

# PORTAL

*dwumiesięcznik poświęcony grom fabularnym*

9

*cenę: 12 pln w tym 0% VAT*



ISSN 1508-6232



9 771508 623015

09



# EuGeniusz Dębski

w dziwny i niewytłumaczalny sposób wszedł w posiadanie teczek Owena Yeatesa, a może to Owen natknął się na Dębskiego... specjaliści bredzili coś o teorii światów równoległych, zaburzeniach na osi czasu... ale kto by się tam w tym wszystkim rozeznał...



File # 2  
LUDZIE Z TAMTEJ STRONY CZASU

File # 2  
LUDZIE Z TAMTEJ STRONY CZASU

File # 3  
FLASHBACK

File # 4  
FLASHBACK 2 Okradziony świat

File # 5  
FURTKA DO OGRODU WSPOMNIEŃ

File # 6  
BRAT MARNOTRAWNY

Owen T. M. Yeates, publikujący jako Owen Yeates urodził się 26 stycznia 2009 roku. Do 2017 roku wytrwale walczył z systemem edukacji państwowej na różnych poziomach, m.in. został relegowany czwartego dnia z przedszkola, ponieważ „...złośliwie i permanentnie budził inne leżakujące grzecznie dzieci...”. Szkołę ukończył jednak z czwartą lokatą i zdecydował się na studia na wydziale prawa uniwersytetu stanowego w Peorii. Na trzecim roku zrezygnował ze studiów rozczarowany systemem sprawiedliwości, jaki ukazał się jego oczom. Jako ochotnik znalazł się w górach Afgańskich, gdzie amerykańscy żołnierze mieli zaprowadzić ład i porządek. Udało się to załatwić drogą administracyjną miesiąc po przybyciu Owena i zniechęciło go do służby w komandosach.

Pracował jeszcze cztery lata w policji, ale w końcu otworzył własną agencję prowadził raczej skromny żywot z przeciętną ilością pozytywnych wyników w pracy.

Przełomowym dla niego był rok 2039, kiedy przypadkowo wpadł na trop afery z kopiami ludzi, tzw. dubletami. Wbrew opinii fachowców i przyjaciół wczepił się w wątle ślady z siłą i uporem buldoga i – sam zdziwiony – dotarł do sedna sprawy. Rok później napisał powieść „Ludzie z tamtej strony świata”, będącą zapisem działań i sytuacji z jego własnej sprawy...

## Proclamatio!

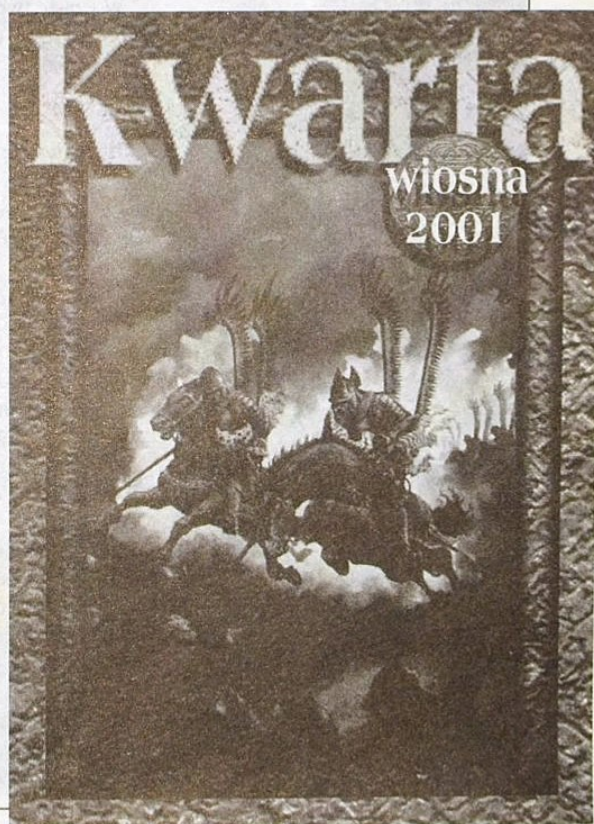
Mości Panowie i Pani! Oto za niewiele ponad miesiąc, jeśli się co złego nie przydarzy, w Wasze ręce trafi pierwszy numer Kwarty, kwartalnika silnie związanego z systemem Dzikie Pola, w którym jednak większość materiałów będzie przeznaczona dla szerszego kręgu odbiorców. Bowiem zbyt mało jest miłośników samych tylko Dzikich Pól, by utrzymać **Kwartę** na rynku. I zbyt dużo jest graczy, którzy - nie lubiąc kultury sarmackiej - omijają z daleka Dzikie Pola, mylnie sądząc, że nie znajdą tam nic dla siebie. A to nieprawda. Materiały do DP będą mieć zastosowanie w wielu innych grach. I ja wam to udowodnię.

Po pierwsze, pragnę znacznie poszerzyć tematykę Dzikich Pól. **Kwarta** będzie, rzecz jasna, dostosowana do gry polską szlachtą i osadzona w realiach XVI-XVII wieku. Ale nie zamierzam bynajmniej ograniczyć się do gościńców i dworzków Rzeczypospolitej. Nie chcę zamknąć się w specyficznej, niezbyt popularnej konwencji sarmackiej. W ten sposób nie zdobędę dosyć czytelników. **Kwarta** będzie czerpać z wielu, wielu źródeł historii nowożytnej, nawiązując do różnych tematów i konwencji. Na ten przykład, stałe miejsce zajmie „płaszcz i szpada”.

Po drugie, wiek XVI-XVII to wspaniały czas sam w sobie, doskonały na grę bez systemu. **Kwarta** pokaże wam, jak w RPG można czerpać pełnymi garściami z wielce barwnej historii XVI i XVII wieku. W każdym numerze znajdzie się kampania albo minisystem w stylu Nowej Fali, prezentujące wyjątkowy, oryginalny *setting*, niekiedy bardzo, bardzo odległy od scenerii Dzikich Pól. Dzięki **Kwarcie#1** wcielimy się w konkwistadorów walczących o dominium w Ameryce Południowej; od numeru 2 będziemy grywać - w scenerii miejskiej - rozbrykaną bandą XVII-wiecznych żaków; w **Kwarcie#3** będą Dzikie Pola na wesoło, z przymrużeniem oka... a co dalej, niechaj pozostanie jeszcze zakryte przed oczami śmiertelnych...

Po trzecie, usuwam barierę językową. Zbyt często *warhammerowiec* czy *cthulhysta* omija całkiem przydatne materiały tylko dlatego, że nie jest w stanie przebrnąć przez staropolszczyznę, po przeczytaniu kilku zdań stwierdza: „to nie dla mnie”. Tak więc koniec z tym. Tekst archaizowany będzie odtąd zjawiskiem wyjątkowym.

Oto, dlaczego warto kupować **Kwartę** nawet, jeśli nie gra się w Dzikie Pola. A co konkretnie znajdziecie w pierwszym numerze? O tym na następnych stronach. Czytajcie i ślińcie się, jest na co!



## Czary i czarty

Dział o nowożytnej wiedzy tajemnej, o zaklęciach, rytuałach i matactwach czarowników. Słowiańskie istoty demoniczne wzbogacą sesje zblazowanego Strażnika Tajemnic, którego drużyna poznała już na wyłot wszystkie większe i mniejsze pokraki z Cthulhowych bestiariuszy, a czarna magia i mrozące krew w żyłach przygody z udziałem sił nadprzyrodzonych zdadzą się do fantasy, Cthulhu, WoD i Kultu...

Piotr Sowiński

**Goetia** - rzecz o konszachtach czarnoksiężkich z demonami, z opisaniem kilku mieszkańców Otchłani oraz formułami czarów przyzwania, spętania i odesłania. Doskonały materiał do ZC, oczywiście.

### Przygotowanie

Po pierwsze, obserwuj siostrę naszą Lunę, aby poznać odpowiedni czas dla obrzędów. Najlepiej jest, gdy księżyc ma 2, 4, 6, 8, 10, 12 lub 14 dni. W pozostałe dni nic nie osiągniesz.

Po wtóre, w czasie rytuału musisz mieć na szyi medalion z Pieczęcią, inną dla każdego Demona. Znaki Królów sporządź ze złota, Markizów ze srebra, Książąt z miedzi, zaś Hrabiów z Żelaza.

Po trzecie - Królowie wzywani mogą być w godzinach Słońca i Jowisza, Markizowie od godziny Wenus do Marsa, Książęta od świtu do południa, zaś Hrabiowie o każdej porze.

Po czwarte - zachowaj prawo Wielkiej Tajemnicy. Praktykuj tylko w ustronnych miejscach - jakiegokolwiek rozproszenie uwagi oznacza wielkie niebezpieczeństwo, zarówno dla ciebie jak i dla niewtajemniczonych.

Pamiętaj, by do obrzędów przystąpić z czystym sercem - po Spowiedzi Świętej!

### Magiczny krąg

Swych obrzędów dokonywać musisz w magicznym kręgu, do wnętrza którego demony nie będą mieć dostępu. Uczyń go tak:

Do rąk swych weź Miecz, sporządzony na sposób podany w Księdze IX. Następnie sporządź jego ostrzem wokół siebie dwa okręgi o wspólnym środku. Jeden uczyń większy, drugi mniejszy - tak, aby pozostało między nimi na stopę wolnego miejsca. W kręgu wewnętrznym, tuż przy uczynionej przez siebie linii, wypisz znaki Czterech Punktów Kardynalnych, Czterech Stron Świata oraz Najświętszą i Czcigodną Literę Tau. Pomiedzy jednym a drugim okręgiem uczyń instrumentami okultnymi cztery znaki heksagramów. Pośród nich wypisz cztery Imiona Najwyższego Boga.

Między Wschodem a Południem Imię Najwyższe, IHVH, Tetragrammaton

Między Południem a Zachodem Imię AHIH, Eheieh

Między Zachodem a Północą Imię Mocy, ALIVN, Elion

Między Północą a Wschodem Imię ALH, Eloah

W czasie tworzenia kręgu recytować winienes Psalm II, LIV, LXVII oraz LXVIII byś nie zapomniał, że choć przyzywasz Moce Ciemności, czynisz to jedynie przez moc Boga Najwyższego.

### Przywołanie

*Wzywam cię ..... i zbrojny w siłę Najświętszego Majestatu rozkazuję ci i zaklinam, w imię Tego, Który Wypowiedział Słowo, przybądź na moje wezwanie! Ty, w którego obecności ziemia wszystkie istoty Ziemi, Wody, Powietrza i Ognia drżą, objaw się przedemną! W którejkolwiek stronie świata jesteś, przyjdź w Pokoju i ukaż się! Wzywam cię, zbuntowany duchu*

*In nomine Domini nostri Jesu Christi + patris & + filii & + spiritus sancti: sancta trinitas & inseparabilis unitas te invoco, ut sis mihi salus & defensio & protectio corporis & anima mea, & omnium rerum mearum. Per virtutem sancta crucis + & per virtutem passionis tua deprecor te domine Jesu Christe, per merita beatissima Maria virginis & matris tua atque omnium sanctorum tuorum, ut mihi concedas gratiam & potestatem divinam super omnes malignos spiritus, ut quoscunque nominibus invocavero, statim ex omni parte convenient, & voluntatem meam perfecte adimpleant, quod mihi nihil nocentes, neque timorem inferentes, sed potius obedientes & ministrantes, tua districte virtute precipiente, mandata mea perficiant, Amen.*

Po przybyciu ducha okaż mu Święty Pentakl sporządzony na pergaminie dziewiczym. Wtedy skłoni się on przed tobą i wypowie słowa „Czego pragniesz i czemu wezwałeś mnie z Piekielnej Otchłani?” Wtedy wypowiedz swe życzenia i przymuś Demona, aby złożył obietnicę ich spełnienia.

Jeśli będzie oporny, wypowiedz przekleństwo, zwane Kajdanami Duchów

*Przeklęty ..... buntujesz się i nie słuchasz moich słów, dlatego przez moc wszystkich Chwalebnych i Niepojmowalnych imion Boga, stwórcy ciebie, mnie i całego świata*

*przeklinam cię i skazuję na uwięzienie w łańcuchach w Bezdennej Otchłani aż po Dzień Sądu, jeśli nie poddasz się mojej woli!*

Po zakończeniu paktów należy demona odesłać, wypowiadając zaklęcie. [...]

Bartłomiej i Beata Przybysz

**Jak sztukę magiczną skuteczną uczynić** - rzecz o wyposażeniu pracowni czarnoksięskiej, o narzędziach pracy, strojach, rytuałach... oto rarytas dla zwolenników czarnej magii na sesjach!

Łukasz Czyżewski

**Czartów, demonów a inszych dziwów opisanie cz. 1** - wstęp do bestiarusza polskich, ruskich i litewskich istot demonicznych. Kopalnia wiedzy, a smoki i gobliny mogą się schować!

## Dominium Maris

Dział poświęcony sprawom morskim - statki, bitwy, piraci, słony smak bryzy, bulgot fal za burta i rumu w gardzieli to jest to, co wilki morskie z Warhammera albo 7th Sea lubią najbardziej. Piszemy zarówno o Bałtyku, jak i o kolonizacji Nowego Świata, a także ogólnie o życiu na morzu, o statkach, o warunkach pracy marynarzy, o morskich potworach i zamorskich dziwach...

Marcin Oleszak

**O tych, co na morzu** - początek cyklu ukazującego prawdziwe oblicze marynarskiego żywota. W pierwszej części przeczytacie o problemach z wodą i pożywieniem, o hierarchii pokładowej oraz o smutnym końcu marynarskiego żywota...

*„Zawsze sędzę, że żebracy żyją znacznie lepiej ode mnie i chyba rzadko kiedy mają nie wypełnione brzuchy lepszym jednym aniżeli to, które nam przypada w udziale. Także i w nocy śpią spokojnie i bezpiecznie w stodołach pełnych słomy, nikt im nie przeszkadza i wylegają się jak długo chcą. Z nami jest zupełnie inna sprawa. Najadamy się do syta może raz w miesiącu, ale jedzenie bywa tak słone, iż żebracy by nim wzgardzili.”*

Zastraszająca śmiertelność wśród marynarzy była powodowana, między innymi, właśnie złym odżywianiem. Kompanie handlowe próbowały przeciwdziałać wysokiej śmiertelności na swych statkach, gdyż godziła ona w interesy, lecz nie uczyniono wiele w tym zakresie z trzech podstawowych powodów.

Po pierwsze, pomieszczenia, w których z konieczności przechowywano żywność, nie odpowiadały podstawowym warunkom: ładownie były duszne, wilgotne i nie wentylowane. Mogły być tam składowane tylko pewne rodzaje prowiantu, takie jak fasola, groch, kasze, ale i one ulegały po pewnym czasie zepsuciu.

Po drugie, prawie aż do końca XVIII wieku nie wypracowano we flotach skutecznych metod zabezpieczania zapasów prowiantu przed zepsuciem, a także sposobów zaopatrywania załóg w świeżą żywność i wodę w długich podróżach i w różnych strefach klimatycznych. W poszukiwaniu przyczyn i metod poprawy złego stanu zobowiązano lekarzy okrętowych do prowadzenia dzienników, w których zapisywali oni swoje codzienne czynności i obserwacje; dzienniki te dawały władzom kompanii materiał do analizowania przyczyn wielkiej śmiertelności marynarzy i podejmowania skutecznych środków zapobiegawczych.

Po trzecie, na statkach, a zwłaszcza na okrętach wojennych, brakowało dostatecznej ilości miejsca, które można by przeznaczyć na komory prowiantowe. Okręty chodziły na ogół przeladowane, co wynikało z licznej artylerii, niezbędnych zapasów pocisków i prochu, a także dużej liczby załogi. Oprócz żeglarzy okrętowano także oddziały piechoty morskiej, które przy małej skuteczności artylerii stanowiły do końca XVII wieku zasadniczą siłę bojową okrętu podczas abordażu.

*„Wielu na morzu z pragnienia umarło.”*

W XVII wieku wodę dostarczano i przechowywano w specjalnych beczkach. Utrzymaniem wody w dobrym stanie zajmował się bednarz (cieśla okrętowy), osoba nie mniej ważna i poważana na okręcie jak bosman. Przechowywaniu wody słodkiej zawsze poświęcano dużo uwagi. Jednak w beczkach i barylkach drewnianych, mimo ich





dokładnego czyszczenia i rygorystycznych zarządzeń chroniących je przed zanieczyszczeniami zewnętrznymi, woda już po paru tygodniach podroży mętniała, a następnie z czasem stawała się żółtawą cieczą, w której robactwo rozmnażało się w szybkim tempie. Zatechła woda, pomijając już nieprzyjemny (czy wręcz odrażający) zapach i smak, z powodu zachodzących procesów chemicznych i biologicznych wywoływała zatrucia, gorączki, przyspieszała szkorbut i inne choroby.

Pierwszą fazę przemian występujących w wodzie nazywano okresem przerabiania. Dla powstrzymania lub przynajmniej spowolnienia tego procesu dodawano kwas siarkowy, gaszone wapno i ocet, stosowano filtrowanie, ale mimo tych zabiegów woda pozostawała napojem odrażającym i niebezpiecznym dla zdrowia. Po upływie pewnego czasu (w zależności od pochodzenia i warunków przechowywania - do kilku tygodni) zmiany chemiczne, polegające na rozkładzie substancji organicznych, potęgowały „psucie się” wody do tego stopnia, że stawała się w ogóle niezdatna do picia. Może to się wydać dziwne, ale okazało się, że woda pitna o wiele dłużej zachowywała dobrą jakość w beczkach starych niż w nowych i że woda czerpana z nie najczystszych rzek nadawała się lepiej do magazynowania aniżeli woda źródłana. Podczas długich podróży zauważono, że woda zgromadzona w drewnianych beczkach, jeżeli nie została zużyta w ciągu 3-4 tygodni, przestawała nadawać się do picia, „przegniwała”, ale po 3-4 miesiącach znów nadawała się do picia. Najgorszy stan wody pitnej obserwowano między czwartym a szóstym tygodniem podróży. Później bowiem z mętnej, żółtawej, śmierdzącej siarkowodorem „zupy”, po osadzeniu się na dnie części stałych, tworzyła się w górnej warstwie ciecz możliwa do picia. [...]

**Tropami Krzysztofa Arciszewskiego** - żywot wybitnego wodza i wojownika, etnografa, inżyniera i poety, jednej z najbarwniejszych postaci polskiego XVII wieku. Od służby na dworze ks. Radziwiłła przez działalność wywiadowczą w Holandii i sekretne misje we Francji, aż do niezwyklej, fascynującej przygody w Brazylii... Każdy etap jego burzliwego żywota opatrzone pomysłami na splecenie losów polskiego konkwistadora z losami naszych bohaterów.

## Silesia

Oto polska wersja konwencji „płaszcz i szpady”, osadzona w scenerii XVII-wiecznego Śląska, w krainie mało znanej i niedocenianej przez graczy, a jakże oryginalnej, jakże pełnej wątków, konfliktów i niepokojów! Raj dla miłośników pludrów, rapierów i szerokich kapeluszy. Natomiast od drugiego numeru... niespodzianka! wchodzimy z Szermierzem, mam nadzieję, że na dobre!

Szczepan Twardoch

**Silesia** - opis na pół zapomnianej krainy przy granicy Rzeczypospolitej, w której panują zupełnie odmienne porządki niż w państwie Sarmatów. Polska sceneria dla scenariuszy płaszcza i szpady.

**Śląski szlachcic** - wszystko, co potrzeba do stworzenia postaci śląskiego szlachcica. Niezbędne do gry w realiach Silesii, ale również ciekawy nowy Typ szlachecki dla klasycznych Dzikich Pól.

Bohater pochodzący ze Śląska może być ciekawym kompromisem, szczególnie dla tych, którzy mają dosyć polskich żupanów, podgolonych głów i szabel, a jednocześnie nie chcą grać kimś zupełnie obcym polskiej kulturze i językowi. Co mądrzejszy i w świecie bywały szlachcic z Małopolski, która ze Śląskiem utrzymywała spore gospodarcze kontakty, mógł śląskiego szlachcica od niemieckiego odróżnić, jednak dla tepego Mazura, litewskiej Boćwiny czy Rusina, co to w życiu raz na oczy murowany budynek widział, jak go w Kijowie do wieży wsadzali, Ślązak to najwykleszy pludrak i pończosznic - w pluderkach, z rapierem u pasa, w kapeluszu. Co najwyżej zdziwić mógł się taki Rusin, kiedy popędził woły na Śląsk, że tu ludzie w znajomej mu mowie gadają. A więc, rzecz najważniejsza, śląski szlachcic to cudzoziemiec, ale bliższy Polsce niżli Francuz czy Szkot, nie tylko geograficznie.

Przyjrzyjmy się bliżej życiu śląskiego szlachcica, od kołyski aż po grób, a więc temu, co wpisujemy najczęściej do rubryczki historia.

Na Śląsku było zdecydowanie mniej szlachty niż w Polsce. Zaledwie około 1,6 % ogółu ludności, co daje, pod koniec XVI wieku, zaledwie 16 000 głów - wliczając kobiety i dzieci. Dla porównania, na Mazowszu odsetek szlachty wynosił około 30%. Nie występuje na Śląsku znany z Polski typ szlachty zagrodowej, jej rolę niejako pełnią na Śląsku wolni chłopcy - posiadający wolność osobistą, prawo do noszenia broni (ale,

co ciekawe, nie mogą nosić jej przypiętej do pasa, lecz jedynie w rękę), podobnie jak zaściankowa szlachta sami obrabiający własne pola. Zatem, jeżeli bohater nasz ma pochodzić ze Śląska, na pewno nie będzie synem zaściankowego szlachcica. Jego ojciec ma lub miał przynajmniej małeńką wioszczkę, dwór i służbę. Oczywiście, nie znaczy to, że bohater musi być majątny - ojciec mógł mieć wielu synów, jeden dziedziczył ojcowską fortunę, a reszcie przyszło szukać szczęścia w świecie.

Stroje śląska szlachta nosiła takie, jakie nosiło się w Europie - tzn. pumpiaste dwukolorowe spodnie do pół uda, z rozcięciami (później również szerokie jednokolorowe spodnie do kolan, najczęściej aksamitne), do tego długie buty albo pończochy i pantofle, wąskie bluzy z rękawami, koronkowe kryzy, do tego kurtki podbijane futrem oraz kapelusiki lub berety z piórami. Na co dzień ubierał się tak tylko pan domu - reszta, tj. żona i dzieci, piękny strój wkładały tylko od święta, na co dzień nosząc skromne ubiory z barchanu czy płótna.

Broni szlachcic śląski używa zachodnioeuropejskiej. Do stroju nosi rapier albo miecz, tudzież, jak wynika z rycin, rapier saksoński. Niewątpliwie, jak w Niemczech, na co dzień używa też krótkich niemieckich szabli - tasaków, nazywanych dussack. Przypuszczać można, że istniały na Śląsku szkoły szermiercze, jakie występowały w XVI i XVII wieku w całych Niemczech. Nie ma na ten temat żadnych oczywistych danych historycznych, ale jeżeli taka szkoła na Śląsku była, to pewnie we Wrocławiu. W niemieckich szkołach szermierczych, mieszczących się w pomieszczeniach specjalnie ku temu zaadaptowanych - z salami do ćwiczeń i trybunami dla publiczności - uczono szermierki długim mieczem, rapierem, mieczem dwuręcznym, dussackiem, piką i halabardą. Broń palna nie różniła się od broni używanej w Rzplitej - na Śląsku, w Cieszynie, produkowano bardzo popularny w Polsce i w Europie typ lekkiej i celnej gwintowanej rusznicy kołowej - tzw. cieszyński, z charakterystycznym zamkiem kurlandzkim, używanej przede wszystkim do polowań. Nikt na Śląsku nie używa luków.

## Posesjonat

Dział dla Sarmatów, kontynuacja portalowych Nowych Dzikich Pól, opowiadający o życiu szlachty osiadłej. Jeśli ktoś ma podobną ochotę w fantasy, będzie jak znalazł.

### Adrian Boreyko

**Flis** - piękne opisanie wiślanego spławu zboża do Gdańska, tylko sięść i grać, bo konceptów na przygody mnóstwo. Doskonała gierka dla miłośników wszystkiego, co wiąże się ze statkami i wodą, niekoniecznie grających w Dzikie Pola.

- I Autor huius libelli ad nautas, czyli wstęp.
- II Szkuty, dubasy... czyli flotylla rzeczna.
- III Retmani, flisi, frycze, czyli załoga rzeczna.
- IV Od mostu Warszawskiego do Zielonego, czyli lokacje na Wiśle.
- V Haki rzeczne, czyli przeszkody i niebezpieczeństwa na rzekach.
- VI Unter dem Marchte, czyli sposoby zawierania kontraktów.
- VII Wokabuły i łaciny, czyli słowniczek.
- VIII Co na rzece należeć możnaby, czyli konspekty dyariuszy i wydarzeń.

#### I Autor huius libelli ad nautas czyli wstęp.

*„...a k temu, iż mi się trafiło niedawnych czasów do Gdańska Wisłą płynąc, a iż przed tumultem i krzykiem flisowskim nie mogłem czego poważniejszego czytać abo pisać, przeto żem wziął się tę materiją, która mi natenczas przed oczyma i rękoma była”*

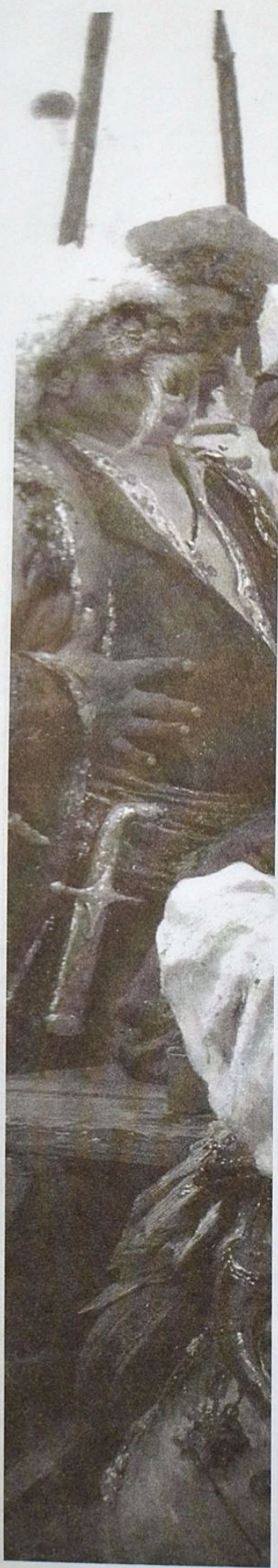
Sebastian Fabian Klonowic „Flis to jest...”

#### **Pierwej czola Waszmościom chyłę i nie byłbym sobą jakobym zapomniał bekę za Wasze zdrowie spić!!!**

Dla was to właśnie fakta owe zebrałem o flisie traktujące, gdyż żal serce mi ścisnął, gdy ujrzałem iż zadni autorowie podręcznika do DP i inszych opracowań zapomnieli choć wspomnieć o rzeczy tak ważnej dla szlachty i całej Rzplitej, jaką był spław rzeczny zwany ówczesnie flisem. Sit mihi fas auditia loqui in eo genere.

Szlachta większość swego życia spędzała na swych włościach (poza pludrakami, którzy xięgę DP widzieli i teraz niczym wiatr po polach i gościńcach hulają). Jedynymi okazjami do ujżenia szerokiego świata były pielgrzymki, seymy, wojenka i właśnie ów flis, który, w odróżnieniu od pozostałych, wiązał się z wielką intratą w krótkim czasie. Nierzadko eskapada taka przerażała się w wydarzenie całego życia, opowiadane w zimowe wieczory z pokolenia na pokolenie.





Im trudniejsza komunikacja lądowa, im gorsze drogi, tym ważniejsza rola przypadała splawnym rzekom i jeziorom. Sanie sunące po zamarzniętej wodzie były również lepsze od kolasy pędzącej po kamieniach, konarach, piasku i błocie. Wzrastała więc opłacalność przewożenia masowych towarów drogą wodną, jednakże gdy chodziło o towary drogie, jak sukno, metale itp., kupcy przewozili je traktami, z odpowiednią nawiązką odbijając sobie koszt przewozu. Klepki, popiół nie wytrzymały tej kalkulacji. Marzały więc zbiory, niszczyły lasy, o ile towaru nie dało się spławić.

Pomimo iż opracowanie to zawiera informacje o flisie, nie wyszczególniono w nim nowych biegości, takich jakimi mogłyby być frachtowanie lub budowa szkut, nie poczyniłem tego celowo - wszak nie jest to konieczne, chodzi o jakość zabaw na Wiśle, nie zaś o sprawdzanie udychtowywania dubasa typowego po zderzeniu z pniakiem typowym średnim lub procentowej szansy ominięcia Wąskich Izbic Małych.

Michał Mochocki

**Flis** - Commentatorium Takie tam sobie moje gładzenie...

## Dyariusze

Co najmniej trzy przygody w numerze, w konwencjach rozmaitych. A pamiętajmy, że zazwyczaj bez trudu dają się przenosić w realia fantasy.

Łukasz Czyżewski

**Czartowskie igrce** - niesamowity, wymagający i wielce oryginalny dyariusz z czartowskimi mocami w roli głównej. Grać przy suto zastawionym stole!

Mikołaj Kowalski

**Zdrada** - coś dla Swawolnej Kompanii (i dowolnej drużyny w fantasy!), oparte na zabawnym i ciekawym pomysle, do tej pory jeszcze w DP nie wykorzystanym. Nie powiem więcej, by nie psuć zabawy.

Michał Mochocki

**Tropami Krzysztofa Arciszewskiego** - szkic kampanii-niespodzianki, w większości poświęconej niesamowitym przygodom Arciszewskiego w Brazylii. Ocean, dżungla, egzotyka, a do tego nieustanna, kilkuletnia, bezpardonowa wojna... Jeśli podobało wam się Roanoke, to będzie coś dla was!

W planach mamy jeszcze działy: polityczny, wojenny, szpiegowski, niewieści, magnacki, kozacki, turecki... ile tylko miejsca i pomysłów stanie! A co najważniejsze, 10 czy 15 dużych artykułów, które wejdą do numeru, to bynajmniej nie wszystko! Na marginesach upchniemy dziesiątki krótkich a przydatnych notek: szkice dyariuszy, nowa broń, nowe typy szlacheckie, ciekawe fakty historyczne, artykuły prawne, opisy lokacji i bohaterów, sztuczki dla MG i przeróżne ciekawostki. Dzięki temu znajdziecie w numerze nie 6 czy 10 interesujących was kawałków, ale 20 lub 30. Każda **Kwarta** będzie wypełniona po brzegi, za co słowem ręczy...

*Rotmistrz kwarciarny*  
*Michał Mochocki*



**Redaktor naczelny**

Ignacy Trzewiczek  
trzewik@rpg-portal.pl

**Redakcja**

Michał Oracz  
(dział graficzny)  
portal@rpg-portal.pl

Marek Noga  
(Warhammer)

marcusn@corcoran.if.uj.edu.pl

Tomasz Kowalik  
(gry bitewne)

technik@rpg-portal.pl

Michał Mochocki  
(Dzikie Pola)

zulus@studio.net.pl

Marcin Chałubiec  
(Legenda Pięciu Kręgów)  
obi@zeus.polsl.gliwice.pl

Joe Abrakadabra  
(Zew Cthulhu)

cylinder@box43.pl

Krzysiek Majewski  
(Świat Mroku)

vladimir@szczecin.multinet.pl

**Stale współpracują**

Dawid Brykalski, Bogusław Dawiec,  
Marcin Dobisz, Jarosław Chlebica,  
Eugeniusz Dębski, Łukasz Fiema, Tomasz  
Z. Majkowski, Andrzej Pilipiuk, Maciej  
Szaleniec oraz Remov i Nurglitch

**Ilustracje**

Charlie, Radek Gruszewicz, Joe Abrakadabra, Magdalena Macha, Piotr Macha, Sebastian Mazur, Tomasz Oracz, Michał Oracz, Antoni Serkowski *and last but not least* Piotr Wyskok!

**Ilustracja na okładce**  
GAMES WORKSHOP

**Skład i łamanie**  
MIT'o'man

**Korekta**  
RAI

**Druk**  
Drukarnia Waldemara Wilińskiego  
ul. Chopina 6; 44-100 Gliwice

**Adres redakcji**  
ul. Ks. M. Strzody 2/408; 44-100  
Gliwice, tel/fax. (0-32) 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.*

Witajcie!

Niby nowe milenium, nowe siły i pomysły. Jednak u mnie po staremu, znowu muszę coś wyjaśniać i prostować. Tym razem chodzi o Nową Fałę.

Kiedy przygotowywaliśmy się do wydania „Frankenstein Faktorii” czuliśmy, że robimy coś naprawdę nowatorskiego na naszym rynku, że łamiemy schematy i dajemy polskim erpegowcom zupełnie nowy produkt. Czekaliśmy z niecierpliwością pierwszych reakcji i opinii, czytaliśmy listy od Was, recenzje na sieci i w Magii i Mieczu.

Generalnie było fajnie, jednym FF się podobała, innym nie, ktoś zakrzyknął, że śrubki za małe, inny, że świetna karta postaci. A jednak musiało się znaleźć kilka osób, które zadało pytanie: „Dlaczego nie opublikowaliście „FF” w Portalu. Po co wydawać ją w podręczniku?”

Agrghrgrgh...

W szóstym numerze Michał opisał to na jakieś 70 tys. znaków, tłumacząc dlaczego gry Nowej Fali wychodzą w cienkich, fajnie wydanych podręcznikach. No dobrze, jeszcze raz...

W Portalu#2, sporo ponad rok temu opublikowaliśmy nakładkę na Warhammera, czyli słynne WH1940. Kto z Was w to gra? Łapki w górę. Hm, niewielu, fajny tekst, ale żeby grać..., prawda?

W P#3 opublikowaliśmy zasady Psychodramy. Podobało się? Z ankiet wynika, że bardzo. A gra ktoś w to? Hm, niewielu...

W P#6 dopiero było ciasno! „eRPeGore”, czyli szalona gra z zombiakami, oraz „Kino Nowej Przygody”. Oba tematy dokładnie opracowane, nic tylko usiąść i grać. Bardzo wysokie noty w ankietach. Podobało się bardzo. I co? Kto z was gra w „eRPeGore”? A w „Kino Nowej Przygody”? Spotkaliście kogoś na konwencie, kto to prowadzi?

W P#8 był ZC1939-45. Gracie?

Nie.

Nie.

Nie. Po trzykroć nie.

Nie potraktowaliście tych tekstów jak gry. Były fajne. Ciekawe. Intrygujące. Ale dla Was to były tylko POMYSŁY na gry.

Dlatego gry Nowej Fali muszą wychodzić w osobnych podręcznikach. Po to, by stały się grami, a nie tylko pomysłami na gry. Po to, by można było spotkać na konwencie kogoś, kto prowadzi Faktorię i by można się z nim wymienić śrubkami! Po to, by móc postawić ją na półce i kolekcjonować, tak, jak kolekcjonuje się komiksy, karty, figurki.

Wiecie o co chodzi? Dlaczego „de Profundis” wyjdzie w osobnym podręczniku? Po to, by wszyscy miłośnicy Lovecrafta mogli go sobie kupić, bez względu na to, czy lubią Portal, czy nie. By mogli postawić na półce obok podręcznika do ZC, obok książek Mistrza, obok kserówki Necronomiconu.

A na zakończenie bardziej praktycznie...

FF zajęłyby w Portku nie 16, a około 30 stron (inna czcionka, skład, żetony). Pomyślcie, co powiedzielibyście, gdyby z numeru wyleciały Wasze ulubione działy, dla „jakiejs” gry, w którą być może w ogóle nie macie ochoty grać.

FF możecie kupić lub nie. W Portku zmusilibyśmy Was do jej kupienia.

Wyjaśniłem?

No to jeszcze szybko zapraszam do lektury nowego Portka! Mamy dział ŚM!!!

pozdrawiam  
trzewik

Wreszcie dostępna ROCZNA prenumerata Portalu! Także możliwość zamówienia „de Profundis” oraz „Kwartety”! Szczegóły pod koniec numeru!

## ROZPĘDÓWKA

- 10 **ZAPOWIEDZI KONWENTÓW**  
*Informacje o zbliżających się imprezach*
- 11 **RECENZJE**  
*Recenzje dodatków do gier fabularnych*
- 15 **W SIECI**  
*Przegląd stron internetowych*
- 17 **DRACOOOL**  
*Informacje na temat konwentu Dracool*

## FELIETONY

- 20 **LISTY NA POCZĄTEK WIEKU**  
Andrzej Pilipiuk
- 21 **TWARDE WODOWANIE**  
EuGeniusz Debski
- 22 **DAWID I KORIN**  
Piotr Nierobisz

## OPOWIADANIA

- 23 **MAGICBOX**  
EuGeniusz Dębski

## WARHAMMER

- 35 **STRAŻ MIEJSKA**  
Karol Siadul, il. Radosław Gruszewicz  
*Porady dla graczy i MG chcących grać kampanię „policyjną”*
- 41 **MAGOWIE CZARNEGO DIAMENTU**  
Maciej Szaleniec, il. Tomasz Oracz, Magdalena Macha  
*Opis tajnej organizacji magów*
- 45 **ULRYK**  
Marek Noga, il. Radosław Gruszewicz  
*Rozwinięcie informacji podanych w podręczniku do WFRP*

## D&D

- 50 **PROJEKTOWANIE KAMPANII**  
Andrzej Stój  
*Pierwszy z cyklu artykułów z poradami dot. heroic fantasy*
- 54 **KARCZMA „POD PAWIM PIÓREM”**  
Andrzej Stój, il. Antoni Sekowski  
*Lokacja do gier heroic fantasy*

- 55 **GALERIA TYSIĄCA I JEDNEGO LUSTRA**  
Andrzej Stój  
*Lokacja do gier fantasy*

- 56 **RÓG JEDNOROŻCA, PALEC MUMI...**  
Joanna Tadeusiewicz  
*Artykuł omawiający choroby i sposoby leczenia*

## LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW

- 62 **UROK STORYLINII**  
Tomasz Z. Majkowski, il. S. Mazur  
*Artykuł omawiający zjawisko linii fabularnych w grach RPG*

- 65 **TYLKO DLA TWOICH OCZU**  
John Wick  
*Porady dla MG*

## DEADLANDS

- 67 **ZNAJDŹ SWÓJ STYL**  
Ignacy Trzewiczek, il. Joe Abrakadabra  
*Kilka wersji DL, do wyboru, do koloru*

- 70 **OGNIKO**  
Ignacy Trzewiczek, il. Joe Abrakadabra  
*Szkic przygody*

- 72 **DZIWNY ZACHÓD NA SREBRNYM EKRANIE**  
Tomasz Z. Majkowski, il. Joe Abrakadabra  
*Filmy, które warto zobaczyć*

- 74 **ACME**  
Maciej Zasowski, il. Maciej Zasowski  
*Gizma, fajne gizma...*

## ZEW CTHULHU

- 76 **BADACZ TAJEMNIC NIE ŻYJE**  
Joe Abrakadabra, il. Joe Abrakadabra  
*Tytuł mówi sam za siebie...*

- 79 **ŚWIETLIŚCI**  
Paweł Marczewski, il. Joe Abrakadabra  
*Szkic przygody*

- 82 **SŁÓJ ABRAKADABRY**  
Joe Abrakadabra, il. Joe Abrakadabra  
*Kolejne wydanie szalonego cyklu...*

- 83 **WSZYSTKO POZOSTANIE W RODZINIE**  
Marcin Grabowski, il. Piotr Wyskok  
*Przygoda do ZC*

## ŚWIAT MROKU

- 87** \_\_\_\_\_ **PRAWDZIWA TWARZ ŚM**  
Krzysztof Majewski, il. Joe Abrakadabra  
*Kontrowersyjna, brudna i straszna wizja ŚM*
- 90** \_\_\_\_\_ **ŚWIAT MROKU O CZAM, TUŁACZA**  
Skalny, il. Piotr Wysok  
*Świat prostytutki, narkotyków i zła.*
- 93** \_\_\_\_\_ **TRANZYSTRO I RÓDZKA**  
Marcin Blacha, il. Charlie, Piotr Macha  
*Wykorzystanie techniki w praktykach magicznych*

## DZIKIE POLA

- 98** \_\_\_\_\_ **STAROPOLSKIEGO PIERDOŁY GAWĘDY**  
Michał Mochocki  
*Staly cykl dla miłośników DP*
- 104** \_\_\_\_\_ **O PIENIĄDZU W DAWNEJ POLSCE**  
Tomasz Michałowski, il. Piotr Macha  
*Wyjaśnienie wszelakich zawiłości związanych z handlem*
- 106** \_\_\_\_\_ **CHANAT KRYMSKI**  
Malwina Kalwinowska, il. Piotr Macha  
*Zupełnie nieodkryte tereny dla nowych przygód.*
- 111** \_\_\_\_\_ **SILVA RERUM**  
Anna Brzezińska  
*Wcale „niedzikopolowy” cykl, tym razem o kobiecie silnej...*

## SCENARIUSZE

- 117** \_\_\_\_\_ **NIEFORTUNNY PIKNIK**  
Maciej Szaleniec, il. Michał Oracz  
*Przygoda do ZC w Frankenstein Faktorii*
- 127** \_\_\_\_\_ **WEJŚCIE SMOKA**  
Marcin Blacha, il. Magda Macha  
*Szalony scenariusz do Maga*
- 132** \_\_\_\_\_ **VENI, VIDI, VICI?**  
Adryan Boreyko, il. Radek Gruszewicz  
*Wampiryczna przygoda do DP*

## MAGAZYN

- 144** \_\_\_\_\_ **DRAHBEAR**  
Tomasz Jachowicz  
*System autorski*
- 146** \_\_\_\_\_ **RECENZJE**  
Dawid Brykalski  
*Recenzje książek*
- 152** \_\_\_\_\_ **TEATRZYK ZIELONY GOBLIN**



# BARD

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

Bezpośredni importer i dystrybutor

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane

bitewne

RPG

planszowe



### WIELKA PROMOCJA!!! GRY WARZONE

Nasze sklepy:

BARD-Centrum Gier-Kraków, ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35

FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11

BARD-Centrum Gier-Katowice, ul. Kościuszki 8, tel. (032) 257-18-17

Nasza strona internetowa: [www.bard.pl](http://www.bard.pl); e-mail: [sklep@bard.pl](mailto:sklep@bard.pl)

Elbląski Klub Fantastyki „FREMEN”  
Wojewódzki Ośrodek Kultury w Elblągu & DKF im. A. Munka  
przy współpracy z PTTK Elbląg  
zapraszają na:  
**IV Wędrowny Konwent Miłośników Fantastyki ARRACON 2001**

**Termin imprezy:** 30.04 - 3.05.2001 r.

**Miejsce imprezy:** Wojewódzki Ośrodek Kultury w Elblągu, Elbląg, Zielonka Pasłęcka, Drulity, Buczyniec

**Założenia programowe:** spotkania autorskie i wydawców, projekcje filmów w kinie, wystawy grafik, Fantastyczna Noc Walpurgii, studio gier komputerowych, internet, konkursy, Dzień Wędrowny - temat: Kanał Elbląski

**Koszt imprezy:** akredytacja: do 31.03.2001 r. - 60; od 1.04.2001 r. - 80; opłata za dzień wędrowny: 30; noclegi: - bursy, hotel - pokoje 2, 3, 4, 6 osobowe - 28,- za noco-osobę (po 31.03.2001 cena noclegów rośnie o 20 %)

Zgłoszenie uczestnictwa jest uwzględniane po opłaceniu akredytacji i wysłaniu karty zgłoszenia.

Wyżywienie we własnym zakresie. Bar i restauracja na miejscu (w budynku WOK) i inne w okolicach miejsca imprezy. - Gracze i GM-y, którzy przewidują sesje proszeni są o zaznaczenie tego w zgłoszeniu. Osoby te zostaną zakwaterowane w bursie posiadającej świetlice lub obszerne pokoje.

Zgłoszenia i pytania należy przesyłać pod adres: Marcin Grygiel skr. poczt. 20 82 - 312 Elbląg 13 e-mail: pipok@vc.pl marcin\_grygiel@zt.elblag.tpasa.pl tel. 055 2331431

Informacje będzie można też znaleźć na klubowej stronie internetowej.

Konto: Elbląski Klub Fantastyki „Fremen” BGŻ S.A. o/o Elbląg 20301202-9351-2706-11

Fandom Polski i Śląski Klub Fantastyki  
zapraszają na

## POLCON 2001



**Termin:** 13 -16 września 2001

**Miejsce:** Politechnika Śląska w Katowicach, ul. Krasińskiego 13

**W programie:** spotkania autorskie i dyskusje panelowe, spotkania wydawców, filmy, prelekcje, gry fabularne i strategiczne, wystawy, konkursy, LARP, maskarada, wręczenie nagród im. Janusza A. Zajdla i ŚLĄKFY, sesje autografów i inne atrakcje.

### Goście Honorowi:

Robert Silverberg

Marek S. Huberath

Dorota Malinowska

Andrzej „Bilbo” Kowalski

### KOSZTY:

\* **Akredytacja: 50 zł przy wpłacie do 31 grudnia 2000**

55 zł przy wpłacie do 15 czerwca 2001

65 zł przy wpłacie do 15 sierpnia 2001

75 zł przy wpłacie po 15 sierpnia 2001 (przy wejściu należy przedstawić dowód wpłaty)

15 zł - akredytacja dla uczestników wspierających (otrzymują komplet materiałów i kartę głosowania na Nagrodę im. J.A. Zajdla)

Uwaga! Progresja kosztów akredytacji nie dotyczy członków ŚKF

\* **Noclegi:** w pokojach 2-osobowych w cenie 25 zł za noc, płatne do 15.08.2001; po tym terminie pobierany będzie 20% narzut.  
Uwaga! Organizatorzy nie przewidują sal zbiorowych.

Zgłoszenie uczestnictwa: zgłoszenie zostaje przyjęte po opłaceniu co najmniej akredytacji i wysłaniu karty uczestnika na adres ŚKFu.

**Konto bankowe:** Śląski Klub Fantastyki, PKO BP II O/Katowice  
24-10202326-105880278, koniecznie z dopiskiem POLCON 2001

Ewentualna rezygnacja z pełnym zwrotem kosztów możliwa jest do 15.08.2001.

**Adres:** Śląski Klub Fantastyki 40-956 Katowice, skr. poczt 502, tel. (032) 253 98 04

**E-mail:** skf@skf.from.hell.pl

**WWW:** <http://www.skf.w.pl>, <http://www.skf.from.hell.pl>

## ZEW CTHULHU

## DZIEŃ BESTII

ocena: **3+**

PRZYGODA



Tytuł: Dzień Bestii  
System: Zew Cthulhu  
Wydawnictwo: MAG  
Cena: 45 zł

Ukazała się nowa kampania do gry Zew Cthulhu - „Dzień Bestii” (reedycja „Grzybów z Yuggoth”). Akcja toczy się pod koniec lat 20, Badacze stawiają czoła Bractwu Bestii, które pragnie ściągnąć na Ziemię pradawnego potwora. Czego tu nie ma - terroryści, kapłani, szaleni kultysty, wielkie korporacje, dalekie podróże, tajemnicze budowle i zapomniane świątynie, śmiercionośna broń, pradawne istoty, przerażające mechanizmy, szatańskie plany, dziwne substancje, mroczne sekty, porwania, macki i szpony, ludzie i przerażające istoty, duchy i wampiry - słowem, wszystko co miłośnicy prozy Lovecrafta uwielbiają. Odpowiednio poprowadzona kampania dostarczy z pewnością paru niezapomnia-

nych wrażeń i utraty kilku punktów poczuciałości.

„Dzień Bestii” to dobrze wydany i przetłumaczony podręcznik, wszystko jest na swoim miejscu, zebrane razem w zgrabną całość, ale... czytając mam niejasne wrażenie, że każdy element tej układanki już gdzieś kiedyś widziałem. Nihil novi. Kampania nie jest nudna, cały czas coś się dzieje, ale przygody niczym nie zaskakują. Znałe pomysły są powiązane w stosunkowo interesującą całość i, niestety, to wszystko. Miłośnik ZC będzie z pewnością zadowolony z zakupu, ale ja odczuwam przesytność scenariuszy toczących się w latach 20.

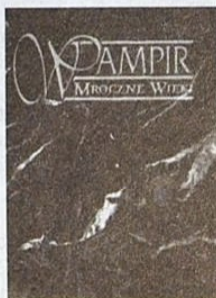
Remov

## WAMPIR: MROczne WIEKI

## WAMPIR: MROczne WIEKI

ocena: **4+**

PODRĘCZNIK PODSTAWOWY



Tytuł: Wampir: Mroczne Wiek  
System: W:MW  
Wydawnictwo: ISA  
Cena: 89 zł

Światło dzienne (o ile można się tak w tym przypadku wyrazić) ujrzał podręcznik do Wampira osadzony w realiach zbliżonych do średniowiecznego świata pod koniec XII wieku. Można powiedzieć, że W:MW to powrót, ze świata bliższego współczesnemu, do korzeni - do fantasy. I jest to bardzo mądra decyzja.

Wampiry, wilkołaki i upiory w Średniowieczu pasują, mieszczą się w obrazie świata jaki znamy, zakorzenionym głęboko w legendach, podaniach, a nawet, jak twierdzą niektórzy, w podświadomości. Wampir jest potworem, agentem Szatana i każdy mieszkaniec dwunastowiecznej Europy ma pełne prawo się go obawiać, podobnie jak ma prawo bać się diabłów, goblinów, czy strzyg. W opowieściach naszych przodków kryło się jakieś ziarno

prawdy, nawet ówczesny Kościół zaangażował się przecież w zwalczanie mrocznych sił. Nie sposób podważać opinii takiego autorytetu. O ile granie krwiopijcą w technicznym świecie końca XX wieku, przedstawianie wampira, jako postaci rodem z ponurych undergroundowych teledysków, jest dla mnie nieco groteskowe, o tyle postać Kainity w Mrocznych Wiekach mnie przekonuje. Miałby szansę zaistnieć...

System jest solidnie wydany - w twardej oprawie, szyty, niewielkie są szanse na utratę kartek, dobrze przetłumaczony, jakością nie odbiega od oryginału. Polecam podręcznik miłośnikom Świata Mroku, a jeśli ktoś chce zapoznać się z produktami ze stajni White Wolfa, to warto przeczytać W:MW jako pierwszy.

Remov

## EARTHDAWN

## MAGIA KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ

ocena: **5**

DODATEK



Tytuł: Magia Księga Wiedzy Tajemnej  
System: Earthdawn  
Wydawnictwo: Imp s.c.  
Cena: 49 zł  
Objętość: 144 str.

Pewnie dostrzeżliście już ocenę widniejącą w rogu, więc wiecie, że **Księga Wiedzy Tajemnej** jest świetnym dodatkiem. Nie pozostaje nic innego, jak wyjaśnić dlaczego tak wysoko ocenilem tą publikację.

Jest pełna. Na ponad 140 stronach nie ma ani krzty „chrzanienia”, na każdej stronie, w każdym miejscu znajdują się ciekawe informacje. Żadne lanie wody. To jeden z niewielu podręczników, w którym naprawdę znajduje się to wszystko, o czym na tylnej okładce pisze wydawca. W tym wypadku, jest tego jeszcze więcej.

Podręcznik wypełniony jest po brzegi nowymi zasadami i pomysłami. Nie są to dziesiątki nowych czarów, w których tworzeniu i publikowaniu specjalizują się różni mniej pomysłowi wydawcy. W tym dodatku znajdziecie naprawdę mnóstwo nowych

zasad dla czarodziejów w ED. Podręcznik jest przydatny zarówno dla graczy, którzy znajdą w nim wiele fajnych rzeczy i inspirację do rozwoju bohatera, jak i MG, którzy będą mogli wzbogacić rozgrywkę o nowe elementy.

Nowe. Więcej. Pomysły. Zasady. Mogłoby tak w kółko. Nie będę wymieniał tego, co można znaleźć w podręczniku - wystarczy zajrzeć do spisu treści. Z mojej strony dodam - to wszystko, co zobaczycie w spisie naprawdę tam jest! Rzetelnie opisane.

