierdzić, że pozostałe książki T.P. rzadko kiedy doczytuję do końca. Zwykle zaczynam ziewać około strony 20, potem szukam pretekstu żeby przerwać lekturę gdzieś przy 3 rozdziale, ale wiecie

recenzencki obowiązek... I wreszcie mój pies budzi mnie, bo pora iść na spacer, a ja tu beczelnie jakąś drzemkę sobie ucinam.

Tak niestety wyglądało w przypadku tej tragicznie smutnej, jak na Pratchetta, pozycji.

Ciemna strona słońca, Terry Pratchett, Rebis, 2000 r.

Tom niesiemy tom

Księgarnia + półka z nowościami + grubachny zbiór opowiadań + Brykalski = stali czytelnicy tej rubryki znają wynik. Gdyby to była płyta, nazywała by się „Tribute to”. I taki tytuł byłby o wiele trafniejszy od mocno nadętego „W hołdzie królowi”. Tytułisko owo tym mniej trafne, że niektóre teksty mało mają powiązań z prozą Mr. Tolkiena. Bo przecież fakt, że najczęstszym bohaterem jest czarodziej albo kapłan nie oznacza wiele. Pracowicie zebrano tu teksty dobre i bardzo dobre. Wyróżniam Pratchetta (choć to żadna nowość) oraz arcyzabawnego Resnicka. Najlepszy jednak tekst należy do Petera S. Beagla. Oprócz tych „tuzów” pojawiają się inni, mniej u nas znani. Przeczytać więc warto, choć zaznaczam; tytuł i idea, mimo najszczerzych chęci gdzieś się rozminęły. Tolkien jest tu jedynie odległą inspiracją.

W hołdzie królowi, Zysk i S-ka, 2000 r.

Delomelanikon

Powiedzmy to wprost - tytuł spoza głównego nurtu; spoza głównego nurtu fantastyki.

Ta powieść to prawdziwy majstersztyk złożony z wielu pozornie odległych, ale jak okazują się w trakcie lektury, doskonale dopasowanych do siebie elementów. Proza Dumas, piękne kobiety, wyjątkowo dziarscy antykwariusze, diabelska intryga uknuta wokół pewnej księgi. A księga ma służyć do przywołania diabła...

Diabeł jest obecny w tej powieści, ale znacznie dyskretniej i przewrotnie niż w „Harry Angel”. On tkwi w szczegółach widocznych w isticie szatańskiej erudycji i lekkim piórze autora.

Wydawało by się, że nie ma w dzisiejszych czasach nic bardziej nudnego od czytania książek. Mamy wszak internet, mecze, telewizję tudzież gwiazdora ze wsi - Leppera, ale jeśli ktoś uzna „Klub Dumas” za nudy na pudy to niech po stokroć szczerze, a przedtem zje swoje SONY 666 cali.

Pod wpływem tej wysmakowanej prozy zaszczytem pobliskie kino, aby obaczyć co tam zgotował nasz arcyślawny krajan. Filmidło nasunęło mi szatańską myśl; w przyszłości ludzie czytający książki będą tępieni jako niebezpieczni szaleńcy. I „Dziwiąte wrota” potwierdzają - dosłownie i jako metafora - tę myśl. Może nawet przyspieszają jej realizację? Diabeł czuwa nad swoim wizerunkiem.

Arturo Perez-Reverte, Klub Dumas, Muza, 2000 r.



Chłodny czytelnik

EuGeniusz Dębski

Niektórzy z Was zauważyli, że mieliśmy przez kilka dni upalne lato. Upalne lato wymaga chłodzenia, a wiadomo, że najlepiej chłodzi mleko zsiadłe, ale jak ktoś już ma za dużo bakterii w brzuszku to może sobie kupić piwo. Z piwa nie podaję ani nazwy, ani browaru, choć mieszkam we Wrocławiu - pojawił się na rynku stary-nowy Full, taki restyling, czy face-lifting, choć po długotrwałym użyciu - face-downing, raczej. Ja go pamiętam ze studiów, kiedy smukła butelka 0.33l kosztowała 3 złote 20 groszy, i było ono boskie. Szczególnie po całym dniu zajęć mundurowych w wojsku. Od jakiegoś czasu katuję się tym Fullem, za każdym razem stwierdzając, że nie jest taki, jak kiedyś, ale i tak niezły. Jestem świadom, że nic nie jest takie jak kiedyś. Czupryny są nie takie jak kiedyś, piłka nożna jest nie taka jak kiedyś, grzyby są nie takie jak kiedyś. Ale - dla przykładu - koszykówka jest też nie taka, jednocześnie - lepsza, a dziewczyny?!?? Musiał dopiero teraz nastąpić taki wysyp? Musiały tyle zwlekać?!?

No, ponieważ taki jest świadom, stąd takie pokłady tolerancji we mnie. I może jeszcze to, że nawet jeśli nie jest to Tamten Wspañały Full, to lepszy taki niż inny, gorszy.