To bezwzględnie doskonały dodatek i obowiązkowa pozycja na półce każdego miłośnika ED (niestety, specyfika tej gry sprawia, że miłośnicy WFRP, czy D&D tylko w znikomym stopniu będą mogli skorzystać z książki). Polecam!!!

trzewik

## DEADLANDS

## PODRĘCZNIK GRACZA

ocena: 5

PODRĘCZNIK PODSTAWOWY



Tytuł: Podręcznik gracza  
System: Deadlands  
Wydawnictwo: MAG  
Cena: 95 zł  
Objętość: 208 str.

Na kilka dni przed świętami do sklepów trafił „Podręcznik Gracza” do **Deadlands**.

Książka, choć wydana w twardej oprawie, posiadają aż 34 strony kolorowej wkładki. Nieco błędów wynikających prawdopodobnie z pośpiechu Wydawcy i chęci zdążenia przed gwiazdką, nie może jednak zepsuć ogólnego wrażenia i oceny gry.

A ta może być tylko jedna. DL to świetna gra, jeden z najlepszych erpegów na świecie, absolutny hit, żaden tam odgrzewaniec. Dla wszystkich tych, których jakimś cudem ominęły informacje na temat DL - w wielkim skrócie.

To western w konwencji horroru, western, w którym szamani indiańscy przyzywają duchy, szaleni naukowcy produkują

niesamowite gadżety, szulerzy rzucają zaklęcia, a kaznodzieje czynią cuda. To western, w którym zastrzeleni w pojedynku kowboje powstają z grobów.

W „Podręczniku gracza” opisana jest mechanika gry, zasady tworzenia postaci, przeprowadzania testów oraz - co najważniejsze - strzelania. Oprócz nieco „oficjalnych” informacji o świecie przeznaczonych dla graczy. Na końcu, w rozdziale „Ziemia Niczyja” omówione są zasady dla czterech specjalnych profesji: Kanciarzy, Szalonych Naukowców, Świętobliwych oraz indiańskich Szamanów.

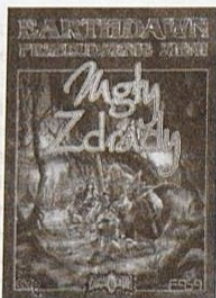
Doskonała gra, którą polecam wszystkim, nie tylko miłośnikom westernów (za którymi ja sam na przykład nie przepadam).  
trzewik

## EARTHDAWN

## MGŁY ZDRADY

ocena: 2

PRZYGODA



Tytuł: Mgły Zdrady  
System: Earthdawn  
Wydawnictwo: Imp s.c.  
Cena: 32 zł  
Objętość: 104 str.

„Gdyby bohaterowie zdecydowali się wkroczyć do Krwawej Puszczy w innym miejscu niż powinni, rzuć do walki z nimi kolcoludzi i wrogie elfy, aż zmądrzeją i wrócą na właściwą drogę bądź zginą”

I na tym mógłbym skończyć. Ale akord jest akord, trzeba jeszcze kilka słów napisać.

„Mgły zdrady” na zachodzie zostały wydane w 1993 roku. I prawdę mówiąc, chyba już wtedy były kampanią przestarzałą, napisaną sztywnym i suchym stylem. Teraz, w czasach twórczości Johna Wicka, Johna Tynesa, czy Shane Hensleya ta kampania zwyczajnie śmieszy. Zaproponowane przez autora przygody motywacje bohaterów są naiwne, a fabuła przypomina wędrówkę po szynach kolejowych; wciąż stuka i trzeszczy, i co gorsza nie można wyskoczyć na bok, choć na chwilę. Każ-

da, nawet najmniejsza próba własnej inwencji graczy kończy się - zgodnie z sugestiami autora przetrzepaniem im skóry.

Podręcznik w olbrzymiej części wypełniony jest gotowymi opisami, które MG powinien w odpowiednim momencie przeczytać graczom. Nie brakuje też statystyk bohaterów, zbiorów, potworów, nie raz zapełniających całą szpalte.

Nie polecam. Będziecie zawiedzeni. Chyba że zaczęliście grać w RPG dwa tygodnie temu, wtedy być może znajdziecie w „Mgłach zdrady” coś co was zaskoczy i sprawi wam frajdę.

„Tak zaczyna się Wasza podróż przez morze intryg i zdrady...” piszą autorzy na tylnej okładce... A w Czechach, każdego roku hucznie obchodzi się „Dni morza”... Jeśli wiecie co mam na myśli.

trzewik

## GASNĄCE SŁOŃCA

## PODRĘCZNIK PODSTAWOWY

ocena: 4+

PODRĘCZNIK PODSTAWOWY



Tytuł: Podręcznik Podstawowy  
System: Gasnące Słońca  
Wydawnictwo: MAG  
Cena: 89 zł  
Objętość: 310 stron

Gasnące Słońca wydane przez MAGa to pierwsze „prawdziwe” RPG science-fiction wydane w Polsce. „Prawdziwe”, gdyż w odróżnieniu od obecnych na rynku systemów SF, GS najpełniej czerpią z bogactwa gatunku.

Podręcznik prezentuje się bardzo dobrze. Twarda oprawa, szybie i nieco ponad trzysta stron. Do tego dochodzi drobny druk, małe marginesy oraz olbrzymia ilość informacji upchnięta między okładkami.

GS to niezwykle ciekawy, barwny i logicznie skonstruowany świat. Gwałtowny rozwój techniki zakończył się upadkiem ludzkości i powrotem do warunków panujących w średniowieczu. Tylko szlachta, gildie i Kościół dysponują zaawansowaną techniką, którą jednakże duchowni uważają za zagrożenie dla dusz wiernych. A na

wszystko pada słabe światło gasnących słońc.

Mechanika - oparta na k20 i k6 - jest prosta i szybka. Umiejętności nie są na „sztywno” przypisane do atrybutów - nadaje to systemowi dużą elastyczność i pozwala na różnorodne ich wykorzystanie.

Wady? Nikt nie pomyślał o zebraniu wszystkich, co prawda nielicznych, tabel w jednym miejscu. MAG nie ustrzegł się też kilku błędów. Najpoważniejszy z nich to nieprawidłowo podany koszt zakupu cech na str. 92.

Jeżeli ktoś szuka kawałka porządnego SF z obcymi, laserami, walkami statków kosmicznych, psioniką, a także odrobiną płaszcza i szpady, zaprawionego atmosferą z pogranicza magii i miecza, to Gasnące Słońca są idealnym wyborem.

Seji

## GASNĄCE SŁOŃCA

## DZIWNE MIEJSCA

ocena: **4**

DODATEK



Tytuł: Dziwne Miejsca  
System: Gasnące Słońca  
Wydawnictwo: MAG  
Cena: 32 zł

„Dziwne miejsca” są pierwszym polskojęzycznym dodatkiem do systemu „Gasnące Słońca”. Informacje zawarte na jego stronach pozwalają wzbogacić wiedzę na temat uniwersum świata gry, które w podręczniku głównym zostało opisane jedynie w stopniu podstawowym. Książka podzielona jest na dziewięć odrębnych rozdziałów, z których siedem opisuje kilka różnych światów, godnych uwagi ze względu na ich tajemniczość, a dwa pozostałe to krótkie fabularne wprowadzenie oraz równie krótka przygoda. Każda z owych planet, które będzie miał okazję poznać czytelnik, została w miarę dokładnie opisana, zarówno pod względem panujących tam warunków, jak i najważniejszych historycznych wydarzeń które jej dotyczą. Każdy opis został wzbogacony o kilka pomysłów na przygo-

dy lub o ich krótkie szkice. Ponadto w całym dodatku porozrzucone zostały inne bardzo użyteczne informacje, dotyczące nowych artefaktów (np. przenośny terraformer), przedstawicieli fauny i flory obcych planet, a także dziwnej rasy symbiontów, o których z podstawki właściwie niewiele można się było dowiedzieć. Dużo miejsca poświęcono opisowi i charakterystyce BN-ów, których można z powodzeniem wykorzystać w prowadzonych przygodach. Całość uzupełniona została kilkoma mapkami oraz niezłą grafiką. Co ciekawe, jej jakość oraz wykonanie jest o niebo lepsza niż w podręczniku głównym. Ogólnie rzecz biorąc „Dziwne Miejsca” są pożyteczną bazą danych dla MG.

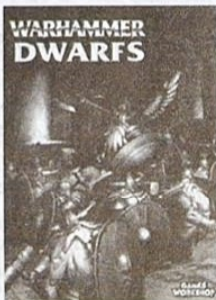
Łukasz Fiema

## WARHAMMER BATTLE

## DWARFS

ocena: **4+**

DODATEK



Tytuł: Dwarfs  
System: Warhammer Battle  
Wydawnictwo: GW

Z niecierpliwością oczekiwałem książki z nową armią krasnoludów. Pewne było, że siła maszyn zostanie zmniejszona i osłabione będą postacie, a to były przecież jedne z głównych atutów mojej ulubionej armii. Głównym założeniem twórców szóstej edycji Warhammera była walka regimentami. Armie składać się mają z dużej ilości bardzo liczebnych oddziałów, a maszyny, postacie i potwory to ma być tylko klimatyczny dodatek, w każdym razie o zwycięstwie mają decydować właśnie regimenty.

Nowa armia krasnoludów w pełni spełnia te założenia. Do naszej dyspozycji oddano kilka naprawdę silnych jednostek. Zdecydowana większość oddziałów znana jest z poprzedniej edycji, nowością są tylko *Rangers*. Stare jednostki otrzymały

kilka dodatkowych zdolności. Co mnie bardzo cieszy to to, że nie zrezygnowano z run, to przecież jedna z najbardziej unikatowych cech armii krasnoludów. Pominęto jedynie te, które były rzadko używane, no i te, które były zbyt „przeogie”.

Warto wspomnieć jeszcze o maszynach. Zgodnie z oczekiwaniami zmniejszono siłę „organek”. Teraz na polach bitwy dominował będzie „flame cannon” i nowy Gyrocopter.

Nowymi krasnoludami gra się rewelacyjnie, a i ze złożeniem armii nie ma zbyt dużych problemów. Jednostki, maszyny, postacie doskonale ze sobą współdziałają i tworzą z krasnoludów naprawdę potężnego przeciwnika. Dodam jeszcze, że kowal run dzięki nowemu kowadłu może czarować!

tomkow

## Phase B

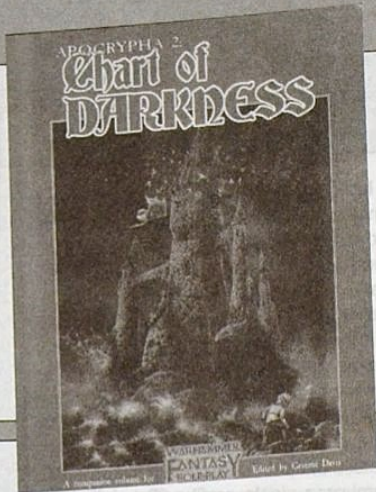


## To już nasza druga płyta z muzyką skomponowaną specjalnie dla potrzeb RPG!

Phase B to 16 utworów, tym razem duży nacisk położyliśmy na dwie podstawowe konwencje RPG, dziesięć utworów jest utrzymanych w klimatach science fiction, znajdziecie tam zarówno dźwięki komputerów, hałas i zgłęk kosmicznych miast, utwory będące ilustracją pościgów kosmicznych lub strzelanin. Także ciche, tajemnicze dźwięki, świetnie nadające się do sesji opisujących eksplorację niezbadanych jeszcze części kosmosu.

Druga część płyty jest utrzymana w konwencji fantasy. Znajdziecie tu sześć utworów, tajemniczych, mrocznych, usłyszycie dźwięki kroków niosących się echem w opuszczonym zamczysku, usłyszycie hukanie sowy i śpiew świerszcza przy wieczornym ognisku, usłyszycie wicher i zamieć...

Szukaj w dobrych sklepach RPG! Płyta dostępna jest także w sprzedaży wysyłkowej.



Marcin „Seji” Segit

# Hogshead znów uderza!

*Apocrypha 2: Chart of Darkness* to najnowszy dodatek do Warhammera wydany przez firmę Hogshead Ltd. Jest to kontynuacja publikacji *Apocrypha Now!* sprzed kilku lat, która cieszyła się dużą popularnością i uznaniem wśród graczy WFRP. Zawierała ona materiały z niedostępnych dziś numerów pisma *White Dwarf* oraz ze starych warhammerowych dodatków. Nowy suplement jest kontynuacją tamtej publikacji, jednak oprócz przedruków zawiera on również premierowe, wcześniej nie publikowane teksty.

Pierwszy kontakt z dodatkiem zaczyna się od głośnego „zgrzytu”. Okładka *A2* jest identyczna z okładką *AN!*. A tamba z kolei jest identyczna z okładką... *Zamku Drachenfels*. Różnią się od siebie jedynie tonacja kolorów. Jest to najpoważniejsza, a zarazem jedyna tak znacząca wada. W środku jest już o wiele lepiej.

Dodatek podzielony jest tematycznie na pięć części: *Zbrodnia i Kara*; *Requiescant in Pace*; *Ludzie i Miejsca*; *Rozmaitości*; *Przygody*. Jest również małeńki dodatek, o którym później.

*Zbrodnia i Kara* to rozdział poświęcony, jak sam tytuł wskazuje, przestępstwom i wymiarowi sprawiedliwości. Zawiera on całkowicie nowy materiał napisany między innymi przez Graeme’go Davisa i Anthony’ego Ragana (Graeme Davis jest również autorem większości nowych tekstów w tym dodatku). Opisano tutaj kilka żebraczych „specjalizacji” (np. żebraków symulujących kalectwo lub chorobę), przedstawiając je jako profesje wraz odpowiednim schematem rozwoju i umiejętnościami. Zamieszczono również bardzo ciekawą «specjalizację» złodziejską - *Złodzieja-wędkarza*, kradnącego dobra z domów za pomocą długiego kija z hakiem - oraz profesję Informatora, działającego w półświatku na zlecenie czy to straży miejskiej, czy też innych osób. Następnie przedstawiono rozwinięcie zasad kradzieży kieszonkowej, podając kilka metod pracy dla kieszonkowców jak i sporo opcjonalnych zasad i modyfikatorów mających bardziej urealnić sztukę doliniarstwa. Na kolejnych stronach zamieszczono kilka nowych czarów dla kapłanów *Ranalda*, a także opis reformy więziennictwa z 2319 roku K.I. oraz powstałych w jej wyniku więzień. Znajdziemy tam i kopalnię, i ośrodek dla „błądzącej” młodzieży, i imperialną kolonię karną założoną na wybrzeżu Arabii plus kilka pomysłów na przygody.

Kolejny rozdział, *Requiescant in Pace*, poświęcony jest w całości kultowi *Morra* i wiążącym się z nim zagadnieniom: pogrzebom, profanacji grobów oraz sposobom zapewnienia duszy zmarłego bezpiecznej podróży do królestwa *Morra*. Znajdziemy tam opis *Gildii Żałobników*, *Zakonu Rycerzy Kruka* oraz kilka nowych czarów i rytuałów pogrzebowych (na uwagę zasługuje czar *Dedicate Staff* pozwalający uwolnić kapłana *Morra* od używania «niewygodnych» składników czarów). Dowiemy się, co prawo Imperium i kultu *Morra* stanowi o śmierci i magii z nią powiązanej. Zapoznamy się również z pewnym zakładem pogrzebowym i jego pracownikami, a także z kilkoma pomysłami na przygody związane z cmentarzami (i ich mieszkańcami) i sprawami życia pozagrobowego. Moim zdaniem jest to najlepsza część dodatku. Nie tylko pozwala zapoznać się bardzo dokładnie z tym najważniejszym chyba kultem *Starego Świata* (w końcu wszyscy umie-

rają, prawda?) ale dostarcza również materiału na stworzenie bardzo ciekawych postaci będących kapłanami boga śmierci.

Sekcja *Ludzie i Miejsca* składa się w 80% z przedruków. Znajdziemy tu opis *Drukarni Otta*, *Szkarłatnego Lombardu*, *Maruderów Morboga* oraz postaci *Gotreka* i *Felixa*. Teksty te zostały przejrane i poprawione na potrzeby ponownego wydania. Dodatkiem do tego wszystkiego jest opis *Demonicznego Festynu-wędrownego cyrku* wystawiającego na pokaz zamkniętych w klatkach zwierzolidzi. Wbrew pozorom, właściciel tej przerażającej menażerii, mającej w swym składzie nawet *skavena*, żyje nie tylko z zabawiania gawiedzi...

Dział *Rozmaitości* to dwa przedruki - *W dziesiątkę!* - opis magicznych strzał i luków znany polskim graczom z *Księgi Wiedzy Tajemnej* oraz poprawiona i uzupełniona *Galeria Bohaterów*. Zmiany dokonane w tej pozycji wielkie nie są, ale trzeba przyznać, że czynią tworzenie postaci jeszcze przyjemniejszym zajęciem. Z kolei *Zielnik Pani Puddlefoot* oraz *Uchylając Zasłonę* są nowymi tekstami. Pierwszy uzupełnia tekst z *Wewnętrznego Wroga* (opisując między innymi grobowy korzeń), natomiast drugi dokładnie omawia różne sposoby wrózenia używane w *Starym Świecie* oraz podaje kilka nowych profesji wróżbiarzy (między innymi *Astrologa*).

Rozdział *Przygody* zawiera cztery krótkie scenariusze. Trzy, będące przedrukami (*Rytuał*; *Zagadka Ukrytego Klejnotu*; *Wilcza Przełęcz*) oraz jeden nowy - *Duże Kłopoty w Karak-Zulvor*. Scenariusz zabiera graczy na wyprawę do opuszczonej krasnoludzkiej twierdzy, w której ukryte są ponoć pewne starożytne teksty. Oczywiście, nic nie jest tym, czym się wydaje, a BG wpadają w sam środek kłopotów. Przygodę tą bardzo łatwo można wpasować w kampanię *Kamienie Zagłady*, gdyż nie tylko dzieje się ona w tym samym rejonie geograficznym (*Góry Przeskok*), ale również dodaje kilka interesujących elementów do fabuły całej kampanii, a także dostarcza opis efektów pewnej bardzo niemiłej choroby wywołanej przez zbyt długi kontakt z pewną chaotyczną materia.

*Dodatek końcowy*. Dodatek jest wspaniały, niesamowity i bardzo warhammerowy. Jest nim przepięknie wykonana, nieco poprawiona karta postaci do WFRP. Nowy, lekko zmieniony układ okienek, doskonały graficznie projekt, pełen stylizacji i symboli warhammerowych aż prosi, by go wypełnić danymi kolejnego poszukiwacza przygód.

Podsumowując, suplement *Apocrypha 2: Chart of Darkness* jest przydatny dla każdego miłośnika WFRP. Znajduje się w nim sporo interesującego materiału, który rozszerza wiedzę o *Starym Świecie* o nowe, interesujące i przede wszystkim przydatne informacje. Hitem jest rozdział o więziennictwie i kulcie *Morra*. Elementem, bez którego dodatek wiele by nie stracił, są przygody. Ponadto sporą część podręcznika stanowią przedruki starych materiałów, co może zniechęcić wielu potencjalnych nabywców. Co prawda są to teksty już niedostępne, jednak trochę szkoda jest poświęconego na nie miejsca. Choć perełka wielkości *Szkarłatnego Lombardu* godna jest umieszczenia w tej publikacji.

Końcowa ocena brzmi: kupić! Chociażby tylko i wyłącznie dla przepięknej karty postaci.

# W sieci

Jeśli znacie ciekawe strony, które chcielibyście polecić innym - piszcie do nas na adres internetowy: [portal@rpg-portal.pl](mailto:portal@rpg-portal.pl). Mamy nadzieję, że „W sieci” stanie się Waszym nawigatorem w wędrówkach po internecie i pozwoli Wam odnaleźć się w gąszczu wielu bezwartościowych stron.



## www.blitzkrieg.co.pl

II wojna światowa, ruch oporu, Generalna Gubernia... Miałeś kiedyś okazję zagrać postacią, która naprawdę mogła żyć? Członkiem polskiego ruchu oporu, który z grupką przyjaciół robi wszystko by utrudnić egzystencję okupantom? Napadającym na transporty mundurów? Organizującym zamachy na hitlerowskich przywódców? Wydającym konspiracyjne czasopisma? Produkcją w piwnicy granaty? Wspomagającym żyjących poza miastem partyzantów? Odpowiedzialnym za utrzymanie morale społeczeństwa? Planującym odbicie kolegów z alei Szucha? Bohaterem ryzykującym cały czas życie - tak swoje jak i najbliższych? Postacią organizującą Powstanie Warszawskie? Miałeś kiedyś okazję zagrać w prawdziwie historycznego role-play'a? Bez diablów, macek czających się za każdym rogiem, wampirów rządzących światem? Roleplay'a w którym jedynym elementem fantastyki jest możliwość zmiany historii? Miałeś kiedyś możliwość zagrać prawdziwym człowiekiem? Nie okultystą posiadającym wiedzę niedostępną ogółowi, nie wampirem, mężnym rycerzem, uczonym magiem, odważnym Sarmatą tylko zwyczajnym człowiekiem? Tramwajarzem, straganiarzem, urzędnikiem, zamiataczem ulic? Przeciętym człowiekiem, który działając w ruchu oporu może mieć olbrzymi wpływ na losy II wojny światowej? Nie? Wiec na pewno nie grałeś w nic co przypominało by Blitzkrieg - Wojna Błyskawiczna, nowej gry fabularnej osadzonej w realiach najtraficzniejszego w dziejach ludzkości konfliktu zbrojnego.

Za pośrednictwem Internetu grupka osób tworzy nową grę RPG. W pełni historyczny, narracyjny system oparty na prostej mechanice wykorzystującej kostki dwudziestościenne. Bodaj najlepszą cechą systemu (przynajmniej na razie) jest to, że każdy może dołożyć swoje „trzy grosze”. System tworzony jest głównie na liście dyskusyjnej na którą każdy może się zapisać wysyłając pustego e-mail'a na adres [lista-jest-cool@blitzkrieg.co.pl](mailto:lista-jest-cool@blitzkrieg.co.pl). Oczywiście oprócz członków listy istnieją tzw. „współtwórcy” - osoby, które mają nieco większy wpływ na ostateczny kształt systemu. Na liście można ich poznać po tym, że e-mail'e wysyłają ze skrzynek -nick@blitzkrieg.co.pl (np.: [kubus@blitzkrieg.co.pl](mailto:kubus@blitzkrieg.co.pl)). Jak to nich dołączyć? Na stronie [www.blitzkrieg.co.pl/wspolpraca/](http://www.blitzkrieg.co.pl/wspolpraca/) znajdują się wszystkie informacje. System jest na razie we wstępnej fazie konstrukcji więc dołączając się jeszcze dziś możesz mieć znaczny wpływ na ostateczny kształt gry. Wszelkie pytania: [medec@blitzkrieg.co.pl](mailto:medec@blitzkrieg.co.pl).



## www.greendevils.com.pl

Stworzona przez członków dosyć tajemniczej grupy paramilitarnej Green Devils Legion, nieregularnego oddziału specjalnego Obrony Terytorialnej RP, strona jest prawdziwą kopalnią wiedzy dla wszystkich zainteresowanych tematyką militarną. Choć trzeba nadmienić, że napisana jest specyficznym językiem, a niektóre felietony mogą być kompletnie niezrozumiałe dla laików.

Strona zawiera kalendarium planowanych imprez, opisy ciekawych obiektów i muzeów, informacje i adresy szkół średnich o profilu wojskowym wraz z patronującymi im jednostkami, dane o wyższych uczelniach wojskowych min. ilość miejsc, adresy kilkunastu organizacji paramilitarnych. Ciekawym dodatkiem są odnośniki do ministerstw obrony wybranych państw europejskich. W dalszej części można znaleźć informację o wybranych armiach świata, oddziałach specjalnych, Legii Cudzoziemskiej, artykuły poświęcone technice i operacjom wojskowym min. na Falklandach.

## Listy dyskusyjne

Poniżej prezentujemy adresy najważniejszych, znanych nam polskich list dyskusyjnych poświęconych grom fabularnym:

### Lista Portalu

Lista dyskusyjna dwumiesięcznika PORTAL to ogólnodostępne miejsce, w którym możecie uzyskać odpowiedzi na dręczące was pytania, podzielić się uwagami, dyskutować z redakcją i innymi czytelnikami na temat samego magazynu, artykułów w nim zawartych lub na temat gier fabularnych i literatury fantastycznej. Aby się zapisać wystarczy wysłać pustego maila na adres: [portalrpg-subscribe@eGroups.com](mailto:portalrpg-subscribe@eGroups.com), a następnie potwierdzić chęć zapisania się.

### Lista Magii i Miecza

Aby się zapisać wystarczy wysłać pustego maila na adres: [MagiaIMiecz-subscribe@eGroups.com](mailto:MagiaIMiecz-subscribe@eGroups.com), a następnie potwierdzić chęć wstąpienia na listę.

### Lista Zew Cthulhu

Aby się zapisać należy wysłać pustego maila na adres [zewcthu-subscribe@egroups.com](mailto:zewcthu-subscribe@egroups.com), a następnie potwierdzić subskrypcję (przyjdzie e-mail z prośbą o potwierdzenie). Pisać na adres [zewcthu@egroups.com](mailto:zewcthu@egroups.com)

### pl.rec.gry.rpg

Jedyna polskojęzyczna grupa poświęcona grom RPG dostępna poprzez usługę news. Grupa jest poświęcona jest wszelkim tematom związanym z RPG, począwszy od kwestii technicznych związanych z działalnością snajperów, a kończąc na rozpatrywaniu co by się stało, gdyby jakiś wampir połknął granat bez zawłeczki. Prócz tego pojawiają się informacje na temat nowych materiałów dostępnych w sieci. Nie ma też ograniczenia, jeżeli chodzi o systemy od CORPSa i Twilighta, poprzez Wampira, aż po Warhammera. Do bywalców Grupy należą autorzy i redaktorzy pism RPG (tak papierowych jak i sieciowych) oraz wielu starych wyjadaczy RPG.

Własnie na tej Grupie powstała pierwsza wersja poradnika „Jak rozmawiać z prasą”.

Aby się na nią dostać wystarczy skorzystać z odpowiedniego oprogramowania (takie możliwości daje większość czytników poczty, jak choćby Netscape czy Outlook). Dla korzystających z numeru dostępowego 0202122 jedynym dostępnym serwerem news jest [news.tpi.pl](http://news.tpi.pl).

Wiki <[wj\\_m@go2.pl](mailto:wj_m@go2.pl)>  
Wiktor J. Matlakiewicz  
Żywiec

Zapraszamy wszystkich do nadsyłania informacji o ciekawych miejscach w sieci. Dzięki Waszej pomocy pomożemy innym odnajdywać najciekawsze i najbardziej wartościowe miejsca na sieci!  
Czekamy na propozycje!

Krótko i treściwie:

**www.roleplayingtips.com** to doskonały serwis poświęcony sztuczkom i poradom dla MG. Strona jest aktualizowana co tydzień - za każdym razem pojawia się biuletyn zbierający informacje na jeden wybrany temat. Co ważne istnieje możliwość zaprenumerowania biuletynu, który wtedy będzie przysyłany na nasze konto bez konieczności odwiedzania „zamorskiej” strony.

**www.rpg.net** jedna z największych amerykańskich stron poświęconych grom fabularnym. Doskonały dział newsowy oraz recenzji, stałe cykle i felietony, masa linków do stron na całym świecie. Polecam!!!

**www.gamesunplugged.com** to internetowy odpowiednik magazynu, o którym pisaliśmy w jednym z poprzednich numerów. Na stronie prowadzony jest serwis newsowy oraz dział recenzji. Warto tam „raz na jakiś czas” zajrzeć.

**www.members.aol.com/serccicle/** to sieciowa wersja fanzinu Serendepicity's Circle, kilkakrotnie już nominowanego do nagrody Origins. Masa ciekawych artykułów!

**www.opengamingfoundation.org/d20srd.html** to strona, na której możecie znaleźć dokładne i wyczerpujące informacje na temat licencji d20 i wszystkich związanych z nią praw. Jeśli macie w planach wydanie własnej gry opartej na d20 - warto tu zajrzeć.

**www.cytadela.prv.pl** to bardzo ciekawa polska strona. Wypełniona po brzegi interesującymi materiałami, znajdziecie tu dwa systemy autorskie, kilkanaście artykułów, nieco śmiesznych rzeczy (in memoriam oraz kwiatki z sesji), galerię... Polecam.

**www.ksmok.w3.pl** to strona Kamienny Smok. Bardzo ładna i ciekawa, znajdziecie tam artykuły do najpopularniejszych gier RPG oraz wspaniały (naprawdę doskonały) dział linków.

**www.valikiria.net** to nowy serwis, który powołał do życia ludzie odpowiedzialni za stworzenie serwisu Lepsza Rzeczywistość. Zapowiedzi autorów są bardzo buńczuczne. Zobaczymy na ile prawdziwe!

**www.DzikiPola.com** to strona - oczywiście - poświęcona grze Dzikie Pola. Jej szefem jest Artur Machlowski, znany zarówno z łam Portalu jak i MiM. Możecie tam znaleźć mnóstwo przygód i artykułów, także rozwinięcia tekstów publikowanych w Portalu! Swobodna Kompanija - bo tak nazywa się strona - została patnoem internetowym kwartalnikiem Kwarta!

**Lista dyskusyjna DL!** Zapraszam wszystkich Szeryfów i ich posse (oraz kandydatów na te stanowiska) do odwiedzenia naszego miasteczka na Dziwnym Zachodzie. Pogadamy jak oskalpować białasów, jak rozprawić się z czyhającymi w Czarnych Górach bestiami i jak wypłoszyć tego amigo, który tak ostentacyjnie bawi się swoim sześciostrzzałowcem. Żeby spotkać się w naszym saloonie, musisz wysłać pustą listę na adres: [martweziemie-subscribe@egroups.com](mailto:martweziemie-subscribe@egroups.com) A później już korespondować wysyłając mejle na: [martweziemie@egroups.com](mailto:martweziemie@egroups.com)

Jerzy Cichocki

**www.rpg-portal.pl** została wydana na krążku dołączonym do lutowego numeru Świata Gier Komputerowych! Wszystkich, którzy nie mają dostępu do internetu zapraszamy do zakupu magazynu i przejrzania strony w wersji offline!

przegląd przygotował  
trzewik

Najciekawszym działem, dla którego warto odwiedzić stronę GDL jest niewątpliwie combat course. Pod tą enigmatyczną nazwą kryje się szereg artykułów poświęconych taktyce - cykl artykułów poświęconych użyciu czołgów w walce w mieście, a także sposobów zwalczania broni pancерnej i lotnictwa, informacje dotyczące jeńców wojennych - ich praw, statusu, ABC spadochroniarza, krótki cykl wykładów poświęcony rozkazom w wojsku, w dziale uzbrojenia można zapoznać się z kilkoma konstrukcjami broni palnej - potraktowanymi raczej w opisowy sposób i co ciekawe - bardzo dokładnym opisem konstrukcji, zastosowania i konserwacji miny przeciwpiechotnej M18A1 Claymore.

Pomimo, że jest stosunkowo rzadko aktualizowana, to jednak ilość materiałów jakie już się na niej znajdują sprawiają, że warto od niej zacząć wędrówkę po sieci.



## www.komandos.dit.pl

Jeżeli jesteś fanem jednostek specjalnych i antyterrorystycznych powinieneś odwiedzić tę stronę. Jej autor zamieścił na niej chyba wszystkie tego typu formacje jakie istnieją na świecie. Pomimo, że opisy są bardzo krótkie to jednak ich ilość rekompensuje nieco niewielką ilość informacji o oddziałach, a zresztą, ludzie z jednostek specjalnych nie piszą ze względów bezpieczeństwa zbyt wiele o sobie, prawda? Dodatkowo można na stronie znaleźć opisy uzbrojenia i wyposażenia oddziałów wojskowych.



## www.firearms.prv.pl

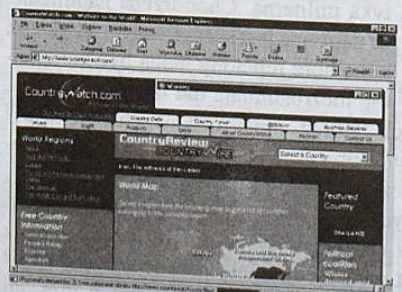
Strona ciekawa graficznie, acz do zawartości można mieć pewne zastrzeżenia, praktycznie cała strona to przepisane fragmenty książki Stanisława Kochańskiego „Automatyczna broń strzelecka”, nie oznacza to, że umniejsza to jej zawartość merytoryczną, ale ktoś, kto się z książką zapoznał zaglądnie na stronę chyba tylko po lepsze niż w wersji papierowej ilustracje.

Ale dla początkujących miłośników broni palnej jest to interesująca pozycja, z wyjaśnieniami jak działa broń, jak się dzieli etc. Sporą zaletą strony jest bogata kolekcja linków do największych zakładów produkujących broń na świecie - min. SIG, CZ, Glock, H&K - szczególnie polecam tę ostatnią, firma Heckler und Koch od dawna dzierży prymat w produkcji pistoletów maszynowych - słynny MP5, czy produkcji karabinków - ciekawa konstrukcja HK36, czy broń wyprzedzająca swoją epokę - bezłuskowy G11.



## www.military.com

Portal poświęcony wojsku i wojskowości, z bogatym archiwum. Najświeższe informacje z całego świata, choć nacisk położony jest na te interesujące Amerykanów, opisy sprzętu, baz wojskowych etc. Trzeba coś więcej? Po angielsku oczywiście.



## www.countrywatch.com

Strona zawiera wszelkie informacje o państwach, niestety część dostępna tylko dla zarejestrowanych. Historia, gospodarka, dane o siłach zbrojnych. Najbardziej zachwyca mnie przelicznik walutowy, z ciągle aktualizowanymi danymi, jeśli ktoś ma ochotę przeliczyć PLN na Manaty to może to na stronie uczynić. A może chcecie coś wiedzieć o Vanatu? Największe miasto liczy sobie 19.400 mieszkańców. Słowem, jest to po prostu atlas geopolityczny, acz gdy ktoś nie ma pod ręką papierowej wersji może się przydać.

Polskie święto gier!



28.04 -01.05

Gliwice

# Gość specjalny James Wallis



Premiera polskiej edycji gry „**Niewiarygodne Przygody Barona Munchausena**”!

Specjalnie z tej okazji do Polski przyjeżdża autor gry, **James Wallis** (szef Hogshead Publishing House, największego w Anglii wydawnictwa zajmującego się grami RPG, wydawca Warhammera RPG)

To jedyna szansa, by zdobyć polski podręcznik światowego przeboju wraz z autografem autora gry!!!

Premiera polskiej edycji steampunkowej gry **Zamek Falkenstein!**



Premiera polskiej edycji dodatku do gry **Legenda Pieciu Kręgów: „Droga Kraba”**



## Goście Dracool 2001:

Joe Abrakadabra  
 Marcin Blacha  
 Marcin Baryłka  
 Marcin Chałubiec  
 Hubert Czajkowski  
 Bogusław Dawiec  
 Magdalena Główka  
 Rafał Główka  
 Radosław Gruszewicz  
 Łukasz Fiema  
 Maciej Jurewicz  
 Jacek Komuda  
 Tomasz Kowalik  
 Krzysztof Majewski  
 Tomasz Z. Majkowski  
 Michał Mochocki  
 Artur Machlowski  
 Nurglitch  
 Marek Noga  
 Michał Oracz  
 Tomasz Oracz  
 Łukasz Pogoda  
 Puszkin  
 Maciej Szaleniec  
 Joanna Tadeusiewicz  
 Ignacy Trzewiczek  
 Piotr Wyskok

### a także:

przedstawiciele wydawnictw:  
 - MAG  
 - ISA  
 - Copernicus  
 - Tori

*To nie wszyscy! Wciąż czekamy na  
 potwierdzenie przyjazdu od wielu  
 nad wyraz interesujących osób!*

## Konwent Dracool

**Termin** 28.04 - 01.05 2001 (termin uległ zmianie ze względu na ustalenia z klubami Fremen oraz Melkor)

**Miejsce** Gliwice, ul. Konarskiego 18 (wydział Inżynierii i Ochrony Środowiska Politechniki Śląskiej w Gliwicach)

**Atrakcje:** Dracool to jedyny tej wielkości konwent w Polsce poświęcony grom, grom i tylko grom. Stworzony przez ludzi, którzy na co dzień wydają Portal. Stworzony specjalnie dla graczy. Co to oznacza?

\* **Na Dracoolu odbędą się uroczyste premiery!** Polskie wydanie gier „Baron Munchausen” oraz „Zamek Falkenstein” ujrzy światło dzienne po raz pierwszy właśnie na Dracoolu. Także na Dracoolu swą premierę będzie miał dodatek do gry Legenda Pięciu Kręgów „Droga Kraba”!

\* **bloki tematyczne**, dokładnie tak, jak w Portalu: CP2020, Dzikie Pola, Zew Cthulhu, Warhammer, Legenda Pięciu Kręgów, Świat Mroku, Deadlands, Zamek Falkenstein, Gry bitewne oraz Almanach

\* **w ramach każdego bloku** minimum jeden LARP, jeden mega konkurs wiedzy, oraz kilka do kilkunastu paneli, prelekcji, spotkań...

\* **za poszczególne bloki są odpowiedzialni ludzie**, których znacie i cenicie: Michał Mochocki, Marek Noga, Joe Abrakadabra, Krzysiek Majewski i inni. To oni przygotowują dla Was atrakcje - czy może zatem być nudno?!

\* **w organizacji bloku gier bitewnych oraz karcianych** pomaga nam wrocławski klub Melkor, znany ze wspaniałych Strategiconów. Ci ludzie naprawdę wiedzą, jak przygotować takie zmagania!

\* **Dracool to jedyne miejsce**, gdzie będziesz mógł spotkać WSZYSTKICH najpopularniejszych autorów znanych z naszych lam. Dracool to Portal na żywo, spotkasz tu więc: Maćka Szaleńca, Remova, Michała Oracza, Bogusia Dawca, Tomka Majkowskiego... naprawdę, będą wszyscy (lista gości znajduje się obok - aktualną, z nowymi gośćmi znajdziecie na naszej stronie i-netowej)

\* **turnieje i konkursy** będą trwały nieprzerwanie. Zarówno w grach bitewnych, karcianych jak i RPG. Turnieje w najpopularniejszych grach firmy Games Workshop, także w Magic the Gathering, Legenda Pięciu Kręgów (open oraz jade), Doomtown... Szczegóły już wkrótce na naszej stronie i-netowej.

\* **mecz piłkarski:** Portal kontra dowolna drużyna - będziemy na boisku 2 godziny - zapraszamy wszystkich, którzy zechcą się z nami zmierzyć., Na tych, którzy nas pokonają czekają nagrody!

\* **Puchar Mistrza Mistrzów!** Najważniejsza obok Quentina nagroda środowiska ergowego zostanie wręczona właśnie na Dracoolu. Przez trzy dni trwania konwentu MG będą się zmagali o miano najlepszego Mistrza. Ostatniego dnia zwycięzca otrzyma ufundowany przez Wydawnictwo MAG puchar oraz masę innych nagród fundowanych przez Wydawnictwo MAG oraz Wydawnictwo Portal.

\* **Galeria jakiej dotąd nie było!** Najlepsze ilustracje ilustratorów znanych z łam Portalu, a także gwiazdy MiM, Hubert Czajkowski oraz Piotr Wyskok! Wystawa obrazów Tomasza Oracza! Nasze okładki na żywo! W sumie sporo ponad setka niezwykłych prac!

\* **Dokreć śrubkę!** LARP Frankenstein Faktoria to hicior absolutny! Cóż więcej można powiedzieć, będą śrubki, urwane ręce, będzie Faktoria i zadanie do wykonania! Dodatkowo konkurs strojów!!!

\* **oprócz bloków tematycznych** (Warhammer, Legenda Pieciu Kręgów itp) odbędą się liczne prelekcje i spotkania, prezentacje gier („Necro-Punk: Nuclear Dawn”, „7th Sea”, „Gemini”, „Unknown Armies” i inne).

\* **przedstawiciele wszystkich polskich wydawnictw RPG;** MAG, ISA, Copernicus, Tori oraz Portal, będziecie mogli poznać ich plany na przyszłość, ponarzekać, pochwalić, porozmawiać!

**Akredytacja 35 złotych  
Wpłaty na konto**

Wydawnictwo PORTAL s.c.;  
BPH s.a. oddział Gliwice;  
10601187-320000538782;

Ze względu na ograniczoną liczbę miejsc zachęcamy do wpłat już teraz. Może się okazać, że na początku maja nie będzie już wolnych miejsc.

Więcej szczegółowych informacji znajdziecie na stronie internetowej magazynu Portal ([www.rpg-portal.pl](http://www.rpg-portal.pl)).



Zapraszamy!  
Wydawnictwo Portal  
SK RPG Nizol z Gliwic  
KF Portal z Zabrze  
KF Melkor z Wrocławia

**POLTERGEIST MARK III**  
OTO DAJĘ WAM NADCZŁOWIEKA - NIETSCHE



**xDNA**  
WSZELKIE GENY  
WARUNKUJĄCE  
CHOROBY ZOSTAŁY  
USUNIĘTE.

**BARK**

HYDRAULICZNE SIŁOWNIKI  
PO CO MASZ SIĘ PRZEMECZAC?

**RDZEŃ KREGOWY**

ŚWIATŁOWODOWE AKSONY  
NIEZWYKŁA SZYBKOŚĆ REAKCJI!

**SZKIELET**

NOWY STOP WOLFRAM II  
ZEROWA MOŻLIWOŚĆ ZŁAMAŃ.  
NIŻSZE KOSZTY BERTWISU!



**MÓZG**

POTROJONA ILOŚĆ SYNAPS  
SZYBKO PRZEĞONI DZIECKO SASIADÓW!

**TWARZ**

LICO NIDZYM ANIOŁEK  
SASIĘDZI ONIEMIEJA!

**PEWNOŚĆ!  
BEZPIECZEŃSTWO!  
SATYSFAKCJA!**

**100% GWARANCJA!**

JESLI TWOJE DZIECKO POPSUJE SIĘ  
W DŁUGI TRZECH LAT, WYMIENIMY JE  
NA NOWE!

**E.N.G.L.A.V.E.: DOKŁADNOŚĆ I PRECYZJA!**  
TYLKO U NAS ZADYKTYWUJESZ SIĘ W POTOMKA  
SWOICH MARZEK. KONIEC ZE WSTYDEM  
I ROZCZAROWANIEM!  
PAMIĘTAJ! UŻYWAJ ZGODNIE Z INSTRUKCJĄ!

PEŁNY KATALOG NASZYCH PRODUKTÓW DOSTĘPNY NA: [RPG.NET.PL](http://RPG.NET.PL)



## Andrzej Pilipiuk Emigracja na Marsa?

LISTY NA POCZĄTEK WIEKU

Swojego czasu Amerykanie wysłali na Marsa swoją sondę. Aparat osiadł na powierzchni planety, wypuścił robocika który pojeździł dookoła. Na Ziemię przesłano fotografie i inne dane. I wtedy się zaczęło. Prasa zachłystnęła się tematem. Nikt wprawdzie nie wspominał o Marsjanach, ale sądząc z tonu niektórych wypowiedzi niebawem tacy będą. Szczytu głupoty zdobyła tu jedna z najpoczytniejszych gazet, publikując wywiad z jakimś młotem, który ze śmiertelną powagą twierdził, że w przyszłości, gdy Mars ostanie terraformowany, osiedli się tam elita ludzkości. Najbardziej przedsiębiorcze typy wyruszą szukać szczęścia i przestrzeni życiowej. Powstanie tam społeczeństwo podobne do społeczności XIX wiecznych amerykańskich traperów, złożone z dzielnych pracowitych ludzi, bardziej dynamiczne niż to zamieszkujące nasz glob... Jesteście elitą ludzkości? Jesteście dynamiczni? Pożądacie nowych przestrzeni życiowych? Chcecie na Marsa? Hmm. Na pewno chcecie? Dobra, ja odradzałem, ale jak musicie, to lecimy.

No i machnęliśmy się na Marsa. Lądowik osiadł na powierzchni i wysiadamy. Klecimy sobie odpowiednio szczelny baraczek, w którym będziemy mieszkali. Obok, w przyszłości, powstanie kolejny, potem następny i tak stworzymy stopniowo miasto. Schronienie z przywiezionych z Ziemi prefabrykatów już mamy, teraz trzeba zająć się zdobywaniem pożywienia. Koncentraty w rakiecie starczą tylko na kilka lat.

Wybieramy sobie odpowiedni kawałek piachu i zakładamy pole. Mars ma ten plus, że ptaki nie wydziobią ziarna. Na tym plusy się kończą. Nie mamy wody. Powierzchnia planety jest sucha jak pieprz. Czapy lodów na biegunach nie przydadzą nam się na nic, bowiem lodowce te to ...zestalony dwutlenek węgla. Wody z Ziemi możemy trochę wziąć, ale oczywiście nie za dużo. Każdy kilogram wyniesiony na ziemską orbitę kosztuje ponad dwa tysiące dolarów, jeśli chcemy ładunek przesać na Marsa, oczywiście odpowiednio więcej. Twierdzicie, że wodę można dostarczyć poprzez zrzucanie na powierzchnię lodowych bolidów i komet? No cóż, spróbujemy. Wielka lodowa bryła wpada w rzadką atmosferę. Mimo to, zanim doleci do powierzchni planety spora jej część ulegnie odparowaniu. Uderza w grunt. Błysk, podmuch i gigantyczny gejzer przegrzanej pary strzela w niebo. Nie spodziewaliście się wybuchu? Oj, spało się na lekcjach fizyki. Gdy dwa ciała zderzają się z sobą zawsze wydziela się ciepło. Gdy zderzenie jest silne i mocne ciepło wydziela się szybko i w dużych ilościach. A temperatura wrzenia wody na Marsie wynosi tylko 12°C... Mówicie, że teraz trzeba poczekać aż odparowana woda powróci w postaci deszczu, lub co bardziej prawdopodobne śniegu? Próżne nadzieje. Energia pary była na tyle duża, że przy tej grawitacji wymiotło ją z powrotem w kosmos... Być może woda w postaci wiecznej zmarzliny tkwi w glebie na której sto-

imy. A zatem kilofy w dłoń, rozpalamy ognisko, będziemy ją wytapiać. Litr po litrze. Nie lubicie machać kilofem? Cóż, nie każdy może być archeologiem. W kraterze po bolidzie zostały kałuże? To dobrze, bo mamy pewien problem z opałem, ale o tym za chwilę.

Liczmy optymistycznie, że udało nam się ocalić 10% wody. Ogródek już możemy podlać, ale w wolnej chwili weźcie kalkulator i policzcie ile takich brył trzeba będzie sprowadzić, aby uzyskać kałuże tu i ówdzie na całej powierzchni planety, oraz wystarczającą ilość powietrza, aby dało się oddychać. A potem policzcie jeszcze, ile to będzie kosztowało. A więc zasialiśmy ziarno. Roślinki są dość odporne na skoki ciśnienia, więc nie da się wykluczyć, że będą w stanie rosnąć. Jednak, jak już zauważyliście jest tu dość ciemno, (ostatecznie jesteśmy dwa razy dalej od Słońca) i zimno. Aha, atomowe słoneczka zawiesić? Żaden problem, tylko że dotąd jakoś nie opracowano nawet projektu czegoś takiego, o działającym modelu nie wspominając... Dobra, zapalimy reflektory. Podgrzaliśmy, w powietrzu mamy sporo dwutlenku węgla, co akurat roślinki lubią, podlaliśmy, ale jakoś to draństwo wcale nie chce rosnąć. Dlaczego? No cóż, chłopcy i dziewczęta, a jak ma niby rosnąć, na piasku? Zamiast siał zboże trzeba tu posiać rzeżuchę, solidnie nawieźć, po kilku tysiącach lat będziemy mieli gleby tyle co na Pomorzu, kilkanaście centymetrów. Ach, i jeszcze jedno, nawozy przywieźliście oczywiście rakieta z Ziemi?

Uważajcie z podlewaniem. Woda zawiera rozpuszczone związki chemiczne. Po odparowaniu wody zasalają i zakwaszają nam glebę. Zapobiega temu procesowi obecność związków wapnia... Przywieźliście z ziemi kilka worków margla? Tu nie było jury ani kredy...

No cóż, zanim powstanie na naszym doświadczalnym poletku gleba, warto posiedzieć sobie przy ciepłym piecu... Epoki karbonu tu nie było, nie szukajcie węgla kamiennego. Torfu raczej nie ma. Podobnie sprawa ma się z ropą naftową i gazem ziemnym. Być może znajdziemy uran, ale nie mamy na razie zakładu wzbogacania paliwa... Elektrowni jądrowej jeszcze nie zbudowaliśmy.

Przejdźmy do aspektów medycznych. Czujecie przygnębienie, tęsknotę za rodzinną planetą? To normalne, depresja jesienna spowodowana mniejszą ilością światła. Można ją leczyć elektrowstrząsami, ale lepsze rezultaty dają tabletki. Są nieco szkodliwe, więc nie należy dużo ich lykac. Ile czasu potrwa kuracja? Hmm. Mamy pewien problem. Depresja może się utrzymać cały rok. Chcecie już wracać do domu? Nie ma tak dobrze. Organizmy przystosowały się już do zmniejszonej grawitacji. Odwapaniły się wam kości, połamią się w normalnym ciężeniu. Zwiększyły prześwity żył, będą problemy z krążeniem. Obawiam się, że musicie tu zostać. Na zawsze. Dlaczego płaczecie? Przecież jesteście w raju elity ludzkości...



**EuGeniusz Dębski**

## I czy warto było zmieniać tysiąclecie?

TWARDE WODOWANIE

Koniec roku, wieku, już nie mówiąc o Milenium, skłania do rozliczeń i podsumowań. W związku z tym ja nie będę się zajmował tak banalnym tematem. Kto żyw i nie ma pomysłu rzuci się do dokonywania statystyk, liczenia, wykazywania i lamentowania. A co to za sztuka, powiedzieć, że w ciągu ostatnich stu lat wyginęło szesnaście gatunków ptaków i siedem ssaków, a pojawiło się na rynku 187 nowych gatunków piwa? Okazało się, że w każdej wsi, poza tymi, gdzie od wieków delektuje się społeczność „Arizoną”, nie konserwowaną już  $SO_4$ , od 1763 roku istniał browar przez ostatnie dziesięciolecia w stanie życia utajonego. Podliczanie, powiadam, jest zajęciem dla matematyków, ale oni, zamiast nowe słupki wymyślać, i zadania o pociągach i basenach - tłumaczą.

Ptactwo zatem musi ginąć, bo latać nie ma gdzie, wszędzie to samo, ssaki będą schodzić z areny, bo nie potrafią się przestawić i ciągle chcą ssać, zamiast skoczyć na hot doga.

Rozliczę natomiast Nowe Tysiąclecie. Już trochę trwa i trzeba być na bieżąco, bo potem, pod koniec, obudzimy się jak zwykle z ręką w nocniku... Poza tym, jak na razie, jest to zajęcie oryginalne i nietrudne z powodu mizerii materiału rozliczanego.

Co zatem wydarzyło się w naszym zakątku ludzi zainteresowanych jakąś tam formą fantastyki?

Ano tak (leczę niealfabetycznie, bo tak mi wygodniej):

- Sapkowski, ku radości „przyjaciół” i „rywali po piórze” (na jedno wychodzi, i na jeszcze inne), nie wydał na razie nic, więc mamy wszyscy nadzieję, że może w tym roku już nic nie wyda, i nie on zgarnie...

- Inglot - nie zamarał jeszcze na żadnych łamach na nic, nawet na czytelnika gnuśnego, wybrednego i durnego,

- KTL nie oddał się jeszcze metafizycznym medytacjom z kuflem, a jeśli oddał to nie pisze o tym warszawska prasa bulwarowa,

- MO identycznie, ale, w odróżnieniu od powyższego, nie metafizycznie, ale fizycznie - trzymając kufel w rękę, a nie na głowie, też uniknął jak dotąd opisu w popołudniówce,

- ŚKF - nie wytknął jeszcze niczego GKF-owi, choć - zauważcie! - dwie trzecie skrótu brata go z GKF-em! A różni niby tylko jedno „Ś”!

- GKF - nie odpowiedział ŚKF-owi, że nie będzie odpowiadał na odpowiedzi, w odpowiedzi, ale odpowie. Poza tym - patrz wyżej,

- SuperNOVA nie powiększyła jeszcze listy opóźnień, ani też jej nie zmniejszyła, i na to drugie się nie zanosi, a na pierwsze - oj, tak!

- Tadeusz R.L. Duda nie spędził jeszcze ani godziny w pustym pokonwentowym ośrodku,

- Parowiec nie odrzucił jeszcze ani jednego opowiadania, które za chwilę zdobędzie Zajdla, Śląkę i Srebrny Glob, ale już opanował metodę załatwiania problemu, mianowicie odrzucone, a nagrodzone jest niedobre i się nie liczy!

- Drzewiński - ten to ma zdrowie! Trójka synów jak malowanie, placówki zagraniczne na kolana ciska, Nobel tuż-tuż, i jeszcze pisze i to obficie niż kilka lat temu, kiedy i synów mniej było i placówek nieujarzmionych...

- Grzędowicz - nie zmienił jeszcze formatu Fenixa, ani wydawcy jego, chyba że - na prowincji mieszkając - nic o tym nie wiem,

- Ziemkiewicz - nie wstał do LSD, na pewno, podobnie jak Sapek jeszcze nie wydał, niech żyje SuperNOVA!

- Kres - nie zaczął jeszcze wydawać po raz osiemnasty swoich Dziel Wszystkich Zebranych Poprawionych i Unacześnionych,

- L. Komuda - nie opublikował „Udomowionych Łąk”, ani „Spokojnych Hał”, na Ziemiach Odzyskanych zapomniał niepokój,

- Dukaj - ciągle się czai gdzieś w Polsce powiatowej, a potem...

- Zimniak - nie obemablował jeszcze żadnego fandomowego anioła, na pewno. Wiedziałbym,

- Huberath - no właśnie, przymierza się do profesuratury, czy co? Ta cisza mi coś zwiastuje...

- Pilipiuk - ostatnio widziany, jak z niejakim Wędrowy-czem chłął pokost, czy co tam oni we troje z Samocho-dzikiem pędzą...

- Ziemiański - po kilku sennych latach druga, a może i trzecia młodość - nowy image, nowy telefon, nowe teksty, i to kierowane nie do repów z powojennego poboru, do młodych, młodzieżowych pokoleń. Jeszcze zrobi koło pióra...

- Szamanowi Siekierzyńskiemu jeszcze się nie skończyła kadencja prezydencka, a już się wpakował w małżeńską (to, akurat z ostatnich dni roku ubiegłego, a ponieważ każda chwila w małżeństwie liczy się podwójnie, to sprawa jest stara), jednej pozbyć się łatwo, drugiej...

Słucham? Pardon, muszę kończyć.

Już, kochanie, pozwól, że te garki ja pozmywam!..

Majkowski

Baryłka

Trzewiczek

Nurglitch

Rzymowski

Abakadabra

Fiema

W każdą środę i każdą sobotę nowy felieton. Sprawdź:

[www.rpg-portal.pl](http://www.rpg-portal.pl)



## Piotr Nierobisz Dawid i Korin

Jeżeli chodzi o RPG, to ja już się swoje nagrałem. „Za moich czasów” to okres, kiedy jedynym dostępnym systemem były „KC” drukowane w odcinkach w Magii i Mieczu, po kostki jeździło się 60 km, a sesje odbywały się w przerobionej na klub piwnicy. Z biegiem czasu stali bywalcy klubu, a jednocześnie towarzysze przygód dorastali i coraz rzadziej grali, inni odbywali równie długie sesje, ale już nie w RPG. No cóż, westchnąć tylko, było miło...

Retro klimat wrócił nagle, kiedy przypadkiem trafiłem na imprezę organizowaną przez lokalny klub fantastyki. Właściwie również przypadkiem trafiłem na sesję, co prawda dla początkujących, ale nie robiło mi to wielkiej różnicy. Świece w pokoju, karty postaci, współczynniki, punkty doświadczenia, rzuty k100... powoli budziły się sentymenty, przypominały się dawne chwile, kiedy nagle, wracający klimat nagle znikł.

Powód nagłej zmiany nastroju wszedł do pokoju, w którym odbywała się sesja. Chwilę porozglądał się, szukał jakiejś tam tabelki, rozmawiał z Mistrzem Gry po czym okazało się, że z nami zagra. Dawid, bo tak się ten powód nazywał, generalnie sprawiał w porządku wrażenie. Do momentu, kiedy zapytał mnie, jak się nazywam. Przedstawiłem się, lecz jego zmarszczone brwi utwierdziły mnie w przekonaniu, że coś jest nie tak.

Ach, więc chodzi o to, jak się nazywam w grze...

Dawid umiał grę różnymi komentarzami doświadczonego gracza. Gdy ktoś zakrzyknął: „Na pochybel sukiny-synom!” i wywinął mieczem młynka nad głową, natychmiast został ostudzony przez Dawida. Dowiedział się, że jest człowiekiem, a gra jak krasnolud. To jednak wyjątek, bo z reguły nasz nowy towarzysz próbował udowodnić, że zobaczylibyśmy jak wygląda prawdziwa sesja w RPG, gdyby grał Korinem.

Regularność tych komentarzy była rozbrajająca, nie marnował żadnej okazji. Po tym, jak dowiedział się, że postać jednej z koleżanek (grającej pierwszy raz) zabiła chłopca stajennego, prychnął i zapytał się ironicznie, czy my przed chwilą zaczęliśmy grę, bo on już stwo-ry chaosu zabijał Korinem. Inny początkujący, którego postać otwierała nam bramę miasta szarżą na jej strażników, dostał od Dawida gratulacje za zabicie ich, wraz z krótkim wywodem, jak to on bardzo dobrze pamięta pierwszą śmiertelną ofiarę Korina.

W przerwie gry Dawid wygłosił ciekawy monolog o tym, co najbardziej mu się podoba w grach RPG. Mówił, że można zostać kim tylko się chce, oderwać od szarej rzeczywistości. Nie pozostałem dłużny i podzieliłem się spostrzeżeniami, że bez względu na wykreowaną postać, wcześniej czy później na wierzch wychodzi prawdziwa natura człowieka. Zmarszczone brwi wy-starczająco zaakcentowały odpowiedź, że przecie-ż on nie jest taki jak Korin. Niestety, nie po-

znałem Korina, więc nie mogłem nic odpowiedzieć. Da-łem jedynie do zrozumienia, że to właśnie wykreowana postać, najbardziej świadczy o jego prawdziwej naturze.

Dawid przyznał się też, że chciałby zasiąść kiedyś jako Mistrz Gry, bo pociąga go perspektywa tworzenia swoje-go świata i czucia się jak bóg. To jednak planuje w przy-szłości, bo na razie chce zacząć pisać opowiadania fanta-sy. Głównym bohaterem będzie Korin, jego postać z gry RPG, która będzie walczyła z różnymi potworami i po-konywała kolejne przeciwności losu. Napomknąłem de-likatnie, że większość takich historyjek jest wtórna, że tylko paru autorów wyrwało się ze schematów i raczej ciężko będzie czytać kolejnego naśladowcę Conana, a tym bardziej takiego, który ma wtórne nawet imię głównego bohatera. Zaczął mi tłumaczyć, że to nie będzie kolejny Conan, że będzie i fabuła i dynamiczne opisy i świetne dialogi i będą też nowatorskie pomysły, bo wiele już prze-żył Korinem...

Chyba o jeden Korin za dużo, bo szczerze mówiąc mniej więcej wtedy przestałem słuchać, co jeszcze cieka-wego Dawid ma do powiedzenia.

Dawidowi życzę powodzenia. Daleki jestem od twier-żenia, że RPG może popieprzyć komuś w głowie. Nie twierdzą, że z Dawidem jest coś nie tak. Jest całkiem nor-malnym chłopakiem, a próby imponowania wyczynami postaci z gry i zalatująca manią prześladowczą monote-matyczność rozmów mieszczą się we wszystkich nor-mach, nawet tych węższych. Mimo to, trochę większy dystans i mniej przejęcia grammi fabularnymi... proponuję Dawidowi i wszystkim jemu podobnym, dopiero, gdy Mistrz Gry przestanie być bogiem kreującym nowe świa-ty, a stanie się Jarkiem, Piotrkim tudzież Tomkiem, kole-gą z naprzeciwka, dopiero, gdy granie przestanie być od-skocznią od rzeczywistości, a zacznie być po prostu rod-zajem rozrywki, dopiero wtedy będą mieli stuprocen-to-we zaufanie do swojej ulubionej gazety bez takich bez-nadziejnych paszkwili wymierzonych bezpośrednio nie w zjawiska, ale osoby.

[HTTP://WWW.ESENSJA.PL](http://www.esensja.pl)

ES SJA  
Kliknij, aby przejść do spisu treści

ES SJA  
LITERATURA - KOMIKS - KSIĄZKA - FILM

## EuGeniusz Dębski

## MagicBox

/ Mitsubishi. Podwójnie wertyfikowana przestrzeń robocza. Matryca A4dX/

opowiadanie pochodzi ze zbioru „Wizje Alternatywne 3”,  
który ukaże się nakładem Wydawnictwa „Solaris”

Wszedł po schodkach i, przekroczywszy nafaszerowaną czujnikami próg z hardestu, znalazł się w recepcji posterunku. W duchu przyznawał się do tego, że kocha to miejsce, wiedział, że zatrzymał się zaraz za progiem nie po to, by sprawdzić czy wszystko gra, i nie po to bynajmniej, żeby sprawdzić kto się objaja, jak sądzili jego koledzy. Po prostu - musiał przejechać rozmiłowanym spojrzeniem po jasnej, czystej sali, po dwóch marszach schodów i ośmiu taflach nieprzenikalnych dla wzroku drzwi. To było jego życie. Dom - to dom, rodzina, owszem - dzieci i tak dalej, ale życie to tu! Posterunkowy Emil Slodovoyt pociągnął nosem, klepnął się w kłamię przepisowo obciążonego sprzętem pasa i ruszył do kontuaru. Królujący za nim Lagerfeldt, szósta generacja policjantów w Lauckaevanna City, o jedno pokolenie nawet więcej niż w przypadku Slodovoyta, odłożył słuchawkę i wysunąwszy do przodu żuchwę, skinął mu głową. Potem, rzuciwszy szybkie dwa spojrzenia, w prawo i w lewo, ruchem brwi wskazał drzwi z numerem 3. Emil skinął głową - „Rozumiem”, uściśnił sobie ponad kontuarem dłoń.

- Coś się dzieje?

- Spokój jak w zakonie o wyteżonej regule - rytualnie odpowiedział Lagerfeldt.

- Oby tak zawsze - odruchowo odparł Slodovoyt.

Lagerfeldt powinien był teraz powiedzieć: „Tylko żeby nie zredukowali policji zanim my pójdziemy na emerytury!”. Wydmuchnął głośno powietrze przez nos - „Fhu!”.

- Tak, ale żeby ten spokój nie natchnął naszych przełożonych pomysłem redukcji kadry. Niech wpadną na to dopiero gdy znajdziemy się na emeryturach! - uśmiechnął się. Potem wrócił do służbowego wyrazu twarzy. - Podejdź potem do mnie. Mam coś.

Slodovoyt stuknął się palcem w skroń w pastiszu salutowania i poszedł do pokoju numer trzy. Zapukał w umówiony sposób - dwa razy, potem dwa razy i jeszcze raz. Cicho syknęły rygle i drzwi otworzyły się. W progu stał uśmiechnięty Abdahautch.

- Cześć. - Slodovoyt ominął go i znalazł się w pomieszczeniu aresztu rezerwowego. Najstarsi policjanci nie pamiętali, by był choć raz użyty. - Kupiliście? - zapytał, choć

już zobaczył stojący w kącie MagicBox. - Kurwa... Ależ masz-sz-szyna!.. - syknął, wierzchem dłoni odsuwając czapkę na tył głowy i pocierając jednocześnie czoło opuszkami palców; gest wyrażający zafrasowanie, nabyty dawno temu, kiedy jeszcze bywały ku temu powody. - Ja-żeż ci powiadam!.. - wycedził pełen podziwu.

MagicBox stał skromnie w kącie. Na panelu czołowym, czarnym i aksamitnym jak letnia noc w nowiu, skromnie połyskiwał niewielki, ale dobrze wyliczony i zaplanowany napis: „Mitsubishi”. Całe urządzenie było wielkości dobrego rodzinnego fridge'a, wierzch i boki płaskie, front, jak się dobrze przyjrzało ujawniał, że jest wypukły, taki niewielki fragment cholernie dużego walca. Ogromna, prawdziwie ogromna komora podajnika w połowie wysokości urządzenia.

- Niezły, he?! - Abdahautch trącił łokciem bok Slodovoyta. Obaj stali w odległości trzech metrów od MagicBoxa(, jakby obawiali się, że ich oddechy mogą zamglić nieskazitelną powierzchnię płyty czołowej. - Podczas prezentacji wysypał w ciągu minuty zestaw turystyczny: kocioł zupy, trzy zestawy kolacji... Furę różnych pieprzonych sałatek - zatarł radośnie ręce. - Pokażę ci coś.

Sięgnął po stojący na stole kubek i chlusnął resztką kawy na panel. Zanim Slodovoyt zdążył zareagować - krzyknąć, powstrzymać, rzucić się do wycierania - kawa ze śmietanką doleciała do panelu i nie dotknąwszy go spłynęła na podłogę. A tam syknęła i zniknęła.

- ...Działasz? - Abdahautch zadowolony z efektu trącił go łokciem w bok. - Niezniszczalny, jego mać. Sam się broni. Wylałem już na to tyle kawy, że pół, kurwa, posterunku dostałoby migotania zastawek, a widzisz coś?

- E! - zaprzeczył oszołomiony Slodovoyt. Zrobił jeszcze krok. - Te Japończaki to robią cuda! A by to chuj strzelił! Czemu nie my?

- Nie tylko my jesteśmy daleko za ich dupami. Popatrz na Europę: Niemcy coś rzeźbią w fabrykach Opla, ale to tandeta i wystarcza tylko im, tam, w Europie. Podobno Merc ma coś lepszego, ale myślę, że to coś może być co najwyżej trwalsze. Może dizajn?... - wzruszył ramionami tak mocno, że niemal otarł sobie nimi uszy. - Patrz - wy-

ciągnął rękę i machał ręką w miarę wyliczania: - Francuzi się nie liczą, Angole to samo. Chuj jedyny wie, co się dzieje w Ruslandii, może są w stanie wyprodukować tylko takie coś, co im daje jakieś, kurwa, parówki z soi czy chleb z glonów. Tylko te, w dupę jebane, Japońce...

Jednocześnie pokiwali głowami. Slodovoyt wziął długi wdech.

- Podwójnie zwertyfikowana powierzchnia robocza - powiedział z szacunkiem Abdahautch.

- Co to znaczy, do chuja króla?

- Nie wiem. Inne modele tego nie mają, więc musi być lepsze...

Napawali się chwilę widokiem.

- Czy się to nam podoba czy nie - japońska, ale zajebista maszyna... - sapnął posterunkowy Slodovoyt.

- Ha, nie ma dwóch zdań. Zresztą dlatego ją kupiliśmy. I popatrz, co - w dupę nożem rozwierni - zawiera oferta: gwarancja - trzy lata. Wydajność - nie ma lepszej. Dizajn - można się obsrać. A cena - tylko nieco wyższa od Forda, już nie mówiąc o GM czy USdate. Jak oni to robią? Ktoś zastukał w umówiony sposób. Abdahautch podszedł do judasza, zerknął i otworzył. Weszła trójka. Przywitali się z Slodovoytem. Widzieli już MagicBoxa.

- Fajny, nie? - zapytał jeden, wskazując kciukiem urządzenie.

- Fajny?! - prychnął Slodovoyt. - Właśnie się zastanawialiśmy, dlaczego Japończaki mogą robić maszyny dwa razy lepsze w tej samej cenie.

- Może mają MagicBoxy, które robią MagiBoxy?

- Bajka! - popatrzył na mówiącego z politowaniem. - To jest to, czego by sobie życzyli wszyscy, ale gówno tam!..

- Dojdą do tego - z przekonaniem oświadczył najwyższy z nowoprzybytych, Fox. - Tyle luda nad tym pracuje, że coś muszą wykombinować.

- A wtedy - raj? Nie? No, bo po co będziemy pracować, skoro już naprawdę wszystko wyleci z boxa?

Zmarszczyli czoła, potem niemal jednocześnie pokiwali głowami. Tylko Slodovoyt pokręcił swoją przecząco.

- A energia? - Chwilę rozkoszował się ich zaskoczonymi minami. - Za energię trzeba będzie zapłacić, nie? Kto ją wyprodukuje?

- No, MagicBoxy... Inne...

- A czym będzie napędzany taki box, co?

Fox zrozumiał, że plecie bzdury, skrzywił się, a gdy ktoś gwałtownie zastukał do drzwi, podskoczył do nich, zerknął przez judasz i syknął:

- Idzie!

Przekręciwszy zamek odskoczył od drzwi. Ustawili się szeregiem, ramię przy ramieniu, ciasno, żeby dokładnie zasłonić MagicBox. Ktoś otworzył drzwi, wpadła czwórka policjantów i migiem dołączyła do szeregu, za nimi wszedł kapitan Greenway. Widząc szereg podwładnych stanął w miejscu i zmarszczył czoło.

- „For his a jolly good fellow!..” - ryknął szereg. Dołączyli do nich ci z tyłu, drzwi już nie zamykano. W tej chwili posterunek był odizolowany, a w najbliższym otoczeniu nie było ani kawałka obcego człowieka. Akcja została zaplanowana wspaniale i szlifowana od sześciu tygodni. Nie mogło się nie udać.

Kapitan, kręcąc głową, odczekał aż ucichł chór i plaśnął w dłonie.

- Wy stare czuby! - powiedział. Chwilę trwał w milczeniu, tylko drgnęły mu kilka razy koniuszki wąsów, jakby chciał coś powiedzieć, a nie mógł. - Wy fiuty pomarszczone... - ruszył do pierwszego w szeregu, Focha.

Wtedy rozstapili się i kapitan zobaczył prezent. Potknął się i wpatrzył w MagicBoxa.

- Co... - wyszeptał - ... co to... jest?..

- Kapitanie - zgodnie ze scenariuszem Slodovoyt wystąpił przed kolegów. - Znamy się nie rok i nie dziesięć. Wszedłeś z naszego grona, prostych krawężników, wiesz co to robota i kto ją wykonuje. Nie ma wśród nas ani jednego, kto uważałby, że skrzywdziłeś kiedykolwiek policjanta - sapnął, sam lekko wzruszony swoimi słowami. - Kochamy cię. I chcieliśmy, żebyś to wiedział... i... - W panice stwierdził, że nie pamięta, co jeszcze miał powiedzieć. - I... przyjmij, po prostu nasz dar, i miejmy nadzieję, że ci będzie służył długo i efektywnie.

- Jak ty społeczeństwu! - ryknął Abdahautch. - Niech żyje kapitanisko! - wrzasnął ktoś z tyłu.

W powszechnym rozgardiaszu nikt już nie zwracał uwagi na skrót w przemowie Slodovoyta. Wszyscy rzucili się do ściskania i poklepywania kapitana. Greenway ścisnął dłoń, obejmował i okładał pięściami plecy ściskanych.

- Chłopaki... - powiedział w końcu. - Ja jestem... wzruszony... Wiecie, że cenię sobie was... waszą...

Slodovoyt poczuł, że kapitanowi za chwilę popłyną łzy. Postanowił pomóc przełożonemu:

- Dobra, nie gadaj tyle, Tom. Lepiej poczęstuj nas kawą z tego pudła.

- A właśnie! - Greenway potrząsnął głową. - Chyba nie myślicie, że zabiorę to do domu...

- Właśnie tak myślimy, kapitanie! - ryknęli chórem. Mieli to przetrenowane, ponieważ przewidzieli pierwszą reakcję kapitana. Greenway zamachał rękami.

- OK! OK! - podszedł do MagicBoxa. - Dwadzieścia mocnych kaw, śmietanka, cukier. Trzy tuziny pączków. - Dotknął weryfikatora. Odwrócił się do czekających policjantów. - Jak przyjdzie rachunek za energię elektryczną to wywalą nas na bruk - mrugnął do podwładnych. Roześmiali się. Slodovoyt odetchnął. Kilku z nich uważało, że to zbyt drogi prezent, że kapitan postawi się i nie zabierze pudła do domu, i wtedy cały pomysł się skisi. Ale, na szczęście, Greenway zrozumiał, że odmową sprawi im zawód, i przysporzy kłopotów. A i tak mieli w planie, gdyby stanął okoniem, nie oddawać maszyny, a najpierw zawieźć ją kapitanowi do domu. No, ale po kłopotcie.

Kawa zaczęła się materializować. We wnęce podajnika drgało i mgiło się powietrze, pojawiały się filiżanki: pierwsza wolno, druga nieco szybciej, potem sypały się jak groch. Naczynia były ładnie wykonane, cienki i miły w dotyku plastik, tłoczone wzorki i ani śladu spoin i zgrzewów. Naprawdę - dobra maszyna. I dobra kawa. Gorzka i nieco cierpka, gęsta i aromatyczna. Klasa!

- Pamiętajcie - od ósmej czekam na was w „Bojowym Motylu”! - Greenway wskoczył na krzesło i klaskaniem zwrócił uwagę wszystkich na siebie. - Tak więc sprawy kończcie o szóstej, i gazem do mnie. To jest polecenie służbowe!

- Rozkaz! Sir! - wrzasnęło dwadzieścia gardeł.

Slodovoyt trącił dyskretnie jednego i drugiego w ramię, ci trącali innych, policjanci zaczęli wyciekać z aresztu. Dzień, poza tym, że wyróżniały go urodziny kapitana, toczył się normalnie. Pewnie były jakieś sprawy. Wyszedł do hallu i podszedł do kontuaru. Lagerfeldt dotarł tam o dwa kroki przed nim.

- Jest taka sprawa. W zakładzie psycho siedzi od czterech tygodni jeden z naszych. Pół roku temu postrzelony przez jakiegoś gnojka, którego ściagał za wyrwę. Dziewczyna odzyskała torebkę, a on zyskał ołów w szyję. Lekarze nie wiedzą, co mu jest. Rodzina wniosła o separację małżeńską i rodzinną, podobno nie sposób z nim wytrzymać.

- Agresywny? - Slodovoyt zmarszczył brwi.

- Nie, tylko wygaduje takie rzeczy, że otoczenie dostaje hysterii. - Lagerfeldt wzruszył ramionami. - Ale nie pytaj mnie, co jest, że dzieci się go boją. A dzieci to dwa chłopaki, osiemnaście i szesnaście lat.

Slodovoyt sapnął, nie był zachwycony zleceniem.

- No, stary, jesteś naszym rzecznikiem czy nie? - naciskał Lagerfeldt.

- Jestem, jednakowoż to facio nie z naszej dzielnicy, prawda?

- Prawda. Ale, po pierwsze, tamten rzecznik jest w szpitalu na żylaki i szybko nie wyjdzie. Dwa - prosił cię o to porucznik Stanford, i trzy...

- Dobra! - Slodovoyt uniósł ręce a potem plasnął nimi w kontuar. - Ale nie dziś, dobra? Jutro, jutro z samego rana, okay? Będę tu miał drugą zmianę, myślałem, że odeśpię kaca, ale skoro tak mnie, kutasie, naciskasz... Podał Lagerfeldtowi płytkę notexu, tamten stuknął w dwa klawisze spinacza i przejechał notatnikiem nad otworem pisaka.

- Adres i dodałem ci trochę danych o tym gościu - powiedział zwracając notex.

- Jasne, jasne... Przydadzą mi się. Cześć! Slodovoyt schował notatnik nawet nie zajrzawszy doń i poszedł do swojego biurka w sali numer sześć.

Otoczenie zakładu sprawiało miłe i ciepłe wrażenie - płot ukryty w bujnych, dzikich albo tylko udających dzikość krzewach, szerokie aleje, obszerne trawniki. Doskonała widoczność we wszystkie strony, ocenił Slodovoyt pejzaż od strony zachowania porządku i nadzoru nad pacjentami. Przyjechał tu w cywilnych ciuchach, mundur zostawiwszy w samochodzie. W bramie przesunął nad czytnikiem płytkę notexu, rygle szczęknęły i furka uchyliła się.

Był w zakładzie.

Spokojnym krokiem przemierzył alejkę wejściową, pora lunchu, pewnie dlatego podwójny, długi szereg plastikowych ławek wzdłuż alejki był pusty. Doszedł do budynku, sprawdził, gdzie znajduje się jego ident - nie widząc dzwonka, ani w ogóle żadnego tastera - zastukał zgiętym palcem w drewniane drzwi. Chwilę potem szczęknęły rygle i w drzwiach stanęła mocno zbudowana, przysadzista kobieta z koloraturką na szyi i wysokim czepcem na głowie.

- Posterunkowy Slodovoyt?

- Tak. Ja do Heweya Blacklighta. Wysłałem zapowiedź godzinę temu.

Zeszła mu z drogi. Przepuściła.

- Przyprawdę go do sali tarasowej - wskazała kierunek. - Stamtąd można wyjść do parku.

- Chwileczkę, siostr... - Slodovoyt zawahał się. Nie wiedział jaką funkcję pełni ta kobieta i do jakiego zakonu przynależy. - Chodzi mi o kilka... takich impresji, dotyczących...

- Ja panu nic nie powiem - odcięła kobieta i zacisnęła mocno blade wargi. - Nie czuję się upoważniona do oceniania bliźnich. Może pan rozmawiać z lekarzem prowadzącym, lekarzem dyżurnym... Proszę czekać.

Odeszła posapując z dezaprobatą. Slodovoyt rozejrzał się, dojrzał automat z wodą mineralną i szybko podbiegł doń. Oferta było szeroka - kilka wód mineralnych, cztery soki i mleko. Policjant wypił duszkiem dwa soki - czarna porzeczką i czarna bez - witaminowa bomba miała zagrozić drogę kacowi, gdyby ten przymierzał się do jego głowy. Chuchnął mocno w stuloną dłoń i szybko wciągnął powietrze. OK. Usłyszał kroki na schodach, kobieta-siostra-pastor-pielęgniarka prowadziła za łokieć mężczyznę w miękkiej fluszowej pidżamie. Miał jakieś czterdzieści pięć do pięćdziesięciu lat, długie włosy spięte na karku, spojrzenie miał czujne, ale spokojne, lekko zaciekawione czy też może zaintrygowane. Slodovoyt pośpieszył mu na spotkanie.

- Posterunkowy Emil Slodovoyt, z czternastego komisariatu. Jestem tam mężem zaufania - popatrzył na kobietę.

- Możemy wyjść?

- Jeśli pan Blacklight się zgadza - popatrzyła znacząco na pacjenta i Slodovoytowi wydało się, że oczekuje od niego protestu, jakby wcześniej uzgodniła z nim, że nie będzie chciał rozmawiać z kolegą po fachu. - Hewey?..

- Tak, oczywiście. Przespaceruj się z kolegą. - Wyciągnął do Slodovoyta dłoń i mocno uściśnął dłoń Emila. - Chodźmy. Nie zwracając uwagi na pielęgniarkę odwrócił się i poszedł pierwszy. Na tarasie usiadł i założył nogę na nogę. Slodovoyt usiadł obok zupełnie nie mając pomysłu na rozmowę, a przynajmniej na jej początek.

- Masz papierosy? - zapytał pacjent.

Zaskoczony policjant poklepał się po kieszeniach i zacierwienił.

- Nie... mam. Nie palę. - Zmęł w ustach przekleństwo.

- Nie wiem, dlaczego szukałem - przyznał - przecież nigdy nie miałem.

- Pewnie nie jesteś pewien, po coś tu przyszedł - protekcyjnym tonem powiedział Blacklight. - Nie przejmuj się, nie jesteś pierwszy u mnie. - Sięgnął do kieszeni i wyjął papierosy. - Mam swoje, ale mało, dlatego zawsze próbuję wyszabrować u kogo tylko się da. - Włożył do ust i na zmianę dwa razy mocno dmuchnął i pociągnął. Koniuszek rozjarzył się, aromat dymu, gorzki i miętowy, zdominował świeże parkowe powietrze. - Jedyne rzecz, jaka się mniej więcej zgadza... - Mruknął niezrozumiale. Podniósł wzrok na Slodovoyta. - Jakie masz zadanie?

- Słucham?

- Masz mnie pocieszyć, na przykład, przy pomocy wylizania, jakie gratyfikacje otrzymam za służbę? Czy masz wybić mi z głowy mrzonki? Czy może powiadomić, że żona złożyła pozew, a dzieci - podanie o zgodę na rozwiązanie rodziny?

- Nie, zwyczajnie... Przecież wiesz, że gdy ktoś z nas ma kłopoty, to zawsze może liczyć na kolegów.

- A ja mam kłopoty?...

Slodovoyt otworzył usta, chcąc powiedzieć coś takiego: „Gdybyś, chłopie, nie miał, nie siedziałbyś w Czubatkowie, prawda?!”, ale zanim odezwał się uświadomił sobie, że Blacklight stwierdził: „Mam kłopoty”, a nie pytał: „Mam kłopoty?”. Zaatakował krawędzią paznokcia zluszczony bąbel farby na stoliku, odłupał kawałek lakieru.

- No właśnie. Jakie masz kłopoty, co?

Blacklight zaciągnął się mocno, nerwowo strzepnął pióło na ziemię, rozejrzał się i już otwierał usta, ale w ostatniej chwili zamknął je i pokręcił głową.

- Daj spokój. - Wypuścił długą smużkę dymu z płuc. - To nie ma sensu.

- Sensu to nie ma, jeśli sam się męczysz z jakimś problemem, jeśli tłamsisz go w sobie. Nie będę ci wciskał takich gadek, że sama spowiedź już oczyszcza, że katharsis i takie inne. Po prostu - może możemy zrobić coś, co by ci pomogło odzyskać... równowagę, spokój, zaufanie do najbliższych - brnąć w natchnieniu.

- Masz spluwę? - Blacklight wychylił się i palcem dźgnął posterunkowego w kolano. Ten siedział nieruchomo i nie odzywał się. - Nie? Szkoda. Gdybyś palnął mi w mózg, to właśnie byś mi pomógł, radykalnie i w jedyny możliwy sposób.

Odchylił się w fotelu, zaskrzybiało oparcie, zgrzytnęła noga mebla na kamieniu posadzki. Zaciągnął się soczyście i nagle w jego oku błysnął jakiś dziwny chytry ogień. Pochylił się do przodu.

- Słyszałeś to skrzypienie? - Slodovoyt skinął głową. - A przecież to pewnie nowiutki fotel, prawda? Blacklight postukał czubkiem palca w poręcz ogrodowego fotela.

- Pewnie nowiutki? - powtórzył zaskoczony posterunkowy. - Dlaczego „pewnie”?

Jego rozmówca uśmiechnął się przebiegle i machnął ręką.

- Nieważne - wydmuchnął dym.

Slodovoyt zastanawiał się nad powodem jego widocznego gołym okiem powodem zadowolenia z siebie.

- Posłuchaj, Hewey... - Gorączkowo zastanawiał się, co powinien powiedzieć? zrobić? obiecać? W końcu wpadł na pomysł. „Niech podejrzany gada jak najwięcej, jak najdłużej. Wtedy sam się wkopie!” - przypomniał sobie podstawowe przykazanie przesłuchującego. - Możesz mi powiedzieć, skąd się tu wzięłeś i dlaczego tu siedzisz?

Blacklight przekrzywił głowę i chwilę wpatrywał się w kolegę po fachu. Potem syknął, gdy koniuszek papierosa oparzył mu palce. Szybko zaciągnął się jeszcze raz, wyraźnie żałując, że papieros już się kończy.

- Nie powiedzieli ci?

- Kurwa, przestań być taki podejrzliwy! - syknął posterunkowy. - Nie przyszedłem tu, żeby cię przesłuchiwać, tylko pomóc. Ale muszę wiedzieć, jaki masz problem?!

- Ja?! Problem!? - Blacklight poderwał się tak gwałtownie, że Slodovoyt szybko sięgnął ręką do kabury. Ale nie było jej w zwykłym miejscu. Zresztą Blacklight wcale nie zamierzał rzucać się na niego. - My! My mamy problem, my wszyscy! Ślepcy! - Machnął ręką. - Pierdołę was. Życie sobie, jak chcecie. Ja mogę tu siedzieć do zasranej

śmierci... Nie żegnając się ominął zaskoczonych Slodovoyta i wszedł do budynku. Mocno pchnięte drzwi uderzyły z hukiem w ścianę, odbiły się i zamknęły gwałtownie. Kilka sekund później wyskoczyła z nich zakonnica i energicznie podeszła do Slodovoyta. Wydało mu się, że uśmiecha się triumfująco, ale był to tak nieznaczny, subtelny uśmiech, że nie mógł jej rzucić w twarz oskarżenia.

- No to sobie porozmawialiśmy - powiedział zamiast tego.

- To trudny przypadek - zgodziła się kobieta.

Najwyraźniej była przekonana, że to pierwsza i zarazem ostatnia wizyta posterunkowego. Rzeczywiście - tak zdecydował chwilę wcześniej, ale teraz, na złość jej, zmienił zdanie.

- Nie miałem złudzeń, że jedna wizyta coś zmieni - rzucił niedbale, z radością odnotowując zaskoczenie w spojrzeniu rozmówczyni. - Wpadnę pojutrze, po służbie. Może w mundurze? - zastanawiał się na głos, odnotowując kątem oka jej niezadowolenie. - Powinien zareagować pozytywnie, w końcu to było jego życie. Prawda?

Zakonnica zacisnęła wargi.

- Do widzenia siostrze - uklonił się i odwrócił.

- Musi pan skontaktować się z lekarzem prowadzącym! - syknęła w kierunku jego pleców.

Skinął głową, zszedł po schodkach i ruszył alejką do bramy. Po przekroczeniu jej odwrócił się i chwilę patrzył na budynek zakładu. W kilku oknach widział owalne plamy twarzy, ale nie potrafił z tej odległości rozpoznać, czy jedną z nich jest oblicze policjanta Blacklighta. Skierował się do samochodu, zastanawiając się, czy widział w zachowaniu Heweya coś nienormalnego. Ale - nie! To, że nerwowo palił - każdy zdenerwowany pali zachłannie, szukając w papierosie ukojenia, jakby dym utrzymywał człowieka na powierzchni normalności. Nic nie powiedział takiego, co dawałoby prawo do nazywania go świrem. Zaraz! Slodovoyt dotknął palcem czytnika na klamce, zamek szczyknął, ale policjant znieruchomiał z rękami na dachu dwuletniego Forda Greystone'a. „Co on myślał - takiego powiedział? Coś takiego... A! „Jedyna rzecz, która się zgadza...” - powiedział tak, kiedy zapalił papierosa. I jeszcze jedno: ten fotel! Coś, że zaskrzybiał, mimo że chyba nowy! Zaraz, to co - sam nie widzi? Nie, wzrok musi mieć dobry, przecież nie dlatego wsadzili go do zakładu!”. Pisnął chronometr sygnalizując, że do objęcia służby zostało pół godziny.

Slodovoyt wszedł do wozu i - ciągle jeszcze myślami w zakładzie - uruchomił silnik. Dwadzieścia minut później był w komisariacie. Akurat ekipa wносиła MagicBox( kapitana, panował lekki rozgardiasz. Greenway miał przekrwione oczy ozdobione workami, w których - jak mawiał ojciec Slodovoyta - można było zmieścić cały dobytek dwóch zamożnych żydowskich rodzin. Posterunkowy zgłosił się do dyżurnego, odebrał przydziały i poszedł się przebrać. Jakaś myśl niczym cień tkwiła gdzieś pod powierzchnią świadomości. Wiedział o jej istnieniu, ale nie potrafił mimo wysiłków wyciągnąć jej na wierzch i ocenić. Potem „bieżączka” pochłonęła jego uwagę, pod koniec służby omal nie został dźgnięty przez pijanego Irlandczyka cienkim szpilorem do spuszczenia świńskiej krwi, i to odsunęło na bok wszystkie inne, nie dotyczące ulgi z powodu uniknięcia rany, myśli.

- Mam dla ciebie papierosy.

Wyjął z kieszeni dwie paczki „Bravo Jean” i położył na stoliku.

- O kurcze! Dzięki, chłopie. - Blacklight zachłannie chwycił papierosy i dosłownie rozszarpał opakowanie jednej z paczek. Wykonał rytualne dmuchy w te i wewte, rozpalil koniuszek i zaciagnął się. - Dobrze, że pomyślałeś o samozapłonach - pochwalił Slodovoyta. - Trochę psują smak, ale tu nie pozwalają mieć własnych zapalniczek czy zapalek. Rozumiesz - czub to czub, nie wiadomo, co takiego walnie mu w czachę.

- Dlaczego tu jesteś? - zapytał posterunkowy.

Hewey rzucił mu szybkie kose spojrzenie. Wydmuchnął porcję dymu.

- Przecież masz akta!

- Mam, ale tam gówno co jest. Szarża na obsadzony tymi gnojami lokal, bohaterka postawa, postrzał w głowę...

- Nie głowę! - zaprzeczył dość gwałtownie Blacklight. Pochylił głowę i wskazał palcem biegnącą poziomo przez kark, równoległą do osi ramion bliznę. Znajdowała się już niemal na plecach, nieco tylko wyżej od barków. Gdyby ktoś chciał pozbawić tułów Blacklighta szyi, to właśnie tam nastąpiłoby cięcie. - Pocisk przeorał mi kark.

- No dobra - kark. To duża różnica?

Blacklight siedział pochylony, z łokciami opartymi na udach, gdy chciał popatrzeć na posterunkowego musiał mocno przekrzywić głowę. Blizna wtedy skrecała się i zaczynała przypominać rozwarłe szerokie „v”.

- Spora. Duża. - Zaciagnął się dwa razy mocno papierosem i - gdy żar doszedł do czerwonego paska filtra - pstryknął mocno niedopałkiem poza taras. - Ech, zaraz mnie objedzie! - poderwał się i pobiegł po niedopałek. - Ciągłe mi się wydaje, że w tym syfie... - zamilkł i poszedł do popielniczki, a Slodovoyt nagle poczuł, że było to z niewiadomego powodu ważne oświadczenie.

Zmarszczył brwi, doszukując się sensu w tych kilku słowach, ale nie potrafił go odnaleźć. Wstał i pod pozorem przeciągania się podszedł do krawędzi tarasu, popatrzył na trawnik. Nic. Pusto i czysto. Trawa, wystrzyżona i gęsta. Gdzie tu syf, o którym bąknął Blacklight?

- Dlaczego mówisz o syfie? - zapytał, gdy Hewey wrócił i usiadł w swoim fotelu.

- O syfie? - patrzył z dołu w oczy Slodovoyta. - A jak mam to nazywać? - płynnym ruchem zakreślił półkole. - Siedzę tu, bez pracy, bez rodziny, szpikowany prochami, prycza w pryczę z czubami. To jak mam to nazywać, krapalu?

- Mów mi Emil - niespodziewanie dla samego siebie wyciągnął dłoń. Blacklight odczekał chwilę i - gdy Slodovoyt już żałował swego spontanicznego gestu - chwycił jego dłoń i mocno uściśnął. - Ale wiesz, że możesz wyjść, gdy tylko...

- E-e! - pokręcił głową Blacklight. - Nie wypuszczaj mnie, zanim nie odszczekam przekonująco wszystkiego, co powiedziałem wcześniej.

Posterunkowy przypomniał sobie fragment przekazanego mu, jak to określił wysyłający ten tekst lekarz, uproszczonego opisu schorzenia Blacklighta: „... widzi otaczający go świat w czarnych barwach. W jego wizjach wszystkie sprzęty poddane są daleko idącej dewastacji,

ludzie wyglądają na schorowanych, starych i poddanych nieprzyjemnym mutacjom. Chory jest przekonany, że żyje w innym świecie, może innym wymiarze, ale - paradoksalnie - porozumiewa się z nami, z tymi, którzy żyją w tym miejscu i tym czasie”...

- No to odszczekaj - zaproponował bez przekonania.

Już wyczuwał, że sprawa nie jest taka prosta.

- Myślisz, że nie chciałbym? - Blacklight siedział opierając się łokciami o kolana, zerknął z dołu na Slodovoyta. - Gdybym nie usiłował kiedyś wytłumaczyć wam... im... - poprawił się -... co widzę, to mogłoby się udać. Ale ja byłem przekonany, że to moja misja - zakończył z nieukrywaną goryczą.

- Ale, kurwa, co?

Blacklight pokręcił głową.

- Niewa-a-żne... - machnął ręką.

Siedzieli w milczeniu pół minuty.

- Na dodatek odkryłem, że mam dziury w pamięci - poskarżył się nagle Blacklight. - Kiedy pojawiły się MagicBoxy?

- Czterdzieści osiem lat temu - odpowiedział Slodovoyt.

- Sześć lat po wojnie. Pamiętam dokładnie, bo to był taki dobry miesiąc - moje siódme urodziny, pojawienie się pierwszego seryjnego MagicBoxa i kilkudniowy karnawał z okazji ponownego uruchomienia Kanału Panamskiego, pod ołowianą, rzecz jasna, kopułą.

Blacklight pokiwał głową, podniósł wzrok na gościa.

- Zastanawiałeś się kiedyś, nad naturą MagicBoxa?

- A co ja mam się zastanawiać? - prychnął Slodovoyt zastanawiając się, ku czemu zdąża Blacklight. - Ja się na tym nie znam. Coś tam wiem - to, co nazywaliśmy magią, to panowanie nad światem atomowym, mutacjami, permutacjami i innymi pierdołami! - zakończył popularnym toastem. - Świat otaczający nas to informacja, a informację można zapisać, zmagazynować i podać w odpowiednim czasie. Ale, ty!.. odczep się ode mnie, co? Ja nie jestem fizyk ani producent. Ja się tylko cieszę, że zostały wymyślone i pozwoliły utrzymać cywilizację...

Blacklight mruknął coś pod nosem. Nie było to nic optymistycznego, ani pozytywnego. Slodovoyt w myślach zaklął. „Kurwa, dlaczego mam siedzieć z tym cudakiem i wysłuchiwać jego utyskiwań, pocieszać go i leczyć słowem? Co to ja jestem?”. Ale nie wstawał i nie odchodził. Intrygował go przypadek Blacklighta. Ten siedział i wpatrywał się w płyty tarasu, czubkiem pantofla dłuhał w szczelinie, spoinie między płytami, wątych kilka źdźbeł trawy zostało przeciętych między podeszwą i krawędzią betonu.

- Jak możesz widzieć co innego i żyć?.. - Slodovoyt zrozumiał, że zabrzmiało to niedobrze i poprawił się: - Skoro nie widzisz... - poszukał wzrokiem jakiegoś przykładu - ... poręczą tarasu, to dlaczego nie zaczepiasz o nią i nie uderzasz?

- Nie, ja widzę poręcz... - zaczął szybko Blacklight, ale zaraz zwolnił i cmoknąwszy niechętnie urwał nie dokończony zdania.

- Nie mogę ci pomóc, chłopie, jak nie wiem co mam zrobić. - Posterunkowy plasnął dłonią w kolano. - Chyba wiesz, że ja nic nikomu nie powiem, masz to jak na spowiedzi. Ale muszę coś wiedzieć, żeby móc przekonać...

- Pogadamy kiedy indziej!

Blacklight poderwał się nagle i nie żegnając poszedł do budynku. Slodovoyt zamarł, w osłupieniu wpatrywał się w jego plecy. Na płycie tarasu padł cień, podeszła jedna z pielęgniarek. Policjant powiedział „h-ymgh!”, wstał i uśmiechnął fałszywie do siostry. Nie odpowiedziała uśmiechem. Skinął jej głową i opuścił teren zakładu. Tuż za furtką omal nie został potrącony przez mknących z szaloną prędkością na czołganach dwóch nastolatków.

- Cholerne szczeniaki! - syknął z mimowolnym podziwem patrząc, jak chłopcy przysiadli na wyposażonych w gąsienice deskach lawirując między przechodniami, słupami i samochodami. - Jeszcze kogoś zabiją... - mruknął. I natychmiast obsztorcował sam siebie: „Po prostu marudzę jak stary, stetryczyła pierdoła. Czyżby starość?” - pomyślał. „A niby dlaczego? Bo nie potrafię ustać na czołganie?” Przypomniał sobie, jak szwagier stanął na nowiutkiej zabawce, ta uskokczyła w bok, a szwagier huknął na bok i stłukł sobie łokieć.

Wsiadł do Greystone'a i pojechał do domu. Przecznicę wcześniej dojrzał sztywno maszerującą po wąskim chodniczku pannę Burble i jej wyfiokowaną pudliczkę. Zatrzymał wóz i wysiadł. Zasalutowawszy uśmiechnął się do staruszki.

- Mam nadzieję, że nikt już pani nie dokucza, panno Burble? - zagadał.

Rozejrzała się na boki, jakby chciała mieć pewność, że nikt ich nie podsłucha.

- Och, na razie nie! - pisała. - Ale wiem, że czają się na moją Bessie. - Zaciśnęła usta, aż na wysokości oczu wystąpiły małe gruzełki mięśni. - A ona jest taka delikatna!..

- Proszę być spokojną - uśmiechnął się szeroko.

- Rozmawiałem z tymi urwisami. Przysięgli mi, że już nie będą się czepiać psiny, a ja wzmocniłem ich dobre postanowienie dużą porcją lizaków.

- Pf! - chuda staruszka potrząsnęła głową, kędziorki starannie co rano rozplatanie ze starożytnych papilotów wzbity się w powietrze i opadły. - Zobaczymy - pisała niedowierzająco. Pudliczka ziewnęła.

- Do widzenia! - uśmiechnął się szeroko i zasalutowawszy wsiadł do swojego samochodu i pojechał do domu.

Lisa zobaczyła go przez okno, nałożyła już na talerz dwie kulki ziemniaczanego puree, dołożyła cztery cienkie filety z grausa; w kuchni panował mocny apetyczny aromat czosnku i przypraw. Slodovoyt od progu wciągnął mocno powietrze i poklepał się po brzuchu, na co Lisa podeszła i wspiąwszy się na palce pocałowała go w czoło. Poczłł słodką wdzięczność do losu, do życia, za wspaniałą, wierną, oddaną i wciąż piękną żonę, za mądre i rozsądne dzieci. Krótco, bezgłośnie podziękował Panu i zasiadł przy stole.

- Jesz sam - oświadczyła Lisa. - Honey jest na wolontariacie w domu starców, a Fitz - na treningu. Ja już jadłam.

Slodovoyt puścił do niej oko.

- Nadal nie lubisz grausa, co? - Wbił widelec w kawałek ryby i podniósł do góry. - Najwspanialsze mięso, bez tłuszczu, czyste, lekkostrawne, z pozytywnym oddziaływaniem na choleste...

- Jedz! - postukała knykciem w stół, a policjant postusznie zabrał się do pałaszowania kolacji.

- Coś nowego z tym biedakiem?

Pokręcił głową.

- I dalej nie wiesz, co się dzieje?

Skinął głową. Przełknął kęs.

- Dzisiaj coś takiego powiedział, z czego wynika, że on widzi co innego niż pozostali.

Zmarszczyła brwi.

- Daltonizm? Jakaś inna wada wzroku?

Ponownie wzruszył ramionami. Zamieszał sałatkę - pomidory, sałata brukselska, mocno czosnkowy sos z oliwką i koperkowym octem. Pochylił się nad stołem, żeby nie pochłapać munduru i łapczywie pochłonał kilka liści. Oblizal się.

- Nie. To nie ma z oczami nic wspólnego. Przecież skorygowałiby mu. Ummm... Wspaniała sałata!

Dokończył posiłek i odsunął się nasycony od stołu.

- Diabli wiedzą, co mu jest. - Cmknął, oblizal wargi. - Rozumiesz - wszystkim jest dobrze, wszyscy są zadowoleni, szczęśliwi, on jedyny - nie.

- Nie jedyny, przecież to cały zakład...

- Och, co innego wodogłowie, co innego uszkodzenie, urazy, jakieś wirusowe zapalenia i tak dalej. A u niego to co innego - on jest zdrow jak byk. On nawet wie, że ja widzę co innego, najczęściej wie, co widzę. Ale nie potrafi siebie zmusić do widzenia tego co, wszyscy.

Lisa zapaliła krótką fajeczkę nabitą waniliową mieszką. Wypuściła dwa kłęby wonnego dymu i zapytała z chytrą miną: - Nie potrafi, czy nie chce?

Slodovoyt prychnął i szarpnął do tyłu głową: „A skąd ja mam wiedzieć?”

Przez kuchnię płynęła cisza, taka dobra, zasiedziała, domowa, pachnąca znakomitym jedzeniem, czystością; Slodovoyt sycił się nią chwilę. Lisa pyknęła dymem.

- A jak tam Harry? Nie próbuje zwrócić MagicBoxa?

- Coś ty! Nie wiem, co to znaczy, ale ten potwór ma dwojako zwertyfikowaną powierzchnię roboczą czy coś w tym guście - uśmiechnął się jej mąż. - Tylko raz coś bąknął, że za drogi ten prezent...

- No bo i był drogi! - weszła mu w słowo Lisa.

- Zgoda, ale wiesz - najlepszy przełożony, jakiego miałem w całym swoim gliniarskim życiu. I - na Boga! - składało się na tę maszynę kilkadziesiąt osób. A kawę parzył! - pokręcił głową z podziwem wydymając wargi.

- I nic więcej?

- Nie, no ma pełne spektrum - nawet podobno obuwie...

- Pytam, czy nic więcej nie dokładaliście, nie zbywaj mnie jego repertuarem!

Emil przyjrzał się swojej sprytniej i domyslniej żonie, przygryzł wargi, pogroził jej palcem.

- To do twojej jedynie wiadomości - powiedział poważnym tonem. - Wykorzystaliśmy trochę lewych zasobów, które normalnie, w każdym normalnym posterunku rozchodzą się na kawę, fajki i inne takie. Czasem trzeba wspomóc czyjeś startujące na uczelnię dziecko...

Patrzył, jak jego żona odkłada fajkę, wstaje i podchodzi do niego. Kończył mówić gdy siadała mu na kolanach, mówiłby jeszcze, ale zamknęła mu usta pocałunkiem. Posterunkowy Slodovoyt i jego żona, mimo niemal dwudziestu lat w małżeńskim kalendarzu kochali się nadal. Czasem nawet robili to w kuchni. Tak jak dzisiaj.

- Chodźmy się przejść - zaproponował Blacklight. - Dupa mnie boli od ciągłego siedzenia. Pierdolone fotele, zylaste i pofałdowane...

Jakieś niedomówienie zawisło w powietrzu, i po chwili rozwiało się, rozplynęło jak obłok dymu z papierosa Heweya. A może - pomyślał Slodovoyt - właśnie nie mówiąc nic - powiedział. Zeszli ze schodków. Posterunkowy rzucił okiem na meble - nowe, albo przynajmniej nie-stare. Blacklight szedł pierwszy kopiąc bryłki żwiru, kilka razy kopnął coś, czego Slodovoyt nie widział, albo po prostu nie trafiał w kamyk. Dogoził pacjenta, wciągnął mocno powietrze zamierzając powiedzieć coś o aromacie parku, uprzedził go Blacklight:

- Śmierdzi, co? - i zanim zaskoczony Slodovoyt zdążył otworzyć usta dodał: - To ze stawu. Taka breja musi cuchnąć. Dobrze, że przynajmniej zalane jakimis chemikaliami, to komarów nie ma.

Posterunkowy powstrzymał się od zaprzeczenia. Rano rozmawiali długo o Heweyu z Lisą, uznali, że najlepiej będzie, gdy da się wygadać choremu. W końcu - mówiła Lisa - te proste, oczywiste metody pewnie zostały już wykorzystane: zaprzeczanie i tłumaczenie, przekonywanie, wyjaśnianie - nie dały rezultatu, więc powtarzanie jest bez sensu. Niech Blacklight sam się wygada. Niech powie, jaka żaba siedzi mu na mózgu! - powiedziała Lisa.

Mruknął więc tylko coś, co można było odczytać jako wyraz aprobaty, pozornie beztrzesko rozglądając się dookoła; dojrzał na drzewach jakieś ptaki, nawet przemknął jakiś futrzasty czworonóg, pewnie wiewiórka. Gdzieś za plecami ktoś dziko zarechotał, to przypomniało posterunkowemu, gdzie się znajduje.