Dlaczego tak gaworzę o tym Fullu, choć nie jestem na etacie w browarze? No bo nadeszły do mnie z biblioteki klubowej dwie pozycje, właśnie tak smakujące - nostalgiczny powiew z pomroki dziejów, coś, co już kiedyś smakowałem, co wróciło w nieco innej postaci, i nie wiem - gorsze obiektywnie, czy tylko nie potrafię posmakować obu naraz i ocenić. I czy - w ogóle - gorsze. Raczej lepsze. Dlatego będziecie chyba musieli sami przeczytać.

Pierwszą taką rzeczą jest „Kulawy los” Strugackich (przekł. Irena Lewandowska, wyd. Amber), czyli, jak piszą z uczuciem Rosjanie - ABS. Ktoś, kto śledził ich twórczość (a kto nie śledził nie zasługuje na nią!), powinien się uradować wielce. Przypominam sobie „Porę deszczów” i na dodatek ma jeszcze coś. „Porę deszczów” czy też „Brzydkie łabędzie” („Gadkije lebiedi”) przeczytałem wypożyczony egzemplarz z biblioteki miejskiej Falkenbergu, szwedzkiego miasteczka, w którym bawiłem w 1980 na truskawkach, i doznałem rozkoszy czytania poza codziennymi orgazmami wynikającymi z obliczania ile to tygodni pracy w ELWRO zarobiłem harując świtem po grzędach jordgubów. Naonczas była to powieść zakazana w ZSRR i PRL, wydana przez jakąś dysydencką oficynę na Zachodzie - stąd jej obecność w szwedzkiej bibliotece, a ja byłem jednym z niewielu, co ją w Polsce czytali. Już nie pamiętam ilu osobom opowiadałem ją, żałując, że nie istnieje instytucja opowiadacza płatnego, a potem - że nie mogę tej działalności wpisać (a może - mogę?) do jakiegoś kombatanckiego fragmentu życiorysu.

W każdym razie - „Kulawy los” to fragment życia autora „Pory deszczów”. Fragmenty tej powieści są i to obszerne, co nie przeszkadza a wręcz zachęca do sięgnięcia po nią raz jeszcze. No i do tego - to, co nowe. Czego nie mogę i nie chcę zdradzać. Takie - dwa w jednym. To właśnie jest Fan-

tastyka, a nie fantastyka (patrz felieton „Ciekawy autor” tegoż autora).

Podobnie rzecz się ma z „Tytańskimi Graczami” Philipa K. Dicka (wyd. Zysk i Ska). Nareszcie odzyskałem trochę wiary w Dicka - powiało Ubikiem, powiało tajemnicą. Tym, czym Dick nas zauroczył - powieścią szkatułkową, powieścią - matroszką. Mamy tajemnicę, którą rozwiązujemy, by dowiedzieć się, że jest początkiem innej tajemnicy, a jej rozwiązanie wcale nie jest rozwiązaniem, tylko zmyłką, prowadzącą na tropy innej tajemnicy.

Ludzy gracze, ci, co mogą, spędzają życie na niemal nieustającej grze o dominia, taka - kontrolowana i sterowana przez wugi - zabawa i sposób na życie. Gracze mają prawa i obowiązki i troski, nie-gracze - zazdrozczą graczom. A pod nogami pętają się wugi, dysponujące telepatią stwory, nie to byli wrogowie, ni to obecni sojusznicy... A wojny z nimi nie wygraliśmy, i może się nawet jeszcze ona toczy, tylko na innej płaszczyźnie... A może i nie? Jak to u dobrego Dicka. Może jest tak, a może nie dziś...

W każdym razie wybaczam Dickowi (co za megalomania, wiem) tych kilka wydanych u nas powieści-kiksów, jeśli tylko będą przeplatane czymś takim jak „Tytańscy gracze”.

No, i to by chyba było to najlepsze, co było najlepsze.

No bo „Najlepsze opowiadania Science Fiction roku 1996” najlepszymi nie są. Może one i były nagradzane, może i się wspięły na szczyty możliwości autorów. Bła-bła. Przynajmniej dla mnie. Ani jeden tekst nie przykuł mojej uwagi na tyle, bym nie słyszał co się dzieje za oknami. Takie sobie powierzchowne czytanko. Z odrobiną satysfakcji jadę skażonej - oni, Amerykanie, to też przynudzają!.. Po takiej antologii widzę celowość montowania zbiorów tematycznych - marynistycznych, kocich, kobiecych, telepatycznych czy innych - po prostu: kto nie lubi kotów, nie sięgnie po nią, a kto lubi - wybaczy słabiznę. Natomiast takie, subiektywnie założone - najlepsze teksty - nie bronią się, oj nie...

Strzałą mojego sarkazmu mógłby być też porażon Larry Niven, za swoje „Całkowe drzewa” (wyd. Amber). Wysiliłem jednak całą swą doń sympatię, jaką zdobył „Pieścieniem” i odpuszczam mu. Ale nie polecam. Larry (mogę się chyba tak, Larry, do ciebie zwracać, w końcu wydałem na Twoje książki trochę cennej kasy, więcej niż na... nieważne, wydałem!) specjalizuje się w oryginalnych, bajecznych, premierowych scenografiach. Wygląda, jakby zaczynał od tego: „Czego to jeszcze nikt nie wymyślił? A, nie wymyślił jeszcze nikt planety-drzewa! No to ja wymyśliłem już”. I napawa się potem chłop tymi swoimi wizjami, i wlecze postacie i czytelników przez labirynty fantazji swej, a jeśli nie dość sprawnie wyłoży o co mu idzie, albo tłumacz się poszkapi-klapa. Przedzierałem się przez kilkadziesiąt stron, łamiąc paznokcie na korze stronic, usiłując znaleźć coś. Nic. Trochę obrazków z „Non stop” Aldissa, trochę z innych biologiczno-kosmicznych opowieści... Ludzie zmutowani, gwiazdy promieniujące... Nic. Naprawdę. Dajcie sobie spokój.