- Widziałeś moje papiery? - zapytał Blacklight zerkając spod oka na Slodovoyta.

- Oczywiście.

- Wypadek, leczenie szpitalne, załamanie psychiatryczne, kuracja - jak to mówią - „prozaiczna” albo „pro-zacna”. Powrót do normalności i powtórne załamanie. Wszystko to wiesz?

- T-tak... - zawałał się Slodovoyt.

- A jakie podano ci powody? Powody załamań, mam na myśli.

Posterunkowy odwrócił się i splunął serdecznie na trawnik.

- Nie bawmy się w macantego, dobra?! - warknął. - Masz mi coś do powiedzenia, to gadaj. Ja ci nie jestem wrogiem i nie ja decyduję, czy i ile będziesz tu siedział.

Hewey pokiwał głową, jakby chciał powiedzieć: „Wiem to wszystko”. Ale nie odzywał się jeszcze długą chwilę. Doszli do stawu, miał wydłużony kształt, przypominający krótkoskrzydły bumerang czy też tak zwaną nerkę - naczynie na jakieś lekarsko-pielęgniarskie bambetle. Znajdowali się w połowie długości, na zewnątrz bumerangu, ramiona odchodziły w prawo i w lewo, i oddalały się. Słaby wiatr, tu nie mający już przeszkód w postaci drzew, marszczył powierzchnię wody. Blacklight zmarszczył się i wykrzywił, ale widząc, że Slodovoyt umyślnie mocno wdycha powietrze, kaszlnął tylko raz. Ale zaraz podjął decyzję:

- Przepraszam cię, chciałem odejść możliwie daleko od budynków, ale tu nie wytrzymam długo. Jeśli mamy porozmawiać, to chodźmy stąd.

Wyglądał na szczerze zmartwionego, Slodovoyt prychnął i wzruszył ramionami.

- Prowadź.

Ucieszony Hewey wskazał kierunek i uprzejmie pocze-kał, aż posterunkowy dogonił go.

- Ten gówniarz postrzelił mnie dwukrotnie - odezwał się nagle. - Jeden pocisk tylko otarł się o wewnętrzną stronę uda. Zapiekło jak cholera, a ja, tak sobie teraz myślę, wystraszyłem się, że odstrzelił mi jaja i pewnie dlatego się okreciłem na pięcie. Wtedy dostałem drugi pocisk w kark. Zresztą - diabli wiedzą, co by było, gdybym się ustawił inaczej. Niektóre symulacje pokazują nawet, że dostałbym pocisk tuż pod lewe oko. Nie wiem więc - udało mi się, czy nie, ale żyję w końcu. To wydawało mi się najważniejsze. Dlatego kiedy się ocknąłem, miałem ważniejsze sprawy na głowie niż narzekać na szpital, dopiero kiedy zrozumiałem, że mam wszystkie członki, że nic mi nie wycięto i nie odcięto, że nadal mam swoje cojones, zacząłem zastanawiać się, dlaczego wylądowałem w takiej norze. Rozumiesz - brudna, podarta pościel, zamiast szyb - kartony i sklejka, przewody do kroplówek z zaciekami po niestarannym myciu i plukaniu, śmierdzący oddech pielęgniarzek, brudne paznokcie lekarzy. Mówię ci - syf syfiasty!

- Przecież leżałeś w Szpitalu Św. Krzysztofa! Zglupiałeś, facet?..

- Aha, widzisz! - wskoczył mu w słowo Blacklight. - Tak mi mówiono, gdy się awanturowałem, a ja myślałem, że robią mnie w konia. Aż w końcu mogłem wstać, więc pierwsze co, to wskoczyłem w wózek i wyjechałem na podjazd, żeby sprawdzić jak wygląda budynek. To był Święty Krzysztof! Ale inny! Kurwa - byłem tam nie raz, przyjeżdżałem do kolegów, przyjeżdżałem do świadków, do ofiar i przestępców. Znałem jego korytarze, windy, podwórze. To naprawdę był Krzysztof. Przez kilka dni lekarze tolerowali moje krzyki, a ja nie pozwalałem wbić sobie igły, bo widziałem te autoklawy czy ja to się nazywa, w których narzędzia i igły leżały przez chwilę w ciepłej wodzie. Nie chciałem tykać pigulek, które wyglądały, jakby były mieszkanką sierści, łajna kurzego i wapna niegaszonego. Po tygodniu wezwano psychiatrów, jeszcze kilka dni tolerowano moje „wyglupy”, potem, ponieważ fizycznie byłem niemal OK, zabrali mnie do psycholi. Po kilku dniach zaaplikowali mi końską dawkę prozacu czy czegoś tam innego. Zrobiło mi się dobrze, przestało mnie ruszać to wszystko, i podarte koszule szpitalne, i zgrzytające windy i odpadający płacem z sufitu tynk, podłe żarcie. Prowadziłem długie spokojne rozmowy z konsultantami i terapeutami. Było miło. Odeszli od stawu, starannie zdeptaną aleją dotarli do pięciokątnego placyku z jakimś głazem w centrum. Usiedli na ławce. Byli sami.

- Odstawili prozac. Zmieniło się tyle, że to, co jeszcze wczoraj mi zwisało, stało się dokuczliwe, i nie potrafiłem tego ukryć. Nafaszerowany jakimis globulami, blockerami patrzyłem obojętnie na splekaną wykładzinę, na łuski farby, na kiwające się krzesła, smród, brud, kwaśne jedzenie, brzydkich ludzi... Kiedy przestałem tykać farmaty - nie dało się wytrzymać. Uwierz mi.

- Teraz... - zaczął Slodovoyt.

- Poczekaj, wiem, o co chcesz zapytać. - Blacklight chwycił posterunkowego za łokieć. - Co widzę teraz? Ale najpierw dokończę, żeby wszystko było chronologicznie. - Puścił rękę Slodovoyta i potrząsając wskazującym palcem ostrzegł, że teraz dochodzi do ważnego momentu. - Wytrzymałem ile mogłem, potem poprosiłem o prochy, ale mniej, a sam jeszcze zmniejszyłem sobie dawki, udało mi się po paru tygodniach eksperymentów, tak ustawić porcje, że mogłem wytrzymać w otoczeniu i jednocześnie nie byłem zdrewniały-zobojętniały. Wtedy udało mi się chyba najwięcej dokonać. Popatrzył na Slodovoyta, jakby sprawdzał, czy tamten go słyszy, słucha, rozumie. Zobaczył zwątpienie, Emil nie był dobrym aktorem.

- No, wiem... Powiesz... myślisz: ale osiągi - siedzi w Czubatkowie i gada o wynikach. Wiem... Sam tak chwilami sobie przysrywam. - Wyprostował się i odetchnął tak głęboko, że można było obawiać się o całość jego płuc. - Za kilka dni wyjdę, chyba że coś się stanie, albo ty pójdziesz do naczelnego i dołożysz mi...

- Ja? Dlaczego miałbym ci dokładać?! Ochujaleś? Przecież chcę ci pomóc, po kiego wała inaczej bym tu laził?! - Slodovoyt poderwał się z ławki i zawisł nad spokojnie siedzącym Blacklightem. - Jaki mam interes w tym, żeby ciebie tu trzymać?

- Nie wiem. Tak wprost to nie masz. Ale możesz uważać, że jestem ciężkim pojebem, i wtedy wrodzone poczucie sprawiedliwości...

- Pierdu-pierdu! Odczep się, facet. Ja nie czuję się uprawniony do rozstrzygnięcia o losach ludzi... - Szukał w głowie argumentów, ale był zły i to przeszkadzało w wynajdywaniu logicznych i ważkich słów. - W końcu sam powiedziałeś przed chwilą, że znalazłeś złoty środek - trochę pigułek i trochę dobrej woli. Za jakiś czas wszystko się unormuje.

- Dobra. - Blacklight wstał również. - Cieszę się, że przynajmniej nie chcesz mnie dołować. W każdym razie - gdyby cię pytały kościołamy w kitlach - powiedz im, proszę, że mogę wyjść. - Wahał się chwilę, ale zdecydował się na szczerłość: - Słuchaj, Emilu. Ja tu długo już nie wytrzymam... Naprawdę. Muszę stąd wyjść, wtedy mam po co żyć, nawet jeśli nie mam rodziny i pracy...

- Masz rentę - wpadł mu w słowo posterunkowy.

- Właśnie. Mam za co żyć, a cel jakoś sobie znajdę. Tu nie mam niczego - ani celu, ani sposobu...

Przygryzł dolną wargę i szybko rozejrzał się po niebie, często mrugając. Slodovoyt poczuł, że coś go chwyta za gardło. Płaczący mężczyzna, kumpel z szeregow... Odchrząknął głośno i groźnie. „Kto mi tknie kumpla będzie miał do czynienia ze mną!”

- Możesz na mnie liczyć - oświadczył z mocą. Chwycił dłoń Blacklighta i ścisnął ją mocno. - Ja ci nie jestem wrogiem i zrobię, co mogę, żebyś stąd wyszedł. Naprawdę!

- Dzięki... - szepnął Hewey.

Po chwili poczuli się niezręcznie. Zaczęli sapać i pochchrząkiwać, potem rozejrzeli się dookoła i nie uzgadniając tego ruszyli w kierunku zgrupowania niskich bloków szpitala.

- Słuchaj - oświadczył niespodziewanie dla samego siebie Slodovoyt. Chwycił Heweya za łokieć i zatrzymał w miejscu. Drugą ręką sięgnął do kieszeni, wyjął portfel i wyćwiczonym ruchem wytrząsnął z dozownika wizytów-

kę. - Masz! Gdybyś wyszedł i miał, wiesz, kłopoty ze znalezieniem domu... To zawsze, ale to zawsze, możesz walić do mnie. Mam rodzinę spokojną i ułożoną, na pewno z nimi wytrzymasz.

- A oni ze mną?

- Na pewno - zapewnił go posterunkowy. - To dobry pomysł, myślę. W ogóle - jak wyjdiesz, skieruj się do mnie. Zjemy jakiegoś kuraka, u nas to często jest, bo wszyscy lubią. Wypijemy kilka piw. Zastanowimy się, co dalej. Ja przez te dwa dni popytam swoją drogą gdzie się da.

Blacklight, nie zatrzymując się, przekreślił tylko pochyloną do przodu głowę i zerknął na towarzysza spaceru. Wyglądał trochę jak nastroszony wystraszony kurczak. Wyglądał trochę jak kurczak, który nieufnie wpatruje się w nęcącego go gospodarza: „Akurat, podejdę a ten mnie siekierką w łeb, w łeb!”. W końcu pokiwał głową.

- Może... Nie wykluczam, ale nie zaprzętaj sobie mną głowy. Nie zamierzam być ciężarem. Dla nikogo.

- Coś ci powiem, kolego! - Slodovoyt wyskoczył dwa kroki do przodu, zatrzymał się i dźgnął Blacklighta palcem w lewą pierś. - Ja jestem z pochodzenia Europejczyk, jasne? Wschodnia Europa, kurwa jej mać! Tam się szanuje zaproszenia, a nikt nie zaprasza dla proformy! Jak zapraszam, to jest to szczerze, w dupę pilnik! Jasne? - Blacklight myślał chwilę, potem skinął głową. - No. Nie jesteś zmuszony do skorzystania z zaproszenia, ale jeśli chcesz - nie wahaj się. - Nie będę - powiedział Hewey Blacklight. Najwyraźniej był skrępowany tą sceną, odwrócił wzrok, nawet - tak się wydało Emilowi - zaczął zezować. - Dzięki...

Przyszedł do domu później niż zazwyczaj. Cholema zmiana - najpierw długo spacer pod górę do domu, z którego zgłoszono włamanie, a ulewa podmyła i zwała na szosę drzewo. Potem okazało się, że chwilę po tym, gdy wystartował do wspinaczki, przyjechała ekipa i pocięła pień na kawałki. Niepotrzebny spacer. W komisariacie nie dało się usiąść ani na chwilę, choć zawsze połowę czasu spędzał na pisaniu raportów. Dzisiaj - nie.

Pod koniec wachty trafiła mu się jeszcze przebieżka po kwartale między Ham Street i Fresh Line. Dwie choleme rundy! Ledwo dowlókł się do domu, doczłapał do lodówki, chwycił kawałek zimnego kurczaka i puszkę piwa, mięso przełknął jak wilk, dwoma kęsami, piwo pił wolno, już półleżąc na kanapie. Nie zdołał dopić puszki, poczuł, że powieki kleją mu się jak wysmarowane supertakiem. Odstawił puszkę i zapadł w głęboki, słodki i upragniony sen. Obudził go nacisk na dwa punkty na twarzy. Ktoś niemal zmiążdżył wargi naciskiem, po drugie, zimny twardy okrąg wbił się w skroń. Nie byłby policjantem od trzydziestu lat, gdyby nie zdefiniował od razu - obca dłoń na ustach, lufa wbita w głowę. Migiem wyskoczył ze snu, otworzył oczy. Ciemna kula zawisła na jego twarzy.

- Bądź cicho, nic ci nie zrobię, chcę tylko pogadać, ale nie chcę byś budził całą rodzinę, a tym bardziej wszczył alarm. To ja, Blacklight.

Dłoń zsunęła się z ust, ale lufa pozostała na poprzednim miejscu.

- Ocipiałeś!? - wściekły szept gospodarza nie zrobił wrażenia na gościu, przeciwnie - lufa drgnęła i nacisk na sekundę wzmógł się. Slodovoyt błyskawicznie przerzucił w myślach sposoby uwolnienia się z opresji, ale przypomniał sobie, że napastnik jest policjantem i wszystkie te knify dobrze zna. Rozluźnił mięśnie. - Co tu robisz o tej porze?

Ciemna postać, widoczna tylko dzięki temu, że była ciemniejsza od panującego w salonie mroku, odsunęła się nie odsuwając broni. Coś zabrzączało. Slodovoyt poczuł na piersi ciężar kajdanek.

- Z tyłu!

Sam założył jeden kajdanek, wyprężył się na kanapie, przewrócił na bok i po chwili miał obie ręce za plecami, Blacklight chwycił drugą bransoletkę i założył na przegub.

- Emilu, chcę pogadać, ale nie tu. Jeśli wyjdiesz ze mną - nic się nikomu nie stanie, ale jeśli zaczniesz się szarpać albo robić jakiś sztuczki - wybaczone, ale nie gwarantuję nikomu bezpieczeństwa, a to twoja, w końcu, rodzina. - Chyba wytarł czoło lewym przedramieniem. - Jestem zdesperowany i zdecydowany, że nie wrócę tam.

- Przecież, kurwa nożna, miałeś wyjść! - syknął Sayenel.

Odpowiedziało mu milczenie. Chwilę dyszeli w ciemnościach.

- Ja pierdolę! Zwiątales? - domyślił się Emil. - Chuju polamany, po co? Przecież...

- Zamknij się! - Lufa dość wyraźnie dźgnęła go w nerkę. - Nie uciekałbym, gdybym wychodził, nie? Zatrzymali mnie. Powiedzieli, że na razie nie, że rokowania i sranie w banie! Nie, i koniec! Miałem zostać w Debil City. A ja nie chcę i nie zostanę.

- Ale...

- Walę „ale”! - Blacklight podniósł głos. - Widzę, że nie bardzo jest o czym z tobą chyba rozmawiać. Dużo gadałeś o sobie jako o moim kumplu. Ale teraz widzę, że nie słuchasz, więc nie słyszysz...

- Dobra. Dobra!.. - Przewrócił się na bok nie zwracając uwagi na broń. - Mów, czego chcesz.

Napastnik chwycił go za ramię i stękając posadził.

- Wyjdziemy z domu, żeby - na wszelki wypadek - nikomu nie stała się krzywda. Wsuwaj nóżce w buty.

Coś szurnęło po podłodze, Slodovoyt poszukał stopami i trafił na swoje buty, wsunął w nie stopy. Wstał. Blacklight odsunął się i popchnął łagodnie gospodarza w kierunku drzwi. Chwilę potem byli już na podjeździe, wsiadli do wozu, Slodovoyt za kierownicę, a Hewey wsunął się na kanapę za nim i uwolnił mu ręce. Poleciał jechać w kierunku nabrzeży portu rybackiego. Pustych o tej porze jak kieszenie nastolatka po pierwszej randce. Dojechali tam w osiem minut, w wozie panowała cisza, na zewnątrz spokój i ciemny bezruch. Zatrzymali się pod drugim magazynem, zgodnie z mrukliwym poleceniem Blacklighta.

- Siadaj, kolego - oświadczył porywacz, gdy znaleźli się w małym kantorku, najwyraźniej już wcześniej wykorzystywanym przez Blacklighta.

Był tu telewizor, strasznie mały i stary, odrapana lodówka i kanapa, do której przysunięto stół, a po drugiej stronie stołu przytulił się poręczami do jego blatu porządny bujany fotel. Blacklight wskazał Emilowi kanapę. Ten,

skuty teraz z przodu, posłusznie usiadł. Hewey odsunął bujak i usiadł w nim. Posterunkowy odnotował, do ewentualnego wykorzystania, że przy sprzyjających okolicznościach, gdy pchnie stół na Blacklighta ten musi się wywrócić na plecy, a może nawet stół go przywali.

- Emilu... Mogę tak jeszcze do ciebie mówić? - Slodovoyt milczał chwilę, a potem skinął głową. - Naprawdę jest mi strasznie przykro, że tak cię traktuję. Jesteś jedyną osobą, która - nieważne, służbowo czy nie - zainteresowała się mną. Biorę to za dobrą monetę. Dlatego muszę ci powiedzieć, co ja wiem, a ty, mam nadzieję, pomożesz mi... - Wsunął rewolwer Slodovoyta za pasek i zaczął się lekko bujać. - Posłuchaj, streszczę ci wszystko, a potem wyjaśnię skąd to wiem. Otóż tak, w trakcie wojny nasi naukowcy wprowadzili do użytku wszczepy, które pakowali żołnierzom w mózgi. Pozwalało to na kilka rzeczy: podniosło dyscyplinę na niespotykany wcześniej poziom, podobnie jak sprawność fizyczną żołnierzy, a ich odwagę do absurdu. Po prostu mieliśmy chodzące automaty do walki. Żołnierze, którym kazało się atakować, szli do ataku nie dbając o pola minowe i ogień wroga. Gdy miny urywały im stopy, żołnierze czołgali się, dopóki nie spłynęła im cała krew z kikutów, póki starczało sercu krwi do pompowania, i strzelali, strzelali, strzelali. Rozumiesz? Wszczepy sterowały nimi jak automatami.

- Bzdury!

- Nie, nie bzdury, ale poczekaj. Cały wysiłek jajogłowych poszedł właśnie w tym kierunku, bo całe uzbrojenie sięgnęło szczytu możliwości u wszystkich zainteresowanych konfliktem stron - Indii, Pakistanu, Iranu, Rosji, Turcji, USA, Afganistanu, Iraku i reszty, o Afryce nie mówiąc. Tylko wszczepy się rozwijały, stawały się coraz pewniejsze, coraz mniejsze, coraz skuteczniejsze, niezawodniejsze i - to jest dramat! - wszechstronnejsze. Teraz mogły sterować coraz większymi obszarami działania człowieka, coraz mniej miał on do powiedzenia od siebie. - Uniósł rękę i uderzył pięścią w kolano. - Skaczemy teraz w mojej relacji do przodu - wygraliśmy wojnę. Ale kosztowało nas to wiele, w końcu niemal cała reszta świata była przeciwko nam! Gdyby nie Rosja, która w końcu odwróciła ogień i skierowała go na hordy muzułmańskie... Nieważne! - machnął ręką. - Wygraliśmy. I co - zrujnowany kraj, gospodarka szczątkowa, pola zasyfione czym się tylko dało - wirusami, szczepami bakteryjnymi, mutagenami; woda, powietrze, żywność - wszystko do dupy. Nawet słońce nas napierdalało ultrafioletem i całą resztą bezpośrednio, bo ozonu już nad głowami nie mieliśmy. Wyglądało, że wszyscy zdechniemy, że cała ludzkość, całe nasze stado skażonych szczurów jest skazane na zagładę. Ale któryś z jajogłowych wymyślił piękną i prostą rzecz. Mianowicie, człowiek zrozpaczony, podtruty, niedożywiony, schorowany i pozbawiony nadziei - zdechnie. Ale jeśli nie będzie zauważał tego wszystkiego, tego pierdolonego syfu dokoła, rdzy, mutacji, błota, próchna i - co najważniejsze - siebie... siebie! w tym syfie, to może? Może przeżyje?

Odbił się piętami od podłogi i zaczął się bujać mocniej, potem raptownie zatrzymał. Wysunął palec w stronę skamieniałego Slodovoyta.

- Rozumiesz już? Mamy wszyscy, wy wszyscy, macie wszczepy, które wam robią berbeluchę z mózgu. Ja też

miałem, ale po strzale tego gnoja nadzwyczaj fartownie wyrwało mi to gówno z karku i zacząłem widzieć wszystko takie, jakie naprawdę jest. O, Boże...

Slodovoyt parsnął krótkim śmiechem:

- I lekarze nie zauważyli, że coś jest nie tak?...

- Pierwsza i najważniejsza zasada, od której zależy powodzenie całego przedsięwzięcia - nikt nie może zobaczyć wszczepów. To one same dbają, żeby pozostać niewidzialnymi, podejrzewam, że przez cały czas nadają sygnał: „Nie widzisz mnie!”. Ten sygnał ma priorytet przed innymi sygnałami... Podejrzewam, że te chipy są wprowadzane do organizmów zaraz po urodzinach dziecka. A potem same wszczepy mają za zadanie po pierwsze - nie pozwolić widzieć wszczepów. A poza tym - nie dać zobaczyć brudu, biedy, chorób, mutacji, kalectwa, głodu... Oczywiście, mają też i pozytywne zadania: wspomagać walkę organizmu z chorobami, wspierać przyswajanie nieprzyswajalnych normalnie substancji, czyli naszego pożywienia codziennego. No i nie pozwalają nam zwariować, bo gdybyśmy widzieli, jak żyjemy!...

Pokręcił głową.

- Chcesz powiedzieć, że patrzę w lustro i widzę nie to, co jest tam naprawdę, że...

- Tak-tak-tak! Właśnie jest - pokiwał głową Blacklight.

- Ty widzisz odmalowane, gładkie, wykafelkowane ściany, a ja łuszczący się tynk, sterczące pręty zbrojeniowe i kolana rur. Brunatną śmierdzącą wodę... Rzygam, bracie, jak widzę, że ktoś nalewa sobie szklanekę tej bryi i pije z zadowoloną miną!

- Nie, no nie pierdol mi takich kawałków! Ja...

- Poczekaj! Masz ładną łazienkę?

- Ja? - Wpatrywał się w Blacklighta oszołomiony. - Tak, raczej tak... W każdym razie żadnych prętów, jak mówisz, żadnych rur...

Hewey pokręcił z politowaniem głową.

- Byłem w twojej łazience. Jest taka sama jak inne. Ale ty tego nie zoba... A! Odpowiedz mi jak tylko możesz najszybciej, dobra? - Slodovoyt skinął głową. - No to powiedz mi, kiedy ostatni raz robiłeś tam jakiś remont? No?

- Ja?... To był...łoo... No-o-o-o... Dwa la... Nie! - przypomniał sobie. - W zeszłym roku!

Blacklight uśmiechnął się szeroko.

- Widzisz? Przecież nie masz sklerozy? A tu nagle takie zaciecie? Nie pamiętasz ubiegłorocznego remontu? - zaskpił i spowaźniał od razu. - Powiem ci - wszczepy nie dają rady obsłużyć wszystkiego, absolutnie wszystkiego. Szczególnie jeśli ma to się odbywać w realnym czasie. Potem, jeśli będziesz chciał, dam ci taką listę pytań, które zadasz sobie sam i zrozumiesz, że nie wiadomo dlaczego nie potrafisz na nie odpowiedzieć szybko. Wszczepy się dławią, duszą, nie wyrabiają się z podsuwaniem odpowiedzi... Pewnie, za jakiś czas będą lepsze, bo przecież komputery ciągle je usprawniają...

- To jest niezły bełkot - powiedział wolno posterunkowy. - Według ciebie wszystko jest zafałszowane, podrasowane... Nie dysponujemy swoimi własnymi zmysłami. Chłopie, to klasyczna paranoja, spiszek przeciwko tobie i całej ludzkości. Powinieneś to wiedzieć.

- A ty powinieneś wiedzieć, że wariatowi się nie opouje, że nie wolno wdawać się w sprzeczki z idiotą, a wdajesz się - uśmiechnął się chytrze Hewey. Odczekał

chwilę. - Nie martw się, nie jestem idiotą, możesz się sprzeczać. Powtarzam - widzisz może normalnie, ale przecież to, co widzisz dociera do mózgu i dopiero tam jest obrabiane, rzucane, że tak powiem, na ekran. A jeśli ekran jest specyficznym spreparowanym inteligentnym krzywym zwierciadłem? Patrz - rzucasz na ekran cienką szarą parówkę, a ekran przerabia to na kawał pachnącego salami. Patrzysz na zaśmiecone ulice, a widzisz - po korekcie - szerokie jasne bulwary. I tak dalej, i tak dalej... Do tego dodaj zapach, który po drodze od nosa do mózgu zmienia się ze smrodu w przyjemny aromat skoszzonej trawy, a do tego zmysł równowagi koryguje twoje potknięcia na nierównym bruku i masz pełny obraz: aleja, trawniki, gładka nawierzchnia. I tak dzieje się cały czas, miliony czy miliardy bitów informacji dociera do mózgu, tam zostaje ona obrobiona i przetrawiona, skorygowana i podana po poprawkach.

Zadowolony z siebie kiwnął się z fotelem dwa razy, a potem zamarł wychylony do tyłu. Emilowi mignęła myśl, że teraz mógłby pchnąć stół, ale postanowił na razie spróbować perswazji. Blacklight nie wydawał się niebezpieczny czy zdesperowany.

Pokręcił głową:

- Nie, to pieprzenie, nie potrafię tak od razu udowodnić ci, że całe to zasrane gadanie to gówno nad gównami, że... - pomachał rękami szukając argumentów.

- Kolego! - Hewey Blacklight wychylił się do przodu i wczepił w krawędź stołu. - Gdybyś naprawdę mógł mi udowodnić, że kłamie, wyświadczyłbyś mi ogromną przysługę. Myślisz, że to przyjemne patrzeć co wy żrecie, jak wyglądacie, jak śmierdzimy... - przestał nagle mówić „wy”, zaczął „my” - ...jacy jesteśmy pokracczni, łysi, z plamami odbarwień skóry, z wrzodami, deformacjami palców, z dermatologicznymi skazami paznokci... Tfu! To jest jakieś pieprzone pandemonium, zbiornica koszmarów, z której nie można uciec. I wszyscy tacy zadowoleni, kurwa mać! Przestał się zapierać nogami w podłogę, wahania fotela wygasły po dwóch odchyleniach. Slodovoyt nagle zobaczył furtkę w dywagacjach Heweya.

- A skąd to wszystko wiesz, o chipach?

- To nie było trudne. Gdy wyszedłem ze szpitala odwiedziłem kilka bibliotek, ja znajdowałem w nich te źródła, których nikt inny nie wiedział. Te materiały nawet nie są chronione, bo po co, skoro nikt ich i tak nie widzi. Po prostu słowo „chip” i „wszczep” od razu uruchamia w twoim umyśle cenzora, który nie pozwoli zobaczyć w bibliotecznym katalogu gazet z tamtych czasów, na przykład. Ja miałem trochę czasu i zapału, wygrzebałem kupę danych, ale gdy pokazałem je pewnemu lekarzowi, ten zobaczył w miejscu artykułu o wszczepach sprawozdanie z meczu dwóch pułków lotnictwa, kapujesz?

- No to jak zamierzasz udowodnić mi, że masz rację? Chyba nie sądzisz, że uwierzę tobie, a nie pięciu swoim zmysłom?

- Zamierzam... Jestem teraz mądrzejszy, mam doświadczenie - pokiwał głową Blacklight. Myślał o czymś innym. - Wiesz jak powstały te pierdolone MagixBoxy, w które wszyscy tak wierzą? To proste, trzeba było jakoś wytłumaczyć pojawianie się żarcia, tej papy ze słomy czy mchu szelfowego, więc zamiast mozolnie symulować obieg produkcji - pastwiska, stada, rzeźnie, przetwórstwo

i sklepy, uproszczono to do magicznej skrzynki, jakoby produkującej z rozproszonych atomów identyczne mięso jak to, które powstawało gdy krowa zjadała trawę, która rosła i pobierała wodę i kwanty światła... A krów przecież nie ma! Zrozum, po co zajmować się pozornie uprawą kawy, skoro można dawać ludziom śmierdzącą wodę, gorącą wodę, człowieku! A my pijemy to i chwalamy: „Ach, aromat! Ach, smak! Ach, tyle goryczki!” - wykrzywił się parodiując zachwyty smakoszy. Potem ochłoniął nagle. - Czasem myślę, że to jednak błogosławieństwo dla gatunku, że tylko dlatego ludzie jeszcze siedzą na globie, że inaczej dawno byśmy wyzdychali. Może tak trzeba, może to konieczne dla przetrwania rasy, gatunku... Ale ja nie chcę być tym, który wie i nosi to w sobie. Po chuj mi to?! Co to ja jestem, jakiś ponadrasowy cenzor?

- No to... - zaczął Slodovoyt i zamilkł.

- Co? - zainteresował się blado Hewey. - Masz na myśli, że powinienem się zgłosić gdzieś do wszczepienia drugiego sterownika? A pewnie! Myślisz, że nie chciałem? Ale gdzie? Oficjalnie nikt nie wie o czymś takim, a komputery nie przewidziały powtórki. Widocznie nie można go wyjąć bez uszkodzenia nosiciela, mnie się jakimś cudem udało... Jeb-bany fart! - wycedził przez zęby. - Jak mam powiedzieć lekarzowi, że chcę zapomnieć, że chcę widzieć tak, jak on? Skoro on nie widzi chipów?! - zaczął krzyczeć. - Właśnie to mówiłem i trafilem do czubów! Rozumiesz? Rozumiesz?! RO-ZU-MIESZ!!!??

Poderwał się i zawisł nad stołem, przez moment Slodovoyt miał w zasięgu ręki swój rewolwer, przyjaźnie i zachęcająco wystający zza paska w jego kierunku, ale zanim zdecydował się na gwałtowny ruch, Blacklight wykonał jeszcze gwałtowniejszy i odskoczył od stołu. Stał chwilę z pięściami wbitymi w skronie, kiwając się na stopach, wydając przy tym długi przeciągły jęk przez zacisnięte zęby i wargi. Biedak. Biedak, chory i nieszczęśliwy - pomyślał Slodovoyt.

- I jak mu pomóc? Wróci do szpitala - źle, skoro wszystko widzi w takim kształcie jak opowiada. Nie wróci - to samo. Kurwa, jak z nim postąpić?

- Hewey... - odezwał się nie wiedząc jeszcze, co powie za chwilę.

- Dobra, nie gadaj! - rzucił tamten stłumionym głosem. - Już jestem okay. - Gwałtownie zadarł do góry głowę i odwrócił się. - Nie po to cię porwałem, żebyś mnie pocieszał. Nie rozumiesz? Nie potrzebuję pociechy, nie potrzebuję przekonywania, że powinienem wrócić tam czy siam. Ja mam inny cel, chcę przekonać ciebie, cie-bie! Ale mam skrupuły, nie wiem, czy powinienem unieszczęśliwiać jeszcze kogoś innego... - Patrzył w podłogę. - Po co ma jeszcze ktoś cierpieć? Z drugiej strony - gdyby każdy taki uwolniony uwolnił jeszcze kogoś... Jak w legendarnych piramidach, w łańcuszku szczęścia Świętego Antoniego... Moglibyśmy może wyrwać się z władzy komputerów, które niczego nie robią, żeby poprawić nam życie, bo po chuj, skoro cieszymy się tym, które mamy?

- Uważasz, że komputery umyślnie utrzymują nas w tej... - poszukał odpowiedniego słowa - ...degrengoladzie?

- Nie tak, to nie są złośliwi zdobywcy, one po prostu działają metodą najmniejszych, optymalnych kosztów dla wytworzenia najlepszego efektu. Skoro wszczep za cze-

ry centy pozwala podsuwać ludziom przez całe życie do żarcia papkę z ze szlamu, alg, czy innego gówna, to jest efekt niesamowicie optymalny, nie? Zamiast leczyć wystarczy utrzymać przy życiu... Może to i metoda... - machnął ręką. - Tyle, że bolesna dla niektórych...

- Dobra, chcę się przekonać sam - zdecydowanie planował dłońmi o stół Slodovoyt. - Udowodnij mi.

Blacklight długą chwilę wpatrywał się w posterunkowego, wahał się, i to wahanie paradoksalnie spowodowało, że Slodovoyt poczuł zimne ciarki na plecach. Zaczął się bać.

- Nie wiem... - mruknął w końcu Hewey. Potoczył wzrokiem po kapciorze. Podrapał się po wierzchu dłoni, potem machinalnie popatrzył na swoje ręce i gwałtownie opuścił je, a potem nawet schował do tyłu, za plecy. Jakby zobaczył coś obrzydliwego. Podszedł do telewizora, ale nie włączył go, tylko sięgnął po leżącą na wierzchu obudowy kartkę. Podszedł do stołu, położył kartkę na stole i zaczął przeszukiwać kieszenie. - Masz długopis? - zapytał spokojnie.

Slodovoyt wyjął z kieszeni na piersi pisak. Blacklight wziął go i narysował na kartce dużą kropkę, wyraźnie ją zaczernił. Potem odmierzył jakieś dwanaście centymetrów i narysował drugą, niemal identyczną, nieco tylko mniejszą.

- Wiesz coś o ślepej plamce w oku? - Slodovoyt pokręcił głową. Jego rewolwer był w zasięgu ręki. Tylko czy już? Teraz? Czy poczekać, aż uwaga Blacklighta będzie jeszcze bardziej zaprzęgnięta czym innym? - Weź tę kartkę, odsuń na zasięg ramion. - Slodovoyt wykonał polecenie. - Teraz zamknij jedno oko, lewe, a prawym patrz na lewy kleks. Kapujesz? Teraz przysuwaj powoli kartkę, nie odrywając wzroku od lewej kropki, w pewnej chwili powinieneś stracić tę prawą z pola widzenia. Masz? Jeśli nie - przysuń bliżej, potem odsuń. - Slodovoyt wykonał polecenie, ale nie zyskiwał potrzebnego efektu. - Jeszcze raz - patrz na lewą kropkę, ale staraj się widzieć prawą, kątem jakby oka. I przysuwaj...

- Jest... - wolno powiedział Emil. - Mam... Rzeczywiście - znika! - przyznał zdziwiony.

- Właśnie. Czasem jedziesz sobie, kątem oka powinieneś widzieć w tym miejscu samochód, ale nie widzisz go, jedziesz dalej, a on wyrasta nagle z niebytu i wali w ciebie - oświadczył zadowolony Blacklight. - Ślepa plamka. Nie wiem jak, ale coś wiąże tę plamkę i korektę naszego widzenia. W każdym razie po krótkim treningu możesz w tym właśnie miejscu widzieć świat, jakim jest naprawdę. Tylko musisz nabrać wprawy w takim patrzeniu - jednym okiem i kątem oka widzieć... Na początku możesz zrobić sobie kartkę z taką plamką i dziurką zamiast tej drugiej. - Wyprostował się. - Ale uważaj - zobaczy cię ktoś łączącego z kartką po ulicach i mamroczonego do siebie, to szybko trafisz do Debillandu! - Przeciągnął się z rozkoszą i ulgą zadowolony z siebie.

Slodovoyt poderwał się i wyszarpnął zza jego paska swój rewolwer. Wymierzył w zaskoczonego Blacklighta.

- Dobra, gadałeś ile chciałeś. Ale teraz dawaj kluczyki!

- Nie przekonałem cię? - zapytał ze smutkiem Blacklight.

- Jak miałeś przekonać? Przy pomocy plamki w oku?

- Tak. Mam nadzieję, że przekonasz się sam. Nie powiem ci, że istnieje jakaś klinika, w której usuwają chipy, niestety - nie istnieje. To jak mam cię przekonać?

- Daj mi klucze do kajdanek!.. Będziemy gadać...

Blacklight pokręcił głową i nagle bez słowa skierował się do drzwi.

- Stój, Hewey! Stój, mówię ci! - Slodovoyt przesunął lufę w bok i strzelił. Pocisk wylupiał kawał tynku w ścianie. Blacklight spokojnie maszerował dalej, zniknął za drzwiami.

- Skurwysynu!..

Policjant poderwał się na równe nogi i wybiegł z pomieszczenia. Blacklight wdrapywał się na stertę cegieł, za chwilę miał zginąć z oczu Slodovoyta. Ten wymierzył w nogi i strzelił, ułamek sekundy przed tym noga Heweya omsknęła się na cegle i całe jego ciało obsunęło się w dół. Pocisk trafił nie w udo, a łopatkę.

- O Jezu!.. - Slodovoyt rzucił się do bezwładnie turlającego się w dół ciała. Zamarło nieruchomo zanim przebył kilka dzielących go od niego metrów. - Hewey?!

Przykucnął przy ciele, odwrócił, ale już wiedział. Nie da się pomylić bezwładu martwego ciała z bezwładem rannego czy nieprzytomnego. Patrzył chwilę w zamknięte oczy.

- Kurwa jas-s-sna... Nie chciałeś patrzeć, kolego? - odechnął głęboko. - Biedaku...

Przetrasnął kieszenie zabitego, znalazł kluczyki do bransoletek, uwolnił ręce. Poszedł do swojego samochodu. Według jego teorii widzę dwuletniego forda, a w rzeczywistości to dwunastoletni rzech bez klimasa i tych wszystkich szpejów, za które wywaliłem dodatkowo siedem setek. Bzdura! Widzę to wszystko, dotykam tych gałek - może nie ma tu najwyższej klasy odtwarzacza!? Wyciągnął słuchawkę z gniazda.

- Centrala? Tu posterunkowy Slodovoyt. Czwarty posterunek. Podczas pościgu za zbiegłym z zakładu Heweyem Blacklightem doszło do postrzelenia ze śmiertelnym skutkiem tego ostatniego. Proszę ekipę dochodzeniową do rybackich doków. Uruchamiam namiernik. Bez odbioru. Przysiadł na masce i zdążył wypalić papierosa zanim przybyła ekipa.

Późną nocą Lisa zeszła z sypialni do kuchni. Jej mąż, posterunkowy Emil Slodovoyt spał siedząc przy kuchennym stole. W prawym ręku zacisnął niemal wykończoną

butelkę koniaku, etykieta były zdarta, jakby pijący podważał zgodność złotozielonej etykiety i zawartości. Pod płasko leżącą na stole lewą dłonią znajdowała się kartka papieru. Zaintrygowana Lisa podniosła dłoń męża, chcąc zobaczyć co napisał, ale nie było tam ani litery. Tylko jedna spora kropka, a dziesięć centymetrów od niej dziura wypalona papierosem. Emil obudził się i podniósł głowę. Popatrzył na żonę i nagle z jego oczu popłynęły łzy.

- Nie chcę... nie chcę patrzeć na ciebie...

- Emilu?!

- Nie chcę patrzeć na ciebie przez dziurkę...przez dziurkę, nie... - zaszlochał. - Wystarczy mi... że widziałem pannę Burble... i tego jej parszywego pięcionogiego mutanta...

- Emil, co ty wygadujesz?! Jakiego mutanta? Ta przeliczna pudliczka z medalami? Czyś ty zwariował?

- Zwariow...wał?... - Wpił się w nią rozgorączkowanym spojrzeniem. - Tak, zwariował, ale nie tak jak on. Ja zwariowałem normalnie, tak? Proszę, powiedz, że normalnie! Bo inaczej... Inaczej... Zwariuję... - Uniósł do ust butelkę, ale nagle pisnął i odrzucił ją pod ścianę. - Nie mogę... - powiedział jakby zdziwiony. - Widziałem co piję, i już nie mogę. - Zadarł głowę i nagle zawył niemal jak wilk. - To wszy-y-y-ystko... prawda... gównno-o-o-o... Szlam, błoto i pleśń... Och!...

Lisa poczuła, że świat cały wali się na nią z olbrzymim hukiem. Na giętkich nogach dotarła do słuchawki telefonu leżącej na lodówce. Wystukała domowy numer Lagerfeldta, słuchawka serwowała regularny długi jęk, abonent nie odbierał, nie zgłaszała się również cyfrowa sekretarka. Lisa wyświetliła na matrycy spis numerów, szukając tego, który mógł się jej przydać teraz i tu, w tej sytuacji. Znalazła kapitana Greenwaya, ale gdy wycelowała palec w klawisz „memory” za plecami rozległ się rozdzierający ryk Slodovoyta.

Obejrzała się.

Jej mąż uniósł do góry kartkę z kleksem i dziurą. Zastaniał się kartką przed nią, przed swoją żoną Lisą.

A po chwili wpatrywania zrozumiała, że nie zastania się, tylko przygląda się jej przez otwór w kartce.

W wypalonej dziurze widziała jedno oko.

Szalone oko.

Bardzo już szalone oko.

Wrocław, październik '99

W następnym numerze:

„Subijat” Ewy Białołęckiej

(fragment powieści „Piołun i miód”)

oraz

„Jakub Wędrowycz: Titanic” Andrzeja Pilipiuka



...MASZ PRAWO NIC NIE MÓWIĆ, MASZ PRAWO DO...

Karol Siadul

# Straż miejska

Są takie profesje, które stanowią istną kopalnię ciekawych perypetii, niemal gotowych do wprowadzenia do kampanii. Jedną z nich, którą opiszę tutaj dokładniej, jest strażnik miejski. Przypomnijcie sobie te wszystkie filmy policyjne - jak wyglądałaby ich akcja, gdyby toczyły się w świecie Warhammera? Warto poświęcić wraz ze swymi graczami trochę czasu na dokładniejsze niż zazwyczaj tworzeniu postaci, a potem przy obmyślaniu planu miasta. Niniejszy artykuł stanowi wskazówkę, która może być pomocna w przygotowywaniu kampanii policyjnej - czyli dla strażników miejskich.

Najpierw bohaterowie. Polecam stworzenie ich zgodnie z zasadami z „Galerii bohaterów”. W ten sposób otrzymamy spory zasób faktów z życia postaci: rodzice, rodzeństwo, małżonkowie, dzieci, a nawet waga (może świadczyć o zamożności), które stanowią podstawę do wymyślenia historii jej życia. Sama zaś historia nie musi być od razu epopeją dorównującą zawiłaniem i długością brazylijskim tasiemcom. Nie chodzi bowiem o to, by w oparciu o nią wymyślać później wątki kampanii, lecz raczej o to, by gracz zaznajomił się z własną postacią - by postać była czymś więcej niż tylko strażnikiem miejskim o określonych charakterystykach, umiejętnościach i wyposażeniu. W tym momencie można powiązać ze sobą poszczególnych bohaterów - mogą być przyjaciółmi z jednej ulicy, którzy znali się w dzieciństwie i młodości, a teraz są dla siebie prawie jak bracia. Współdziałanie ze sobą starych kumpli jest bardziej naturalne niż podejrzanych typków, którzy przypadkowo spotkali się w gospodzie. I jeszcze słowo na temat profesji - nie wszystkie osoby w drużynie muszą być koniecznie strażnikami. Kampania będzie ciekawsza, jeśli w grupie znajdzie się jakiś kapłan, bądź czarodziej, o tzw. elemencie nie wspo-

minając. Wielu strażników miejskich wywodzi się ze środowisk lumpenproletariackich. Z drugiej strony utrzymywanie przez funkcjonariuszy straży zażyłych kontaktów z przestępcami może być niemile widziane przez zwierzchników i opinię publiczną. W podobnej sytuacji znajdą się złodzieje i sowizdrzałowie kumający się z pacholkami miejskimi - choć oczywiście zwierzchnicy i opinia publiczna są w ich przypadku inne, niż u porządnym mieszczan. Mimo to warto utrzymywać taką współpracę - może ona być nadzwyczaj korzystna i owocna dla obu stron. Jedyny problem to zachowanie dyskrecji.

Ogólnie profesje powinny pasować do przygody - nie należy oczekiwać, że dobrze urodzony szlachcic zechce spędzać czas utrzymując porządek w mieście. Również dobór ras nie powinien być przypadkowy. W zasadzie kampania, której głównym tematem są przygody strażników miejskich, powinna mieć ludzkich bohaterów. Mogą zdarzyć się również krasnoludy - te często są przyjmowane do straży z uwagi na swe walory fizyczne i moralne. W największych miastach oraz w miasteczkach przy wschodniej granicy Imperium krasnoludy nierzadko stanowią od 10 do 40% stanu osobowego gwardii. Pracują solidnie i z poświęceniem, wobec czego nierzadko pełnią wyższe funkcje w straży. Najczęściej zajmują się utrzymaniem w porządku broni (zwłaszcza palnej), dowodzeniem patrolami straży, a także, ze względu na spokojny a zarazem dociekliwy umysł, bywają detektywami. Niestety, niska płaca strażnika może zniechęcić krasnoludy myślące poważnie o karierze. Jeśli nie awansują one dostatecznie szybko, zazwyczaj porzucają niewdzięczną służbę i zajmują się handlem lub rzemiosłem. Ludzcy dowódcy straży miejskiej lubią posługiwać się krasnoludami jako oddziałami uderzeniowymi do zwalczania zamie-



szek - na ogół dobrze wyszkolona i zdyscyplinowana kilkunastoosobowa grupa brodaczy potrafi z łatwością pokonać rozszalałą tłuszcę. W takich przypadkach zwykle pada kilku zabitych, co nie przysparza krasnoludom sympatii wśród mieszkańców.

Dużo rzadziej strażnikami miejskimi zostają halflingi. Są znacznie słabsze od krasnoludów, a ponadto w społeczeństwie Imperium są one kojarzone przede wszystkim z kuchnią i drobnymi kradzieżami. Patrol strażnicy składający się małych, brzuchatych ludzików nie budziłyby respektu, co najwyżej śmiech. Oczywiście sporadycznie zdarza się, że halfling pełni czynną służbę w straży, jednak o wiele częściej robią to co umieją najlepiej - gotują dla strażników. Ich dociekliwość (wręcz wścibstwo) sprawia, że są niezłymi detektywami, zwłaszcza, że rzadko kiedy przestępcy traktują ich poważnie. Z drugiej strony nie potrafią trzymać języka za zębami, nie powierza się im zatem naprawdę poważnych spraw. Naprawdę rzadko spotyka się starsze, doświadczone halflingi, które pełnią ciężką i niewdzięczną służbę informatora - krótko mówiąc, są szpiegami w dobrze zakonspirowanych organizacjach przestępczych. Takiej pracy nie powierzy się jednak pierwszemu lepszemu z ulicy - halfling musi długo pracować na zaufanie miejscowego dowódcy straży, potem zaś za wszelką cenę dochować tajemnicy. Jeśli nie będzie wystarczająco ostrożny - lepiej nie mówić...

W Imperium nie spotyka się praktycznie elfów pracujących w straży miejskiej. Te dumne, wolne i szlachetne istoty zazwyczaj nie poniżają się do patrolowania najbardziej śmierdzących i zakazanych zaułków ludzkich miast. Same też nie cieszą się zaufaniem oficerów i urzędników. Powszechnie uważa się ich za zniechęconych, skrytych i zdradliwych. Te krzywdzące stereotypy są szczególnie silne wśród imperialnych biurokratów, pełniących różne funkcje. Owa opinia nie jest oczywiście prawdziwa, o czym świadczyć może przykład Bretonii, utrzymującej ożywione kontakty z elfami, zarówno leśnymi, jak i wysokimi oraz morskimi. W tym kraju wiele elfów służy w straży miejskiej, najczęściej na kierowniczych stanowiskach. Zaś w Marienburgu istnieje nawet wydzielona formacja, składająca się wyłącznie z morskich elfów, których zadaniem jest pilnowanie porządku w ich własnej dzielnicy. I w Imperium zdarzają się przypadki współpracy straży miejskiej z elfami, jednak niemal za-

wsze mają one charakter nieoficjalny, a czasami wręcz tajny.

Każde z miast Imperium jest na swój sposób szczególne. Inaczej będą wyglądać perypetie stróżów praw w wojсковym Middenheim, a inaczej w kupieckim Talabheim. Można pokusić się o poprowadzenie kampanii w kosmopolitycznym, wielokulturowym Marienburgu, lub w którymś z Granicznych Księstw, gdzie strażnicy miejscy, w obliczu ciągłej groźby napaści, niewiele różnią się od regularnych żołnierzy czy najemników. Zawsze można też umieścić akcję przygód w Bretonii (gdzie bohaterowie, jako Gwardziści Króla, rozwiązują intrygi dworu), lub w Kislevie (tam głównym zadaniem straży jest znajdowanie i, jeśli to możliwe, niszczenie ognisk chaosu w obrębie murów miejskich).

Altdorf olśniewa przepychem i bogactwem. Wokół imperialnego dworu zbierają się przedstawiciele arystokracji, posłowie z dalekich, bajecznych krain oraz ambasadrowie ościennych państw: Bretonii, Kislevu i Tilei. W tym mieście znajduje się również najważniejsza świątynia Sigmara, tu rezyduje Wielki Teogonista. Jakby tego było mało, można tu również znaleźć Kolegia Magiczne, gdzie kształcą się przyszli i obecni czarodzieje. Do tego trzeba jeszcze tylko dodać prawie sto tysięcy oficjalnych i nieoficjalnych mieszkańców, by otrzymać pełny obraz stolicy. W mieście tym nigdy nie brakuje pracy dla straży. Liczniejsze niż gdzie indziej są kradzieże, łatwo też o wywołanie niepokoju wśród niespokojnej biedoty. Mało kto wie, że ulica Altdorfu jest raz po raz poddawana wpływom pewnych wysoko postawionych osób pragnących zachować dyskrecję. W ten sposób próbują one manipulować chwiejnym cesarzem, by ten postępował zgodnie z ich wolą (osobiście byłbym ostrożny w dawaniu wiary wizerunkowi cesarza prezentowanemu w cyklu „Imperium za panowania Karla Franza I”. Ten majstersztyk cesarskiej propagandy więcej ma wspólnego z panegirycznymi laurkami ku czci, niż z faktami i rzetelną historiografią). Do tego dokładają się działania dyplomatyczne i szpiegowskie przedstawicieli obcych państw. Marienburgczycy będą chcieli zatwierdzenia korzystnych układów handlowych i podporządkowania sobie gospodarki Imperium, podczas gdy Bretończycy postarają się o utrzymanie polityczno-ustrojowego status quo Imperium, czyli wewnętrznego rozbitcia i chaosu prawnego. Operacje te

są oczywiście prowadzone w największym sekrecie, i nieraz tylko lotny umysł strażnika miejskiego odkryje, że bezsensowne z pozoru morderstwo stanowi koniec nici, prowadzący do labiryntu międzynarodowej intrygi.

Innym miastem jest Nuln. Tu czasy świetności bezpowrotnie minęły, i dziś niewielu z prostych ludzi pamięta, że miasto to było kiedyś stolicą Imperium. Za to wspomnienia te zachowały się w głowach starej arystokracji, skupionej wokół dworu księżnej von Liebewitz. Po cichu marzą oni o odzyskaniu dawnej władzy i powstrzymaniu autorytarnych



•ODDZIAŁY PREWENCYJNE•

zapędów niekompetentnego cesarza. Prawdopodobnie jednak nigdy do tego nie dojdzie. Szlachta ta bowiem nie

ufa sobie nawzajem, i jest pogrążona w sporach i rywalizacjach, na co dzień skrywanych za wystawnym życiem dworskim. I tu zdarzają się intrygi, nieraz krwawe. Nie mają one jednak najczęściej znaczenia międzynarodowego. Jeśli w Nuln pojawi się już jakiś szpieg - obcokrajowiec, to będzie on raczej zainteresowany tym, co dzieje się w tajnych warsztatach Cesarskiej Szkoły Artylerii. Tu bowiem pracuje się nad udoskonaleniem broni palnej, a odkrycie takie może zaowocować znaczną przewagą na polu bitwy. Nuln nadal słynie z wysokiego poziomu rzemiosła i nauki. To tu znajduje się najstarsza w Imperium Akademia. To, co jest chlubą miasta, niestety często bywa również utrapieniem. Środowisko żaków wprost roi się od inteligentnych, pomysłowych młodych osób, które po raz

pierwszy w życiu łyknęły wolności i zrobiły z niej zły użytek. Często tworzą one dobrze zorganizowane gangi, bądź oferują swe usługi potężnym kryminalistom. Choć trudno w to uwierzyć, Akademia ma jeszcze ciemniejszą stronę. Wysoki poziom wykładanej magii oraz medycyny powoduje, że wokół niej gromadzą się tyleż uzdolnieni co szaleni osobnicy, pragnący zgłębić sekrety wiecznego życia. Efekt tych planów jest najczęściej taki, że zbaczają oni na mroczną ścieżkę nekromancji.

Możliwości wyboru miasta jest bez liku, pozostaje wybrać najciekawsze klimaty i bliżej określić strukturę straży w danym mieście. Strukturę proponuję tworzyć od dołu, od pojedynczego, prostego strażnika. Ci są zorganizowani w patrole - pojedyncza osoba nie budziłby respektu u nikogo, a jej skuteczność w konfrontacji z nieźle uzbrojonymi bandytami, bądź choćby awanturującymi się pijakami byłaby wątpliwa. Ilość ludzi w patrolu zależy od specyfiki miasta i dzielnicy. Np. w Kislevie nie spotyka się praktycznie patroli mniejszych niż dziesięcioosobowe, zaś w bogatych dzielnicach, takich miast jak Altdorf czy Nuln, trzech strażników w zupełności wystarczy. Przeciętny patrol straży miejskiej liczy sobie średnio 4-5 osób. Im liczniejsze patrole, tym mniej krąży ich po ulicach, i na odwrót. Patrolem kieruje dowódca - i znów jego oficjalny tytuł różni się w zależności od miasta, bądź nawet dzielnicy. Zazwyczaj tytuł ten jest zapożyczony z hierarchii wojskowej: kapral i sierżant są najpopularniejsze. Ale bywają też inne: starszy, szef, naczelnik, czy nawet wódz. Do obowiązków dowódcy należy sprawne kierowanie patrolom w celu utrzymania w danej dzielnicy ładu i porządku. Nie jest on jednak uprawniony do osądzania winy i wydawania wyroków. Ma jedynie chwycić podejrzanych i doprowadzać ich do miejskiego aresztu. Często jednak, w sytuacji, gdy panuje ogólny zamęt i

rozgardiasz, dowódca patrolu decyduje się na pojmanie wszystkich zaangażowanych w incydent: zarówno domniemanego złodzieja, jak i

krzyżącą za nim w niebogłosey przekupkę, czy wszystkich obecnych w karczmie w czasie bójki. Czasami nawet aresztowani są świadkowie zajścia, by potem łatwiej można prowadzić śledztwo. Tak jednak postępują jedynie nadgorliwi dowódcy, bardziej ceniący swą własną karierę od ludzkiej wolności i kosztów, jakie wiążą się z dużą ilością przetrzymywanych do wyjaśnienia. Tu trzeba dodać, iż jeśli pojmani w takiej sytuacji ludzie nie legitymują się szlacheckim pochodzeniem, to mogą długo czekać na wypuszczenie. W Imperium bowiem tylko sporadycznie określono prawnie czas, przez jaki można trzymać w areszcie bez podania przyczyny. Zazwyczaj w takich sytuacjach górę bierze zdrowy rozsądek, i dobrze znani zatrzyma-

ni, którzy cieszą się dobrą opinią są zwalniani do domu, z poleceniem stawienia się na przesłuchanie, jeśli zajdzie taka konieczność. Jeśli jednak urzędnicy ze straży miejskiej zawzięli się na kogoś, kto akurat miał pecha przechodzić obok jakiejś awantury, mogą zapomnieć o jego obecności w areszcie nawet na długie lata. Ze szlachtą sytuacja jest odwrotna - aby zaarrestować kogoś z arystokracji, trzeba posiadać pisemne polecenie władającego danym miastem - i to takie, które odnosi się bezpośrednio do zajścia, w którym szlachcic uczestniczył. Na nakaz taki również można czekać latami, zwłaszcza gdy szlachcic jest bogaty, potężny, bądź ma znajomych, gdzie trzeba. Wróćmy jednak do zadań dowódcy patrolu. Jego obowiązkiem jest również składanie raportów, które mają w ewentualnej rozprawie wyższą wartość niż zeznania świadka. Zazwyczaj są one składane ustnie przełożonemu dowódcy, a potem, w razie potrzeby, zapisywane. W większych i bardziej biurokratyzowanych miastach wymaga się od dowódców znajomości sztuki czytania i pisanania, by wszystkie raporty składali na papierze. Niestety wymagania te rzadko kiedy są spełniane - dużo wygodniej jest zatrudnić sobie skrybę. Za to gdy już dowódca sięgnie po pióro, raport nieraz staje się małym dziełem sztuki - polecam zaznajomienie się z internetowymi stronami zawierającymi fragmenty z policyjnych raportów. Ubaw po pachy gwarantowany. Raporty imperialnych strażników miejskich nie mogą stać na wyższym poziomie.

Dowódca patrolu jest wyposażony lepiej niż zwykli strażnicy. Zawsze jest uzbrojony w miecz (podczas gdy jego podwładni dzierżą kije lub drągi), zaś korpus okrywa napierśnikiem płytowym. Bardzo często do tego pancerza dodawane są naramienniki i nagolenniki płytowe. Na jego tarczy widnieje herb miejski, lub (znacznie rza-



dziej) znak straży miejskiej. Czasami wyposaża się go broń strzelecką, najczęściej kuszę, ale w bogatych miastach (np. w Altdorfie) zdarzają się również pistolety. Dowódcy patrolujący niebezpieczne bandyckie dzielnice zwykle dozbierają się własnym kosztem, ubierając pod zbroję płytową kolczugę. Oprócz ryszunku, częścią wyposażenia jest róg (w biedniejszych miastach drewniana piszczałka), którego dźwięk wzywa na pomoc znajdujące się w pobliżu patrole. Zaś w siedzibie straży przysługują im małe komnaty służące jako gabinet, oraz szatnia i magazyn służbowego ekwipunku.

Na każdą dzielnicę miasta przypada kilka patroli. Wszystkie one podlegają poleceniom urzędnika, którego można nazwać podkomendantem, choć i w tym przy-

padku jego nazwa zależy od kolorytu lokalnego. Ludzie ci mogą nosić tytuł kapitana straży, majora, naczelnika straży, głównego strażnika [tu nazwa dzielnicy], wysokiego wodza, czy wielkiego dowódcy. Od tego momentu zaczyna się biurokratyczna dżungla w strukturach straży miejskiej, nie żałuj więc pomysłowości, gdy będziesz określał szczegóły hierarchii. Tytuł powinien być zatem jak najbardziej mylący, i nie powinien się zbytnio różnić od tytułów innych urzędników. Niech w Twojej straży istnieją stanowiska wysokiego naczelnika, wielkiego naczelnika, głównego naczelnika itd. Gracze spędzą miłe chwile zdobywając wiedzę o tym, kto jest kim, kto jest naprawdę ważny. Gdy już uda im się to, nie będą się długo cieszyć zdobytą wiedzą - normalną rzeczą są przecież różne reformy i restrukturyzacje, które wprowadzają zamęt w miejsce porządku, zaś w miejsce zamętu - zamęt podwójny.

Wróćmy do podkomendanta. Rzadko wychodzi on na ulice, jego głównym zadaniem jest zbieranie raportów od dowódców poszczególnych patroli. Gdy na jego terenie wydarzy się jakaś poważniejsza zbrodnia (morderstwo, zuchwały napad itp.), jest on osobiście odpowiedzialny za jej wyjaśnienie. Wówczas może się zdarzyć, że sam będzie badał sprawę. Bardziej popularne jest jednak odelegowywanie do pracy detektywów pracujących dla straży miejskiej (zazwyczaj w każdym mieście jest jeden taki, jedynie w szczególnie ludnych, np. Altdorfie ich liczba oscyluje około czterech - pięciu). Nową modą jest zlecenie śledztwa łowcom nagród a nawet grupom awanturników podróżujących po Imperium, co odbywa się pod płaszczykiem wyznaczania nagrody za ujęcie przestępców. Wadą takiej metody jest niekiedy postępowanie tych osobników w trakcie badania sprawy - często wykraczają poza granice prawa, a i nieobce im są akty wandalizmu i barbarzyństwa.

Oprócz zbierania raportów i nadzorowania co ważniejszych spraw, w gestii podkomendanta leży również przygotowanie materiałów do procesów dotyczących incydentów, które miały miejsce w podległej mu dzielnicy. Tu otwiera się szerokie pole dla korupcji i wszelkich kręctw. Sąd bowiem przed ewentualnym przesłuchaniem świadków (co ma miejsce tylko w przypadku cięższych przestępstw) najpierw czyta przygotowane przez podkomendanta raporty i inne materiały, i dopiero w oparciu o nie zadaje (jeśli w ogóle) pytania podejrzanym i świadkom. Dużo częściej jednak, zwłaszcza gdy sędzią jest szlachcic władający danym miastem, wyrok zapada jedynie w oparciu o lekturę tych dokumentów, bądź nawet ich skrótu, przygotowanego, jakżeby inaczej, przez podkomendanta. Do niego zatem udają się ci, którym starcza sumienia i gotówki, by odwrócić bieg sprawy na swoją korzyść. Najczęściej są to bogaci kupcy i rzemieślnicy pragnący wyciszyć jakąś niewygodną dla nich sprawę, np. udział syna w brutalnej bójce, czy - częściej - podejrzenie o przemyt.

Jeśli chcesz, możesz w swej kampanii obdarzyć podkomendanta uprawnieniami personalnymi. Byłby on wówczas władny mianować i odwoływać kapitanów patroli. Ciekawiej będzie jednak, gdy te sprawy nie będą zbyt proste. Np. podkomendant może zdegradować dowódcę patrolu, ale do powołania nowego potrzebna jest



już zgoda wyższych instancji (najlepiej kilku). Podkomendant jest wyposażony przez straż w pełną zbroję płytową - zazwyczaj kompletnie nieprzydatną (chyba, że przychodzi dowodzić tłumieniem zamieszek w swojej dzielnicy). Do tego dochodzi duży, dobrze wyposażony gabinet, broń wybranego rodzaju, wierzchowiec, oraz kilku ochroniarzy. W papierkowej robocie pomaga mu paru skrybów.

Podkomendant otrzymuje również miesięcznie wysoką pensję, dochodzącą w najbogatszych dzielnicach Altdorfu nawet do 100 zk miesięcznie. Dużo więcej pieniędzy dostaje jednak z łapówek - chyba, że jest nieprzekupny, co zdarza się rzadko...

Po długiej i skutecznej służbie podkomendant może zostać podniesionym do rangi komendanta. Tutaj tytułatura wznosi się na wyżyny: Wielki Komendant, Kawaler Miasta (tu nazwa), Pułkownik Gwardii Miejskiej, czy Główny Wódz Sił Miejskich, to tylko niektóre z przykładów. Na tym stanowisku kończy się hierarchia zwykłych strażników miejskich. Jak można się domyśleć, komendant straży zarządza działaniami wszystkich patroli w mieście, a robi to poprzez podkomendantów. W jego gestii leży mianowanie na wymienione niżej stanowiska, jak również odwoływanie z nich. Oprócz tego zobowiązany jest kontrolować sprawy prowadzone przez swych podkomendnych, i - kiedy to konieczne - pomagać im. Powinien też czuwać nad tym, czy strażnicy przestrzegają prawa przy wypełnianiu obowiązków.

Do zadań komendanta należy też nadzorowanie spraw, w których poszkodowanymi, bądź winnymi są przedstawiciele innych ras. W tych wypadkach trzeba zachowywać najwyższą ostrożność i starać się o zatwierdzenie ewentualnego wyroku przez tego, komu nieludzki przestępca podlega. W przeciwnym wypadku może dojść do poważnego skandalu i komplikacji. Znane są przypadki przygranicznych miasteczek, które poznały znaczenie słów „krasnoludzka zemsta klanowa” po tym, jak powieściły kilku pijanych krasnoludzkich rozrabiaków.

To komendant dysponuje detektywami - osobami o niezwykle bystrym umyśle i szerokim wykształceniu. Jeśli dodać do tego szeroką sieć najprzeróżniejszych znajomości (zarówno w wysokich kręgach, jak i w półświatku), to można rozwikłać nawet najbardziej perfidne i przemyślane zbrodnie, nad którymi zwykli strażnicy łamali sobie bezskutecznie głowy od miesięcy. Detektywi wkracza również do akcji, gdy pojawiają się naciski na szybkie i skuteczne rozwiązanie sprawy. Zazwyczaj są one wysuwane ze strony dworu, bądź od tłumu żądnego surowego ukarania winnych. Niestety, często detektywi robią zły użytek ze swych zdolności - nie starają się znaleźć prawdziwego winnego, lecz raczej zrobić kogoś. Wówczas tak manipulują faktami, zeznaniami i raportami, że wszystko bez wątpienia świadczy o winie podejrzanego. Zazwyczaj w mieście jest jeden detektyw, jedynie w największych ich liczba sięga pięciu - sześciu.

Komendant straży jest jedną ze znaczących w mieście osób, wobec czego mądrze jest nie szczędzić środków



na utrzymanie z nim dobrych stosunków. Bywa on zatem zapraszany na uroczystości co bogatszych gildii, zaś kupcy i patrycjat miejski obsypują go od czasu do czasu różnymi podarkami. Wszystko po to, by uniknąć oskarżeń o próbę przekupienia osoby, która powinna być przecież nieprzekupna. Zresztą przekupienie komendanta jest trudne. Dostaje on wysoką pensję (sięgającą 250 do 400 zk miesięcznie) poza tym straż zapewnia mu często mieszkanie (w formie stanowiącym koszary), oraz wyżywienie. Ma też służącego, kilku ochroniarzy, kilkunastu skrybów, a także zbroje i broń do wyboru. Podlega on tylko szefowi straży miejskiej jako całości.

Owym nadrzędnym urzędnikiem jest generał straży miejskiej. Tego stanowiska nie powierza się nikomu, kto nie pochodzi ze stanu szlacheckiego, i nie udowodnił władającemu miastem swego oddania i wierności. Zazwyczaj jest on krewnym panującego. Bywa, że jest ono dziedziczne. O oficjalnych tytułach nie ma co wspominać: normą są bowiem najwyżsi książęta gwardii i tym podobne, jak też stopnie zapożyczone z hierarchii wojskowej. Jego uprawnienia względem straży miejskiej są absolutne. W każdej chwili może kogoś zwolnić, awansować, lub przesunąć na inne stanowisko. To jemu bezpośrednio podlega wydział wewnętrzny, przeznaczony do wykrywania i ścigania przestępstw popełnianych przez samych strażników. Bardzo często ma przywilej zatwierdzania w imieniu panującego wyroków w sprawach kryminalnych, oraz prawo łaski. Ustala wysokość zapłaty dla strażników i nadzoruje pracę skarbnika. W trakcie wojny i oblężenia na nim spoczywa obowiązek dowodzenia działaniami sił miejskich (straży i milicji), jemu też podlega elitarna jednostka uderzeniowa straży miejskiej (co to oznacza w praktyce, zależy już od stanu kasy miejskiej - dobrzy najemnicy są drodzy). Ma on też koordynować ewentualne współdziałanie straży miejskiej i inkwizycji. Oprócz tego bardzo często zasiada on w radzie miejskiej, gdzie wypada się liczyć z jego głosem. Rozpisywanie się na temat jego wyposażenia nie ma sensu - najczęściej posiada już bowiem kilka wiosek, mieszka na stałe w pałacu miejscowego władcy. Co ciekawe, jego płaca jest skromna, czasami mniejsza nawet niż komendanta.



Straż miejska to nie tylko ponure draby, patrolujące ulice, oraz ich szefowie. Ktoś przecież musi ich karmić, leczyć, dbać o ich uzbrojenie, umundurowanie, morale, od czasu do czasu przeszkalać. Gdyby nie ci ludzie, prości strażnicy z wielkim trudem musieliby wypełniać obowiązki. Często rekrutują się oni z pośród starych weteranów, którym wiek nie pozwala na normalną służbę. Podlegają oni zaś urzędnikowi zwanemu gospodarzem. Teoretycznie jest on równy komendantowi, podlega tylko generałowi, jednak jego uposażenie jest takie, jak zwykłego podkomendanta. Gospodarz jest odpowiedzialny za pracę kowala, płatnerza, zbrojmistrza, medyka, cyrulika, kucharza, krawca i kapelana. Oprócz tego ma on rekrutować i przeszkalać nowych strażników. Często jednak jego praca i on sam są niedocenieni. Nie należy jednak nim pogardzać, gdyż on i jego podwładni stanowią nieocenione źródło wszelkich informacji, niestety zazwyczaj niezbyt świeżych.

Nieco bardziej poważany jest mistrz lochu. Jest to urzędnik zarządzający miejskim aresztem i więzieniem. Jego w tym głowa, aby nikomu nie udało się zbiec z tych miejsc. Oprócz tego ma on pieczę nad miejskimi oprawcami, w związku z czym w pewien sposób uczestniczy w przesłuchaniach, tortury stosuje się bowiem do zdobycia informacji w każdej sprawie: również w takich jak kradzież kury czy pobicie. Znacznie częściej głównym celem mąk jest wydobycie przyznania się do winy - a w takich przypadkach sukces jest kwestią czasu. Mistrz lochu rozporządza strażą więzienną, która nie reprezentuje co prawda takiego poziomu, jak choćby zwykli strażnicy, jest za to lepiej opancerzona i uzbrojona - zwłaszcza w broń strzelecką. Owi strażnicy są opłacani gorzej niż ci, którzy patrolują ulice, a że w tym przypadku możliwości utrzymania łapówki są prawie zerowa, ich frustracja narasta. Znajduje ona ujście w złośliwości i okrucieństwie wobec więźniów - sikanie do stawy skazańców na ich oczach to jedna z łagodniejszych rzeczy, jakie ich spotykają.

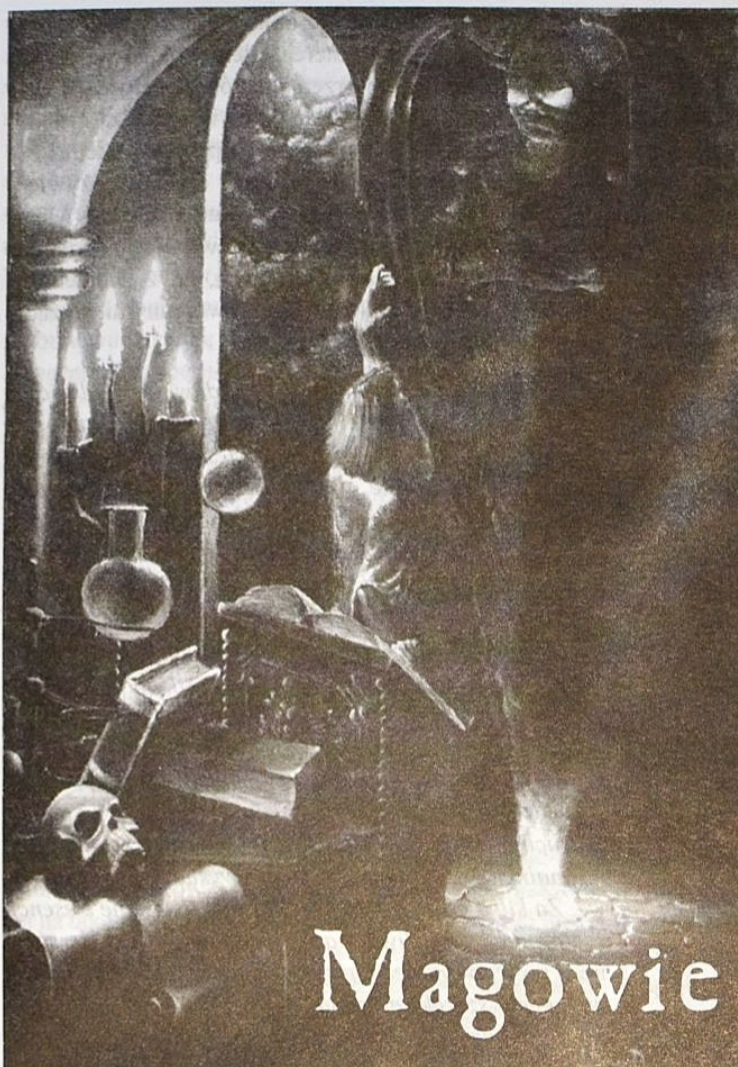
Tak z grubsza przedstawia się struktura większości straży miejskich na terenie Imperium. Jest to jednak tylko szkielet, który trzeba wypełnić dodatkowymi szczegółami, nadającymi konkretnej formacji rys indywidualny. Można to zrobić przez dodanie nowych stanowisk, pośrednich rangą pomiędzy wyżej wymienionymi, bądź na odwrót - usunięcie jakiegoś, i przesunięcie jego obowiązków na stanowisko niższe lub wyższe. Można też zamienić urzędy na kolegialne, np. zamiast komendanta, pięcioosobowa rada komendantów. W największych miastach (Altdorf, Nuln, Middenheim) struktura będzie bardzo rozbudowana i skomplikowana, w dużych pojawiają się wymienione wyżej stanowiska, w średnich zaś będzie ich mniej. W małych miasteczkach (od 1000 mieszkańców w dół) straż miejska praktycznie nie istnieje - zamiast niej są pachołkowie jaśnie wielmożnego pana hrabiego, czy coś w tym stylu. Ich obowiązki i prawa rzadko kiedy są spisane i jasno określone. Ludzie ci starają się po prostu wypełniać polecenia swego pana najlepiej jak tylko potrafią (co nie znaczy dobrze).

Warto jeszcze wspomnieć o kluczowej sprawie dla funkcjonowania straży miejskiej, jaką jest jej finansowa-

nie. Najczęściej jest ona utrzymywana z kilku źródeł. Pierwszym są darowizny czynione przez panującego - zazwyczaj niezbyt hojne i nieregularne. Następne to podatki, płacone zarówno przez zwykłych mieszkańców, jak i przez gildie. Ostatnie zaś to grzywny, płacone na rzecz straży w ramach części kary za przestępstwo. Jeśli sąd nakazuje konfiskatę majątku jakiegoś winowajcy, jego część przypada w udziale straży jako zapłata za niebezpieczną pracę. Poza tym istnieje jeszcze finansowanie nieoficjalne, czyli łapówki. Biorą wszyscy, nie ma nieprzekupnych, są tylko tacy, co za dużo chcą. Tą drogą można ze strażnikami załatwić dostawnie wszystko - od zmniejszenia kary do skazania na karę śmierci swych wrogów - wszystko jest bowiem kwestią ceny. Oczywiście sytuacja taka oznacza, iż straż nie funkcjonuje sprawnie, jest raczej nieskuteczna, ale kto by się przejmował drobiazgami, kiedy wilk syty i owca cała.

Na koniec jeszcze słowo o sądach. Procesy, którymi osobiście kieruje panujący, są zarezerwowane tylko dla szlachty. Ludzie niższego rodu muszą zadowolili się sędzią. Ten to orzeka, na podstawie dostarczonych mu raportów karę, jaka ma być wymierzona. W najbardziej postępowych miastach mieszkańcy mogą bronić swych praw sami bądź z pomocą uczonego w prawie reprezentanta. Praktycznie jedyny sposób na skuteczne udowodnienie niewinności to wykazanie braku logiki nieprawdopodobieństwa w materiale, na którym opiera się wyrok, bądź wykazanie, iż czyny popełnione przez oskarżonego nie kolidują z prawem. Czasami jest to o tyle trudne, iż obrońca nie ma dostępu do raportów, i wie na temat sprawy tylko tyle, ile dowiedział się od swego klienta. Często też bywa, iż obrońca nie chce narażać się sędziemu i jego działanie na sali sprowadza się do potakiwania słowom arbitra. Znacznie częściej niż obrońca, występuje w sądzie poszkodowany, któremu prawo daje możliwość dochodzenia jak największej kary dla swego krzywdziciela. On również może korzystać z usług płatnego reprezentanta, jednak zazwyczaj nie ma takiej potrzeby, gdyż prokurator jest przydzielany z urzędu. Jego rola nie polega na udowodnieniu winy, lecz na wywalczeniu jak najwyższej kary. Efekt ten jest osiągany najczęściej za pomocą długich tyrad, w których za pomocą licznych i obrazowych epitetów oraz wyzwick opisywana jest podłość i występna natura oskarżonego (w tej roli bardzo często można spotkać krasnoludy). Bardzo często bywa, że proces przeradza się jedną wielką kłótnią, obrażającą swym poziomem Verenę i wszystkich innych bogów. Wówczas sędziemu nie pozostaje nic innego, jak odwołać się do prastarego zwyczaju i zarządzić sąd boży, który niechybnie wskaże, po czyjej stronie leży racja.

To tyle na temat straży miejskiej w Imperium. Mam nadzieję, że ten tekst zachęci was do zagłębienia się w barwne i niebezpieczne życie strażnika miejskiego. Ich przygody mogą być o wiele ciekawsze niż ponurych „podróżników” walczących z chaosem, bowiem strażnicy miejscy - policjanci Imperium mogą przypominać zarówno tych z „Nietykalnych” i „Brudnego Harry’ego”, jak i z „13-go posterunku”.



# Magowie Czarnego

Ogień ogniem zwalczają  
motto Diamentowych Magów

# Diamentu

Schodzili się ukradkiem do ciemnej krypty, o której istnieniu wiedziało tylko Stowarzyszenie. Twarze ich skrywały głębokie kaptury i maski, a jedynym znakiem rozpoznawczym było hasło i magiczna laska z czarnym diamentem osadzonym na końcu. Zajmowali należne sobie miejsca wokół kryształu światła, którego nikła poświata niemal z namacalnym wysiłkiem rozświetlała gęstą ciemność spowijającą miejsce sekretnego spotkania. Gdy stawilo się już wszystkich Dwunastu, zasiedli na ciężkich dębowych krzesłach. Jeden z nich, siedzący na niewielkim podwyższeniu, powstał i kamiennym głosem zadał zwyczajowe pytanie:

- Po coście przybyli, o Potężni?  
- W Ciemności służyć światłu Jego Cesarskiej Mości! - odpowiedział równy chór głosów. A w każdym z nich brzmiała pewność jak z kutej stali.

Maciej Szaleniec  
il. Tomasz Oracz

Od wieków w Altdorfie istnieje osiem Kolegiów Magicznych, które starają się zgłębiać różne aspekty magii. Nie jest jednak tajemnicą, iż pierwotnie symboliczne przedstawienie magii zawierało jeszcze jeden kolor - czarny. Jednakże żadna władza państwowa nigdy nie mogła pozwolić na zgłębianie tej dziedziny magii, gdyż czarny aspekt był zawsze szalenie obcy ludzkiemu umysłowi, a jednocześnie niezwykle pociągał zgłębiających go magów. Czarodzieje praktykujący czarny aspekt, do którego zaliczała się między innymi sztuka nekromancji i demonologii, musieli poświęcić zbyt wiele ciała, umysłu i duszy. Tylko szaleńcy i istoty o złych, wykrzywionych umysłach świadomie decydowali się na taką drogę. Dlatego też Gildia Magiczna już przed wiekami, u zarania swego istnienia, zakazała praktykowania czarnego aspektu, usuwając nawet czarny kolor z symbolu łączącego wszystkie osiem kolorów magii.

I tak czarny aspekt magii być może pozostałby domeną złych i chaotycznych czarnoksiężników, gdyby nie stale pogarszająca się sytuacja Starego Świata. Narastający rozkład społeczeństwa i wzrastające zagrożenie ze strony sił Chaosu zmusiły cesarza Karla - Franza I do podjęcia desperackich kroków...

Edykt cesarski z K.I. 22 Sigmarzeit 2507

**Klauzula: Najwyższy stopień poufności - zniszczyć po przeczytaniu**

Ja, Cesarz Imperium Karl Franz I, z woli Bogów naczynony na tron Świętego Imperium, obrońca ludzkości, Seneszał Lenna Sigmar, Książę Elektor Reiklandu etc., etc. powołuje do istnienia Bractwo Diamentowych Magów. Bractwo owo ma pozostać w najwyższym stopniu utajnienia, tak, by o istnieniu jego wiedzieć nie mogli nawet Mistrzowie Gildii Magicznej. Mocą tego edyktu zwalniam wszystkich członków Bractwa z Przysięg i Zobowiązań względem Gildii, Akademii oraz wszelkich więzów feudalnych. Od dziś każdy członek Bractwa będzie odpowiadał tylko i wyłącznie przed samym Cesarzem i tylko interesom Imperium służyć będzie.

Nakazuję, aby Bractwo Diamentowych Magów rozpoczęło zgłębianie tajników Czarnego Aspektu Magii, tak by na ochronę naszych ziem przed plugastwem Chaosu użyć go można było. Nakazuję również badać wszelkie artefakty przejęte od stworzeń poddanych bogom Chaosu. Nadaję również Bractwu prawo łaski wobec skazanych na stos czarnoksiężników i czarownic, o ile zostaną oni w mocy i władzy Bractwa i szkodzić Imperium

nie będą mogli, a tylko ku pogłębieniu zakazanej wiedzy będą pomocni.

*Dla utrzymania Bractwa przeznaczam zamek Darkwaldschloss, me ziemie z okolic Freinborga, dwudziestą część dochodu ze szkatuły reiklandzkich ziem przez lat dwa, a później setną część ze szkatuły cesarskiej.*

Karl Franz I  
Cesarz

I tak powstało Najtajniejsze z Tajnych Stowarzyszenie - Bractwo Diamentowych Magów. Sam cesarz wyznał na Mistrza sobie znanego maga, który ostrożnie wprowadził do Bractwa kolejnych czarodziejów. Diamentowa sieć przeniknęła najpierw Altdorfską Akademię, później sięgnęła do innych miast Imperium nie omijając nawet czarodziejów z Middenheim. Pokusa uprawiania zakazanych kunsztów pod kuratelą władzy oraz wielkie środki finansowe, jakimi zaczęło dysponować Bractwo, poczęły ściągać coraz więcej uzdolnionych adeptów sztuki magicznej, którzy po cichu zawsze pragnęli choć trochę liźnąć zakazanych tajemnic.

Oczywiście nie wszyscy, którym zaproponowano współpracę, dowiedziawszy się całej prawdy o działaniach Bractwa, zgodzili się do niego wstąpić. Powodowani klauzulą największej tajności Mistrzowie Diamentowi zdecydowali się zlikwidować niektórych najbardziej opornych, którzy do Bractwa nie wstąpili i za nic w świecie nie chcieli zachować tajemnicy. Jesienią i zimą roku 2517 przez Imperium przetoczyła się fala kilkunastu niewyjaśnionych zgonów czarodziejów. Reszta została zastraszona i zmuszona do szybkiego zapomnienia o złożonych im propozycjach. Całą sprawę przeprowadzono na tyle umiejętnie, iż mimo wzmoczonego śledztwa sił bezpieczeństwa Imperium, nie natrafiono na ślad prowadzący do Diamentowych Magów.

Organizacja założyła swą siedzibę w starożytnym krasnoludzkim zamku Darkwaldschloss, którego czarne lite mury wyrastają ponad Darkwald. Tam gromadzi się kapituła, tam przechowywane są zdobycie na Skavenach ma-

chiny spaczeniowe, również tam, w podziemiach zamku przetrzymuje bractwo czterech demonologów i dwóch nekromantów, ujętych przez agentów Bractwa. W Darkwaldschloss Magowie Diamentowi prowadzą nieskrępowane eksperymenty magiczne z przyzywaniem i odsyłaniem demonów, z tworzeniem smoków ożywieńszych i ożywianiem poległych żołnierzy. Oczywiście wszystkie osiągnięcia mają zostać wkrótce potajemnie wykorzystane na polach bitewnych, gdyż Diamentowi wciąż pozostają oficjalnie magami wojennymi, służącymi Imperatorowi swą *ars magica*.



*Ciemna cela zdawała się dusić go swymi ciężkimi ścianami. Kasandor ze smutkiem poparzył się na swe kościste dłonie, obciążone żółtą pergaminową skórą. Tak bał się śmierci, bardzo się bał. I prawie udało mu się umknąć jej bezlitosnym szponom. Zagłębił się w zakazaną sztukę nekromancji, dał się jej pochłoniąć. Złożył swe ciało i normalne, ludzkie życie na oltarzu obsesji nieśmiertelności. Brakowało tak niewiele do osiągnięcia wymarzonego stanu. I wtedy zjawili się*

*Łowcy Czarownic - opadli chmarą jego ustronną wieżę, rozpedzili jego ochronę osobistą, zakuli go w srebrne łańcuchy - jakby nie zdawali sobie sprawy, iż nadal był normalnym, żywym człowiekiem - wystarczyłyby metalowe. Za kilka godzin jego kruche ciało, wysane z esencji życia przez straszliwą magię, pochłonie Stos. Na samą myśl po jego grzbiecie przeszedł dreszcz i w tym samym momencie szczęknęły zamki.*

*Do celi weszło dwóch ludzi - jeden obdarty, zapewne inny skazaniec, drugi zaś przybrany w obszerny płaszcz z kapturem. „To już?” - zapytał Kasandor z drżeniem w głosie. Tajemniczy osobnik w kapturze bez słowa cisnął obdartego więźnia na podłogę celi i wymamrotał kilka nasączonych mocą słów. Powietrze zafalowało wokół biednego człowieka przemieniając go na obraz Kasandora. Nekromanta patrzył na to oniemiały.*

*- Ty, czarnoksiężniku, pójdziesz ze mną - odezwał się zakapturzony - Dziś za ciebie umrze ktoś inny, byś mógł służyć swą mocą Imperatorowi.*

Struktura Bractwa opiera się na systemie kolejnych wtajemniczeń. Najwyżej wtajemniczony, założyciel Bractwa, zna cały krąg wielkiej Rady Dwunastu Arcymagów. Zna mu są ich personalia, gdyż sam ich wybierał i wciągnął do stowarzyszenia. Oni zaś wiedzą wyłącznie, iż jest człowiekiem działającym z polecenia cesarza, nic poza tym, że jest potężnym czarodziejem i najwyższym mistrzem. Na każdym zebraniu noszone są maski, jednak gdy w jednej sali zgromadzi się dwunastu spośród najpotężniejszych magów Imperium, trudno o zachowanie całkowitej anonimowości. Wielu spośród Dwunastu zna się bardzo dobrze na płaszczyźnie oficjalnej i dlatego niemożliwe jest utrzymanie wzajemnych tożsamości w pełnej tajemnicy.

Każdy z Dwunastu stworzył swój kolejny krąg, w którym zna wszystkich członków, a oni w miarę możliwości nie znają się wzajemnie. W niektórych miejscach Imperium organizacja Diamentowych Magów osiągnęła wiele stopni. Przepływ informacji w dół jest w miarę prosty,

## Szkie przygody

Przygoda stanowi próbę dla maga, którego upatrzyli sobie Diamentowi. Otóż wynajmują oni drużynę (oczywiście przez kogoś innego), która ma wyruszyć do odległej Tilei, w pobliżu Skavenblich, zinfiltrować jedną z baz skaweńskich i zniszczyć pewien groźny artefakt. Owym groźnym przedmiotem jest wydobyty przez skavenów potężny trójnogi obiekt o talerzowatym kształcie - tak, drogi Mistrzu, zgadłeś - latający spodek z epoki Slaanów. Drużynowy czarodziej dostaje osobną misję, ma przewieźć małą skrzynkę w okolicy obiektu i dopiero tam ją otworzyć. W środku, zamknięty w pentagramie, pod srebrną kopułą znajduje się Imp-inżynier, znający starożytną technologię. Jego zadaniem jest spowodowanie stopienia rdzenia reaktora pojazdu kosmicznego, który właśnie został uruchomiony przez inżynierów klanu Skyre. Imp ma również misję powierzoną przez Diamentowych - demontaż dział plazmowych, które zachowały się nietknięte. Drużyna ma wyostać owe fragmenty statku zanim atomowy wybuch roznieśli podziemne miasto skavenów! Czy wyobrazasz sobie miny dzielnych pogromców chaosu gdy odkryją, iż ich przyjaciel czarodziej kuma się z demonami?

Szalony

natomiasz w górę hierarchii odbywa się ustalonymi tajnymi kanałami pocztowymi (oczywiście poza tajnymi spotkaniami, kiedy wiadomość można przekazać bezpośrednio zwierzchnikowi - co oczywiście nie gwarantuje szybkiego dotarcia wiadomości na sam szczyt). Każdej wprowadzonej do organizacji osobie przydaje się miano i rejestruje się jej obecność w archiwach znajdujących się w Darkwaldschloss, tak aby Mistrz Bractwa miał kontrolę nad całą organizacją i jej strukturą.

Prócz samych czarodziejów Bractwo zatrudnia bardzo rozbudowaną siatkę szpiegowską, która operuje nie tylko na terenie Imperium, ale i w krajach ościennych. Agenci obserwują interesujące Diamentowych aspekty życia - a więc pojawianie się demonologów i nekromantów, dziwne zdarzenia powiązane z Chaosem, działania mutantów i skavenów oraz poczynania wszystkich osób, które w szczególny sposób zasłużyły sobie na uwagę Bractwa, czy to niebezpiecznie zbliżając się do tajemnicy osnuwającej istnienie Diamentowych magów, czy też przeszkadzając im w najróżniejszy sposób.

Agentura Diamentowych przenika siatkę wywiadu i kontrwywiadu Imperium, skutecznie paraliżując próby obu organizacji, zmierzające do wykrycia nowej siły, która pojawiła się ostatnio na arenie tajnych rozgrywek, a która poczyna sobie bezpardonowo, nie zważając na uświęcone tradycją zasady wywiadowczej gry. Również owi agenci są odpowiedzialni za zacieranie śladów i likwidowanie „przecieków”, które są nieuniknione przy zakrojonej na taką skalę działalności. To właśnie ci agenci likwidują zbyt wścibskich poszukiwaczy przygód, którzy zbyt drażą sprawy Bractwa. Oczywiście jeżeli owi „zbyt wścibscy” przedstawiają jakąkolwiek wartość dla Diamentowych - najpierw proponuje im się wstąpienie do organizacji, a później, jeśli odmówią, wysyła do krainy Morra.

Powołując do życia dziewięć Kolegium cesarz zdawał sobie sprawę z potencjalnych zagrożeń, jakie stoją na jego drodze. Dlatego stworzył „zawór bezpieczeństwa” - jak nazywałby ten zabieg krasnoludzki inżynier. Wtajemniczył w całą sprawę trzech arcymagów - mistrzów Gildii wiążąc ich wcześniej najświętszymi przysięgami. Pozostają oni poza organizacją, jednak znają tożsamości całego najwyższego kręgu. Cesarz powierzył im kontrolę nad działalnością Bractwa, nakazał interweniować tylko gdyby stowarzyszenie sprzeniewierzyło się cesarstwu. Komórka została nazwana Białym Światłem Diamentu - plotki o jej istnieniu co jakiś czas pojawiają się wśród Diamentowych, jednak nikt nie dowiódł jej istnienia. Tymczasem organizacja spenetrowała większość kręgów. Jej członkowie spełniają swoje obowiązki jako „Diamentowi” i obserwują. Jak na razie nie interweniowali ani razu!

Diamentowi magowie pozostają w ukryciu poza swymi siedzibami. Jednakże zarówno w Darkwaldschloss, jak i innych miejscach należących do Bractwa, nad potrzebą tajności zwycięża pragmatyzm i wymogi pracy. W tych ustronnych miejscach, w których oddają się zakazanym studiom, magowie pracują otwarcie, bez masek na twarzach i całej sekretnej otoczki, skupiając się wyłącznie na zgłębieniu prawideł rządzących magią Chaosu i nad spo-

sobami wykorzystania jej w bezpieczny sposób przeciwko armiom wroga. Jednak zwykle pracownicy są tak do bierani, by pochodzili z tego samego koła, by ewentualna „wsypa” nie narażała większej części siatki.

Jak to w każdym tajnym stowarzyszeniu muszą istnieć pewne znaki rozpoznawcze, które dadzą znać ewentualnym Braciom, iż jest się z tej samej organizacji. Pierwszym symbolem bractwa jest czarny diament. Ten niezwykle kryształ magowie uzyskali dzięki nieznanemu wcześniej procesowi magicznemu, który przekształca zwykły węgiel w diament. Uzyskany kryształ jest czarny i wykazuje właściwości ogniskujące energię magiczną. Dlatego został obrany przez Bractwo na symbol organizacji, gdyż łączy czarny kolor aspektu magicznego z autentycznością znaku (nikt poza diamentowymi nie potrafi wytworzyć takiego kamienia) oraz symbolem nieograniczonej mocy twórczej człowieka. Właśnie od tego wynalazku powstała nazwa bractwa, zaś nazwę „czarni” z powodu negatywnych konotacji, zarzucono. Czarny diament noszony jest często przez Diamentowych na zakończeniach magicznych lasek i różdżek. Starają się jednak nie afiszować z tym znakiem, by nie przyciągnąć ciekawości innych czarodziejów do niezwyklego minerału i do ukrytego za nim znaczenia. Dlatego na co dzień używają innych focusów, zaś zakończone diamentem wykorzystują w specjalnych okazjach, na przykład gdy ma dojść do kontaktu. W sytuacjach wymagających ciągłej ekspozycji znaku rozpoznawczego a jednocześnie niebezpiecznej, wykorzystuje się czarny diament jako kamień szlachetny wprawiony do rękojeści sztyletu. Jest to element mniej rzucający się w oczy niż zakończenie magicznej laski, lecz dla wprawnego oka wtajemniczonego pozostaje nieomylnym znakiem!

Innym symbolem rozpoznawczym Bractwa jest skreślona pętla, zwana „Pętlą Moebiusa” - na pamiątkę jednego z niezjąjących już magów Diamentowych, który zginął w czasie wczesnych eksperymentów nad naturą wymiarów. Pętla ma symbolizować nieskończoność ludzkich możliwości - była zresztą jednym z symboli rozwiniętego przez wielkiego czarodzieja sposobu opisu magicznych przestrzeni. Niestety po jego śmierci śmiała teoria nie znalazła zrozumienia nawet wśród najbardziej postępowych magów Bractwa - zresztą być może wskutek nadmiernej rozwiniętej, nowatorskiej, zupełnie niezrozumiałej symboliki. Symbolu owego używa się często do oznaczenia korespondencji, zwykle wkomponowując go w motyw zdobniczy papieru listowego (by dać znać, iż wiadomość pochodzi od maga Diamentowego), lub jako elementu rozpoznawczego, umieszczanego wśród zdobieni odzieży.

Prócz tych dwóch symboli każde koło wytworzyło sobie tylko znane znaki rozpoznawcze. I tak na przykład Altdorfskie koło arcyków ma symbol septagramu wpisanego w elipsę, zaś Middenheimscy Diamentowi mają za swój stylizowany symbol owoc granatu.

Diamentowi dokonali już wielu wynalazków techniczno-magicznych, które w przyszłości będą mogły zostać wykorzystane na polach bitew. Zbadano dość dokładnie



bronie Skavenów, ich techniki bioinżynieryjne, przebadano fenomeny zbroi championów Chaosu czy też sposobu tworzenia zwierzoludzi. Na polach bitew wykorzystano artefakty opierające się na tak zwanej białej demonologii i białej nekromancji, które wypędzają z naszego świata istoty przyzwane odpowiednikiem czarnej sztuki. Wiele wynalazków czeka na wdrożenie, jednak większość jest ukrywana, na czarną godzinę, gdyż po pierwsze ich użycia w obecnym momencie nie zaakceptowałaby armia oraz hierarchia kościelna Imperium, a po wtóre Bractwo i cesarz nie chcą odkrywać przed wrogiem wszystkich swych atutów przed ostateczną rozgrywką.

*Oddział jeźdźców wilków pędził z dzikim wyciem w kierunku umocnionych pozycji elitarnego oddziału piechoty reiklandzkiej. Gobliny, w charakterystycznym półksiężycowym szyku, zdawały się ogarniać małą redutę wójaków imperialnych. Sierżant popatrzył wyczekująco na kapitana, jednak ten wciąż nie dawał znaku, by otworzyć ogień z kusz. Sierżant westchnął ciężko i popatrzył na czterech czarodziejów, którzy jak w ukropie zwijali się przy dziwnej maszynie stojącej na środku reduty. Wiedział, że jeżeli za chwilę jego strzelcy nie dadzą ognia, nie zdążą przeladować kusz. A niska palisada reduty nie powstrzyma rozpedzonych goblinińskich jeźdźców. Wtem niebo rozdarł grom. Z maszyny posypały się błyskawice zamieniając przedpole reduty w morze ognia. Słychać było skowyt palonych żywcem wilków i śmiertelne krzyki goblinów. Sierżant z niedowierzaniem patrzył się na rozszalale pandemonium. Widział, jak jego żołnierze opuszczają kusze patrząc ze zdziwieniem na maszynę, z której wciąż wydobywały się, raz po raz, nowe gromy. Gdy wszystko ucichło, do oniemiałych żołnierzy podszedł jeden z czarodziejów.*

*- Wszystko co widzieliście ma pozostać w najgłębszej tajemnicy. Oto rozporządzenie samego cesarza...*

#### Diamentowi w RPG

Magów Diamentowych można wykorzystać co najmniej na dwa sposoby. Po pierwsze stanowią doskonałą ośnowę do wielu przygód. W końcu są tajnym stowarzyszeniem, które zajmuje się rzeczami tradycyjnie zwalczanymi przez twoich, drogi Mistrzu, poszukiwaczy przygód. Niech więc zamiast tępić samotnych demonologów i nekromantów, twoi bohaterowie zetrą się z przedstawicielami tej potężnej organizacji. Gdy pokrzyżują im plany, w co zresztą nie wątpię, ściagną niechybnie na siebie uwagę Bractwa. I tu mamy wiele nowych możliwości. Zamiast ratować naszych „szwarczarakterów” metodą deus ex machina, możemy pozwolić na eliminację szeregowego Maga Diamentowego. I tak zemsta nadejdzie od strony współbraci pokonanego czarodzieja.

Innym pomysłem jest wykorzystywanie bohaterów przez Magów Diamentowych. W końcu któż bardziej się nadaje do zdobywania groźnych artefaktów Chaosu i przewiezienia ich na przykład przez niebezpieczne Góry Czarne do Imperium niż właśnie nasi dzielni i prawi bohaterowie? Jakąż zresztą później ma radość MG, gdy gracje uświadomią sobie, iż pomogli sile mrocznej i najprawdopodobniej złej? W ten sposób możemy skonstruować na jednym, zdawałoby się prostym, pomysłem mnóstwo przygód, w których bohaterowie będą drażyli prawdę i ścierali się z agentami Bractwa i samymi Magami Dia-

mentowymi. Nie należy zapominać również, iż za Bractwem stoi machina Imperium, która dość skutecznie, choć po części zupełnie nieświadomie, chroni tajemnicę o istnieniu stowarzyszenia. Tak więc bohaterowie będą mieli przeciwko sobie bezwzględna, silniejszą od nich organizację oraz znowę milczenia wszystkich sił, które mogłyby im w tej walce pomóc. Czyste „Archiwum X”!

Oczywiście istnieje również drugi, dość oczywisty sposób wykorzystania Diamentowych. Otóż można się do nich przyłączyć! Czyż twego drużynowego czarodzieja nigdy nie kuszyły tajniki nekromancji i demonologii? Na pewno! A ileż razy komuś marzyło się zagrać czarodziejem, który wykorzysta zakazane arkana, tak ciekawie opisane w podręczniku. Wszystkie te wspaniałe pakty, mroczne ofiary, niebezpieczne rytuały leżały dotąd praktycznie poza zasięgiem bohaterów, gdyż za uprawianie tej magii należał się im stos lub topór w plecy od prawego, krasnoludzkiego towarzysza!

Jednak jeżeli twój gracz, a raczej jego postać, będzie Magiem Diamentowym, sprawa wygląda zupełnie inaczej. Będzie uprawiał swą czarną magię niejako z przykazania cesarza. Oczywiście w przypadku wykrycia przez inkwizycję nadal powędruje na stos, Bractwo zaś nigdy nie wyciągnie go z łap oprawców, co najwyżej ułatwi mu szybką śmierć! Jednak będąc Diamentowym Magiem, demonolog bądź nekromanta może funkcjonować w drużynie, szczególnie jeśli jest ona wtajemniczona po części w istnienie Bractwa.

Oczywiście nie każdy może wstąpić do Diamentowych Magów. Praktycznie rzecz biorąc to oni sami wybierają sobie kandydatów, których poddają najpierw trzem próbom, trzem misjom dla Bractwa, w których kandydat bierze udział nie wiedząc, dla kogo pracuje. Są to zwykle zadania polegające na wypróbowaniu lojalności kandydata, kiedy z jednej strony ma zlecenie, a z drugiej podejrzany obiekt chaosu i masę wątpliwości.

Należy tutaj dodać, iż teoretycznie do Bractwa wstępują jedynie magowie o nieposzlakowanym oddaniu Imperium (odpowiednik charakteru praworządnego). Jednak prawda jest taka, iż owo oddanie nie zawsze jest szczerze, częstokroć udawane, a o chęci wstąpienia do Bractwa decyduje głód wiedzy i chęć zwiększenia swej potęgi magicznej. Prawdą jest również, iż bractwo ratuje wielu złych czarodziejów Chaosu, z których większość trawi swój żywot przykuta w „podziemnych laboratoriach” zwanych również lochami. Jednak nieliczni przechodzą reedukację i nawrócenie, po czym zostają uwolnieni i zaprzysiężeni jako Diamentowi Magowie. Nie trzeba być jasnowidzem, by stwierdzić, iż wskutek takich działań strukturę Bractwa tworzą również jednostki z gruntu złe, które tylko pozornie wyrzekły się swego oddania Chaosowi. Dlatego właśnie stowarzyszenie staje się coraz bardziej bezwzględne i nieuchronnie zagłębia się w coraz mroczniejsze pokłady magii zła.

Tak więc, jeżeli twoi bohaterowie nawet wstąpią do Bractwa, walka ze złem dla nich się nie skończy. Nadal będą musieli przeciwstawić się złym nekromantom i demonologom. Lecz walka tym razem nie będzie taka prosta i oczywista, gdzie decyzje podejmuje się na dystans topora! To będzie walka tajemna, zdradliwa, pełna podejrzeń i intryg. Walka wywiadowcza wewnątrz organizacji czarnoksiężników. Życzę miłej zabawy!



Żadna prawdziwa religia nie opiera się jedynie na spisie przykazań i ogólnych praw, tworzy coś więcej - własny system wartości i filozofię. Dla nas, graczy RPG, religia to tylko pewna grupa cyferek, umiejętności dla kapłanów i do tego kilka przykazań. Wystarczy by grać. Warto jednak czasem zastanowić się, jak wygląda światopogląd wyznawców tego lub tamtego boga. Pozwoli to na dokładniejsze opisanie świata, ułatwi tworzenie napotykanych przez graczy osiedli i ich mieszkańców. Tarcia i różnice światopoglądowe pomiędzy innowiercami mogą być zacinem intrygi godnej opisania w kampanii. Religia to niezwykle pomocne źródło archetypów postaci graczy - czasem, sama w sobie, kształtuje charakter bohatera, czasem dodaje mu dodatkowy, głębszy rys. Ma też niemałe znaczenie dla postaci i jej systemu wartości. Raczej nie wpływa na współczynniki, a często jest wielką pomocą w tym, co w RPG najważniejsze - odgrywaniu postaci. Przyjrzyjmy się więc najważniejszym bogom Starego Świata i spróbujmy rozwinąć podręcznikowy opis. Na początek, korzystając z ostatnich dni zimy zajmijmy się patronem tej pory roku...