Ale-ale, w nawale upałów, przywaleni obowiązkami sesji i łapaniem ostatnich jeszcze do zdobycia pozytywnych ocen przed wakacjami, nie odpuście przypadkiem tomowi opowiadań Rogera Zelaznego, „Mróz i ogień” (przekł. Maciej Raginiak - bardzo dobry, wyd. Rebis). Z różnych powodów nie odpuszczajcie. Adepti pisania SF znajdą tam dla siebie dwa teksty jakby teoretyzujące, ale bez gromkich słów i slangu językoznawczego - może się ta wiedza przydać młodemu autorowi, co zaczyna, i każdemu innemu też. Dowiecie się również jak to robić, żeby teksty się nie marnowały, a po kilka razy dawały na chlebek autorowi. A przede wszystkim przeczytajcie kilka znakomitych opowiadań. Kulturalnie wykonanych, zajmujących, napisanych językiem, a nie jęzorem. Z pomysłami, fabułami... Może to nie jest mistrzostwo świata, ale „Piaseczniki” albo „Naciśnij Enter” nie zdarzają się co roku, niestety. Na pewno lepsze od kilku ostatnich macerowanych przeze mnie antologii. Warte nawet - tak bym sugerował - zakupienia i schowania na dżdżyste popołudnie w namiocie, bo może się stać tak, że nic lepszego do wakacji już nie wyjdzie...

W stepie szerokim

Dzikie Pola wyd. MAG

Dzikie Pola
**W STEPIE
SZEROKIM**



Pierwszy suplement do DP poświęcony jest, jakżeby inaczej, prawdziwym Dzikim Polom, czyli ukraińskim stepom, zamieszkującym je ludom i panującym tam zwyczajom. Kto chciał, z pewnością dawno już zdążył zapoznać się z tym dodatkiem, ale nie mogę sobie odmówić wyrażenia szczerzej pochwały. „W stepie szerokim” to kawał świetnej roboty, godny polecenia każdemu Staroście i

Panu Graczowi. Dość jednak ogólników, przechodzimy do rzeczy.

Na najwyższą ocenę zasługują rozdziały traktujące o Kozakach i Tatarach. Bardzo rzetelnie, treściwie i ciekawie napisane, zapewniają mnóstwo informacji potrzebnych do rozgrywania dyariuszy na Ukrainie. Znajdziecie tu wszystko co niezbędne, począwszy od opisów kozackich i tatarskich struktur politycznych i wojskowych, przez informacje o handlu i gospodarce, aż po detale życia codziennego, jak domostwa, stroje, broń czy pożywienie. Poznacie też specyfikę podróży po stepach w różnych porach roku, lokalną roślinność i zwierzęta, wygląd szlaków stepowych. Sporo miejsca poświęcono kulturze i obyczajom kozackim, jest też garść danych geograficznych - lokacje na Dnieprze, porohy, Sicze czy szlaki tatarskie. Można się doczepić tylko do map, bo są to przedruki z dzieł ówczesnych kartografów, tak jak w podstawie, czyli mało czytelne i wielce niedokładne, czy to pod względem odległości, czy też ukształ-