Marek Noga

# Ulryk, pan Bitwy, Wilków i Zimy

**Zima. Potężna północna zima. Mroźne wichry targają gałęzie drzew. Łód skruwa rzeki. Półtora metrowej grubości warstwa syckiego, zmrożonego puchu zalega na twardej skorupie zamrożonej ziemi. W taki czas jak ten, zamiera wszelkie życie. Żaden też wędrowiec nie opuści w taką porę wsi czy miasteczka. Nikt nie zaryzykuje spotkania ze śnieżycą, z lodowatą i bezduszną śmiercią. Nikt nie wyjdzie naprzeciw wygłodzonym, nie znającym strachu ni litości wilkom. Na małe wioski spadnie strach, czy aby wataha nie wejdzie pomiędzy domostwa by szukać łatwych ofiar. Czy w nocy odrzwia nie zachwieją się pod ciosami potężnych łap? Na ludzi spada błądy strach, lecz ktoś się cieszy i raduje. To Ulryk, Pan Zimy i Władca Wilków przybył, by objąć ziemię w posiadanie.**

Ulrykanizm to jedna z najpopularniejszych religii Starego Świata, dominujące wyznanie na ponad trzeciej części Imperium. Kościół Ulryka jest jedną z najpotężniejszych sił politycznych Cesarstwa. Jacy są wyznawcy Ulryka? Czy to tylko krwawa, barbarzyńska religia oparta na zabijaniu i sile? Czy to wiara tylko dla bestialskich, nieustraszonych wojowników? Czy jest w niej coś poza dzikością, coś bardziej... ludzkiego? Dlaczego zyskała sobie tak wielką popularność w Imperium?

## Świat wedle Ulryka

Ulryk to Pan Zimy, okrutnego i bezlitosnego żywiołu natury. To także Pan Wilków - dzikich, dumnych drapieżników nie czujących respektu przed niczym, drapieżni-

ków, które siłę stada zamieniły w śmiertelną broń. To wreszcie Pan Bitwy, krwawego zmagania, którego wyniku nikt nie może być pewien. Świat władany przez Ulryka wiele wymaga od ludzi. Nie ma w nim litości dla słabego, ani miejsca na popełnianie błędów. Ten świat wymaga od człowieka ciągłej walki i dążenia ku doskonałości.

Jedno ze znanych podań traktujących o powstaniu świata i ludzkości dość dobrze charakteryzuje tego boga.

*W zamierzonych czasach, gdy z zacyznu wszechświata powstawały wszelkie rzeczy: niebo, kręgi piekiel, gwiazdy i księżyce, narodziła się także Ziemia, Matka Ziemia, sprawczyni wszelkiego życia. Najpierw stworzyła dwóch bogów, braci, a byli oni uosobieniem dwóch największych pragnień Matki: by jej liczne dziatki żyły w pokoju i harmonii, i aby jej synowie byli narodem silnym, zdolnym do decydowania o sobie i swoich losach.*

*Pierwszy narodził się Taal, pan dziczy i wszystkich stworzeń i to on stał się małżonkiem Rhyi, takie bowiem imię obrała Matka. Taal dał światu zwierzęta i rośliny, zbudował piękne góry, wytyczył linie rzek i strumieni, uczynił ze świata ogród pełen życia, piękna i harmonii.*

*Gdy dzieło zostało ukończone, Rhya zachwyciła się pięknem świata i zapragnęła dać życie istotom rozumnym, które wielbiły by chwałę swych stwórców. Wtedy też posłuchała młodszego z braci, Ulryka, tego, który chciał, by synowie jego byli ludem rozumnym i wolnym, zdolnym do tworzenia rzeczy wielkich i pięknych. Także stało się i po powierzchni Ziemi zaczęli stąpać pierwsi ludzie.*

*Szczęśliwy Ulryk w ten czas poczył uczyć ludzi i przygotowywać ich do wielkich dzieł. Pragnął, by dzieci ziemi były ludem silnym i mężnym, czystym i sprawiedliwym. On to, na przekór swemu bratu, zesłał na ziemię zimę, aby lud jego umiał walczyć z przeciwnościami losu. On dał ludziom za przykład wilka, stworzenie silne i dum-*



ne, które w śmiertelną broń zamieniło siłę stada. Wprowadził między nich niezgodę, by nauczyli się walczyć i wybrali spośród siebie najsilniejszych i najrozumniejszych. Pokazał ludziom, że droga do wielkości to ciągła walka z własnymi słabościami i tylko człowiek silny i czysty może tą walkę wygrać.

Ulrykanizm narzuca człowiekowi wiele wymagań - każe mu samodzielnie ścierać się z przeciwnościami losu, kultuwuje siłę jednostki, samodzielność, nakazuje dążyć do doskonałości w każdej dziedzinie życia. Społeczność wyznawców Ulryka to grupa indywidualności, każdy dba o to, by w swojej dziedzinie być najlepszym. Ważne jest nie tylko kto lepiej strzela z łuku, czy walczy na miecze, także która gospodyni lepiej prowadzi dom, który rzemieślnik jest lepszy w swym fachu, który bard lepiej śpiewa i ma mocniejsze gardło. Nie tylko sroga natura zsyłająca wiele przeciwności losu zmusza człowieka do wysiłku i walki, także ludzie. Do wysiłku, by stać się lepszym.

Świat Ulryka przypomina pole bitwy, jest pełen zarówno gwałtownych i krwawych, jak i cichych i niewidocznych zmagających. Do bitwy jednak nawet najpotężniejszy wojownik nie staje sam, gdyż okazałby się bezsilny wobec gromad wrogów. By móc coś osiągnąć trzeba współdziałać i umieć wybierać swych towarzyszy. Zdawałoby się wewnątrz skłócona i rozbita społeczność wsi czy miasteczka przemówi jak jeden mąż w sytuacji zagrożenia.

Powiada się, że to sam Ulryk zsyła na ludzi zagrożenia i niebezpieczeństwa, by przekonać się o ich rzeczywistej sile i sprawności. Najważniejszymi narzędziami tych prób są zima i wygłodniałe stada wilków. Nie znaczy to, że Ulryk nie używa bardziej subtelnych środków, wręcz przeciwnie, wyznawcy wierzą, że każda przeciwność losu została zesłana im, by mogli się z nią zmierzyć. Żywiół zimy i wilki jako najbardziej spektakularne i najsilniej działające na wyobraźnię zagrożenia urosły do rangi symboli i atrybutów Ulryka.

Zima, szczególnie w swym srogim, północnym wydaniu, jest najważniejszym egzaminem postawionym człowiekowi w ciągu roku. Ten, który dobrze się doń przygotował, zebrał obfite zbiory, zgromadził zapasy, naprawił dach chałupy może przetrwać ją spokojnie i bezpiecznie. Temu, którego przygotowania okazały się niewystarczające nie warto współczuć...

Wilki zawsze towarzyszą zimie. To jedyne zwierzęta zdolne spojrzeć człowiekowi dumnie prosto w oczy. W letnią porę, gdy jest pod dostatkiem zwierzyny chodzą swoimi drogami zabijając chore i słabe zwierzęta. Zimą, szczególnie sroga, gdy nie mają co jeść, nie są tak wybredne w wyborze ofiary. Nie obawiają się atakować ludzi, samotnych wędrowców, grupy zbrojnych czy uspioonych i izolowanych wsi. Wiedzione głodem i instynktem przeżycia zdolne są wyważać drzwi do chałup, pozostawiając puste domostwa.

Dla wyznawców Ulryka wilk jest nie tylko wzorcem, przykładem działania, ale przede wszystkim narzędziem boskiego gniewu, aniołem pomsty. Powiada się, że gdy jakiś śmiertelnik przez swe grzechy urazi Pana Wilków ten w swym gniewie zsyła na świat zimę, lodową śmierć a za nią swych posłańców. Gdy Ulryk jest w wyjątkowo

paskudnym humorze, wilki nie pozostawiają we wsi nikogo żywego. Taka osada-widmo pozostaje widocznym i przerażającym przykładem dla żyjących w okolicy ludzi. Czasem zadowoli śmiercią trzech - czterech wybranych rodzin, sycąc się strachem pozostałych mieszkańców sioła, wyliczających grzechy i winy swych sąsiadów, którzy desperacko próbują udowodnić sobie, że wilki wybiorą kogo innego. Ulryk nie ma litości dla słabych i nie okazuje łaski zatwardziałym grzesznikom. Zamiast przebaczać, skazuje na potworną i przykładową śmierć, która potrafi nastąpić po latach, gdy człowiek nie jest gotów stawić jej czoła. W czasie desperackiego biegu przez ogarnięty mrozem las, wsłuchując się w wycie zbliżającej się śmierci, słysząc jak pod uderzeniami potężnych łap ustępują drzwi do chałupy, życie przepływa człowiekowi przed oczami, by po kilku chwilach na pytanie „dlaczego?” znaleźć tysiące odpowiedzi.

Powiada się, zwłaszcza na południu, że wilki i zima to ślepy żywioł pozbawiający życia przypadkowe ofiary. Wyznawcy Ulryka zawsze jednak znajdują powód, dla którego okrutna śmierć spotkała tych, a nie innych ludzi. Czasem przyczyną boskiego gniewu jest bluźnierstwo czy ciężkie przestępstwo, czasem jedynie niezbyt wielka gorliwość w wierze. Zawsze znajdują przyczynę, dla której zostali oszczędzeni tym razem. Nieraz zdarzało się, iż ten, który wyszedłszy cało z podobnej opresji i w swej pysze uważał, że łaską Ulryka się cieszy, następnej zimy już nie przeżył.

Cywilizacja i rozwój dają ludziom coraz większą władzę na siłami natury. Człowiek przestał być słabym, bezsilnym stworzeniem, przez co Ulrykanizm, w swej tradycyjnej postaci, stał się religią należąca do przeszłości. Jednak pomimo, iż cywilizacja i rozwój zmieniła światopogląd człowieka, do dziś wiele zasad tradycyjnego Ulrykańskiego systemu wartości pozostało aktualnych. Nadal wiele zakątków Starego Świata zachowało swój dawny charakter. Tam Ulrykanizm pozostał w swej dawnej, tradycyjnej formie. Tam, gdzie świat posunął się naprzód Ulrykanizm ewoluował, przystosowując się do nowych czasów pokazując, że niektóre zasady pozostają stałe.

### Tradycja

Uczciwość, honor, lojalność oraz wiara w siłę jednostki - te słowa opisują podstawy Ulrykańskiego systemu wartości. To wiara samodzielnych, silnych ludzi, biorących swój los w swoje ręce. Ukształtowała ją dzika natura terenów dawnego Imperium, która skazywała człowieka jedynie na własne siły. Często sam stawał przeciw ogromowi nieprzyjaznej natury, jak samotny myśliwy na długiej wyprawie z dala od bezpiecznego domu. Człowiek musi być silny, by przeżyć, nie może się łatwo poddać, wyznawcy Ulryka wiedzą to aż za dobrze.

W owym czasie, osiedla były rozproszone i podzielone pomiędzy konkurujące ze sobą plemiona. Częstokroć ich mieszkańcy musieli radzić sobie sami czy to z kłeską nieurodzaju, czy to z wrogimi plemionami i sługami chaosu. Sami odpowiadali i decydowali za siebie, podzieleni lecz wolni. Dziś w północnej części Imperium, na terenach gdzie kult Ulryka nadal pozostał silny, a warunki życia wiele się nie zmieniły ta wszczepiona samodzieln-

ność i niezależność nieraz daje się we znaki zarówno lokalnej szlachcie, jak i cesarskiej administracji.

Częstokroć prości chłopcy mają swoje zdanie i nieraz je okazują. Na ten brak pokory nakłada się głęboko zakorzeniony patriotyzm, co sprawia, że chłopcy dla obrony swych domów są w stanie przelać wiele krwi. Ich bunt są niełatwe w tłumieniu. Społeczności północy nie są tak ściśle zhierarchizowane i podział stanowy nie jest tak sztywny, choć i tu każdy wie gdzie leży jego miejsce.

Charakterystyczne dla Ulrykan umiłowanie współzawodnictwa objawiało się w owym czasie sporą agresywnością. Plemiona napadały na obozowiska goblinoidów, konwoje krasnoludów i na siebie nawzajem z równą zaciętością. Po tych krwawych czasach pozostała niemała skłonność do kłótni i bijatyk. Nic dziwnego, że mieszkańcy północnych landów mają opinię gorących głów, ludzie gwałtownych, zawziętych i otwarcie manifestujących swe emocje.

Z drugiej strony poczucie wszechobecnego zagrożenia i potrzeba jedności oraz wzajemnego zaufania powoduje, iż wyznawcy Ulryka kładą duży nacisk na lojalność względem swych ziomków i towarzyszy. Tu swoją genzę ma przysłowiowa dyscyplina w oddziałach złożonych z Ulrykan oraz wychowanie, w którym duży nacisk kładzie się na uczciwość, prawdomówność i honor.

Tolerancja wśród Ulrykan jest dość złożoną sprawą. Z jednej strony w świetle powiedzenia „Niech twoje czyny mówią za ciebie” nie mają uprzedzeń w stosunku do sprawdzonych towarzyszy, nawet jeśli są innego wyznania, czy należą do innej rasy. Z drugiej strony, jest to religia raczej nieufna wobec obcych i ksenofobiczna, a jej niektóre odłamy są z lekka fanatyczne i gorliwe w tępieniu nie ludzi i podludzi. Ciężko jest więc o akceptację pośród Ulrykan, gdy jednak uda przełamać się ich nieufność, okazują się cennymi i lojalnymi druhami.

Nie dziwi więc, że wyznawcy Ulryka nie mają zwyczaju oceniania ludzi po pozorach. Dlatego tak ważny jest dla nich honor i konsekwencja w działaniu. Nie mają też wielkiego zaufania do słowa pisanego, umów i traktatów. Bardzo podejrzliwie patrzą na tych, którzy chcą coś uzyskać układami i gładką mową. Nie lubią i nie uznają szarości, względności - coś jest albo czarne, albo białe. Nie lubią matactw i myślą w prosty sposób, bardzo spontanicznie podchodząc do życia. Może dlatego, że układy i negocjacje są dowodem własnej słabości, do czego żaden gorliwy wyznawca Ulryka nie chciałby się przyznać. A może dlatego, że w izolowanych, samodzielnych osiedlach w chwilach zagrożenia cała społeczność musi działać wspólnie i nie ma tam miejsca na podstępne gierki.

Co istotne, zaufanie jakie pokładają w swych kompanach często działa przeciw nim. Wielu legendarnych bohaterów północy zginęło zdradzonych przez swych najbliższych towarzyszy. W obliczu powyższego nie dziwi spora niechęć jaką Ulrykanie darzą wyznawców Randalda. Nie raz w przeszłości dochodziło do zatargów pomię-

dzy tymi religiami i przez większą część historii Imperium czczenie Randalda w Middenheim, stolicy Ulryka, było zakazane.

## Nowoczesność

Z biegiem lat tradycyjne zasady Ulrykańskiego systemu wartości ulegały pewnej ewolucji i dostosowaniu do nowych czasów. W coraz bezpieczniejszym Imperium zmalało znaczenie dosłownie rozumianej sprawności czy siły. W coraz bardziej wyspecjalizowanym społeczeństwie znajdowało się mniej wojowników. Zasady kultu Ulryka pierwotnie dotyczące wojny i walki zaczęto interpretować w sposób bardziej ogólny. Przykazanie o lojalności względem zwierzchników, które kiedyś zapewniało dyscyplinę w plemiennych oddziałach, rozszerzyło się do zasady zarówno lojalności stanowej, jak i względem społeczności. Nakaz czystej walki, wiążący się z kategorycznym zakazem oszukiwania, który początkowo dotyczył pojedynków, rozszerzył się do kategorycznego potępienia kłamstwa i nieuczciwości we wszystkich dziedzinach życia. Honorowa zasada zabraniająca odrzucenia wyzwania na pojedynek z biegiem lat stała się ogólną zasadą zachęcającą do współzawodnictwa we wszystkich dziedzinach życia. Z religii stricte wojskowej opierającej się na kodeksie honoru wyłonił się przez lata system wartości, mogący posłużyć za filozofię życiową dowolnemu człowiekowi.

W ciągu wieków wykształcił się więc liberalny odłam kultu Ulryka, rozpowszechniony głównie wśród mieszczan północnych prowincji. Tak zwany Oświecony Ulrykanizm nadaje nowe znaczenie starej i z lekka skostniałej religii. Pośród jego zwolenników przeważają przeróżnej maści kupcy i rzemieślnicy. Wiara daje im siły do doskonalenia swego warsztatu, ambitnego dążenia do sławy i bogactwa. Wielu młodych czeladników szepcząc modlitwy do Ulryka, w czasie długich godzin ciężkiej pracy prosi o wytrwałość i siłę. Podobnie drobni handlarze doglądający straganów na Middenheimskim Starym Targu zachwalając towar marzą o wielkiej przyszłości, która gdzieś tam czeka na tych, którzy są wystarczająco wytrwali by do niej dotrzeć. Zreformowany Ulrykanizm to niepokromiona ambicja i marzenia, które mogą się spełnić. Zdarza się to jednak rzadko.

Wielu współczesnych myślicieli wysuwa tezę, że z czasem archaiczny i konserwatywny Ulrykanizm będzie coraz bardziej tracił na znaczeniu, by wreszcie zostać wchłonięty, razem z pozostałymi religiami, przez kult Sigmara. Istnieją jednak przesłanki, iż wyznanie w swym rodzajem się liberalnym aspekcie przetrwa próbę czasu. Do tej pory kult Sigmara, kładący wielki nacisk na jedność Imperium, podporządkowujący interesy wszystkich obywateli dobru ojczyzny, zdobył miano dominującej religii, tak sytuacja ta może się w niedalekiej przyszłości odwrócić. W obliczu następujących zmian w gospodarce Imperium, gdy system feudalny powoli, lecz nieubłagannie oddaje pola rodzącemu się kapitalizmowi, ogranicza-



jący samodzielność Sigmartyzm powoli będzie tracił na znaczeniu. Rosnące w siłę mieszczaństwo, bogaci kupcy i rzemieślnicy mają coraz większe polityczne ambicje. Ściśle powiązana z cesarskim dworem religia skazująca ich na lojalność i służbę ojczyźnie, która zbudowała jednolite Imperium, staje się dla nich barierą i przeszkodą. Oświeceni Ulrykanizm, stawiający na indywidualności, zapewniający im większą swobodę rozwoju, może być odpowiedzią na potrzebę czasu. Młodzi kupcy i prawnicy z Middenheim przez swą ambicję, nieustępliwość i pewien brak respektu przed autorytetami, wiele zdziałają w powoli rodzącym się świecie nowych możliwości. W świecie, w którym zamożność i pozycja człowieka zależą bardziej od jego uzdolnień i pracy, a mniej od pozycji i zasług rodziny. Widać już pewne jaskółki nowego, lecz miną wieki zanim nastanie nowe era.

Aktualnie Oświeceni Ulrykanizm nie ma jeszcze wykrystalizowanej postaci. Tworzy go kilkanaście różnorodnych odłamów i frakcji, częstokroć zdecydowanie różniących się przekonaniami. Umiarkowane ugrupowania postulujące otwarcie się religii na potrzeby całego społeczeństwa, reprezentują w tej chwili najliczniejszy i najsilniejszy prąd wewnątrz kultu Ulryka. Z drugiej strony radykałowie postulujący upadek systemu feudalnego mają w sobie coś z idealistycznych rewolucjonistów. Nie są traktowani jako poważni partnerzy w dyskusjach teologicznych i dość intensywnie zwalczani zarówno przez tradycjonalistów, jak i umiarkowanych reformatorów.

#### Kościół

W stawiającym na samodzielność wyznawców Ulrykanizmie kapłani mają przede wszystkim funkcje doradcze. Wyznawca Ulryka niemal nie potrzebuje ich obecności do spełnienia obowiązujących go praktyk religijnych. Sam odpowiada przed bogiem za siebie, kapłan jest tylko przewodnikiem i pomaga lepiej służyć chwale pana. Dla duchownych większą wartość ma mądrość, niż bogactwo i splendor. Niewiele jest też w roku świąt, w które zbiera się cała społeczność pod przewodnictwem lokalnego kapłana. Dlatego też kult Ulryka nigdy nie zbudował wielkiej i potężnej finansowo organizacji podobnej kościołowi Sigmara. Zamiast potężnej sieci lektoratów i olbrzymiej ilości świątyń, kult Ulryka opiera się na opactwach - ufortyfikowanych klasztorach, których kapłani kształcą się i kontemplując zgłębiają tajniki wiary. Monastery są rdzeniem kultu, do którego udają się z pielgrzymkami wierni z prośbami o wsparcie i radę. To stąd wyruszają wędrowni kapłani przemierzający okoliczne ziemie, odwiedzając wioski i miasteczka. Odprawiają nabożeństwa w lokalnych kapliczkach, będących charakterystycznym elementem krajobrazu północnych landów. Najważniejszą Świątynią Ulryka mieści się w Middenheim, świętym mieście tej religii. Każdy wyznawca powinien przynajmniej raz w życiu udać się z pielgrzymką do sławnego miasta - fortecy górującej nad lasem Drak Wald.

Niemalże wszyscy kapłani Ulryka rekrutują się z byłych wojskowych, albo w czasie swego nowicjatu odbywają podstawową służbę wojskową. Jeśli policzyć wszystkich kapłanów, wojowników gorliwie oddanych Ulrykowi i pasowanych rycerzy zakonnych, kult ten dysponuje poważną siłą zbrojną. Większa część starszych wiekiem kapłanów posiada spore doświadczenie w do-

wodzeniu wojskiem i częstokroć wykorzystują w praktyce swą wiedzę. Każda ze świątyń nie dość, że z racji swej konstrukcji posiada niemałe walory obronne to jeszcze dysponuje liczną i dobrze wyszkoloną załogą. Dlatego też klasztory - twierdze często służą lokalnej ludności jako schronienie przed najazdami i są ważnym ogniwem w systemach obwarowań.

Świątynie i klasztory Ulryka utrzymywane są zwykle przez możnowładztwo północnych prowincji zarówno przez bezpośrednie dotacje jak i nadania ziemskie. Zarówno drobnej szlachcie jak i samym książętom elektorem zależy na dobrych stosunkach z tą potężną religią. Oddziały rycerzy zakonnych i kapłani towarzyszą praktycznie każdej większej wyprawie wojennej. Zdarza się też, iż żołnierze lojalni wobec kościoła Ulryka walcą w czasie szlacheckich prywatnych wojen, a kapłani są gorliwi we wspieraniu swych darczyńców. Arcykapłan formalnie zakazuje takich praktyk, lecz niespokojnym duchom, jakimi w sporej części są kapłani Ulryka, częstokroć ciężko wysiedzieć w klasztorze...

Część młodego kleru, głównie skupiona w Middenheim, Carroburgu i innych większych miastach północy, postulując reformę sprzeciwia się tak daleko idącej militarystyce kultu. Uważają, że kapłani winni być przede wszystkim przewodnikami duchowymi i doradcami, a nie przywódcami i kapelanami w oddziałach zbrojnych. Argumenty te odniosły częściowy skutek i w miejskich świątyniach nowicjuszy naucza się przede wszystkim teologii, retoryki i algebry, ograniczając do niezbędnego minimum szkolenie wojskowe. Przez to absolwenci middenheimskiego Collegium Teologica to młodzieńcy dobrze zbudowani i wszechstronnie wykształceni - „W zdrowym ciele zdrowy duch” jak mawia Ar-Ulryk siadając do papierów po porannym treningu.

#### Polityka

Dwie organizacje religijne mają niemały wpływ na politykę Cesarstwa. Oczywiście chodzi tu o Kościoły Ulryka i Sigmara, posiadające swych przedstawicieli w Radzie Elektorskiej. To wokół najwyższych kapłanów obu religii - Wielkiego Teogonisty i Ar-Ulryka skupione dwa najpotężniejsze ugrupowania w Radzie. By opisać wpływ jednego z Kościołów na politykę Cesarstwa nie sposób nie wspomnieć o drugim.

Kult Sigmara to religia władzy, ściśle związana z cesarskim dworem i mająca decydujący wpływ na politykę państwa. Kościół Ulryka raczej podporządkowuje się władzy świeckiej i pełni funkcje doradcze. Historia pokazała jednak, że kapłani Ulryka też nie stronią od ingerowania w sprawy państwa. To właśnie arcykapłan Ulryka miał decydujący wpływ na decyzję Ottili Talabheimskiej o ogłoszeniu się cesarzką i początek wojny domowej w Imperium w 1360 K.I..

Misją kapłanów Sigmara jest działanie na rzecz jedności i potęgi cesarstwa, przez co religia ta sama z siebie ma niemałe ambicje polityczne. Kościół Sigmara dąży do supremacji nad innymi wyznaniem i ustanowienia jednej religii państwowej, która stanie się skutecznym narzędziem sprawowania władzy. Ulrykanie zazdrośnie strzegą swej niezależności, często stając w obronie innych religii. Właśnie ta sprzeczność interesów pomiędzy dwo-

ma największymi religiami jest główną linią konfliktów i podziałów w Imperium.

Elektorzy północnych prowincji, w ścisłym sojuszu kościoła Sigmara i władzy cesarskiej, widzą próbę ograniczenia własnej niezależności i prześladowania swojej religii. W wielu przypadkach mają niestety rację. Cesarz i Wielki Teogonista Sigmara natomiast, w czynnym oporze części swych elektorów dostrzegają działanie na szkodę jedności państwa. Niestety, także i oni często mają rację. Posunięcia obu obozów wyznaczają wyraźną linię podziału Imperium, a ich radykalne skrzydła mniej lub bardziej otwarcie dążą do konfrontacji. Jednak pamięć o okropieństwach dawnej wojny domowej zdaje się hamować gorące głowy po obu stronach barykad.

Zwierzchnicy obu kościołów powstrzymują swych podwładnych przed posunięciami mogącymi zachwiać kruchą równowagę sił. Z jednej strony Sigmaryci mają zdecydowaną przewagę w radzie elektorskiej i to właśnie Wielki Teogonista ma najwięcej do powiedzenia przy wyborze cesarza. Z drugiej strony, zawsze bojowo nastawieni i nieustępliwi Ulrykanie mogą liczyć na poparcie innych religii, co jak na razie skutecznie hamuje plany ustalenia Sigmartyzmu religią państwową. Mają jednak za małą siłę, by przeforsować rozdział organizacji kościelnych od władzy świeckiej i podporządkowanie kultu Sigmara, sprowadzonego do roli bóstwa opiekuńczego Imperium, osobie Jego Cesarskiej Wysokości.

Nie bez znaczenia jest też bardziej finansowy i przyziemny aspekt konfliktu. Bardzo rozbudowana organizacja kościoła sigmaryckiego jest niesłychanie kosztowna w utrzymaniu. Głównym źródłem środków są majątki kościelne i podatki ściągane bezpośrednio z ludności. Zdecydowanie mniej rozbudowany i kosztowny Kościół Ulryka finansowany jest z kiesy lokalnych feudałów. Nic więc dziwnego, że mieszkańcy północy bronią się jak tylko mogą przed próbami nałożenia Sigmaryckich podatków kościelnych. Jak do tej pory opór okazał się skuteczny, lecz gdyby Sigmar został ogłoszony nadrzędnym bogiem Imperium, a jego kult religia państwową... lepiej nie mówić...

Na szczęście obie strony konfliktu świadome groźby wojny domowej powstrzymują się przed jakimikolwiek otwartymi działaniami. Nie znaczy jednak, że rezygnują z realizacji swych planów. Pod przykrywką stabilności i równowagi prowadzone są powolne, ciche i ostrożne intrygi mogące w każdej chwili zmienić oblicze Imperium.

## Wojownicy Ulryka

Wojownicy pochodzący z północy Imperium to ludzie nieustępliwi i zawzięci. Właśnie pośród nich spotyka się najwięcej wyznawców tradycyjnego, pierwotnego Ulry-

kanizmu. Religia ma tu niemały wpływ na organizację i taktykę walki.

Oddziały z północy bardziej przypominają zbiorowisko indywidualności niż działającą wojenną maszynę. Dyscyplina powstaje nie dzięki ścisłemu drylowi, lecz przez silną motywację żołnierzy. Patriotyzm i wiara w to, za co walczą jest przyczyną wysokiego morale prostych chłopskich oddziałów. Za dowódcą, który da im cel i powód do walki pójść ślepo w ogień. Ekstremalnym przypadkiem są Rycerze Białego Wilka tworzący raczej luźne kupy, a nie oddziały.

Styl walki Ulrykan kładzie główny nacisk na akcje ofensywne. Walka to krwawe i brutalne zmaganie, które jakoś trzeba przeżyć, najlepiej jak najszybciej zabijając przeciwnika. Rzadko bawią się w długo przygotowywane finyzyjne kontrataki. Uznają formą walki jest berserkerski szal bojowy. Pewność siebie, siła i gwałtowność ataków zwykle wystarcza do szybkiego zwycięstwa. Nie mają zwyczaju okazywać strachu czy słabości i są bardzo drażliwi na punkcie honoru.

Jednak nadmierna agresywność, pewność siebie i kompletny brak zahamowań często prowadzi do przeceńnięcia swych możliwości i jest przyczyną dotkliwych porażek. Skupiając się na atakach zaniedbują obronę, przez co najgroźniejszym dla nich przeciwnikiem są ludzie walczący spokojnie i uważnie składający bloki. Walki, które wygrywają Ulrykanie zwykle są krótkie, zazwyczaj im dłu-

żej trwa zwanie tym bardziej rosną szanse przeciwnika.

Sposób walki preferowany przez wojowników spod znaku Wilka najlepiej sprawdza się w gwałtownych atakach. Niewiele oddziałów jest w stanie przetrwać niesioną zapałem i żądzą mordów szarżę. W czasie bitew i potyczek Ulrykanie są zwykle stroną atakującą, a dowódców szkoli się głównie w umiejętnym wykorzystaniu swych sił do przeprowadzenia decydującej szarży. Oddziały z północy, choć są zdolne do przełamania każdego szyku zwykle ponoszą bardzo wysokie straty, szczególnie, gdy prowadzą atak pod ostrzałem i w niekorzystnym terenie.

Największe klęski wojska Ulrykan ponosiły przez zbytnią pewność siebie i nieodpowiedzialnie szafowanie własnymi siłami. Niejednokrotnie Rycerze Białego Wilka tracili większość ludzi od strzała i bełtów zanim dotarli do linii przeciwnika, lub wykrwawiali się bezskutecznie próbując przebić się przez zwarty szczyk piechoty. Bołaczką wojsk wiernych Ulrykowi zawsze było odpowiednie przygotowanie ataku i jego sprawna koordynacja. Wszystko to powoduje, że armie z północnych landów są bardzo wymagające względem dowódców. Jednak wódz, który jest nie tylko wybitnym strategiem, lecz także swą charyzmą jest w stanie posłuch i zaangażowanie żołnierzy może uzyskać przy ich pomocy naprawdę wiele.



## Mój honor to moje życie

Tom pierwszy:

## Projektowanie kampanii

Andrzej Stój

Zapomniane Krainy uległy mocy czasu. Bohaterowie, niczym smoki, odeszli z Krynnu. W świecie Greyhawka nie zanotowano obecności paladyna od wielu, wielu lat. Co się stało z tymi, jakże popularnymi kiedyś światami? Uległy zapomnieniu, gdyż znudzeni gracze odeszli do innych rzeczywistości w poszukiwaniu czegoś innego. Znaleźli tam ból i cierpienie wampira. Brak nadziei na zmianę czegokolwiek w Starym Świecie. Napotkali zło i strach, które stały się ich udziałem.

Mam tego dość!

Nie chcę już opowiadać historii o cierpieniu i upadku tego, co dobre i sprawiedliwe. Chcę opowiadać o bohaterach, zmieniających oblicze świata, o wielkich wydarzeniach, których świadkami, a nawet sprawcami będą prowadzeni przez moich graczy bohaterowie. Chcę poczuć wiatr, smagający twarz wojownika na grzbiecie złotego smoka ruszającego do walki ze złem. Chcę dowiedzieć się, jak czuje się rycerz, otrzymujący święty miecz. Co odczuwa czarodziej podczas Próby. Chcę stworzyć coś trwałego. Coś, co da nadzieję ludom zamieszkującym Zapomniane Krainy, Krynn czy choćby Barović. Chcę przynieść światło tam, gdzie jest ciemność.

Czym właściwie jest *heroic fantasy*? Jak można ją scharakteryzować? Opowieści z tego gatunku koncentrują się na pozytywnych emocjach. Są to historie wielkich bohaterów, których czyny mają wpływ na cały świat gry. Przedstawiane są w nich wyjątkowe postacie - osoby o nietuzinkowych umiejętnościach i charakterze. Gatunek *heroic fantasy* różni się w kilku podstawowych kwestiach od znanego wszystkim z Warhammera *dark fantasy*, lecz nie tak bardzo, jak uważają wszyscy. Podstawową różnicą jest zakończenie opowieści. W *dark* bohaterowie są skazani na porażkę. Wiedząc, że nie zmienią świata, próbują to zrobić. I przegrywają...

*Heroic fantasy* traktuje o zmianach, których dokonują bohaterowie opowieści. Próbuje coś zmienić i często się

im to udaje. Oczywiście niemalym kosztem. Czasem kosztem własnego życia. Tu wyłania się kolejna różnica. Bohaterowie *heroic fantasy* są postaciami pozytywnymi w pełnym znaczeniu tego słowa - czynią dobro nie dlatego, że otrzymają coś w zamian lecz dlatego, że dzięki temu poprawią świat, uczynią jakąś zmianę. W *dark fantasy* bohaterowie walczą o przeżycie. Ich jedynym środkiem utrzymania jest miecz. Muszą walczyć o każdy grosz, o dach nad głową, o to, by obudzić się następnego dnia zdrowymi. Jest to walka z góry skazana na porażkę. *Dark fantasy* znacie już doskonale, nie trzeba wypowiadać więcej słów. *Heroic fantasy* jest obszernym gatunkiem. Jest w nim miejsce na odwagę, na miłość, na walkę dobra ze złem. Jest również miejsce na zło, zdradę i cierpienie. Na bezsensowną śmierć w imieniu swych ideałów, na krwawe wojny i śmierć tysięcy ludzi. Opowieści traktują o przywracaniu sprawiedliwości i porządku. Ich bohaterowie mają szansę cokolwiek zmienić. O nich jednak opowiem innym razem. Dziś przedstawię Wam sposób przygotowania kampanii i świata gry, w którym będzie się ona toczyć.

Podstawową formą rozgrywania przygód w grach *heroic fantasy* jest kampania, czyli ciąg przygód, powiązanych wspólnym lub wspólnymi wątkami, z wyraźnym wprowadzeniem, rozwinięciem i zakończeniem. Stworzenie dobrej, wciągającej graczy kampanii jest sporym wyzwaniem. Należy zatroszczyć się o każdego bohatera, doкладnie opracować wielu bohaterów niezależnych, lokacji i ogólny zarys fabuły.

Budowanie kampanii zacznij od wybrania Tematu, motywu przewodniego, którym będziesz się kierował podczas tworzenia poszczególnych opowieści. Może to być pojedyncza idea: cierpienie, zazdrość, miłość, nieustający konflikt między dobrem a złem. Zastanów się, zanim wybierzesz temat swych opowieści - będzie on główną, jeśli nie jedyną, motywacją działania dla bohaterów. Temat powinien zawierać się w jednym zdaniu, wyrażać jakąś ideę, myśl, która wpływa znacząco na życie wielu osób. Musi być wyniosły, odnosić się do całego społeczeństwa. Opowieści *heroic fantasy* powinny traktować o pozytywnych aspektach życia - o nadziei, miłości

ści, o walce w imieniu swoich ideałów. Może chcesz opowiadać historie o nieuchronności losu, o tym, że pojedynczy człowiek jest jedynie marionetką w rękach bogów? Pragniesz podkreślić bezsens wojen religijnych, tysięcy ofiar składanych tylko dlatego, że jakaś potężna istota sobie tego życzy? Jeśli tak, pokaż graczom, że pojęcie wolnej woli jest największym żartem stwórców ich postaci, że życie największego wyznawcy nic nie znaczy dla boga, w którego wierzy. Czy to jest jednak *heroic fantasy*? Tak, ponieważ heroizm od początków dziejów związany był z tragedią. Niech Twoi gracze poprowadzą tysiące żołnierzy do walki w imię Światła, niech pokonują swych przeciwników, oplakują przyjaciół. Jednak kiedy przyjdzie czas epilogu rozumieją, że ich ofiara nic nie znaczy. Cóż z tego, że najpotężniejszy z żyjących magów poświęcił swe życie w obronie kilku osób? Może się to wydawać szlachetnym czynem, do którego zdolny był jedynie ktoś wyjątkowej wiary i odwagi, lecz w ostatecznym rozrachunku okaże się, że życie tych kilku osób nie ma znaczenia w ogromie wojny. Że z pozoru szlachetny czyn był okazem głupoty. Mimo tego, że bohaterowie będą znać tę smutną prawdę - prawdę o tym, że nikt nie może zmienić losów świata, będą starać się go naprawić.

Usiądź w ciszy i zastanów się, o czym zawsze chciałeś opowiadać. Nie porównuj nowonarodzonych idei do tych powstałych wcześniej. Jesteś odkrywcą, przecierającym nowe szlaki. Zapomnij, czego się „nauczyłeś” podczas wielu lat grania. Po prostu zastanów się, jak chciałbyś wyrazić swoje uczucia... Kiedy pierwsze myśli się skrytalizują, spisuj je. Nie staraj się dobierać wysublimowanych słów, układaj pięknie brzmiących zdań. Po prostu spisuj wszystko, co przyjdzie ci na myśl. Pojedyncze wyrazy, sceny i bohaterów, których chciałbyś opisać. Zapisuj nawet najdrobniejsze szczegóły - wiele z nich to potencjalne przygody. Pisz jak najwięcej, nie staraj się zastanawiać dłużej nad jakąś pojedynczą kwestią, układaj myśli w logicznym porządku.

Kiedy uznasz, że masz już wystarczającą ilość tekstu, zrób sobie pół godziny przerwy. Odrzuć wszelkie myśli dotyczące kampanii, które się wtedy pojawiają i przez jakiś czas zajmij się czymś nieistotnym - grą na komputerze, oglądaniem telewizji, czy słuchaniem radia. Nie rób niczego, co powoduje wysiłek umysłowy, ani co może wpłynąć na twoje emocje (jak np. czytanie książki). Po kilkunastu minutach wróć do stołu, przy którym spisywałeś swoje myśli i przeczytaj je, tym razem z dystansem. Zapewne zapiski wydadzą ci się śmieszne, jednak po ich przeczytaniu będziesz miał w głowie jakąś wizję tego, co ma powstać. Na osobnej kartce zapisz te myśli w miarę uporządkowany sposób. Nie męcz się nad doborem słów - notatek nie będzie oglądał nikt oprócz ciebie, więc skoncentruj się na treści, nie formie. Po kilku minutach będziesz miał „streszczenie” swoich poprzednich zapisków. Teraz czas na kolejną przerwę - tym razem krótszą, powiedzmy na herbatę, czy kawę. Po kilku minutach wróć do zapisków i przeczytaj je jeszcze raz. Spróbuj zawęzić je do pojedynczych stwierdzeń, wyciągnąć esencję i sformułuj je w postaci jednego zdania lub słowa. W ten sposób stworzyłeś Temat - nie wzorując się na niczym i nikim. Dzięki temu masz gwarancję, że twoja kampania będzie wyjątkowa.

Kolejnym etapem jest zbudowanie tła kampanii, na którym będzie się ona opierać. Tłem nazywać będziemy ogólny, historyczno-polityczny zarys świata, w którym będziesz prowadził bohaterów graczy. W tym celu najlepiej posłuż się podręcznikami. Przeczytaj, bardzo dokładnie, opis świata gry i jego historię. Wybierz jakiś moment, w którym nastąpiła seria ważnych wydarzeń. Jeśli nie spodoba się ci jakiś element, zmień go! Jest to twój świat i nikt nie ma prawa narzucić ci swojej woli. Chcesz prowadzić w Earthdawnie kampanię, w której głównym Tematem jest walka o wolność i cena, jaką będzie trzeba za nią zapłacić, a nie pasuje ci obecny rozkład władzy? Nie ma problemu - w Twojej Barsawii historia potoczyła się inaczej. Zjednoczone ludy, pod wodzą krasnoludów z Throalu starły się z armadą Theran i... przegrały. Setki, tysiące adeptów zostało powieszonych ku przestrodze innym. Teraz ostoją wolności jest Krwawa Puszcza i okolice Morza Śmierci. Wszyscy stali się poddanymi Imperium Therańskiego. W prowincji pojawili się niezliczeni łowcy niewolników, zniewalający mieszkańców tych wiosek, które nie miały jak się przed nimi obronić. W Barsawii zaczyna panować „prawo” i „porządek”. Zaczyna się rodzić ruch oporu...

Tworząc kampanię musisz pamiętać o punktach zaczepienia, które staną się motorem działania bohaterów. Umieść ją w nietypowych czasach - w wieku wojen, niesprawiedliwości i wielkich zmian. Spraw, by ich przyczyną byli bohaterowie twoich graczy. Z nic nie znaczących pionków zamień ich w generałów, prowadzących umęczony lud przeciwko najeźdźcom. Staraj się opisać świat gry w najdrobniejszych szczegółach - począwszy od kalendarza, przez geografie, po zwyczaje chłopów, czy przysłowia, znane w świecie gry. Nie pisz suchym, kronikarskim językiem. Staraj się opisać te fakty językiem mieszkańców świata gry. Wytwórz specyficzny slang, dialekt używany w miejscu akcji. Wszystkie te informacje skrupulatnie zapisuj. Dodaj życia światu gry, uczyn z niego dodatkowego bohatera - ewoluującego, zmieniającego się jeszcze szybciej, niż postacie graczy.

Postaraj się ułożyć w głowie plan kampanii, wydarzenia, na które gracze nie mogą mieć żadnego wpływu. Ułóż ten plan w formie kalendarza, kroniki, do której będziesz dopisywał kolejne fakty. Co może się przydać w późniejszej grze? Wszystko - śmierć króla i elekcja nowego, powstanie pomnika ku czci jakiejś znanej postaci, założenie nowego browaru, niezwykle silne burze, anomalie pogodowe, wojny, toczące w odległych krainach. Zarazy, pustoszące miasta i wsie, niezwykle urodzaj, urodziny następcy tronu, zdrady, słynne śluby - absolutnie wszystko jest godne uwagi i zapisania.

Stwórz kilku bohaterów drugoplanowych. NPCów, którzy będą się pojawiać co kilka sesji. Opisz ich wygląd, osobowość i motywacje. Muszą stać się na tyle wyraziści, by gracze przekonali się o ich wyjątkowości. Jeśli nie masz żadnego pomysłu, od czego zacząć, weź kilka numerów „Fantastyki”, kilka komiksów, jakiś podręcznik i poszukaj ciekawych rysunków. Kiedy znajdziesz kogoś odpowiedniego, przestudiuj tą postać kreska po kresce, fragment po fragmencie. Zastanów się, kim mogłaby być osoba, przedstawiona na rysunku, gdzie mogłaby się pojawić w twojej kampanii, jaką mogłaby odegrać rolę?



Zapisz wszelkie skojarzenia i powoli buduj osobowość i historię tego bohatera. Spraw, by stał się wyrazisty. Obdarz go niespotykanymi dotychczas cechami. Przykład? Kapłan ludzkiego boga, będący elfem, któremu zdarzyło się zobaczyć na własne oczy cud, wydarzenie, które zmieniło całe jego życie. Lub maga, potężną istotę, potrafiącą czarować bez słów i gestów. Przeklętego kłutwą nieśmiertelności, za wszelką cenę poszukującego śmierci. Albo młodzieńca, barda, który będzie wędrował przez kilka tygodni z bohaterami graczy. Osobę pełną życia, wiecznie uśmiechniętą, marzyciela i romantyka. Ducha, który nie zdaje sobie sprawy z tego, że nie żyje.

Możliwości są niezliczone. Twórz jak najciekawsze postacie. Powinny stać się twoimi bohaterami, tak jak główni bohaterowie są postaciami graczy. Podczas kampanii znajdzie się miejsce dla każdego z nich. Dzięki nim gracze odczują na sobie piękno i realizm świata gry, dostrzegą jak dobrze jest on dopracowany. Zrozumieją, że włożyłeś w niego część siebie i tak samo potraktują swoich bohaterów.

Po stworzeniu BNów czeka cię wymyślenie miejsc, w których będzie się rozgrywać kampania. Zastanów się, jak będzie wyglądać miejsce, w którym rozpocznieš kampanię. Czy będzie to gospoda, położona na krańcu zapomnianego szlaku? Czy raczej więzienie, w którym bohaterowie oczekują na egzekucję? Zaczniij od kilku słów na temat danego miejsca, np. nazwy gospody. Zastanów się, dlaczego ją tak nazwano? Przez kogo i kiedy? Kim była osoba, która ją zbudowała? Jeśli nie jest to obecny właściciel, dlaczego budowniczy odszedł? Jacy są jej stali mieszkańcy i co by o niej powiedzieli? Jak się prezentuje przy pierwszym pobycie, a jak po kilku miesiącach? Co jest w niej takiego wyjątkowego, co odróżnia ją od każdej innej gospody, w której byli bohaterowie? Bardzo dobrym przykładem jest gospoda „Ostatni Dom”, opisana w „Kronikach” Smoczej Lancy. Położona w szczególnym miejscu, o nietypowej architekturze, stanowi bezpieczne schronienie dla podróżników. Charakterystyczną postacią w gospodzie jest Otik, jej wieloletni właściciel, którego chlubą są przyprowadzane ziemniaki, znane w całej osadzie. Jest to miejsce, w którym po kilku chwilach można się poczuć, jak u siebie w domu.

Projektując ważne miejsca nie wolno zapomnieć o ich mieszkańcach. Skorzystaj ze stworzonych wcześniej BN. Może wykorzystasz do tego stare postacie swoich graczy, którymi dawno temu przestali grać? Stwórz też kilka „stereotypowych” bohaterów, których będziesz mógł wykorzystać wielokrotnie - gońców, karczmarzy, strażników miejskich, kapłanów i innych. Takie osoby umieszczaj w miejscach, które posiadają już wystarczająco dużo wyrazistych elementów. Nie pozwól, by jakieś lokacje, odwiedzone przez bohaterów graczy było bezbarwne. Niezależnie od tego, jaką rolę spełnia w twojej opowieści, nie może być pozbawione życia.

Kiedy uznasz, że wystarczająco dobrze opisałeś świat gry, zaczniij planować przebieg kampanii. Mając solidne podstawy, będzie ci o wiele łatwiej. Skoncentruj się na punktach zwrotnych, wydarzeniach, które będą miały na nią duży wpływ. Zaplanuj rozwój bohaterów, szlaki, którymi mogą podążyć w poszukiwaniu swego przeznaczenia.

Skorzystaj z ustanowionego wieku wcześniej trójpodziału utworu na początek, rozwinięcie i zakończenie. Zaczniij z „grubej rury”, rzuć bohaterów graczy w sam środek starcia pomiędzy najpotężniejszymi istotami świata gry, niech poczują skalę i rozmach opowieści. Powiąż postacie czymś silniejszym, niż chęć zarobku - niech zostanie rzucona na nich klątwa, zmuszająca do pozostania razem. Stwórz drużynę, której wszystkie ogniwa będą silne, która będzie jednym umysłem połączonym wieloma ciałami. Początek kampanii jest bardzo ważny. Jeśli zainteresujesz graczy stworzoną przez siebie fabułą, oni pomogą ci podczas gry. Razem stworzycie coś wyjątkowego, utwór na miarę starożytnych eposów.

Staraj się zaskakiwać swoich graczy, cały czas ukrywaj prawdę, której szukają. Karm ich strzępkami informacji i zmusz do szukania kolejnych. Zmusz do myślenia i ciągłych poszukiwań. Powiąż kampanię z historią postaci, dopasuj wątki do poszczególnych bohaterów. Wybierz spośród nich przywódcę, kogoś na tyle sprytnego i charyzmatycznego, kto będzie w stanie przyjąć na siebie odpowiedzialność. Każdemu członkowi drużyny przydziel jakąś funkcję, zależną od charakteru gracza i osobowości prowadzonego przez niego bohatera. Rzuć przed każdym z nich wyzwanie, jakiego bałbyś się podjąć sam. Twoja kampania ma zmienić oblicze świata! Pamiętaj, że stworzysz bohaterom podczas pierwszych sesji prawdziwe piekło. Niech będą zmuszeni walczyć o życie, bronić się przed dużo potężniejszymi przeciwnikami, uciekać i jeszcze raz walczyć. Zapędź ich w miejsce bez odwrotu i każ walczyć. Z dużo potężniejszym wrogiem, dysponującym przewagą liczebną, jakością wyposażenia i wszystkimi innymi rzeczami, które dają przewagę. Niech walka ma podłoże nie tylko fizyczne, lecz również psychologiczne. Zmusz graczy, by zadali sobie pytanie: Warto jest ginąć w obronie jakiejś idei? Dlaczego muszę cierpieć za obcą sprawę? Jaka jest przyczyna zła, które ktoś na nas zsyła? Niech bohaterowie walczą, desperacko próbując ocalić swoje życie. Niech poczują, jak kończą się ich siły, jak nieubłagane przeznaczenie - śmierć zbliża się, by zaciśnąć na nich swoje szpony. Cał po cału, minuta po minucie, bohaterowie zaczynają tracić nadzieję. Kiedy nie będzie możliwości odwrotu, a bohaterowie będą u kresu sił, daj im zwyciężyć. Postacie powinny poczuć niesamowitą dumę, radość z wygranej walki, powinni zrozumieć, że mogą coś jeszcze zmienić. Że są w stanie dokonać wielkich rzeczy. Że nadzieja i wiara to potężne uczucia, które same w sobie przynoszą zwycięstwo. Tak powinna się zakończyć pierwsza sesja twojej nowonarodzonej kampanii.

Dalsze przygody powinny być utrzymane w tym samym stylu. Cały czas każ walczyć, nie pozwalaj na odrobinę oddechu. Bohaterowie powinni ewoluować, stać się potężniejszymi. Ewolują także wrogowie. Cały czas rzucaj postacie graczy na głębszą wodę. Niech ucą się dowodzić innymi ludźmi, niech nabiorą odpowiedzialności za czyjeś życie. Zmusz ich do tego, by stali się bohaterami, jakich jeszcze nigdy nie widzieli. Poświęcenie i wiara - oczekuj tego od graczy i przy każdej możliwej okazji dawaj im to do zrozumienia. Gracze muszą zrozumieć, że są w centrum akcji, że nie mogą wymknąć się tyłem. Albo będą walczyć i zwyciężać, albo czeka ich śmierć i

zapomnienie. Naucz ich, że w twoim świecie nie ma miejsca na zdradę i słabość. Pokaż im, że po to stworzyłeś drużynę, by się nawzajem wspierali i pomagali. Stwórz więzi, dzięki którym będziesz pewien, że każdy gracz poświęci swego bohatera w obronie życia innego. Działaj na emocjach, nieustannie podkreślaj potrzebę jedności w grupie i słabości bohaterów poza nią.

Poznaj charakter graczy i staraj się wykorzystać go przy budowie kolejnych przygód. Jeden z graczy nade wszystko uwielbia magiczne przedmioty? Daj mu zasmakować prawdziwie magicznego przedmiotu, artefaktu o wręcz niewyobrażalnej mocy, a potem zabierz go. Niech będzie on nagrodą, którą gracz uzyska pod koniec kampanii, czymś, co umotywuje go jeszcze bardziej, niż Temat kampanii i jej cel. Zastanów się, czego pragną gracze, sami oczekują od gry i od ciebie jako MG. Daj im tego zasmakować i pokaż, jak mogą to zdobyć.

Niech kampania obfituje w zwroty akcji, nieprawdopodobne wydarzenia, cuda. Pozwól graczom na zdobycie odrobiny potęgi i pokaż, jak małą siłą dysponują w ogromie świata. Następnie wskaż drogę, którą będą podążać. Niech rozumieją, że świat nie zmieniają masy, lecz jednostki. Daj im motywację, by chcieli dokonać tych zmian. Napisz osobną historię bohaterów, drugie dno kampanii, o którym dowiedzą się pod koniec. Uczyni z BG wysłańców bogów, nieśmiertelne istoty, nieświadome swego pochodzenia. Niech swoje dziedzictwo pozostanie dla nich wielką tajemnicą. Zaplanuj, co jest ich przeznaczeniem i z czyjej woli. Ustalając pewne fakty sam uzyskasz pewność, że kampania rozwinie się w wybranym przez siebie kierunku. Nie bój się uczynić bohaterów graczy potężnymi.