towania terenu - nie lepiej było wziąć porządną mapę z XX-wiecznego atlasu historycznego? Tym niemniej, opisy stepów, Kozaków i Tatarów są bezsprzecznie najlepszą częścią suplementu. Dalej mamy obszerny rys historyczny dziejów Ukrainy, nieco zbyt długi i nużący jak na pogładowy materiał do gry, a zbyt pobieżny jak na kompletne opracowanie historyczne, stanowi on jednak przejrzystą kompilację faktów i przyda się jako punkt wyjścia do bardziej szczegółowych studiów. Znajdziecie też - znany większości z was z MiMa - przegląd ras końskich, którego bardzo brakuje w podręczniku głównym. Szkoda tylko, że nie zadbało o poprawienie drobnych błędów, które wytknął autorom jeden z czytelników MiM. Do kompletu mamy jeszcze artykuł o wojsku, szkoda że taki króciutki. Tyle jeśli chodzi o realia świata gry. Na tym jednak nie koniec, bowiem spory fragment książeczki traktuje o mechanice walki konno, gdzie autorzy proponują nieco inne zasady niż przedstawione w podstawie. Trzeba szczerze powiedzieć, że „nowy, ulepszony model” znacznie przewyższa wersję pierwotną i jeśli już korzystacie z oficjalnej mechaniki, warto przerzucić się na nowy system również przy walce pieszej. Czemu? Jest niewiele trudniejszy, za to dużo, dużo bliższy prawdziwemu życiu. Nie będę tu wchodził w detale, dla znających się na rzeczy wspomnę tylko, że nowy model bierze pod uwagę np. cięcia z ramienia, cięcia łukowe oraz uniki. Nie obyło się też bez dodania kilku nowych Biegłości oraz dwóch Typów - to jednak najslabsza część suplementu. Może zdaniem autorów nie wypadało nie umieścić w dodatku paru profesji i umiejętności, więc wymyślili coś na odczepnego? Z Biegłości mamy np. giętkie ciało, kęsim kęsim lub znajomość szkół szermierczych, z których ta ostatnia jest może sensowna, ale niedopracowana. Zamiast Typów szlacheckich mamy dwa Typy tatarskie - Tatar krymskiego i Nogajca - gdyby jakaś Kompania chciała sobie pograć Tatarami. Nie przeczę, można, ale chętniej widziałbym w tym miejscu kilka Typów kozackich, np. Rezun, Mołojec, Regestrowy czy Ataman. Ale niech tam, Biegłości i Typy zajmują ledwie trzy strony. Nie ma co narzekać. Tym bardziej, że „W stepie szerokim” kończy się czterema niezłymi szkicami scenariuszy (ukłony dla jm.p. Lubienieckiego) oraz długą kampanią, która jest jednym z najciekawszych dyariuszy jakie dotychczas ukazały się na rynku. Nie zdradzę, o co chodzi (może ktoś jeszcze w to nie grał), powiem tylko, że to scenariusz niezwykle barwny, emocjonujący, pełen żywej akcji, ale i zmyślnych forteli. Kozaczyzna i tatarskie czambuły mieszają się z egzotyką Wschodu, morskimi chadzakami i bigosowaniem tureckich janczarów. I jakkolwiek wygląda to na radosne filmowe pomieszanie z poplątaniem, zapewniam, że realia są trochę tylko podkoloryzowane, rozgrywka przebiega płynnie i naturalnie, zaś fabułę - wbrew pozorom - oparto na prawdziwych wydarzeniach.

Szczerze polecam. Zarówno kampanię, jak i cały dodatek. W przeciwieństwie do „Ogniem i mieczem”, ale o tym za dwa miesiące...

Michał Mochocki

Postanowiliśmy w dziale recenzji omawiać także dodatki, które ukazały się jakiś czas temu - w „Magii i Mieczu” nie recenzowano dodatków wydawanych przez Wydawnictwo Mag, nie zajmowano się także podręcznikami do Cyberpunka - stąd właśnie nasz pomysł, by omówić wszelkie dostępne po polsku podręczniki i dodatki do gier. Mamy nadzieję, że pomysł Wam się spodoba i przyjmiecie go ciepło.

Locke Superczłowiek Cześć Michael wyd. WANEKO



„Locke’ go”?

Na początku należy zauważyć, że jest to manga, a taki styl rysowania narzuca pewien schemat - charakterystyczne wielkie oczy, to, iż wszystkie postaci są leworęczne (w końcu komiksy trzeba odwracać, Japończycy czytają nieco inaczej niż my), szczegółowe, charakterystyczne dla japońskich twórców, przedstawianie wytworów techniki - pojazdów kosmicznych, architektury i równie znajome rysy postaci najczęściej dokonywane jedną kreską. Wszystko to można znaleźć w opisywanym komiksie, może tylko pojazdy nie mają aż tylu detali, ale należy to chyba wiązać z niewielkim formatem samej książeczki.

Sama opowieść traktuje o losach ludzi obdarzonych wysokim współczynnikiem ESP - postrzegania pozazmysłowego, a szczególnie jednego z nich - wiecznie młodego, obdarzonego potężną mocą espera - Locke’go. W komiksie raczej nie używa się ESP do niczego innego niż walka, prosta telepatia i zacerpniętego z opowieści o Supermanie motywu, polegającego na podnoszeniu spadających statków kosmicznych. Ale miałem do czynienia tylko z dwoma tomami opowieści, być może w kolejnych częściach esperzy nabierają większej finezji, daleko im do tak wyrafinowanych mocy jak te prezentowane w znanym cyklu „Nekroskop”.

Fabula to klasyczna walka dobra ze złem, choć zło czasami jest dobrze zakamuflowane, a dobro ujawnia się w z pozoru antypatycznych postaciach. Komiks nie nudzi, ale nie jest to także perełka, którą mógłbym postawić obok „Rorka”, „Szninkla”, czy choćby „Funky Kovala”. Akcja rozwija się bez większych zgrzytów, czytelnik czeka, co stanie się dalej. Chociaż format i sposób wydawania zachęca do kolekcjonowania, to jednak „Locke” wydaje się być klasycznym przykładem komiksu do przeczytania w podróży i wyrzucenia.

Chyba po raz pierwszy na łamach Portalu pojawia się recenzja komiksu. Mam pewien problem z ocenianiem tego typu twórczości. Zastanawiam się zwykle na czym skupić większą uwagę - na charakterystycznej kresce, czy na nie mniej ważnym scenariuszu. Styl twórcy jest natychmiast rozpoznawany przez doświadczonego czytelnika i jest to pierwsza rzecz na jaką zwraca się uwagę. Dopiero później zagłębiając się w historię można ocenić, jak rysownik przedstawił świat. Istnieją wspaniale rysowane komiksy artystyczne, które poza obrazem przekazują niewiele, są również komiksy z doskonałą fabułą, ale rysowane fatalnie (przychodzi mi do głowy publikowany niedawno „Obcy - Labirynt” z TM Semic).