W dobrej kampanii *heroic fantasy* powinno się znajdować najmniej kilkanaście osobnych wątków, z których każdy musi ewoluować we własnym kierunku. Co takiego nadaje się do wykorzystania? Podstawowe tematy, znane ci z książek i innych gier - miłość, rodząca się pomiędzy dwoma bohaterami (niekoniecznie graczy). Jakie przeciwności spotkają na swej drodze do szczęścia? Co takiego będą musieli przezwyciężyć, by osiągnąć upragniony spokój? Czy ich przeznaczeniem jest wieczna rozłąka? Równie dobrze możesz wprowadzić wątek zdrady. Ktoś potężny, będący sojusznikiem BG okazuje się być największym nieprzyjacielem. Zastanów się, co mogło go skłonić do zdrady? Niespełnione nadzieje, obietnica większej potęgi, przysięga krwi, którą złożył nieświadomie przed wieloma latami? A może szantaż? Od ciebie zależy, o czym będą traktować twoje opowieści. Powiąż z każdym bohaterem przynajmniej dwa, trzy wątki. Niech mają okazję do wykazania się, swoje pięć minut w świetle reflektorów. Pielęgnuj każdego bohatera, traktuj ich na równi. Nie pomijaj żadnego z graczy - opowiadasz historię o heroizmie, o bohaterach. Twoi gracze będą oczekiwali od ciebie, by każdy miał okazję stać się jednym z nich.

Zastanów się, jaką ścieżką chcesz poprowadzić bohaterów. Czy mają stać się wzorem do naśladowania, przewodnikami tysięcy mieszkańców świata gry, czy raczej cichymi jego obrońcami, pozostającymi w cieniu sławy? Twoja kampania musi się rozgrywać na wielką skalę. Twoje opowieści muszą się koncentrować na najważniejs-

szych dla całego świata epizodach. Dlaczego? Ponieważ esencją *heroic fantasy* są wielkie wydarzenia i ci, którzy są ich sprawcami. Musisz porzucić stare, znane z innych gier, przyzwyczajenia. Gracze muszą poczuć skalę kampanii na własnej skórze. Nauczą się odpowiedzialności za dużo więcej osób, niż oni sami. Daj im namacalnego przeciwnika - kogoś poza ich zasięgiem, osobę na tyle potężną, że poczują się przy nim niczym mrówki. Daj do zrozumienia, że jest ktoś, kto z łatwością może ich pozbawić życia. A następnie ukaż część potęgi tej istoty - przeciwność, którą razem pokonają. Powoli, wraz z postępem fabuły, wciągaj bohaterów mocniej w konflikt z tą osobą. Po jakimś czasie gracze zdadzą sobie sprawę, że są na tyle potężni, że mogą się oprzeć mocy przeciwnika. Wówczas przychodzi do kulminacyjnej części kampanii. Główny wróg mobilizuje swe siły, by zetrzeć bohaterów w proch. Podczas decydującej bitwy nastąpi rozwiązanie całej fabuły. Wtedy ujawnisz, jakie były motywy działania wroga i jaką rolę odegrali bohaterowie w jego planach. To, jak zakończysz kampanię, zależy wyłącznie od ciebie. Czy finałem będzie heroiczne zwycięstwo bohaterów nad złem, czy może ujawnisz prawdziwe zło - trzecią siłę, która była sprawcą całego zła, o które bohaterowie obwiniali swojego przeciwnika. Interesujące było by zakończenie, kiedy siły wroga i ich samych łączą się, by sprostać prawdziwemu złu. Możesz również skorzystać z najstarszej formy zakończenia - heroicznej śmierci bohaterów... Takie zakończenie wydaje się być trochę nie fair wobec graczy, jeśli jednak rozumieją, że opowieść liczy się ponad kwestią przeżycia bohatera, będzie to najrozsądniejsze rozwiązanie.

W następnej części przybliżę wam zasady, jakimi powinien kierować się gracz, tworząc własnego bohatera i jak powinien przebiegać proces tworzenia się zgranej drużyny. Do zobaczenia za dwa miesiące!

P.S. Dziękuję Lobowi i drużynie Marka za uczynienie z Krynnu czegoś więcej, niż miejsce akcji kilku książek - niech Trzy Księżyce prowadzą was ku chwale.

# RPG

## za 29 zł !!!

### Zły Cięż Kruki Urojenia

Od pięciu lat w głębokim podziemiu pogańskiej warstwy gier fabularnych.

**Są tacy co wiedzą, że wiedzą i czynią!**

Fantasy, 250 stron A4, skomplikowany system !!! Obszerny opis świata: od koczowniców przez demokrację wojenną aż do wczesnego średniowiecza, kiedy to *Mieszko I Niemadry* przyjął chrzest.

**Mitologia Słowiańska:**  
Świętowie, Perun, Trzygłów, Swaróg, Nyja, Welos; gusla, czary, modlitwy, ziola; drzewice, strachy, odmienice, morowice, nawie, zmajowie, południce, dziwożony, wity, rusalki, licha, skrzaty, lełki, zmory, nocule, wapierte, porońce i wiele innych i wiele takich samych, z których setka znaczy tyle co dziesięć setek innych.

Aby zamówić grę "ZŁY CIĘŻ - Kruki Urojenia" należy przelać pieniądze (29 zł + koszt wysyłki 5 zł) przekazem pocztowym na adres: "Rz" Jacek Greczyzyn, Osiedle Młodych 18/4, 66-400 Gorzów (tel. 0 602 365 049)

Nakład ograniczony. " gaz. ŻYWIOT, nr 12/3499 z. s. 1.



# Karczma „Pod Pawim Piórem”

Andrzej Stój



Stali podróżnicy doskonale znają ten stary, podniszczony budynek, znajdujący się na przecięciu ulic: Królewskiej i Rzemieślników. To tutaj znajduje się sławna w całym mieście karczma „Pod Pawim Piórem”, w której co wieczór można usłyszeć śpiew elfiej minstrelki, albo głos barda, opowiadającego jakąś starą historię. Wszyscy, którzy kiedykolwiek gościli u właściciela „Pawiego Pióra”, Gerarda, zwanego Szarobrodym, przyznają, że jest to wyjątkowa gospoda. Każdy człowiek i każde miejsce na świecie posiada unikalną historię, jednak niewiele osób zna prawdziwą historię tej gospody...

Wszystko zaczęło się pięćdziesiąt trzy lata temu, kiedy miasto zaczęło rozbudowywać się w stronę, gdzie stoi karczma. Teren, na którym stoi był sprzedawany po bardzo atrakcyjnych cenach, dlatego też wielu kupców i rzemieślników postanowiło właśnie tutaj zbudować swoje nowe domy. Burmistrzowi było to na rękę - wszak nowe domy to nowe rodziny, nowe podatki. Miasto rozrastało się w bardzo szybkim tempie. W przeciągu pięciu lat powstała dzielnica, w której stoi gospoda „Pod Pawim Piórem”, zwana też Dzielnicą Spełnionych Marzeń. Swoją nazwę zawdzięcza pewnemu kapłanowi, który zamieszkał w jednym ze świeżo zbudowanych domów, u chorego brata. Kapłan nazywał się Malakit i to właśnie jemu jest poświęcona świątynia Mishakal, która znajduje się w Zachodniej Dzielnicy. Malakit był mężczyzną po czterdziestce, znacznie młodszym od swego brata, kowala, który cierpiał na suchoty. Całymi dniami czuwał przy nim, modląc się do Mishakal o cud. Kiedy wszyscy, nawet żona kowala, stracili nadzieję, on dalej prosił boginię leczenia o łaskę dla chorego. Niestety, kapłan jedyną osobą, która wierzyła w moc bogini. Jak mówi stare przysłowie - jeśli nie prosisz, nie będzie ci dane. Kowal zmarł. Wtedy też Malakit miał sen, który odmienił jego całe życie.

Ukazała mu się Mishakal, a po jej prawej stronie stał brat kapłana. Przeprosił Malakita za brak wiary i podziękował za modlitwy, które złożył w jego imieniu. Mishakal powiedziała: „Jesteś jedynym spośród swego ludu, który prawdziwie wierzy w moc boską. Zatem obdarzę Cię darem, który sprawi, że twoje imię pozostanie wieczne”. Sen się urwał.

Nazajutrz odbył się pogrzeb, lecz Malakit nie odjechał do swojej świątyni. Poprosił o schronienie kapłanów z pobliskiej świątyni. Kiedy odmówiono mu pomocy, zamieszkał na stopniach kaplicy. Ludzie, żyjący w tamtych czasach nie mogli się nadziwić, widząc człowieka, który żył, choć nie jadł. Niektórzy oferowali mu pomoc, pieniądze, a nawet schronienie, lecz ten grzecznie odmawiał, mówiąc, że jego bogini zapewnia mu to, co potrzebne. Tej zimy zmarła żona kowala. Władze miasta uznały, że to właśnie Malakit powinien zamieszkać w jej domu.

Kapłan nie odmówił. Samodzielnie przebudował dom i stworzył w nim schronisko dla bezdomnych. Nazwał je „Karczmą Spełnionych Marzeń”. Dzięki wstawiennictwu pewnego szlachcica zbudowano jeszcze cztery takie „karczmy”. Zapewne zdziwi Cię fakt, że w czasach, kiedy Malakit prowadził swoje przytułki, w najbliższej okolicy nie popełniono ani jednego przestępstwa. Większość nie wie, że był to jeden z darów, którymi obdarzyła Malakita Mishakal.

Pewnego dnia do jednego z przytułków przybył Partemonn, zwierzchnik wszystkich kapłanów, oddających hold bogini leczenia. Przyciągnął go do tego miejsca sen, w którym bogini nakazała mu przekazać najcenniejszą relikwię jej wyznawców, księgę tysiąca cudów, spisana ręką samego Alona, pierwszego kapłana. Partemonn przybył pod przebraniem, jednak Malakit rozpoznał go w przeciągu sekundy, choć nigdy nie widział jego twarzy. Tej nocy odbyła się rozmowa, której świadkiem był tylko jeden człowiek, skryba, spisujący tą właśnie rozmowę. Kapłani przez dwanaście godzin dyskutowali o wierze i przyszłości, której obydwaj się obawiali. O świecie Partemonn przekazał Malakitowi relikwię, po czym powrócił do Istar, stolicy wszystkich stolic.

Malakit nie zdradził nikomu informacji o relikwii. Skorzystał z jej magii ponad stukrotnie, za każdym razem wpisując do księgi rozsądne życzenia - jedynie takie księga mogła spełnić. W ciągu ostatnich pięciu lat swojego życia uratował życie ponad pięciuset bezdomnym, którzy mocą księgi znaleźli domy, w których mogli zamieszkać i pracować, dzięki której mogli się utrzymać. Malakit został nazwany Tym, Który Naprawia Ludzkie Życie. Nikt nie wiedział, w jaki sposób kapłan sprawiał, że ludzie odzyskiwali radość życia, nikt jednak nie interesował się tym faktem, ani nie zazdrościł Malakitowi mocy.

Pewnej nocy, w piętnastą rocznicę śmierci swojego brata, Malakit miał kolejny sen. Ujrzał Mishakal, która powiedziała: Twój czas nadszedł, Malakicie. Za siedem dni zabiorę Cię do swojego królestwa”. Malakit odpowiedział jedynie: „Tak, Pani. Dlaczego dałaś mi tak wiele czasu?”. Nie znamy odpowiedzi Mishakal. Podczas ostatniego tygodnia życia Malakit uczynił tyle dobra, ile przez ostatnie pięć lat. Spisał również swój życiorys, który przekazał skrybie, temu samemu, który spisywał jego rozmowę z Partemonnem. Przykazał mu opowiadać tę historię, dopóki i jego Mishakal nie wezwie do swojego królestwa. W siódmą noc napisał ostatnie, tysięczne życzenie, które sprawiło, że księga znikła z naszego świata. Brzmiało ono o następująco:

„Pragnę, aby wszyscy, którzy zawitają do mojego domu, znaleźli tu spokój i bezpieczne schronienie. Każdy, nawet najbiedniejszy wędrowiec ma prawo do spokojnych snów. Niech te ściany leczą ból każdego, komu przyjdzie się schronić w tym domu. Żyćcie w pokoju”.

Tej nocy największy spośród nam współczesnych odszedł w wieczność. Nie muszę ci mówić, że karczma „Pod Pawim Piórem” jest właśnie miejscem, w którym zmarł Malakit. Jego dom wciąż zachowuje swoją moc i spełnia życzenie Wielkiego Człowieka. Może to moc księgi sprawia, że karczma ma taką opinię, a może to duch Malakita ciągle znajduje się wśród tych ścian? Kto wie?

# Galeria Tysiąca i jednego lustra

Andrzej Stój

Poniższy tekst został odnaleziony prawie cztery miesiące temu przy szkielecie mężczyzny, człowieka w wieku około trzydziestu lat. Jego autor nazywa siebie Rennarem, Rycerzem Zakonu Słońca. We wszystkich znanych mi kronikach nie wspomina się o kimś takim, jak Rennar ani Zakon Słońca, choć jeśli pamiętnik mówi prawdę, taki wpis nie powinien istnieć. Chcę zauważyć, że historia ta jest, według mistrza czarodziei Szarej Gildii, wielce nieprawdopodobna, dlatego też można przyjąć, że pamiętnik należał do barda, pragnącego stworzyć opowieść o nieistniejącym bohaterze lub do innej osoby, która opisywała zmyśloną opowieść.

... Przez trzy godziny biegłem ile sił w nogach. Udało mi się zgubić pościg, choć podczas ucieczki zgubiłem swój miecz. Oby Habakkuk dodał mi sił! Ponieważ wcześniej nie miałem czasu napisać, jak się to wszystko zaczęło, uczynię to teraz:

Mam na imię Rennar i jestem Srebrnym Rycerzem Zakonu Słońca... A raczej zostanę nim za dwadzieścia osiem lat, kiedy powrócę do moich czasów. Około trzech dni temu zostałem wezwany przez Wielkiego Mistrza do podjęcia Próby, od której miała zależeć moja przyszłość. Po krótkich przygotowaniach udałem się do Galerii Tysiąca Luster.

Galeria znajduje się w zamkniętej części północnej dzielnicy, dokładnie tam, gdzie niegdyś stał zamek Everfall. Powstała podczas Cichej Wojny, kiedy to magowie dobra starli się w pojedynku z Saliel, potężnym czarodziejem i kapłanem Molocka. Był to człek obdarzony wielką mocą, najpotężniejszy czarodziej, jaki kiedykolwiek istniał. Mimo to z godziny na godzinę ulegał zjednoczonej mocy kapłanów i czarodziei Białej Gildii. Wpadł na szatański plan, który miał zagwarantować mu bezpieczeństwo, sposób ucieczki przed przeciwnikami. Dzięki wykorzystaniu części swojej mocy przywołał do swojego zamku tysiąc jeden zwierciadeł, które pokryły dokładnie każdą ze ścian zamku. Następnie uciekł do rzeczywistości, jaka kryje się po drugiej stronie luster. Saliel był w istocie obdarzony szatańską inteligencją...

Pierwszy mag, który wszedł do zamku po ucieczce Saliela stracił rozum. Kiedy inni odkryli, co kryje się w zamku Everfall, zamknęli wszystkie wejścia i ogrodzili całą dzielnicę piętnastometrowym murem. Nikt nie miał prawa się dowiedzieć, że Saliel nadal żyje, w świecie, który dostrzegamy codziennie, gwałcąc się lub czesząc włosy...

Właśnie w tym celu powstał Zakon Słońca - nasi żołnierze stoją na straży Muru, patrolują dzielnicę, w której znajduje się zamek, chronią ludzi przed ewentualnym powrotem Saliela. Raz na pięć lat do Everfall wchodzi pięciu mężczyzn, którzy chcą stać się Rycerzami zakonu. Zagłębiają się w zamku, po czym, mocą wciąż istniejącej magii przechodzą przez któreś ze zwierciadeł i próbują pokonać Saliela na jego własnej ziemi. Do tej pory żaden z Rycerzy nie odnalazł lustra, w którym miałby się schronić ów czarodziej.

Kiedy weszliśmy do zamku, natychmiast ogarnęło nas poczucie beznadziejności i bezczynności. Widząc dziesiątki niegdyś pięknych, teraz powykręcanych mocą magii zwierciadeł, zacząłem się cicho modlić. Każdy z nas przechodził od lustra do lustra, zastanawiając się, co czeka go po jego przekroczeniu. Czy właśnie w tym czeka na mnie Saliel? A może w tamtym? Po kilku minutach, kiedy każdy wybrał odpowiednie zwierciadło, jednocześnie przekroczyliśmy barierę pomiędzy światami. Nie pamiętam, co się dalej działo aż do chwili, kiedy obudziłem się skuty łańcuchami w podziemiach jakiegoś zamku. Siedziałem w ciszy godzina po godzinie, aż straciłem rachubę czasu. Wreszcie do celi wszedł wysoki, potężny człowiek w czarnym kapturze. Wypowiedział słowa, które zapamiętam do końca życia: „Chodź, Saliel chce Cię widzieć.”

Ręce zaczęły mi drżeć, jednak podniosłem się z ziemi i poszedłem za nim. Wyszliśmy z niewielkiego lochu wprost na dziedziniec, którego wówczas nie mogłem skojarzyć. To, co działo się później, było kwestią chwili. Nadludzkiem wysiłkiem udało mi się wyrwać katu i wskoczyć na stojącym w pobliżu wierzchowca, po czym wyjechałem z zamku. Pędziłem galopem do czasu, kiedy mój wierzchowiec padł za zmęczenia. Nad rankiem doszedłem do miasteczka, w pobliżu którego się wychowałem. Tam, w gospodzie Starego Paxa dowiedziałem się kilku istotnych faktów: znajdowałem się ponad sto kilometrów od miasta, w którym znajdował się zamek Everfall, dwadzieścia osiem lat wcześniej. Kupiłem miecz, sztylet, kilka kartek papieru oraz inkaust.

Zacząłem rozumieć, jakim planem posłużył się Saliel. Stworzył wrota czasowe, przez które uciekł magom. Na Habakkuka! Przecież on cały czas chodzi po świecie! Postanowiłem udać się do Siedziby Zakonu i ostrzec moich Braci przed Saliel.

Dostrzegłem ich około południa. Dwunastu jeźdźców pędzących galopem w moją stronę. Nie zastanawiałem się długo, błyskawicznie skręciłem w stronę bagien. Ci jednak nie zrezygnowali. W końcu, po trzech godzinach ucieczki, udało mi się ich zgubić. Znalazłem suche miejsce, gdzie...

(tutaj pamiętnik staje się nieczytelny)

... Zauważyłem ich około godziny temu. Nie mogę w to uwierzyć! Habakkuku, dlaczego mi to uczyniłeś! Na niewielkiej polanie stało pięciu mężczyzn. Wszyscy byli ubrani w barwy mojego ojca. Zauważyłem wśród nich i jego. Pamiętam, że ucieszyłem się, widząc pomoc. Kiedy miałem wyjść na polanę, usłyszałem słowa, wypowiedziane przez jednego ze sług do mojego ojca: „Panie Salielu, obawiam się, że nie znajdziemy go w tych bagnach. Na pewno już utonął...” Nie słuchałem dalszych słów. Mój ojciec... Saliel odjechał w stronę, jak sądzę, drogi. Dopiero teraz zrozumiałem, na czym polegał plan Saliela. Cofnął się daleko w przeszłość, po czym kontynuował badania nad Czarną Magią jako Drannagh, mój ojciec. Muszę ostrzec Zakon. Jeśli nie zdążę tego zrobić, Saliel zapewne przeniesie się w przeszłość i zniszczy bractwo w załóżku. Nie można na to pozwolić...

Już trzeci dzień wędruję po bagnach. Wątpię, czy uda mi się odnaleźć drogę. Jesteśmy zatem zgubieni. Ciekawe, co kryło się za innymi lustrami...



# Róg jednorożca, palec mumii i wężowa łuska

Joanna Tadeusiewicz

Stało się już tradycją pisanie w „Portalu” o arkanach walki i arkanach magii. Dzięki temu każdy wierny czytelnik, czy to Gracz czy Mistrz Gry, wie doskonale, jak może w atrakcyjny sposób wyrządzić bliźniemu krzywdę. Ale co potem - o tym ani słowa! Leży sobie bohater pokiereszowany, ranny, ugodzony magicznym pociskiem albo zatrutą strzałą - ledwie dycha. Drużyna stoi nad nim, rączki załamuje... Może ktoś spirytusu w gardło wleje, może kostką poturla („Mistrzu, ja mam Leczenie +10”). Nudno... Bohater powoli dochodzi do siebie, a tymczasem bezpowrotnie mija okazja wzbogacenia przygody o kilka niezwykle barwnych szczegółów, a może nawet pomysł na cały następny scenariusz. Wystarczy tylko sięgnąć do starych ksiąg medycznych i zielników. Powróćmy do naszego przykładu.

## Leczenie ran

*Leży sobie bohater pokiereszowany, ranny - ledwie dycha. Drużyna stoi nad nim, rączki załamuje... Marnie skończyłby ich towarzysz, gdyby nie to, że mają w swoim gronie znachora. Kiedy oni stoją wokół bezradni jak cielątka w zagrodzie, on przystępuje do dzieła. Przekopuje swoje przepastne toboły, by po chwili z tryumfem zaprezentować zgromadzonym dorodny, wysuszony krowi placek.*

Nie jest to bynajmniej dowcip. Po wsiach kał bydlęcy był stosowany do tamowania krwotoków od niepamiętnych czasów. Skoro prawdziwa przyczyna zakażeń pozostawała nieodgadnioną tajemnicą, nikomu nawet nie przyszłoby do głowy odkażanie okolic rany i jej ochrona przed zabrudzeniami. Wiedzano jedno: rana ropieć musi i basta! A jeśli ropa zaczynała zmieniać wygląd i cuchnąć, co wskazywało na początek śmiertelnej gangreny - cóż, taki już los! Wtedy żadne medykamenty i tak nie mogły wyrwać rannego ze szponów śmierci. Jednym słowem - przekonanie o zbawiennym działaniu zwierzęcych odchodów było nie do podważenia.

Jeżeli zatem któregoś z bohaterów w twojej drużynie, Mistrzu Gry, pokąsa groźny zwierzołak lub gdy jego ciało przeora zakrzywione ostrze orczej szabli, nie pozwól, aby rany zagoiły się ot tak sobie - dzięki kilku udanym rzutom kośćmi. Odmaluj grozę, jaka zawsze towarzyszy takiej sytuacji: ból, wszechogarniający chłód i słabość



wszystkich mięśni, zawroty głowy, osnuwającą oczy ciemność, smród przesiąkającej ciągle przez opatrunkę krwi. Przekonaj go, że jego życie wisi na włosku! Niech ostatkiem sił błaga resztę drużyny, by szukała po okolicznych wsiach baby-zielarki albo znachora, który potrafiłby odmienić jego los. A kiedy - po zapierającym dech w piersiach wyścigu z czasem - odnajdą wreszcie taką osobę, obdarz ją koniecznie całym arsenałem odrażających i smrodliwych substancji, którymi będzie okładać i nacierać nieszczęsnego bohatera!

Zaznaczyć należy, że ekskrementy każdego ze zwierząt miały - według ludowych zabobonów, w które dla większego dramatyzmu opowieści powinien święcie wierzyć Twój wioskowy znachor - nieco inne właściwości. Rannego można było leczyć węglem z kału owczego pomieszanego z piwem, kozie bobki zmieszane z wódką stosowano na kolki pochodzące z „wiatrów”, zaś świeże odchody kurze miały nawet rzekomo wyciągać jad z ran zadanych zatrutym ostrzem. Niezastąpione były również w przypadku odmrożeń. W każdej niemal aptece można było kupić lek na wrzody o dumnie brzmiącej nazwie *Album graecum*, będący w rzeczywistości wysuszonym, białym i bezwonny łajnem psów karmionych kośćmi.

Każdą z wymienionych wyżej dolegliwości warto obdarzyć któregoś z bohaterów, aby drużyna mogła w pełni nacieszyć się zdolnościami spotkanego we wsi specjalisty (oraz twoją, Mistrzu, pomysłowością).

Może się jednak zdarzyć, że chorzy wbrew rozsądkowi bronią się gwałtownie przed aplikowaną im kuracją. Gdy widzisz, Mistrzu, że życie nieszczęsnego enpisa wisi na włosku, ostatecznie możesz zgodzić się na kompromis. Niech znachor z pewnym ociąganiem zdecyduje się posłużyć innymi, może mniej efektywnymi, ale nie mniej skutecznymi metodami. Kawał chleba powinien obficie zapluć i zagnieść z pajęczyną, a opuchnięte miejsca obłożyć serem albo kwaśnym mlekiem. Może także zarządzić wyprawę do lasu i polowanie na sarny lub zające, by z ich żółci sporządzić masę na rany, a dla pewności zapu-

ścić jeszcze kilka kropel tego specyfiku, zmieszanego z wódką, do ucha pacjenta.

Z upolowanej zwierzyny można także zaraz po zabiciu wytopić tłuszcz, którym następnie znachor obficie nasmaruje ranę. Szczególnie godny polecenia jest tłuszcz bobrowy, nadający się równie dobrze do leczenia hysterii, oraz tłuszcz psi, stosowany przeciw drgawkom. Według dawnych kanonów sztuki lekarskiej najlepiej wspomagać gojenie ran ma tłuszcz ludzki, dostępny niekiedy w aptekach pod nazwą *Axungia hominis*. Wytapiano go wyłącznie z ciał skazańców. W jaki sposób zdobędzie go drużyna, jeśli wioskowy medyk tego zażąda? - to zależy już tylko od ciebie!

Oczywiście może się zdarzyć, że w twojej przygodzie nieszczęśliwy wypadek nie wydarzy się wcale w pobliżu chatki znachora, ale na jakimś odludziu, w niedostępnych górach albo mrocznych podziemiach. W tym przypadku nie ma mowy o fachowej pomocy ze strony utalentowanego enpisa, a na dodatek nie można zdobyć żadnych ziółek ani odpowiedniej zwierzyny. Sugeruję, żeby - oczywiście po stosownie długim okresie napięcia, kiedy będzie wydawało się, iż ranny bohater jest już jedną nogą w grobie - któryś z jego towarzyszy przypomniał sobie, jak radziła postępować w takich sytuacjach jego uczona babka albo stara ciotka. Wykonaj, Mistrzu, test inteligencji, a następnie szepnij wybranemu graczowi na ucho, aby dokładnie przemyśli rany porannym moczem, najlepiej uzyskanym od młodego chłopca.

*Znachor nachylił się nad rannym i położył dłoń na jego czole. Było rozpalone jak kowalski piec, zęby dzwoniły w takt drgawek, które raz po raz wstrząsały ciałem chorego. „Spokojnie, spokojnie, - mruzczał medyk - rakowe oczka zaraz będą gotowe, wkrótce będziesz zdrow.”*

Głęboka, ropiejąca rana albo jakakolwiek poważniejsza choroba najczęściej wiąże się z wysoką gorączką. A gorączka to dla Ciebie, Mistrzu, niepowtarzalna okazja do soczystego opisu (trupia błądź i suchość skóry na całym ciele oprócz twarzy, którą powleka niezdrowy, intensywny rumieniec, żar pod powiekami, rozbiegany, mętny, szklisty wzrok, ból mięśni, skóry, ból głowy, wśród którego mozolnie pełzną myśli, zimno, drgawki, majaki), a także do zaprezentowania jeszcze jednego apetycznego leku z repertuaru dawnych medyków.

Rakowe oczy, powszechnie znany środek leczący gorączkę oraz napady szału, można było nabyć w aptekach, do wyboru: w całości lub sproszkowane. W ostateczności ich samodzielne przygotowanie także nie stanowiło specjalnego problemu. Złowione w rzece raki należało na dłuższy czas pozostawić na powietrzu, najlepiej w ciepłym, wilgotnym miejscu. Kiedy raki zamieniły się już w cuchnącą, przegniłą masę, trzeba było przełożyć je do naczynia z wodą i mieszać, dopóki oczka nie opadły na dno. Działanie przeciwgorączkowe przypisywano również sproszkowanym rakowym szczypcom.

*Skupiony na przyrządzeniu raków znachor aż podskoczył na dźwięk nagłego, rozdzierającego wrzasku. Rzucił okiem przez ramię i na moment zamarł z przerażenia. „Ty idioto! - wykrztusił, kiedy udało mu się opano-*

*wać. - Zostaw ten belt w ranie, bo się nam chory wykrwawi albo z samego bólu przeniesie się do wieczności. To trzeba fachowo.”*

Z doświadczenia na pewno wiesz dobrze, Mistrzu, jak często usłużna drużyna usiłuje testować swoje chirurgiczne talenta na rannych kolegach. Jakkolwiek opatrzenie płytkiego, czystego cięcia jest stosunkowo proste, to jednak w przypadku poważniejszych zranień nie powinno już pójść tak gładko. Brutalne wydzieranie z rany tkwiących w niej przedmiotów albo amatorskie nastawianie otwartych złamań będzie miało tylko jeden skutek: wrzeszczący chory na moment zwinie się z bólu (jeśli nie zgadza się wrzeszczeć, wykonaj szybki test siły woli), a następnie popadnie w omdlenie, obficie brocząc krwią. Taka scena powinno zrobić odpowiednie wrażenie na pozostałych i zniechęcić ich do dalszego działania na własną rękę. Jeżeli tak się nie stanie, podsuj któremuś z inteligentniejszych bohaterów myśl, że warto byłoby poszukać cyrulika.

Należy przy tym pamiętać, że elegancki i wykształcony medyk - jeśli do takiego właśnie uda się drużyna - za żadne pieniądze nie zgodzi się nawet dotknąć chorego, a na pierwszą wzmiankę o chirurgii z oburzeniem zatrzśnie drzwi przed nosem bohaterów. Dlaczego? Otóż przed wiekami szanujący się lekarz patrzył w gwiazdy i przepisywał leki, zbliżając się do chorego najwyżej po to, aby zbadać puls (a i to co bardziej dystyngowani robili przy pomocy patyczka), zaś babranie się w cuchnącej posoce czy nacinanie ropni pozostawiał niewykształconym cyrulikom. Trudno się dziwić - wszak nie znano wtedy jeszcze skutecznych środków znieczulających - praktyki chirurgiczne pozostawały więc w rękach nieokrzesanych brutali. Czy nie jesteś ciekaw, drogi Mistrzu, jak zareaguje Twój ranny, gdy do jego rozoranej nogi zabierze się uzbrojony w brzytwę golibroda, a chwiejący się po ciosie w szczękę zęb chwyci obcęgami kowal? Warto sprawdzić!

Jeżeli jesteś szczególnie litościwy, możesz przysłać w sukurs znającą się na ziołach babę, która przy pomocy swojej sztuki postara się odrobinę zmniejszyć cierpienia nieszczęsnego pacjenta. Należy zaznaczyć, że metody najczęściej stosowane w tym celu przez graczy (spirytus w gardło albo cios trzonkiem topora w łeb) nie należą wcale do najbardziej interesujących. W jednej ze starych ksiąg medycznych znajdujemy na przykład taki przepis na środek kojący bóle i przeciwskurczowy: „*Oczyszczone dżdżownice namoczyć w winie, osuszyć w piecu i sproszkować.*”, ale jeśli uznasz, że chory już dość jest zgnębiony, baba może zrezygnować z dżdżownic i zaaplikować mu korzeń mandragory lub opium.

### Znachor w drużynie

Jakkolwiek rozmaite rodzaje ran są najczęstszą przyczyną poszukiwania pomocy medyka w grach fabularnych, nie stoi na przeszkodzie, abyś, Mistrzu, co pewien czas dla urozmaicenia zniemacka obdarzał kogoś z drużyny jakąś inną chorobą czy dolegliwością.

W końcu zapobiegliwi bohaterowie dojdą do wniosku, że na kolejną wyprawę warto by było zabrać ze sobą dobrego znachora. A może nawet któryś z nich postanowi



sam wykształcić się na zielarza lub aptekarza? Przystań na to bez wahania - w ten sposób zawsze będziesz miał pod ręką osobę, przez której usta będziesz stawiał diagnozy, rozpoznawał trucizny i zarządzał efektywną terapię.

W jaki sposób gracz, który decyduje się poprowadzić postać znachora, ma przekonująco odgrywać swoją rolę? Nie może przecież polegać jedynie na informacjach, które podsuwa mu na bieżąco Mistrz Gry („Mistrzu, co ja wiem o tej chorobie?”). Nie do pomyslenia jest też sytuacja, gdy jego postępowanie medyczne sprowadza się do recytacji sakramentalnego: „Używam zielarstwa i wiedzy o roślinach.” Nie zamierzam zmuszać nikogo do studiowania dawnych zielników, proponuję natomiast improvisację opartą na tzw. teorii sygnatur Paracelsusa. Według tej teorii każda roślina sama podpowiada uważnemu zielarzowi, jakie choroby leczy. Rośliny żółte pomagają na przykład na żółtaczkę. Te o sercowatych liściach będą działać korzystnie w przypadku chorób serca (analogicznie działają - co może się wydać nieco dziwne - sproszkowane karaluchy). Na kolękę zastosujemy rośliny koleczaste (bądź też - według innego przepisu - żywe stonogi z chlebem). Fasola ma być doskonałym lekiem na nerki, a makówki na bóle głowy. Pomysły na dalsze leki pozostawiam inwencji drużynowego znachora.

Powyższa metoda pozwala sprytnemu medykwowi wybrnąć nawet z pozornie beznadziejnej sytuacji, gdy tak naprawdę nie ma pojęcia, jaka choroba nęka jego pacjenta. Bo przecież nie może przyznać się przed drużyną, że nie wie jak postąpić i razem z nimi stać przy chorym, rączki załamując!

Teoria sygnatur ma tylko jedną wadę, a mianowicie - zalecane przez nią środki nie zawsze są dostępne, a trudno stale nosić ze sobą pełne worki fasoli, makówek, cierńskich gałęzi i rozmaitych innych specyfików. Dlatego też przewidujący znachor powinien w miarę możliwości wyposażać się w któryś z leków uważanych za panacea, czyli takich, które są zdolne wypędzić każdą bez wyjątku chorobę.

### Panacea

*Leży sobie bohater na łożu słaby, poblady, jego zapadnięte policzki pokrywają niezdrowe czerwone plamy. Mętym wzrokiem wodzi po twarzach towarzyszy. Drużyna stoi wokół, rączki załamuje... Zaraza jakaś go dorwała, pewno już po nim! Tylko znachor nie traci zimnej krwi. „Co to za choroba, nie umiem powiedzieć, tajemnicza jakaś sprawa... Nigdy czegoś takiego nie widziałem. Na szczęście mam takie lekarstwo, któremu się żadna dolegliwość nie oprze!” To mówiąc, wyciąga spod koszuli poskręcany, do niewielkiego człowieczka podobny korzeń dziwostretu.*

*Wędrowny handlarz sprzedał mu go niegdyś na jarmarku niemal na wagę złota. Znachor nie żałował jednak grosza na tak cenny nabytek. Od tamtego czasu nosił go stale na szyi i nieraz przekonał się o jego potężnych magicznych właściwościach. Mimo, że nie wszystko co kupiec opowiadał o mandragorze okazało się prawdą, medyk cenił swój talizman bardziej niż wszystkie inne leki razem wzięte. Wybaczył mu już dawno, iż wbrew zapewnieniom poprzedniego właściciela nie da-*

*wał wcale niewidzialności, ale wciąż wierzył, że w końcu przyniesie mu bogactwo i szczęście, a także zapewni miłość każdej panny, której zapragnie.*

*Znachor pamiętał dobrze, kiedy po raz pierwszy natrafił w opasłym zielniku na opis dziwostretu. Postanowił - ach, młody był wtedy i głupi! - odszukać i wykopać ów cudowny korzeń. Autor zielnika przestrzegał, by wybierając się na poszukiwania zatkać dokładnie uszy woskiem, by nie usłyszeć przypadkiem sprowadzającego oblęd na śmiertelników krzyku wyciąganej z ziemi mandragory. Rośliny nie wolno było także dotknąć, dopóki tkwiła w ziemi, by nie sprowadzić na siebie niechybnej śmierci. Dlatego też należało zabrać ze sobą czarnego psa, który we właściwym momencie miał wyrwać korzeń przy pomocy powroza. Z zasłyszanych w dzieciństwie opowieści młody medyk pamiętał, iż dziwostretu powinien szukać w miejscach, gdzie uprzednio kogoś powieszono. Cudowne ziele miało bowiem powstawać ze spermy, co padła na ziemię z wisielca. Stąd też jego inne nazwy: „wisielczy nasik”, „nieskrzcieniec”, „pokrzyk mężczyźni” czy wreszcie „wisielec”.*

*Odszukał więc znachor znaną z obrazka w zielniku rozetkę liści, narysował zgodnie ze wskazówkami wokół trzy koła i okopał, uważając, by twarzą nieustannie zwracać się na zachód. Obwiązał potem roślinę powrozem, zalepił uszy, przywiązał psa i zaczął wabić go mięsem, ale głupi kundel jakoś nie chciał prosto ciągnąć... Naraz wydało się medykwowi, że mimo wosku słyszy jakieś stłumione zawrozdzenie. Cała odwaga odeszła go natychmiast. Nie oglądając się więcej, puścił się biegiem na przelaj przez las. Wkrótce dognał go uradowany pies - powróż musiał ześlizgnąć się z rośliny... Od tej pory znachor postanowił szukać korzenia raczej na jarmarkach i odpustach.*

Szarlatani i wędrowni kuglarze chętnie opowiadali mrozące krew w żyłach historie o niebezpieczeństwach, jakie niosą ze sobą poszukiwania mandragory, by potem tym drożej sprzedawać te rozgałęzione, przypominające człowieka korzenie. Dziwostret był jednak rośliną dość rzadką, ogromny popyt prowokował zatem pomysłów fałszerstwa. Sprytni handlarze wycinali figurki ludzkie z innych korzeni, na przykład z trzciny albo grzybienia. W miejsce, gdzie człowieczek powinien mieć włosy, wtykali ziarna jęczmienia, po czym zakopywali w wilgotnym piasku. Kiedy zboże zaczęło kiełkować, za zielonowłose figurki można było uzyskać astronomiczne sumy.

Legendę mandragory można wykorzystać w grach fabularnych jako bogate źródło motywów, a nawet osnowę dla całej przygody. Wystarczy, by przyjaciel lub pracodawca drużyny (a może nawet któryś z bohaterów) zapadł na tajemniczą chorobę, o której medycy orzekną, iż uleczyć ją może tylko korzeń dziwostretu. Skomplikowaną sieć przesądów, jaką osnute jest to dziwaczne ziele, bohaterowie będą poznawać stopniowo od wiejskich zielarek i wędrownych handlarzy, którzy postarają się za ciężkie pieniądze uraczyć ich fałszywymi okazami mandragory. Wreszcie w zakurzonych i pożółkłych księgach bohaterowie odszukają rysunki oraz enigmatyczne opisy mówiące, jak bezpiecznie wykopać korzeń z ziemi. Z tych strzępów informacji, często sprzecznych i pełnych zabo-

bonów, będą musieli odtworzyć prawdziwy rytuał pozy-skiwania mandragory. Na koniec którejś nocy doprowa-dzisz ich, Mistrzu, na miejsce, gdzie w środku ciemnego lasu na złamanej gałęzi dynda resztką wisielczego sznu-ra, a poniżej w trawie rozpościera się upragniona rozetka liści. Tu, wśród niesamowitej i złowieszczej atmosfery, odbędzie się obrzęd. Tobie pozostawiam decyzję, jakie przeraźliwe skutki będzie miało nie dość ściśle przestrze-ganie reguł jego odprawiania.

Korzeń mandragory oraz jego imitacje to również wy-marzone rekwizyty dla gracza, który prowadzi postać znachora czy szarlatana. Ten pierwszy powinien zawsze nosić go w sakwie lub na szyi i przy jego pomocy z wielką pewnością siebie zabierać się do leczenia każdej dole-gliwości, z jaką go zetknie los. Ten drugi z kolei może zbić majątek rzeźbiąc udatnie figurki i sprzedając je cho-rym lub nieszczęśliwie zakochanym, dopóki ktoś nie wykryje fałszerstwa i nie wyda oszusta w ręce prawa.

Pozostali gracze także nie powinni zapominać o pozy-tecznych właściwościach rozgałęzionego korzenia. Jak-kolwiek w rzeczywistości nie posiada przypisywanych mu cudownych cech, można go stosować jako środek znieczulający, zaś domieszany do wina działa nasennie. Niedoświadczeni zielarze (a także złośliwi Mistrzowie Gry) powinni pamiętać, że zastosowanie za małej dawki może wywołać omamy i bredzenie jak w narkotycznym transie, a za duża ilość może nawet zabić. Kiedy zatem bohaterowie sprezentują strażnikom przy bramie dzban z winem zaprawionym mandragorą z zamiarem uśpienia ich na najbliższe kilka godzin, bądź się mógł, Mistrzu, zrobić im niemiłą niespodziankę...

Oprócz mandragory za *panaceum* uważano również tak zwany asfalt - żywicę kopalną wyrzucaną niekiedy przez morze. Środek ten był stosowany jako surowiec do sporządzenia leków od niepamiętnych czasów. Używano go także do balsamowania zwłok - stąd przekonanie o zbaw-czym działaniu napojów ze sproszkowanego mumii. Decyzję, czy w Starym Świecie lecznicze działanie wy-kazują jedynie mumie sporządzone przez kapłanów z Arabii, czy też wszystkie mumie (łącznie z tymi, których hordę nasłaną przez potężnego nekromantę bohaterowie właśnie pokonali) - pozostawiam Mistrzowi Gry. Smacz-nego!

### Trucizny

*Leży sobie bohater na podłodze, twarz wykrzywiona grymasem bólu, pobladła. Rękami obejmuje obolały brzuch. „Niech Chaos pochłonie tego karczmarza! - sy-czy przez zęby zwiadowca. - Przekupili go, psie syny, żeby dosypał trucizny do wina!”. Drużyna stojąca wokół już nie załamuje rączek - wiedzą co powinni zrobić. Z obna-żonymi mieczami w dłoniach wybiegają z izby. Przy cho-rym pozostaje tylko znachor. Przydałaby się driakiew albo proszek z rogu jednorożca, leki pewne i skuteczne, ale do najbliższej apteki daleko, a przyjaciel lada chwila może oddać ducha. Cóż, trzeba sobie poradzić ina-czej. Znachor przegląda swoje sakwy. Jest, jest! Nie na darmo parę tygodni temu uganiał się po zaroślach w poszukiwaniu żmij. Kiedy się już gadzinę złapie, wystar-czy odciąć trójkątną głowę, zedrzeć z wijącego się ścier-*

*wa skórkę, wysuszyć, sproszkować - i lek na wszelkie tru-cizny gotowy!*

Żadnemu dobremu Mistrzowi Gry nie trzeba chyba przypominać, jak przydatne w tworzeniu interesującej fabuły mogą się okazać trucizny. Nieprzypadkowo za kró-lową powieści kryminalnej uważa się właśnie farmaceutkę, Agathę Christie! Tajemnicze mordercze substancje dają się wykorzystać na co najmniej kilka sposobów. Otruj, Mistrzu, kogoś z przyjaciół drużyny albo zapłać im za przeprowadzenie śledztwa w sprawie podejrzanego zgonu. Zamknij ich w karczmie odciętej od świata przez śnieżną zawieję lub na wysepce, gdzie rzadko zawijają łodzie i truj po kolei ich współlokatorów. Niech gorącz-

### Magiczna moc mandragory

W tej przygodzie gracze mają pomóc bretońskiemu księciu Markowi w odnalezieniu jego żony Izoldy, która znikła bez wieści kilka dni wcześniej. Jako przypuszczalnego sprawcę jej uprowadzenia Marek wskazuje swojego siostrzeńca Tristrama, podejrzewa bowiem, iż młody rycerz już od dawna usiłował uwieść piękną ciotkę.

Poszukiwania dowodów mających potwierdzić winę Tristrama nie przynoszą rezultatu. Co więcej, wkrótce gracze orientują się, iż ludzie podejrzanego prowadzą na własną rękę równoległe śledztwo.

Wypytując księcia i służbę można się dowiedzieć, że Izolda zniknęła nocą. Ostatnią osobą, która ją widziała, była jej pokojówka Brunhilda. Spała ona w przedsiönku sypialni pani, ale twierdzi, iż niczego podejrzanego nie słyszała, podobnie jak czuwająca przy drzwiach straż. Brunhilda zeznaje, że gdy rankiem odkryła nieobecność pani, w pokoju panował porządek, a okno było zamknięte od środka. Oględziny pokoju nie wykażą niczego nadzwyczajnego. Jedynym interesującym śladem jest poszarpana winorośl pnąca się po murze ku balkonowi Izoldy.

Rozmowy z mieszkańcami dworu ujawniają fakt, iż księżna nie była szczęśliwa w małżeństwie, choć Marek bardzo się o to starał. Pada-ją sugestie, iż Izolda zdradzała męża z przystojnym Tristramem. Ostatecznie książę kazał wezwać mieszkającą w pobliżu większą zna-chorkę, znaną z umiejętności warzenia miłosnych wywarów. Miała to być tajemnica - czyż jednak książę może ukryć cokolwiek przed wszędobylską służbą? Aby nie wzbudzać podejrzeń baba nie od-wiedziła Izoldy osobiście, ale wysłała swojego syna - pokracznego garbusa w przebraniu błazna. W spotkaniu uczestniczyła także Brunhilda, która zeznaje, iż zaaplikował on księżnej dziwne zielonkawe lekarstwo. Było to na dwa dni przed zniknięciem księżnej.

Umiejętnie przesłuchując wierną pokojówkę gracze dowiedzą się w końcu, iż księżna sama uciekła z zamku, mówiąc Brunhildzie, że podąża za głosem serca, i prosząc o zatarcie śladów. Służką, która już wcześniej organizowała schadzki swojej pani z Tristramem, wierzyła, iż i tym razem chodzi o spotkanie z rycerzem. Kiedy jed-nak zrozumiała swój błąd, postanowiła włączyć się do śledztwa.

Nieuchronna wizyta u znachorki jest okazją do przedstawienia grac-zom malowniczego opisu chaty pełnej najdziwniejszych ludowych leków. Zapytana o napój miłosny baba mówi, iż dała Izoldzie wy-ciąg z mandragory, który księżna miała wypić w obecności męża. Teraz nietrudno już się domyślić, iż to garbus za plecami matki zdo-był podstępem miłość arystokratki. Obecnie syn baby mieszka w leśnym szałasie i pracuje jako drwal.

Zanim bohaterowie odnajdą szalasa, będą musieli zetrzeć się z ludź-mi Tristrama, którzy równocześnie z nimi wpadli na trop garbusa i chcą uprowadzić Izoldę. Walka powinna być krwawa, by dać zna-chorce i wijskiemu kowalowi szansę zaprezentowania swego me-dycznego kunsztu.

Ostatecznie gracze staną przed dylematem, co powinni uczynić z nieszczęsną Izoldą. Czy mają oddać ją nie kochanemu mężowi, czy może dawnemu wybrańcowi, Tristramowi? Trzecim rozwiązaniem jest pozostawienie jej w szałasie garbusa, którego obecnie - mimo że tylko na skutek chytrego podstępu - szczerze kocha, ofiarowując mu w ten sposób szczęście, jakiego z powodu swej pokraczności nigdy nie mógłby inaczej zaznać.

J.T.



kowo szukają winnego, bojąc się tknąć czegokolwiek ze wspólnej kuchni. Podaj truciznę któremuś z bohaterów i wyjaśnij drużynie z pomocą ich znajomego medyka, ile czasu mu jeszcze zostało, jeśli nie znajdą stosownego antidotum. Nie zapomnij opisywać ze szczegółami pogarszającego się coraz szybciej samopoczucia nieszczęśliwej ofiary - nadasz w ten sposób akcji istic szaleńcze tempo! Oplac sownie bohaterów, aby sami kogoś otruli... Podobne pomysły można by mnożyć w nieskończoność.

Truciznę masz prawo umieścić gdziekolwiek - przepisać ją karty starej księgi (jak w „Imieniu róży” Umberto Eco), wstrzyknąć w owoc wiszący jeszcze na drzewie (tak podobno cesarzowa Liwia otrula swego męża Augusta), nasmarować po jednej stronie nóż, którym przekroisz chleb (pomysłowa Balladyna), wreszcie przesączyć jadem rękawicę, przez którą truciciel uściśnie dłoń swej ofiary (z powodu popularności tej metody we Włoszech ukuto zwyczaj, iż należy zdejmować rękawiczkę przed podaniem ręki).

Ogromna mnogość zabójczych substancji, którymi posługują się podli enpisi, nie powinna przerażać drużynowego znachora. Przed wiekami istniało bowiem tak wiele uniwersalnych i niezawodnych - według zapewnień aptekarzy - odtrutek, że aż dziw bierze, jak bogate żniwo zbierały w owych czasach trucizny.

Na pierwszym miejscu należy niewątpliwie wymienić teriak, zwany w Polsce driakwią. Recepta, zapisywana często w formie wierszowanej, a dzięki temu łatwiejsza do zapamiętania, obejmowała ponad osiemdziesiąt składników, między innymi opium, terpentynę, asfalt, żywicę i soki rozmaitych roślin. Najważniejszy komponent stanowił proszek ze żmii, zwanej po grecku *therion*, od której pochodzi nazwa teriaku. Po dodaniu miodu i wina powstawała masa przypominająca ciasto, która musiała następnie dojrzewać przez kilka miesięcy. Kariera teriaku, której początki sięgają II wieku p.n.e., a zmierzch przypada dopiero na wiek XIX, była tak zawrotna, że zbieranie żmii i handel nimi stał się prawdziwie intratnym interesem. Zdumiewać może fakt, iż przez dwadzieścia stuleci nikt nie zorientował się, iż driakiew... nie działa! Skutkiem jej zażycia mogło być co najwyżej nieznaczne złagodzenie bólu i ułatwienie trawienia.

Do obrony przed trucizną służył także górny siekacz narwała, czyli sławetny róg jednorożca (*Cornu unicornis*), sprzedawany w aptekach w postaci proszku. Z rogu sporządzano także naczynia na pigułki i łyżeczki do dozowania leków, wierzono bowiem, że wszystko, co się z nim zetknęło, jest wolne od trucizny. Dowód stanowiły opowieści podróżników, którzy rzekomo widywali tajemnicze jednorożce stworzenia w indyjskiej dżungli. Otóż - jak twierdzili rzekomi świadkowie - żadne ze zwierząt nie odważa się pić przy wodopoju, zanim jednorożec nie umoczy w nim swego rogu dla oczyszczenia wody.

Wreszcie jako odtrutkę stosowano kamienie Bel Zaard („Mistrz jadu”), nazywane prościej bezoarami. Były to twory znajdujące niekiedy w żołądkach kóz, oliwkowe, czasem jakby złoto żyłkowane. Te niezwykle rzadkie kamienki osiągały bardzo wysokie ceny, co oczywiście - podobnie jak miało to miejsce w przypadku mandragory - prowokowało sprytnych handlarzy do fałszerstw. Chytry szarlatan powinien jednak uważać, gdyż dla potwier-

dzenia autentyczności towaru klient mógł zażądać zamoczenia bezoaru w ciepłej wodzie albo mleku. Jeśli oliwkowej barwy nie dało się zmyć, kamień uznawano za autentyczny. Można go było zemleć na proszek i rozpuszczać w napojach albo - jeśli ktoś nie chciał tak szybko zużywać cennego nabytku - nosić przy sobie jako amulet.

Dobrze wykształcony drużynowy medyk powinien zawsze mieć na podorędziu którąś z tych trzech niezawodnych odtrutek, nabytą w dowolnej aptece. Wiejski znachor posłuży się raczej łatwiej dostępnym lekiem własnej roboty.

*Spolium serpentis*, czyli stara skóra wężowa, czy to zdarta własnoręcznie, czy też wyleniona na wiosnę, stanowiła doskonały lek nie tylko na zatrucia. W starych księgach odnajdujemy na przykład takie oto porady: „Na ukąszenie psa wściekłego weźmij kawałek skóry wężowej, lub żmii suchej, poślifnij na czczo śliną, y przyłoż, [...] a kto może mieć żmiię suszoną, niech użyje utartą na proch na ukąszenie od niey, rzecz pewna.” Lek ten pomagać miał również na kołtun.