Gdzie w takiej skali można umieścić

Z kronikarskiego obowiązku odnotować należy pojawienie się na rynku innej serii wydawanej przez Waneko - komiksu, który mógłbym określić jedynie jako obyczajowy - opowieści o kocie Michaelu. Ponieważ nie ma to wiele wspólnego z fantastyką poświęcę mu tylko kilka słów. Jest to chyba pierwszy na polskim rynku komiks dla miłośników kotów. I właściwie tylko dla nich, gdyż ludzie nie posiadający tych stworzeń nie zrozumieją połowy specyficznego humoru. Zresztą druga połowa jest dla mieszkańców naszego kraju równie hermetyczna, obawiam się, że komiksu tak osadzonego w japońskiej kulturze i mentalności, na rynku dotychczas nie spotkałem. Ma to swoje plusy dla fanów gier fabularnych - komiks jest rysowany tak dokładną kreską, iż da się przyglądać jak mieszkają (i myślą) obywatele kraju kwitnącej wiśni i można dostrzec takie detale jak wygląd gniazdka elektrycznego i na przykład: piecyka kotatsu. Tak na marginesie Michael nie ma nic wspólnego z Garfieldem, ale chyba warto zapoznać się z jego „przygodami”. Nie dowiedziałem się wielu rzeczy o kotach, ale za to bardzo dużo o ich japońskich właścicielach.

Remov

First&Only

WH40K wyd. Black Library



„Duchy Gaunta” pokochałem już od ich pierwszego występu na łamach czasopisma „Inferno” tak więc wiadomość o ukazaniu się książki przyjąłem z wielkim entuzjazmem. Lecz w miarę upływu czasu byłem coraz bardziej zdenerwowany. Czy książka spełni oczekiwania?

Teraz mogę powiedzieć śmiało. Spełniła i to nie tylko moje. Obawiałem się, że wzorem opowiadań z Inferno będą

to tylko opisy bitew i choć rzeczywiście te dominują w powieści nie są jednak najważniejsze. Otóż pan Dan Abnett jako pierwszy podjął się trudnego zadania przedstawienia Imperium w trochę innym świetle. O czym mówię? Ano, każdy grający w Warhammera 40k zna na pamięć patetyczne opisy armii Imperialnych. Wszystko w superlatywach, sami najlepsi, wszyscy się kochają i tylko Chaos jest be! Otóż nie. Regimenty Gwardii Imperialnej walczą ze sobą o wpływy, Inkwizytor jest chciwą świnią, która dla zysku i władzy zaprzeda własną duszę a Komisarz Imperialny nie jest tą świnią do końca. Role się jakby trochę podwzrostyły. Imperium już nie jawi się jako ostoja dobra. Czuć zżerającą je korupcję, manipulację i chęć zdobycia władzy. Autor pokusił się nawet o opisanie odpoczynku Gwardzistów po akcji. Reakcje ludzi z danej planety na Gwardię szalejącą w pijackim szale po mieście itp. bardzo ciekawe rzeczy. Ponieważ miałem okazję grać w beta-wersję systemu rpg opartego na W40k jestem tym bardziej mile zaskoczony pomysłem dookoła, którego kręci się cała książka, bo nie oszukujmy się moja drużyna szukała tego samego, ale szła to już musicie przeczytać sami. Polecam, naprawdę warto...

Wolvie

(w wakacje książka ukaże się w języku polskim nakładem wydawnictwa Copernicus Corp.)

inne Planety

Fanzin wyd. Klub Fantastyki „Druka Era”

W ręce wpadła mi reprezentatywna, jak sądzę, próbka fanzinu „inne Planety” - numer 3/4 poświęcony planecie Wenus (i kobietom zarazem) oraz numer dwa następne (chyba piąty - niestety nie zadbano o wydrukowanie na okładce numeracji i szósty) dedykowane Marsowi (i wojnie) oraz Saturnowi (patron szaleńców). Kwartalnik jest wydawany przez Klub Fantastyki „Druka Era” działający przy Akademii Ekonomicznej w Poznaniu. Redaktorem naczelnym jest Wojtek Szyda. Od strony technicznej fanzini jest przygotowany bardzo solidnie, z numeru na numer zwiększa się ilość stron, w ostatnim numerze okładka zmienia się na laminowaną, skład jest poprawny, pismo jest czytelne. Bardzo zaciekawił mnie napis na okładce - „polska fantastyka: literatura + muzyka + filozofia”. W porządku, pomyślałem sobie, istnieje polska literatura fantastyczna, pewnie muzyka też, ale nigdy nie słyszałem o polskiej filozofii fantastycznej, z zainteresowaniem sięgnąłem więc po pismo. Z zainteresowaniem, ale też z pewną obawą, czy filozofia okaże się dla mnie strawna.

Zacząłem chronologicznie, od numeru 3/4 z lipca 1999r. Przebiłem się (to jest dobre określenie) przez wstępniak i przeczytałem niezłe opowiadanie Macieja Guzka, w stylu „deofantasy” (cokolwiek miałyby to znaczyć). Następnie przemęczyłem dział absurdu (w założeniu śmieszny), z mozołem przeszedłem przez felieton Jacka Soboty i dziwaczny tekst o podobieństwie „fandomu” poetów do fandomu fantastów. Według autora „nie łączy ich nic”, co nie okazało się specjalnym zaskoczeniem. Następnie redaktor naczelny przez trzy strony usiłuje przedstawić czytelnikowi wymyślone przez siebie aforyzmy. Co taki tekst robi w fanzinie klubu fantastyki, nie mam pojęcia. Wreszcie w dziale Planetarium znalazłem coś ciekawego - znani z łamów NF krytycy odpowiadają na pytanie „Jak napisać dobrą recenzję?”. I ten tekst uważam za najlepszy z całego numeru, wysoko oceniam również wywiady z J. Dukajem i M. Oramusem. Reszta fanzini poświęcona jest na rozważania o Tao, tekst o muzykach inspirowanych twórczością Tolkiena (autor skupił się głównie na zespołach metalowych), recenzje („Pani jeziora”, „Według św. Malachiasza” oraz „Zbójceki Gościńiec”) krótkie, żartobliwe opowiadanie Mike’a Resnick’a, artykuł poświęcony Celtom oraz przybliżenie czytelnikowi postaci J. L. Borgesa. Zapomniałbym, w fanzinie znalazło się miejsce na kilka wierszy.

Następnie zabrałem się za numer (?) piąty, poświęcony bliskiej memu sercu militarnej tematyce. Tym razem wstępniak czytałem z dużą przyjemnością, tak samo jak opowiadanie Fritz’a Leiber’a. Później przyszedł czas na tradycyjny felieton J. Soboty, ciekawszy niż w IP3/4. Na kolejnych stronach Andrzej Zimniak przedstawiał swojego bohatera - Enkela. Aż wreszcie nadeszła kolej na dwa najlepsze teksty numeru. „SF oczami militarysty” Pawła Ostrowskiego, będący rozprawą z wizjami wojska w utworach fantastycznych oraz „W krainie smoków” Wojciecha Szydy, zaniepokojonego zjawiskiem nobilitacji smoków i przemiany tychże z potworów w sympatyczne stworzonka. Choć z nie wszystkimi poglądami autora się zgadzam, przynajmniej - coś

w tym jest. W międzyczasie w numerze przewijają się dwa teksty aspirujące do miana filozoficznych - Krzysztofa Głucha (wiara i rozum w kontekście „Imienia róży” i „Kantyczki dla Leibowitza”) i Tomasza Barczyka (o sensie życia). Następnie mamy miejsce na refleksje po projekcji „Matrixa” i „Mrocznego Widma”. Kilka stron redaktor naczelny poświęca na felieton „Reklama i fantastyka”. Rozważań na temat reklamy jest sporo, gorzej z powiązaniem z fantastyką. W dziale recenzji tym razem „Klatka pełna aniołów”, „Schwytany w światła” i „Prawdziwa historia Morgan le Fay i Rycerzy Okrągłego Stołu”. W numerze jest jeszcze kilka krótkich opowiadań, tekst o Marilyn Manson, wywiad z Markiem S. Huberathem, druga część opowieści o Celtach oraz liczne zestawienia „top ten” - najlepsze książki, filmy, płyty rockowe lat dziewięćdziesiątych.

Kilka dni po napisaniu recenzji dostałem kolejny numer „innych Planet”. Szósta odsłona fanzini poświęcona jest Saturnowi, patronowi szaleńców. Fanzin otwiera opowiadanie B. Świderskiego „Kurczak” - inteligentne szczury kontra ludzie. Jak zwykle felieton J. Soboty, nie taki „idiotyczny” jak mógłby się z początku wydawać, następnie niezłe opowiadanie „Przeziórki” M. Witkowiaka, później przychodzi kolej na „Prowokacje...” redaktora naczelnego. Jedyny komentarz jaki mam do tekstu zgadza się z opinią autora zamieszczoną w punkcie drugim „dalej felieton też nie będzie miał nic wspólnego z fantastyką”. Zgadza się. Po nim następuje tekst K. Głucha z cyklu „Kresy literatury”, recenzja „Łowcy meteorów” A. Zimniaka, filmu „I stanie się koniec”, powieści „Wróbel” M. D. Russel i „Wybrańcy Bogów” Ziemkiewicza. W dalszej kolejności zapoznałem się z ciekawym tekstem M. P. Jabłońskiego o Mansonie i podsumowaniem najlepszych filmów mijającej dekady według M. Bronharda. Znowu kilka stron poświęconych jest „Matrix’owi”, przeważają głosy tych, którym film się nie podobał. Dalej jest pogładowa „Historia zbroi” i dowcipne opowiadanko „My Name is Mel” W. Niwczyka. Fanzin kończą rozważania nad polską fantastyką pierwszej dekady XXI wieku, teksty T. Barczyka zachęcający do czytania SF oraz P. Ostrowskiego o K. Vonnegucie juniorze i jego twórczości.