*Znachor po raz trzeci przetrząsnął sakwy. Wężowej skórki ani śladu! Gdzie się mogła podziać, może gdzieś wypadła? Rozmyślenia coraz częściej przerywały pojeżdżania chorego. Trudno, trzeba będzie zastosować prostsze metody... Medyk wydobył z torby niewielkie pudelko, a z niego błyszczącą czarną kuleczkę o podejrzanym zapachu.*

Dawna sztuka lekarska tylko częściowo opierała się na dziwnych lekach i ziołach. Dlatego gracz prowadzący postać medyka nie może zapominać o tak uniwersalnych i efektywnych metodach, jak lewatywa, puszczenie krwi, przeczyszczenia i wymioty.

Ziół przeczyszczających natura stworzyła nieprzebrane mnóstwo. Ich opisy można znaleźć w każdym zielniku, zatem ograniczę się do omówienia bardziej nietypowych środków. W naszym przykładzie znachor zamierza posłużyć się tak zwanymi pigułkami wiecznymi (*pilulae perpetuae*). Są to antymonowe kuleczki, bardzo skuteczne, a także ekonomiczne w użyciu, ponieważ przechodząc przez przewód pokarmowy tylko nieznacznie się rozpuszczają i po umyciu można ich użyć jeszcze raz...

Z antymonu zrobiony był także kielich wymiotny, do którego nalewano wina i odstawiano. Antymon rozpuszczał się powoli, aby po kilku godzinach zapewnić pijącemu właściwy efekt. Jeżeli drużynowy medyk nosi takie naczynie w sakwie, proponuję, aby złośliwy Mistrz Gry zwrócił baczną uwagę, czy aby kiedy nie pomylił go ze swoim zwykłym kubkiem do picia.

W celu wywołania wymiotów lekarze używali podobno również ludzkiej czaszki. Chory siadał naprzeciw medyka, który brał czaszkę na kolana i piłował ją pilnikiem aż do wywołania pożądanej reakcji pacjenta. Czaszka ludzka miała także i inne zastosowania, szczególnie jeśli pochodziła od osoby zdrowej, która zginęła nagłą śmiercią. Między innymi proszkiem z puszek opatrzonych apteczną etykietką *Cranium humanum praeparatum* podawanym na czczo w wodce leczono opilstwo. Nie da się ukryć, że taki napój może zniechęcić na zawsze do alkoholu!

Znachor kłęczal nad ciałem otrutego przyjaciela, usiłując bezskutecznie wyczuć puls. Spojrzał smutno na druzynę i pokręcił głową. Karczmarz stanie przed sądem, ale sąd potrzebuje dowodów, niezbitych dowodów, że ich towarzysz zginął właśnie od trucizny. Medyk odkaslnął i przelknął ślinę. „Muszę... - zająknął się na widok twardego wzroku zwiadowcy. - Zrozumcie, to nie mój wymysł, to konieczność...” Powoli wydobyl sztylet i nachylił się nad piersią trupa.

Jeżeli decydujesz się, Mistrzu, uczynić otrucie przedmiotem śledztwa, które poprowadzi drużyna, warto, abyś poznał kilka autentycznych metod wykrywania trucizny.

Objawów użycia większości znanych trucizn nie da się wykryć bez zastosowania skomplikowanych, nowoczesnych metod. Stąd dowiedzenie winy truciciela nastroczało ogromne trudności. Za otrutego uważano człowieka, którego zwłoki były szerniałe albo pokryte plamami i wydzielały trudny do zniesienia odór. Nietrudno się domyślić, iż każdy trup po dłuższym przebywaniu w ciepłe mógłby zostać uznany za ofiarę trucizny. Istniał także przesąd, który najwyraźniej zamierza teraz wykorzystać nasz znachor, iż serce otrutego poddane działaniu ognia jest niezniszczalne. Wynik takiej ekspertyzy łatwo przewidzieć...

*Uniewinniony! Słyszac wyrok, członkowie drużyny z wściekłością zacisnęli zęby. Trzeba go było od razu toporem rozplatać, a nie sprawiedliwości po sądach szukać! Ale dowód winy się jeszcze znajdzie, nie ma obawy. Przecież trucizna nie bierze się znikąd, musiał ją gdzieś kupić albo ukraść, gdzieś przechowywać, może ktoś widział, jak miesza ją z winem? Jednym słowem - trzeba rozpocząć śledztwo.*

Dokąd udadzą się bohaterowie aby odkryć dowody obciążające truciciela? Oczywiście pierwszym obiektem ich zainteresowania powinna się stać miejscowa apteka. Wprawdzie istniał przepis „aby żaden aptekarz rzeczy jakiej jadowitej i zdrowiu ludzkiemu szkodliwej bez ordynacji [...] medyka nie ważył się z apteki wydawać”, ale jeżeli ktoś zażądał arszeniku jako trutki na szczury, zazwyczaj go otrzymywał. Trucizny i narkotyki przechowywano w aptekach w specjalnych szafach, zamkniętych dokładnie na klucz, często malowanych na czarno i opatrzonych złowrogimi symbolami czaszek.

Kiedy bohaterowie wejdą do aptecznej oficyny, za sprawą Twojego opisu ich oczom ukarze się widok nad wyraz egzotyczny. Panującą tam atmosferę najlepiej chyba scharakteryzował Szekspir, wkładając w usta Romea słowa:

„Gdzieś niedaleko stąd mieszka aptekarz:  
Przed paru dniami widziałem go, pomnę, [...] W nickszym jego sklepiku żółt wisiał,  
Wypchany aligator obok szczątków  
Dziwnego kształtu ryb; na jego półkach  
Leżała tu i ówdzie zbieranina  
Próżnych flasz, słojów, zielonych czerepów[...]”

*Szekspir „Romeo i Julia”, przeł. J. Paszkowski*

Wnętrze dawnej apteki rzeczywiście zdobyl często wiszący pod powałą wypchany krokodyl, żółt, miecz ryby piły, rozgwiazda, pękata najeżka albo szczeka rekina. Wszystkie te akcesoria miały przekonać klientów, iż właściciel dysponuje surowcami na leki pochodzącymi z najodleglejszych nawet krain. W oficynie znajdował się stół ekspedycyjny, na którym stał pulpit z kałamarzem i gęsim piórem oraz opasła księga, gdzie zapisywano wydawane leki. Na ladzie stały także mniejsze i większe wagi i niewielki moździerz, w którym aptekarz przyrządzał zamówiony medykament. Ponadto w zasięgu ręki umieszczano często spory słoż z dziurkowaną pokrywką, opatrzoną etykietką *Hirudines*, wewnątrz którego wity się żywe pijawki. Pożytecznych tych zwierzątek sprzedawano niegdyś całe masy. Wierzono bowiem, że ich przystawianie na piersi albo za uszami pomaga na wiele różnych chorób (nowoczesne badania dowodzą, że było w tym mniemaniu sporo prawdy).

Pod ścianą aptecznej oficyny stały regały zastawione różnokolorowymi naczyniami z różnymi lekami, każde z odpowiednią etykietką. Aby dokładniej oznaczyć optymalną dawkę leku, aptekarze posługiwali się często wagami do ważenia ludzi. Na krótkim ramieniu takiej wagi przyczepione było siedzenie, na którym siadał klient, natomiast na długim wisiła zwykła szalka na odważniki.

W aptecce można było z resztą kupić nie tylko leki, ale także najrozmaitsze amulety, a także produkty, jakie można było otrzymać z tych samych surowców, z których wyrabiano leki, a więc na przykład atrament, świece, kosmetyki i wino.

Jeżeli celem bohaterów nie jest zakup leków czy alkoholu, ale rewizja lub przydybanie podejrzanego aptekarza wieczorną porą, zapewne będą mieli okazję zwiedzić również inne pomieszczenia apteki. Opisz im wtedy, Mistrzu, laboratorium apteczne, a więc aparat destylacyjny złożony z pękatej kolby i nasadzonego na nią alembika, z którego rurką destylat kapie powoli do retorty, sita, prasy śrubowe, lejki, ceramiczne i szklane banie, podobną do małej gilotyny krajalnicę do ziół, wreszcie mosiężne i kamienne moździerze o różnych rozmiarach i kształtach. Uzupełnij swój opis zapachami ziół i żarem buchającym ze stojącego pod ścianą rozpalonego pieca. Co tam odkryją? - pozostawiam już twojej wyobraźni.

Kilka przytoczonych powyżej przykładów nie wyczerpuje oczywiście nieprzebranego bogactwa dawnych metod leczenia, które pełni inwencji medycy, prości zielarze i szarlatani tworzyli i urozmaicali przez wieki. Każde zdanie i szarlatana przez nich przed wiekami, może być źródłem tysiąca pomysłów do wykorzystania w grach fabularnych. Przedstawione w tym artykule propozycje - spotkanie drużyny z zabobonnym znachorem czy okrutnym cyrulikiem, wizyta w malowniczym laboratorium aptecznym, sugestywne poprowadzenie postaci medyka, zielarza lub szarlatana, wplecenie w scenariusz przygody tajemniczej trucizny bądź legendy korzenia dziwostrętu - to tylko kropla w morzu możliwości, jakie otwierają się przed Mistrzem Gry i Graczami jeśli zdecydują się zajrzeć do wiekowych medycznych ksiąg.



# Wzrok Stozylinii

Tomasz Z. Majkowski

Kiedy rozgrywałem pierwszą w życiu przygodę do „Legandy Pięciu Kregów” (a była to, jak łatwo się domyślić, „Ceremonia Samurajów”), mój bohater spędził kilka minut w tłumie, zupełnie nie po samurajsku gapiąc się na przybijającą do nabrzeża Tsuny Barkę Cesarską. Zsiadł z niej Syn Słońca, jego następca, a potem cała masa ludzi, których imiona nie mi nie mówiły i których nawet nie starałem się zapamiętać. Był to, jak się okazało, błąd. Godzinę później stałem przed Szmaragdowym Championem, z przejęciem opowiadając o zbrodni. Gdybym lepiej znał przybywających do Tsuny NPCów, tamta rozmowa wyglądałaby zupełnie inaczej - to jednak zrozumiałem znacznie później, kiedy nauczyłem się rozróżniać przywódców Klanów i zapamiętywać rokugańskie imiona. Wtedy poczułem również, że mój bohater nie jest w Rokuganie samotny.

Przeglądając podręcznik do „Legandy”, nie sposób przeoczyć kilkunastu ilustracji pochodzących z karcianki, a przedstawiających bohaterów niezależnych. Początkowo wzięłem ich za nieszkodliwą pozostałość po grze karcianej, byłem więc bardzo niezadowolony, kiedy odkryłem, że dodatki zawierają jeszcze więcej takich postaci. Co mnie obchodzi, myślałem, w co ubiera się daimyo rodziny Shiba i jakiego koloru są oczy trzeciego syna Shinjo Yokatsu? Czemu nie dadzą więcej konkretów, zamiast chrzącić o jakiś nikomu nie potrzebnych be- enach? Sarka-  
łem tak do czasu, kiedy mojej postaci przyszło stanąć oko w oko z Matsu Tsuko. Kiedy już do tego doszło, Mistrz Gry nie musiał nawet straszyc mnie opowieściami o Pani Lwów. Będąc Żurawiem doskonale wiedziałem jak odnieść się do największego wroga mojej rodziny i czego mniej więcej się

po niej spodziewać. W jednej chwili przekonałem się do pozornego nadmiaru bohaterów niezależnych i historii, którą reprezentują. Dlaczego? Cóż, nawet najlepszy Mistrz Gry nie wywołałby tak miażdżącego wrażenia, samemu wymyślając strasznego wodza. Byłby tylko naprędce zmyślonym generałem, nie do końca ukształtowanym dowódcą o nieustalonej pozycji, do którego nie wiadomo jak się odnieść. Ale to nie był nikt przypadkowy. To była Matsu Tsuko.

Niegdyśjsze gry fabularne były niejako zawieszono w czasie, autorzy mnożyli bowiem zawiązki przygód i pozwalali, by rozwijały je setki drużyn i Mistrzów Gry, rzadko jednak decydowali się jednak na „ruszenie z posad bryły świata”. Pamiętacie? Wszystkie przygody do WFRP dzieją się w „Imperium za panowania Karla Franza”, a kampania, która decyduje się to zmienić nie znajduje logicznej kontynuacji. W Cyberpunku do czynienia mamy z wiecznym rokiem 2020... Wszystko to sprawia wrażenie, że historia świata toczyła się do momentu, w którym zaczęli w nią ingerować gracze, potem zaś spoczęła na laurach i pozwala drużynie odwalić za siebie całą robotę. Tymczasem wystarczy oderwać wzrok od stron „Portala”, by zauważyć, że z każdą chwilą świat mknie naprzód. Że gdzieś tam jest papież, prezydenci, generałowie, królowie, Bill Gates i Saddam Hussain, którzy wpływają na losy świata niezależnie od naszych w tym zakresie wysiłków.

Nigdy nie chciałem, by moje gry symulowały rzeczywistość, lubiłem też, by były opowieściami o moim bohaterze, a nie o ulubionych NPCach Mistrza Gry, jednak kompletne ignorowanie wszystkiego, co dzieje się poza drużyną to lekka przesada, świat gry zaczyna wtedy bowiem przypominać komputerową przygodówkę, gdzie wszystko jest zamrożone i uaktywnia się dopiero w momencie, gdy na tym kliknąć. Ponadto, choć w tak skonstruowanej rzeczywistości bohaterowie graczy znajdują się pozornie w centrum, ich poczynania nie mają tak naprawdę wpływu na kształt świata.



Bo i cóż to za kraina, gdzie wszyscy czekają, aż zahaczy o nich banda obdartusów, która i tak pójdzie swoją drogą, gdzie w gospodzie nie można posłuchać plotek nie związanych bezpośrednio z przysgodą i gdzie nie można minąć na gościńcu nikogo sławnego, bo nikt nie jest sławny, a jeśli nawet, to albo nie wiadomo jak wygląda, albo od dawna nie żyje?

Wybawieniem od owej idiotycznej sytuacji jest stosunkowo młoda (i zapoczątkowana bodajże przez WoD) moda na systemy „storyline’owe”, czyli takie, których kolejne części opowiadają kolejne odcinki historii świata, pozwalając, by rozwijał się on na oczach graczy, by wylała się z cyklu pór roku i lato dało odróżnić się od lata. Taki świat z konieczności zapelniać muszą niezależni od bohaterów graczy enpece, owi papieże i cesarze, od których kształt historii bezpośrednio zależy. W ten sposób skonstruowany świat jest oczywiście ciekawszy od statycznej rzeczywistości, do której większość z nas przywykła, ma jednak kilka minusów. Cóż jednak - przyjrzyjmy się prawom rządzącym „storylinią” na przykładzie „Legendy”, której rozwijająca się historia jest rzeczą być może najważniejszą.

Rokugan ma za sobą ponad tysiąc lat historii, powoli zmierzającej do dramatycznego finału. Ten właśnie finał miał być osią zaprojektowanej przez Roba Vaux i Johna Wicka gry karcianej, która okazała się tak wielkim przebojem, że wydawnictwo pokusiło się o rzecz niezwykłą i wydało na jej podstawie grę fabularną. Wciąż tocząca się historia karcianki, która rozpoczyna się kilka lat po akcji podstawowego podręcznika pozwoliła nadać światu dodatkowy koloryt i zaludnić go bohaterami niezależnymi żyjącymi do tej pory wyłącznie na kartach. Bohaterami, którzy posiadają własne cele, ambicje i dążenia oraz - najczęściej - środki, by je osiągnąć.

Wróćmy tymczasem do przykładów, które podałem na początku, odnoszących się do czasów, w których dopiero poznawałem świat „Legendy”. Możliwie uczyłem się rozpoznawać ważnych ludzi tego świata (zupełnie jak młody samuraj, którym grałem) i powoli zdałem sobie sprawę, że niezależnie od tego, co robię, nie jestem w tym świecie sam. Że kiedy ja staję do pojedynku w Szkole Kakita, na wielkim murze Kaiu Hida Kisada spogląda ponuro na Krainy Cienia, Isawa Tadaaka pochyła się nad tomami zakazanej wiedzy, a Shinjo Yokatsu ga-

lopuje konno po bezkresnych stepach - i że tak jest w Rokuganie zawsze.

Dało mi to poczucie nie spotkanego nigdy wcześniej realizmu - zacząłem przejmować się tym, co owi ludzie mogą o mnie pomyśleć, starać się wyrzucić na nich dobre wrażenie i w napięciu słuchać o ich planach i poczynaniach. Uczyłem się nienawidzić Lwów w osobie Matsu Tsuko i obawiać Skorpionów reprezentowanych przez panią Kachiko. Studiując opracowane przez autorów systemu postaci zacząłem rozumieć, jak wymyślać własne historie i kim właściwie może być samuraj. W końcu dowiedziałem się, jakie znaki na niebie i ziemi towarzyszyły ceremonii gempukku Otaku Kamoko i pomyślałem „w czasie, gdy ja odgrywam swoją postać, więksi ode mnie też się rozwijają. Mogą pozabijać się, przeżyć miłość lub nienawiść, pochorować i poumierać. Razem z nimi rozwija się świat.” Tak oto uległem czarowi „storylinii” i pokochałem Rokugan. Zalety bohaterów niezależnych, do których tak romantycznie pragnę was przekonać są oczywiste. Po pierwsze - ich istnienie jest potężnym narzędziem w rękach Mistrza Gry, który nie ma problemu z prezentowaniem tego aspektu rokugańskiej kultury. Każdy władca został opisany, nie ma więc problemów z opracowaniem tożsamości wielkich tego świata, gracze przybywając w jakieś miejsce z góry wiedzą, kogo mogą się w nim spodziewać i - przynajmniej ze słyszenia - zdają sobie sprawę do czego jest zdolny. Istniejący enpece są ponad to wygodnym punktem odniesienia, zarówno dla graczy („Rany! Kisada ma dziewięć Ziemi! Ja to jestem przy nim mięciutki jak kacuszka!”) jak i dla Mistrza Gry, który dokładnie wie, jak wysoko w hierarchii społecznej posunęli się jego bohaterowie i na co już mogą sobie pozwolić. Przywódcy Klanów wyznaczają wreszcie aktualną ich naturę i sposób działania, studiując ich opis Mistrz może więc łatwiej zrozumieć motywy, które kierować powinny jego drużyną. W życiu każdy ma swoich idoli. Jeden kocha Ricky’ego Martina, innemu imponuje Leszek Miller, trzeci zaś chciałby być jak John Wick. Nasi bohaterowie nie są pod tym względem wyjątkami, a skoro znają ludzi, którzy wywierają wpływ na otaczający go świat, nie mają problemów z wyrażaniem swych sympatii i antypatii. Pozostając w bezpiecznej odległości z łatwością chwalić mogą i ganić swych przywódców, pomstować na zakusy wroga i szeptem po-

Nie myl dobroci ze słabością.

Jeśli zobaczysz żółwia na słupku od płotu to oznacza to jedno... ktoś mu musiał pomóc

Jakiegokolwiek nie byłyby okoliczności zachowaj dostojność. Dostojność? Dostojność to przygotować się do walki poprawnie, lecz chłodno, nie dawać się wyprowadzić z równowagi ruchami przeciwnika. Nieprzyjaciela można podporządkować sobie nie wykonując nawet jednego ruchu. Podporządkować sobie nieprzyjaciela przez własny ruch to siła. Pozorna łagodność dostojności skrywa tysiące możliwości. Tyłuż zmianom może przeciwstawić się siła. A zatem dostojność i siła to jedno.

*Katoda Yahei*

Kiedy ćwiczysz swoje ciało sprawiasz, że drzemiąca w nim siła rozpoznaje przeszkody stojące na twojej drodze i pokonuje je tak aby utracić jak najmniej energii.

Kiedy ćwiczysz swój umysł sprawiasz, że drzemiąca w nim siła rozpoznaje przeszkody na twojej drodze i pozwala sile twego ciała pokonać je tak, aby utracić jak najmniej energii.

wtarzać zasłyszane plotki. Mogą starać się wyrzucić na kimś szczególnie dobre wrażenie lub się do niego upodobnić, mogą wreszcie planować zemstę na ludziach pozostających definitywnie poza ich zasięgiem. Czy to nie ciekawsze, niż wieczne pozostawanie w sferze głupich docinków i marzenie „chcę mieć topór +5”?

Oczywiście historia „Legendy” to nie tylko bohaterowie niezależni, a również działania, jakie podejmują, działania, dzięki którym rejon Cesarstwa, w którym aktualnie przebywa drużyna nie jest jedynym miejscem, gdzie coś się dzieje. W czasie, gdy samuraje naszych graczy przemierzają drogi i bezdroża, Dwór Cesarski wre od intryg, a Klany są na krawędzi wojny. Champion Klanu Żurawia decyduje się podzielić władzę z synem. Stary Mistrz Powietrza Klanu Feniksa jest umierający.

Historia, która rozwija się w dodatkach to spójna i konsekwentna opowieść, przeobrażająca stopniowo oblicze Rokuganu. Autorzy nie idą na łatwiznę i starają się, by świat stale posuwał się naprzód, a wydarzenia, które już miały miejsce wywierały wpływ na to, co stanie się za czas jakiś. Dzięki temu jeśli drużyna znajdzie w czasie trwania kampanii magiczny miecz, może mieć pewność, że już w następnym etapie historii Cesarstwa ostrze to odegra kluczową rolę. To kolejny element, który pozwala wszystkim - zarówno Mistrzowi Gry, jak i graczom - mocniej identyfikować się ze Szmaragdowym Cesarstwem. Skoro czyny nasze mają tu znaczenie, to warto się starać, nawet jeśli czasem przyjdzie potrząsnąć z niedowierzaniem głową lub cicho szepnąć „O rany, co myśmy zrobili...”.

Jak cała rzecz zorganizowana jest od strony technicznej? Autorzy kolejnych dodatków bardzo dbają, by następowały po sobie w logiczny sposób, lub, jak jest w przypadku „Drogi Klanów”, prezentowały różne części tej samej układanki, większość zaś firmowych przygód składa się na łańcuch wydarzeń - a ściślej na kilka łańcuchów, bohaterowie zaangażować się mogą bowiem z najrozmaitsze aspekty rokugańskiej opowieści. Wszystkie one spletają się czasem w wyjątkowo dramatycznych momentach (w historii gry fabularnej zdarzył się do tej pory jeden taki incydent, opisany w dodatku „Otosan Uchi”), by potem rozplatać i znów łączyć ze sobą. Dzięki temu każda drużyna - od grupy ponurych, nigdy nie opuszczających Muru Krabów po dumnych diploma-

tów Doji - może mieć swój udział we wstrząsających Rokuganem wydarzeniach.

Oczywiście rozwój „storylinii” ma też kilka minusów. Pierwszym i być może najważniejszym jest fakt, że pęta ona w jakiś sposób wyobraźnię Mistrza Gry i kieruje jego widzenie spraw na bardzo określone tory. Po wtóre - Rokugan podlega - powolnym na szczęście - przeobrażeniom, trzeba więc dość płynnie zmieniać przyzwyczajenia i nastawienie do świata. Po trzecie wreszcie, rzeczywistość, w której najważniejsze role zostały już obsadzone bardzo opornie poddaje się przeróbkom i trudno jest stawiać graczy w sytuacji, dzięki której mogliby kompletnie zmienić oblicze Cesarstwa, zawsze bowiem okazać się może, iż człowiek, którego ostatnio pokonali jest niezwykle ważny dla dalszego rozwoju fabuły.

Oczywiście wszystko jest kwestią osobistych preferencji i nikt nie musi niewolniczo trzymać się zaproponowanej przez autorów linii fabularnej, nawet wtedy może ona jednak okazać się przydatna. Kolejne przygody ilustrujące rozwój Rokuganu nie tylko inspirować do wymyślenia własnych scenariuszy, lecz również dowodnie okazują w jaki sposób rozgrywać pewne wydarzenia tak, by gracze czerpali z nich przyjemność i jaki wynik dać mogą określone poczynania. Poza tym, jeśli dysponuje się zbyt dociekliwą grupą graczy, która chętnie grzebie po dodatkach, mały i nieopisany zwrot fabuły potrafi zaskoczyć ich bardziej niż najoryginalniejsza przygoda...

Historia Rokuganu jest pasjonująca (nawet jeśli zna się ją z karcianki, ostatnie zmiany we wzajemnych stosunkach firm AEG i WoTC sprawiły bowiem, że fabuła „Legendy” może potoczyć się inaczej niż jej karcianego pierwowzoru), bardzo konsekwentna i pełna zaskakujących zwrotów. Bohaterowie niezależni, którymi obdarzają nas autorzy to postaci w znakomitej większości bardzo przemyślane i interesujące, znakomicie pasujące na swoje miejsce w świecie. To również dzięki nim Rokugan żyje i różni się tak znacznie od pozostałych, obecnych na rynku produktów. Kończąc ten krótki rzut oka na zalety „storyline” a pozostaje mi wyrazić życzenie, że i wy pokochacie rokugańską opowieść - pokochacie na tyle, by długo jeszcze z przyjemnością powracać do świata, który szykuje wam jeszcze niejedną niespodziankę i dzięki swej dynamice długo jeszcze pozostanie świeży.

# John Wick

## Tylko dla Twoich Oczu

tłumaczenie: Marcin Chałubiec

W podręczniku podstawowym podaliśmy garść porad dla MG odnośnie prowadzenia. Spójrzmy jednak prawdziwie w oczy - gracze zawsze czytają rozdział dla MG. Dlatego poniższe porady zamieściliśmy właśnie w tym miejscu.

Nie jest łatwo być MG, o nie... Trzeba być kreatywnym, potrafić improwizować i planować. Lecz to nie wszystko. Jest jeszcze jeden element, o którym wie niewielu graczy (lub przynajmniej większość z nich udaje, że tego nie wie).

MG musi umieć oszukiwać.

I nie mam tu na myśli małych kłamstewek. Mówię o poważnych przekrętach. Gdyby gracze o nich wiedzieli, pewnie zlinczowaliby nas.

Tak więc? Jak oszukiwać?

### Wykorzystaj system

Jedyna rada, jaką daliśmy playtesterom brzmiała: *Wykorzystajcie system i nie pozwólcie, by to on wykorzystał was.* Najlepszy sposób w jaki mogę to zilustrować pochodzi od jednego z graczy.

Był sobie samuraj Krab i shugenja Skorpion. Krab był okropnie nieuprzejmy, zawsze traktował Skorpiona jak śmieć. Pewnego dnia, po dość nieprzyjemnej walce z ogrem, Krab powiedział Skorpionowi, by ten za pomocą magii uleczył głębokie cięcie na jego nodze. Skorpion wyjął odpowiedni zwój, rzucił czar lecz nie zdołał pomóc Krabowi. Uprzejmie się uklonił, poinformował wojownika, co się stało i odszedł lecząc innego samuraja.

Przy stole, wyglądało to tak: Skorpion rzucił kośćmi, powtórzył dziesiątkę (co dało wynik siedemnaście) i zatrzymał się na chwilę, żeby wybrać które kości chce zatrzymać. Uśmiechnął się i spytał, czy może zatrzymać jedyńki i dwójki.

Zaniemówiłem.

Pomyślałem chwilę i powiedziałem: *Jasne, możesz zatrzymać którekolwiek kości chcesz.* Zatrzymał jedyńki oraz dwójki i poinformował Kraba, że jego czar zawiódł. Następnie poszedł do Żurawia, którego uleczył do ostatniej rany.

Musiał jeszcze wykonać test *Szczerości*, aby sprawdzić, czy Krab nie uzna całego incydentu za obrazę, ale dałem graczowi kilka dodatkowych kości (jeśli możesz, zawsze nagradzaj kreatywność).

To właśnie jeden z przykładów wykorzystania systemu. Powód, dla którego zaprojektowaliśmy go właśnie tak to pozwolić wam go naprawdę wykorzystać. Kiedykolwiek postać chce używać podbić, pozwól jej. Jeśli shugenja Skorpion chce zatrzymać swoje najniższe kości, pozwól mu. Wykorzystaj system dla własnych korzyści. Nie pozwól, by on wykorzystał Ciebie.

### Traciąc Poniżej Pasa

Niektóre systemy RPG mówią, że powinien być sprawiedliwy.

Inne mówią, że powinien być sędzią.

Nie my.

My mówimy, żebyś uderzał graczy poniżej pasa.

Nigdy nie daj im chwili odpoczynku.

Nigdy nie pozwól, żeby było im łatwo

Dlaczego? Bo cię znienawidzą, jeśli to zrobisz. Gracze to masochiści. Chcą, żebyś przepuścił ich postacie przez młyn. Chcą, żebyś wykorzystał ich słabości, byś ich bezlitośnie obił i zostawił krwawą miazgę. Jednak - i tu leży gwóźdź programu - chcą też wygrać.

Jeśli widziałeś „Szklaną Pułapkę”, wiesz dokładnie o czym mówię. Na końcu każdego filmu John McLane jest poraniony, zakrwawiony i beznadziejnie połamany. Ale wychodzi na tym lepiej, niż ci źli. Tego właśnie chcą gracze. Chcą zostać bohaterami, ale chcą to zrobić ostatkiem sił

Podczas sesji „Kowadło Rozpaczy”, gracze spędzili miesiące, wlekąc olbrzymie, przeklęte kowadło przez Rokugan. Wszystkie rodzaje kłopotów skupiły się na nich (nie przestawało padać przez całą przygodę), byli zmarznięci, mokrzy i wyczerpani. W końcu dotarli do Plugawej Odchłani Fu Lenga i kiedy byli już

*fragment pochodzi z podręcznika „GM Pack”.  
Za udostępnienie tekstu dziękujemy wydawcy L5K, firmie Tori*

Pamiętaj każdy napotkany człowiek czegoś się boi, coś kocha i coś stracił.

Kto zna imię człowieka ten ma w mocy jego życie.  
*(cytat pochodzi z trylogii „Ziemiomorze” Ursuli Le Guin)*

Nigdy nie wypowiadaj groźby jeśli nie możesz jej spełnić.

W konfrontacji słownej mów tym ciszej im twój przeciwnik mówi głośniejsz.

Nigdy nie zamieniaj swojego honoru na pieniądze władzę czy sławę.

Nie myl głupoty z odwagą.

Aby słyszeć należy milczeć.  
*(cytat pochodzi z trylogii „Ziemiomorze” Ursuli Le Guin)*

gotowi, by wrzucić tam kowadło, wynurzył się z niej Oni i zaatakował. Magia kowadła nie pozwalała im się leczyć, więc byli poranieni. Aby odzwierciedlić wyczerpanie ich sponiewieranych ciał, odrzucałem najwyższą kość, którą rzucał. Zmusiłem ich, by oblali testy Sposobem Strzegawczości. Oni rozsiewał kwas. Shugenja nie mógł rzucić czaru, ponieważ upuścił zwój w błoto. Oni chwycił najpotężniejszego Shugenja grupy i zaczęła wysysać z niego życie. W końcu, dwoje shugenja udało się rzucić Jadeditową pułapkę na Oni i na shugenja, z którego ten wysysał życie. Kiedy czar był skończony, Oni był uwięziony, a połowa twarzy shugenja zmieniła się w jadedit. Permanentnie. W końcu wrzucili kowadło do odchłani i ruszyli w długą podróż do domu. I pokazali się w następny piątek gotowi do dalszej gry.

Nie krępuj się. Rań swoje postacie. Ból buduje charakter.

#### **Jak Radzić Solic z Meza Gracem**

Jest wiele sposobów zbudowania „niezwycięzonego samuraja”. Zdanie: „MG ma w sytuacji spornej zawsze decydujący głos” jest wystarczające, by zapobiec „minmaxing”-owi (minimalizacja strat maksymalizacja zysków). Ale pozwólcie zasugerować inną technikę...

Tak, dajcie im to czego chcą.

Był sobie gracz, który wykorzystał system w pełni. Wszystkie punkty przeznaczył na walkę. Zmaksymalizował cechy fizyczne ignorując mentalne, a resztę punktów wydał na umiejętności bojowe. Wybrał sobie jednego z graczy jako wroga, co pozwoliło mu podnieść siłę jeszcze o jeden punkt. Wziął też skazę Krain Cienia, więc dostał dodatkową kość do trafienia i obrażeń. Jego filozofia była prosta: *Odegram mentalną część gry. John i tak nie każe mi rzucać kośćmi.* Miał rację. Rzadko każe graczom rzucać, kiedy dobrze odgrywiają rolę. Spojrzałem na jego kartę postaci i zobaczyłem, o co mu chodziło. Miałem wybór. Mogłem powiedzieć mu, żeby zrobić nową postać, albo pozwolić mu grać postacią taką, jaka była.

Wybrałem drugą opcję.

To prawda, rzadko zmuszam graczy do „turlania” kiedy dobrze odgrywiają. Ale BN zawsze rzucają. A kiedy BN wykonuje test przeciwstawny, gracz również musi wykonać rzut...

Pewnego dnia, drużyna znajdowała się na dworze, przygotowywała się do specjalnej misji, do której jej członkowie zostali wybrani. Wspomnianą postacią był wielki Krab, idealny kandydat do tej misji (uratowanie shugenja Feniksa w Krainach Cienia). Byli goto-

wi otrzymać pozwolenie na wyjazd, kiedy wystąpił samurai klanu Skorpion, żądając zastąpienia Kraba w tej misji. Kiedy Daimyo zażądał wyjaśnienia tego oburzającego żądania, Skorpion był uzbrojony po zęby. Stwierdził, że Krab jest nic niewart. Posiada Skazę Krain Cienia, co czyni go niewiarygodnym. Żywi wrogość do samuraja klanu Żurawia, z którym będzie podróżować. Nie ma żadnej wiedzy o samych Krainach Cienia (to prawda, gracz nie „wykupił” odpowiedniej umiejętności), i nie jest niczym więcej niż brutalem pozbawionym rozumu, mądrości czy sprytu. Skorpion był lepszym kandydatem.

Krab był wściekły i stwierdził, że jego honor został splamiony. Powiedziałem mu, że będzie musiał wyjaśnić to Daimyo, aby ten wydał sprawiedliwy wyrok. Gracz wygłosił poetycką i pełną pasji mowę. Wysłuchałem go cierpliwie. A kiedy skończył, powiedziałem mu, żeby wykonał test przeciwstawny *Szczerości* przeciw Skorpionowi. Powiniście zobaczyć jego minę. Popatrzył na swą Intuicję I i patrzył, jak ja brałem sześć kości. *Jesteś gotów?* spytałem. *Jeśli ci się nie uda, ucierpią na tym twój Honor i Chwała.* Potwierdził, rzucił, przegrał i został w domu, podczas gdy Skorpion zajął jego miejsce. Wkrótce po przygodzie, gracz spytał, czy może zrobić nową postać. Odpowiedziałem, że nie ma problemu i nawet dałem mu kilka dodatkowych punktów doświadczenia, aby nie różnił się zbyt od bardziej doświadczonych postaci innych graczy.

#### **Jedyna Reguła, której Nie Można Łamać.**

Może się wydawać, że namawiam Cię, byś bawił się kosztem Twoich graczy. To nie tak. Kiedy mówię, że Złota Zasada L5K jest jedyną, której nigdy nie powinniście ignorować, rozumiem to dosłownie. Gry fabularne powinno być zabawą. Czasem przerażającą, wypełnioną napięciem - wszystko zależy od tego, z jaką grupą masz zamiar grać.

To czego potrzebuje dobry MG, to poczucie odpowiedzialności. Twoi gracze liczą, że uczynisz ich wieczór ciekawym. Liczą na Ciebie. Nie pozwól, by reguły weszły Ci w drogę. No i... nie pozwól, aby brak reguł wszedł Ci w drogę. Jeśli twoich graczy bawi granie z mechaniką, to na miłość Amaterasu, graj właśnie tak! Każdy ma własne, domowe zasady gry w Monopol; dlaczego nie mieć zestawu domowych zasad L5K?

Baw się dobrze i nie pozwól kostkom i tabelkom ograniczać Twoją wyobraźnię.

To jest reguła.



Ignacy Trzewiczek

## ZNAJDZ SWÓJ STYL, BRACHU!

Tomaszowi Z. Majkowskiemu za porady kulinarne serdecznie dziękuję.

No, brachu, czas zakasać rękawy i zabrać się do roboty. Lektura podstawki to dopiero początek. Nim poprowadzisz pierwszą przygodę minie trochę czasu. Zdrowo się napocisz i nakombinujesz. Wiesz, Deadlands to nie pieprzona meksykańska fasola. To danie wykwentne jak *carne a la Ignacio Gomez*, jeśli wiesz o czym mówię. Dobra, daruj sobie, nie kiwaj tą łepetyną. W życiu tego nie jadłeś.

Deadlands to wybuchowa mieszanka. Dziwny Zachód pełen jest mrocznych historii, przy których opowiadki autorów, uchodzących za klasyków horroru są śmieszne. DL to horror, ostry i krwawy jak najlepszy sos chili. Gorące jak piekło pustynie, opuszczone miasta, szamani i wataha potworów. Krwiożerczych, wrednych, złych. Brachu, DL to horror. Wyciągnij więc wszystko, co dał ci do dyspozycji Shane i walnij w swoją *posse* Wyrzebańcami, pokaż im *Wendigo* i *Sędziego Wiszatiela*. Zabaw się jak nigdy dotąd. Myślą, że są twardzi? Przygotowani na wszystko? Że bawią się w te piekielne gry od dawna? Chłopcze, wiedzą o strachu tyle, co ty o *enchiladzie*. Dotąd brali udział w zabawach towarzyskich, nic więcej. Obłąd i szaleństwo, ha! Chrzanianie. Tropili, dociekali, bawili

Pokaż im strach. Dziwny Zachód to nie miejsce, w którym ucieka się na widok wilkołaka. Tu, na Zachodzie, na jego widok wyciągasz gnata i walisz mu prosto w łeb, następnie repetujesz i walisz ponownie, i jeszcze raz. Potem spluwasz na ziemię i bierzesz na cel kolejnego. Tu, na Zachodzie nie chodzi o skradanie się do ciemnej piwnicy, nie boimy się rozbitej lampy czy porośniętego pleśnią stryżku. Prawdziwy strach czujemy słysząc śpiew czerwonoskórych. Grzechot kamiaków i wisiorków. Zapach kadzidełek. Brachu, to nie są strachy na lachy, to cholerne fakty. Ci faceci naprawdę nas nie lubią. I wiesz, wcale tego nie ukrywają. Horror to walka z duchami, to ucieczka przed stadem *Los Diablos* i *enchilada* z watahą Wyrzebańców, kumas? To ucieczka z walącej się kopalni upiorytu, to ciemność i ból. A wiesz co jest najstraszniejsze? Brak amunicji, brachu, *klik, klik*, znasz to?

Dobra, mówiłem o zakasaniu rękawów, pamiętasz. Czas zaprojektować nowe środki, wymyślić kilka nowych sposobów straszenia. Odnaleźć nową formułę, pokazać graczom, że grają w zupełnie nową grę. Że Stary Świat jest naprawdę daleko. Nie wystarczy powiedzieć swojej *posse*, że trafili na Dziwny Zachód. Oczywiście sceno-

grafia jest ważna, ale, uwierz mi, nie najważniejsza. Całą zabawą kręci reżyser. Chłopcze, nie patrz na mnie takim wzrokiem. Do cholery, mówię o Tobie!

Masz pomysł jak kręcić?

Taaa...

Nie kumas, prawda?

Powiedz, czym różni się przygoda, którą im poprowadzisz, od tego, co robiłeś dotąd? No bo, do cholery, chyba po to wybuliłeś te kilkaset banknotów, by zagrać w coś nowego, czy tak? Zatem?! Nowa mechanika? Yhm, znam takich jak ty, mechanika kompletnie was nie obchodzi. Pewnie! Do tego jeszcze wrócimy. Nowa scenografia? No, trochę... Coś jeszcze?

Brachu, masz przed nosem zupełnie nową grę, i chcesz mi powiedzieć, że jedyne co zmieniasz to scenografia? Ze Starego Świata przenosisz się na Dziwny Zachód i to wszystko? To za mało. Zdecydowanie za mało. To tak, jak gdybyś co dzień żarł *taco*. Niby meksykańskie, ale... to jeszcze nie to. Można lepiej, zgodzisz się, prawda? Zabierając się za DL musisz stworzyć nowy styl, pokazać graczom zupełnie nową grę - udowodnić, że potrafisz prowadzić w inny od dotychczasowego sposób.

Niezwykłość DL polega na tym, że ta gierka mieści w sobie masę najprzeróżniejszych konwencji. To nie Legendy, w których, chcąc nie chcąc musisz grać patetycznie. To nie ZC,

w którym grasz przygody detektywistyczne. O nie. W DL można wszystko. Swego dotychczasowego Jesiennego WFRP możesz zmienić w horror lub komedię. W film o twardzieliach, lub zabawę w Bonanzę... Twoje DL mogą być krwawe i ogniste. Lub przygodowe i zabawne.

I w tym miejscu właśnie, jak mawiają na Zachodzie, wylazł Wygrzebaniec. Zabierając się za DL powinienes dobrze się zastanowić jaką grę pokażesz swojej *posse*. Oto dwie propozycje; horror oraz zabawa w twardzieli. Dwie zupełnie odmienne konwencje.

Gotowy?

Na pierwszy ogień idzie horror...

Zmień tembr głosu, to podstawa. Słyszałeś kiedyś Clint Eastwooda? Ten facet to urodzony Szeryf. Chłopcy z twojej *posse* muszą wiedzieć, że trafili na Dziwny Zachód. Niech usłyszą to w twoim głosie. Czas twardej, prawdziwych mężczyzn. Chryp, charkaj, spluwaj, żuj tytoń. Tak, Szeryfie, nie tylko odgrywając beenów, ale cały czas. Non stop. Clint Eastwood, łapiesz to?

Prowadź jakby od niechcienia. Spoglądaj na graczy niechętnym wzrokiem, a gdy dopytują się o szczegóły, przedstaw im opis tak bogaty i barwny jak stary, przypalony sos chili. Brunatny i chropowaty. Nieprzyjemny i śmierdzący. Mów cicho i powoli. Nie spiesz się, to nie wyścigi. Opisz rzeczy zupełnie niezwiązane z tematem opowieści. Spraw, by historia była gęsta. Nie obawiaj się o fabułę. Czym więcej szczegółów, tym lepiej. Nawet, jeśli zagubisz wątek, nawet, jeśli niepotrzebnie zapłączesz intrygę, dasz za dużo danych, sprawisz, że *posse* nie odnajdzie się w tym wszystkim, nawet jeśli... Świetnie! Do cholery, tak właśnie ma być! Mają się bać. Mają czuć, że nie panują nad sytuacją. Łapiesz?

Taki jest Dziwny Zachód. Chropowaty. Nieprzyjemny, pełen niezrozumiałych szczegółów, pełen brunatnych barw i starych, zniszczonych elementów. Tak tworzy się atmosferę niegościnnego, niebezpiecznego miejsca.

Wolne tempo, tembr głosu, czy gęsta jak sos do nachos atmosfera to oczywiście nie wszystko. Potrzeba jeszcze trupów. Tak, brachu, nie możesz się ich bać. Wyatt Earp nie stał się żywą legendą ze względu na swoje zamilowanie do bilarda, o nie... Nigdy dotąd nie mordowałeś członków *posse*? Najtrudniejszy jest pierwszy raz, potem będzie szło łatwiej, uwierz mi. Dużo łatwiej. O to w tym wszystkim chodzi. O styl. Oni mają wiedzieć, że bawią się w coś zupełnie odmiennego. To jak wizyta na północy, w Kanadzie i wpięzanie kasztanów. Zupełnie nowe doświadczenie, łapiesz?

Pewnie, dawniej, kiedy jeszcze żyliście w Starym Świecie, nie mordowałeś członków drużyny. Chłopce, uwierz mi, ja też tego nie robiłem.

A jednak zacząłem.

Co przygoda to trup, albo nawet kilka. Bez litości. Kumaszu?

Krew, flaki, trupy. Potężna magia, okrutni czerwonoskórzy. Umarlaki i potwory.

Horror brachu, zrozum to - to twoja konwencja



Naucz się zasad związanych ze strachem i nie bój się z nich korzystać. Pamiętaj o testach odwagi. Głosem tak beznamiętnym jak nie przypalone *burrito* opisz przerażonych, sparaliżowanych strachem bohaterów. Nie hamuj wyobraźni, pozwalaj sobie na wszystko, co przyjdzie ci do głowy, tu nie ma ograniczeń, to nie Londyn owiany mgłą tajemnicy, to pieprzony Dziwny Zachód, tak wykrecony, wymieszany, i poskładany z najróżniejszych kawałków jak *nachos*. Chłopcy z *posse* nie wiedzą zbyt wiele o świecie, znają tylko kilka podstawowych szczegółów - skorzystaj z tego. Zaskakuj ich. Przeróżaj. Pokazuj im rzeczy, jakie nigdy, w żadnej innej grze nie mogłyby mieć miejsca.

Ktoś mógłby nazwać świat Dziwnego Zachodu postmodernistyczną zabawą. Brachu, nie mam pojęcia co to postmodernizm, ale chyba ten facet miałby rację. Bo na Dziwnym Zachodzie możliwe jest wszystko, nawet postmodernizm, kimkolwiek on jest.

To wszystko? Pewnie, że nie. To dopiero początek, pierwszy krok na drodze odnalezienia własnego, prawdziwie straszego Dziwnego Zachodu. Ale reszta to już twoja brocha. Sam zastanów się, co zmienić. Bo zmienić musisz dużo, jeśli chcesz by wydane banknoty zwróciły ci się z nawiązką.

I jak? Kumaszu o co chodzi z tymi konwencjami? Wymyśl wizerunek świata, a potem podporządkuj do niego zasady gry. Narrację, przygody, bohaterów. Słowo horror, jak widzisz zmieniło wszystko, w twoim dotychczasowym stylu prowadzenia, narrację, fabułę, a nawet śmiertelność członków drużyny. Podobnie będzie, gdy zechcesz zagrać w...

Już na początku powiedziałem ci, że Dziwny Zachód jest jak wielki, pieprzony talerz meksykańskiego żarcia - nigdy nie wiesz, co w nim znajdziesz. Ja sam znalazłem w nim coś zupełnie innego. Zabawę, jakiej od dawna szukałem. Grę w



prawdziwych twardzieli. Tak, brachu, być twardzielem to coś.

Członkowie mojej *posse* pracują dla Agencji. Są inteligentni i odważni. Cholernie przystojni. Służą dobrej sprawie. Są świetnie wyszkoleni, szybcy i celni. Najlepsi z najlepszych. Faceci w Czerni. A to, brachu, jest już zupełnie inna para koltów.

Tu narratorem nie jest Clint Eastwood, to czas Bogusia Lindy i Tomy Lee Jonesa. Miasto jest atakowane przez zgraję wściekłych umarlaków? Bohater dopija do końca drinka i wychodzi z knajpy, rzucając na odchodnym: *Zajmę się nimi. Co zrobisz?* - pyta barman. *A zabiję ich wszystkich.* Twardziele. Oto konwencja! Zmieniasz styl, teraz potrzebujesz zupełnie innych środków oraz nowych wyznaczników klimatu gry.

Weź do ręki kostuchy. Naucz się z nich korzystać. Bez wahania. Dużo i gęsto. Potem daj je swojej *posse*. Niech z nich korzystają. Pamiętaj, jak toczy się walka w wersji horror? Szybko i krwawo. A tu? Wolno i szpanersko. W kierunku jednego z twoich twardzieli pędzi rozpędzony jak lokomotywa *Los Diablo*. Bez paniki. Chłopcze, to *tylko Los Diablo*. W dodatku *tylko jeden*. Nogi na stół. Nie bój się tego. Grając w DL gracze mają mieć nogi na stole. Mają bujać się na krzesłach. Mają popijać mocną jak *tequila* herbatę - jeśli wiesz co mam na myśli.

Wykałaczką w zębach. Ręka w kieszeni. Spokój. Uśmiech. Pytanie gracza: *Daleko jest?* Twoja odpowiedź: *70 metrów. Blisko, pędzi jak...* Luz. Uśmiech. Spokój. *Wyciągam rewolwer, obrót magazynka i wszystkie naboje idą w piach.* Szeryf ze spokojem kontynuuje: *Niemal czujesz falę powietrza, które pcha przed sobą, gorące...* Luz. Wykałaczką.

Ręka w kieszeni. Bujanie na krześle. *Ładuję srebrne. Raz, dwa...* Szeryf: *Góra mięcha wielkości Alabamy jest o krok, cztery, trzy metry od ciebie.* Wykałaczką. Nogi na stole. Stukot kości o drewniany blat. *Między oczy...* Luz. Spokój.

Brachu, nie staraj się na siłę przeznaczyć *posse*. Nie wymagaj od nich, by szczali ze strachu, jak po wieczorze spędzonym przy jęczmiennym piwie. Nie każ im odgrywać strachu. O nie. Rób wszystko, by czuli, że są *best of the best of the best, sir!* jak mawiał Agent J.

Dlatego walkę prowadzisz w zwolnionym tempie, dlatego zasady - które na pierwszy rzut oka wydają się cholernie wolne, teraz pokazują swój lwi pazur. Teraz widać, dlaczego są tak mało dynamiczne.

Bo Shane stworzył je z myślą o twardzielach.

O facetach, którzy siedzą przy stole i ze spokojem bawią się kartami.

To nie mechanika jest wolna. To ty za szybko chcesz grać. Zwolnij. Gdzie się spieszysz?! To tylko kilka *Wendigo*. Uspokój się. Jeszcze nie dopiliśmy drinka. Jak tu podejść to się nimi zajmiemy. A na razie wyluzuj bracie. Kto teraz rozdaje?

Kumasz?

Mechanika DL nie ma być realistyczna. Nie ma być dynamiczna. Ma być twardzielska. I taka jest. Chwała Shane'owi! Wiesz, że strzelaniną w DL jest jak z wolowiną. Albo przez całe życie *żresz chili con carne*, albo pewnego dnia wreszcie zrozumiesz, że można inaczej. I poznasz zupełnie nowy smak. Smak strzelaniny, która jest poza. Która toczy się wśród uśmiechów i tekściorów.

Nie wymagaj od nich paniki. Szybkich decyzji. Nie krzycz, kiedy któryś z nich, miast skakać za załom, by

ukryć się przed ogniem palantów z południa powie, że odpała cygaro. Brachu, dla meksykańskiego cygara wielu ryzykowało życie.

Podsumujemy? Dużo kości. Dużo tekściorów. Kpina z zagrożenia. I nogi na stole. Takiej sesji na pewno nie pomyślą z Warhammerem.

Widzisz różnicę pomiędzy konwencjami? Horror i Twardziele. Coś zupełnie innego od Starych Światów, od Rokuganu, od Arkham. I co najważniejsze, różne od siebie. Nie można prowadzić horroru dla twardzieli, o nie. Zabawa straci na wyrazistości, gracze nie będą wiedzieli, na co mogą sobie pozwolić, czy ładować do zgrai gremlinów, czy pozwolić sobie na żart i pierwszego z potworów ze spokojem kopnąć w jaja... Widzisz to? Musisz znaleźć własną konwencję. Mieć swój charakter. Dopóki go nie znajdziesz, będziesz marnym Szeryfem. Świat zapomni o tobie szybciej niż mógłbyś się tego spodziewać. Znajdź swój własny styl, brachu.

Bez niego ani rusz na Dziwnym Zachodzie.

## DNIERO

Wyobraź sobie sytuację, kiedy twoi gracze zamawiają kolejny z rzędu gizmo z katalogu Smith & Robbards, a Ty nie możesz powiedzieć „NIE! Jesteś za biedny”, gdyż nikt w drużynie tak na prawdę nie „odpisywał” sobie wszystkich wydatków z karty (jeśli w ogóle jakiegokolwiek), albo wyobraź sobie grę w pokera w Saloonie (u mnie standardowy motyw każdego scenariusza), kiedy podczas licytacji zamiast wykładania banknotów na stół gracze mówią „to ja odpisuję sobie pięć dolarów i kolejne pięć bo sprawdzam”. Zero emocji. Odrobina wysiłku z Twojej strony, klej, nożyczki i ksero mogą znacznie zwiększyć zabawę w DL. Oczywiście chodzi o pieniądze. Można przecież użyć banknotów z np. Eurobussines'u czy