Podsumowując - „inne Planety” jak na fanzin klubu fantastyki, jest moim zdaniem za mało „fantastyczne”. Mam wrażenie, jakby fantastyka była tylko pretekstem dla zaprezentowania pewnej wizji świata. Wizji przyznam, z którą najczęściej trudno mi się zgodzić. Niektóre teksty są nadmiernie pompatycznie i nadęte, a część z nich wydaje się być wrzucona do pisma niejako na siłę. Mimo wszystko jest to rekompensowane kilkoma „perełkami” - artykułami, które czytałem z prawdziwą przyjemnością i kserowałem znajomym. Mam nadzieję, że fanzini pójdzie w tym kierunku, a jego stron nie będzie zapełniał (pseudo)filozoficzny bełkot, którego staram się unikać za wszelką cenę. Niektóre rozmowy świetnie toczy się przy piwie, ale nie trzeba od razu zamieszczać ich w fanzinie.

Remov



Wyniki I Konkursu na scenariusz ogłoszonego w pierwszym numerze Portalu były tak zadawalające i tak ciekawe, że nie pozostaje nam nic innego jak ogłosić kolejny konkurs. Mamy nadzieję, że wśród nadesłanych prac tak jak poprzednio znajdą się wyjątkowe, barwne i ciekawe przygody.

II KONKURS NA SCENARIUSZ

Tematem konkursu jest przygoda, której muzycznym motywem przewodnim będą utwory ze ścieżek dźwiękowych z filmów:
„Ostatni mohikanin” lub „Łowca androidów”.



Do Was należy, czy wybieriecie jeden szczególny utwór, czy całą płytę, czy przygoda jest mocno związana z muzyką, czy tylko była źródłem inspiracji, czy utwory z płyty pojawiają się w trakcie trwania scenariusza, czy tylko podczas wstępu lub zakończenia. Tak, jak ostatnio, gdy rzuciliśmy w powietrze wyraz „Katedra” - tak i tym razem rzucamy po prostu „Ostatni mohikanin” lub „Łowca androidów”

Termin nadsyłania prac upływa **ostatniego dnia września** - rozwiązanie konkursu oraz zwycięska przygoda zostaną opublikowane w grudniowym numerze Portalu.

Prace przysyłajcie na adres:
Wydawnictwo Portal
ul. Ks. M. Strzody 2/407
44-100 Gliwice
portal@rpg-portal.pl

Na zwycięzców czekają oczywiście **NAGRODY**, począwszy od honorariów autorskich, przez prenumeraty Portalu, na stosie podręczników i płytach z muzyką skończywszy.

Redakcja magazynu Portal prosi o kontakt
Krzysztofa Wołka Lewanowicza

NAWIGATOR SKLEPOWY

TAM KUPISZ PORTAL

CZĘSTOCHOWA

Fantasy, ul. Wolności 22 (podwórze)
tel. 0604-45-68-96

GLIWICE

Alibi, ul. Raciborska 1(I piętro)

GORZÓW

Daniel, ul. Chrobrego 9
tel. (095) 7289518

KATOWICE

Bard, ul. Kościuszki 8 (podwórze)
tel. 032-2571817

PULAWY

Niwa, ul. Lubelska 10;
tel. (081) 8880211

WARSZAWA

STREFA 51, ul. Długosza 2/16;
(pł. galeria dworca centralnego)
tel. (022) 6549811

WARSZAWA

FABER i FABER, ul. Puławska 11;
tel. (022) 8491265

Sprzedaż wysyłkowa

Gry fabularne
(MAG, ISA, Copernicus)

Zagraniczne gry fabularne

Aksesoria do gier fabularnych

Gry bitewne

Artykuły modelarskie

Gry karciane

Literatura fantastyczna

Możliwość gry na miejscu

Imprezy (turnieje, konkursy)

Sprzedaż wysyłkowa

Obok znajdują się produkty, które można zamówić wysyłkowo, począwszy od prenumeraty, przez archiwalne numery, na dodatkach do CP2020 kończąc. Aby je zamówić należy wpłacić na pocztę (za pomocą zamieszczonego obok przekazu) odpowiednie kwoty (podane przy opisie produktu), a na odwrocie przekazu WYRAŹNIE ZAZNACZYĆ za co wpłaciło się pieniądze (służy do tego system kodów). Wysyłka zamówionych produktów jest na koszt Wydawnictwa.

Bonifikaty:

Dla osób, które zdecydują się teraz wykupić prenumeratę przewidzieliśmy specjalną zniżkę na zakup archiwalnych numerów - dla nich koszt dowolnego z nich wynosi jedynie 10 zł. Jeśli więc chcecie zamówić prenumeratę i któryś z archiwalnych numerów musicie wpłacić 30 zł + 10 zł za każdy z zamówionych archiwalnych numerów. Natomiast osoby, które nie są zainteresowane prenumeratą, lecz chcą zamówić trzy lub więcej numerów archiwalnych także otrzymują specjalną bonifikatę - dla nich koszt każdego z numerów wynosi tylko 11 złotych - w sumie muszą więc wpłacić 33 złote (lub 44 jeśli zamawiają cztery numery)

Niespodzianki dla prenumeratorów

Wszyscy prenumeratorzy oraz osoby, które zdecydują się właśnie teraz zaprenumerować „Portal” otrzymają od nas w prezencie figurkę do gry Warhammer Battle.

Cyberpunk 2020 - podręcznik podstawowy. Originalna gra fabularna mrocznej przyszłości. Świat korporacyjnych zabójców, rockowych herosów i wypalających mózgi hakerów. Świat nowoczesnej technologii i szalonej akcji. Ponad 250 stron materiałów, po przeczytaniu których będziesz mógł zagrać w jeden z najpopularniejszych systemów RPG w Polsce i na świecie.



Kod CP001
cena: 60 pln

Sluchajcie głąby - zdaniem wielu jeden z najlepszych dodatków wydanych na świecie i na pewno jeden z najlepszych opublikowanych w Polsce. 110 stron porad dla MG dotyczących prowadzenia Cyberpunka. Recenzja dodatku w Portalu 2.

Kod CP002
cena: 39 pln



Chromebook - ponad 180 ofert na 92 stronach - broń, opancerzenie, moda, pojazdy, chipy, cybersprzęt wiele innych.

Kod CP003
cena: 30 pln

Maximum Metal - 104 strony naprawdę ciężkiego sprzętu.

Kod CP004
cena: 28 pln

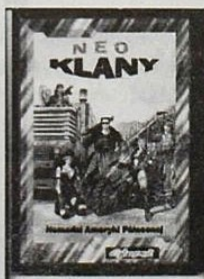


Choniec i służyć to 110 stron poświęconych pracy gliniarza w świecie CP2020. Recenzja dodatku w drugim numerze Portalu.

Kod CP005
cena: 39 pln

Chromebook 2 - druga część jednego z najpopularniejszych podręczników do Cyberpunka - 110 stron.

Kod CP006
cena: 39 pln



Neo Klany - podręcznik poświęcony społeczności Nomadów w świecie Cyberpunka.

Kod CP005
cena: 28 pln

PORTAL

PORTAL

PORTAL

PORTAL

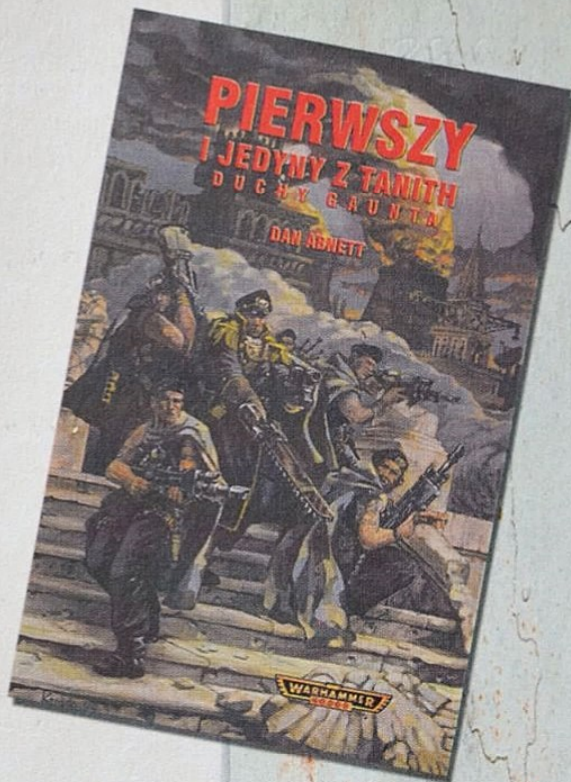
CZARNA
BIBLIOTEKA



PIERWSZY I JEDYNY Z TANITH

powieść Dana Abnetta
o Duchach Gaunt'a

Oto koszmarna przyszłość
Warhammera 40.000,
gdym ludzkość stoi na
granicy zagłady.
Galaktyczne Imperium
niekane jest niebezpieczeństwami.
W opanowanym przez Chaos
systemie Sabbat, Imperialny Komisarz Gaunt
musi poprowadzić swoich ludzi do zwycięstwa
walcząc z siłami Chaosu i intrygami dowódców
sprzymierzonych regimentów.
Pierwszy i Jedyny to epicka saga
o planetarnym podboju,
wielkich ambicjach, zdradzie i honorze.



ZABÓJCA TROLLI

powieść Williama Kinga

jest pierwszą częścią sagi
o Gotreku Gurnissonie,
opowiedanej przez jego
towarzysza podróży,
Felix Jaegera.
Osadzona w mrocznych
realiach świata Warhammer
powieść składa się z kilku odrębnych opowiadań,
zawierających opisy najbardziej zdumiewających przygód tej niebezpiecznej pary bohaterów.
Na drodze do chwalebnej śmierci w bitwie stoją potwory, demony, czaroksiężniczki, mutanci,
orki i jeszcze gorsze istoty. To jednak zadanie dla Gotreka.
Felix musi tylko przetrwać, żeby móc opowiedzieć swoją historię.



Sprzedaż wysyłkowa:
Copernicus Corporation

ul. Długosza 2/16

01-174 Warszawa

BPH SA IV o/Warszawa

10601060-320000435863

cena 1 egz. 27 zł.

koszt wysyłki wliczony w cenę książki

Czyżby Tolkien
nie znał
całej prawdy?

OSTATNI WŁADCA PIERŚCIENIA

historia Śródziemia oczami Wroga

K. J. Yeskov

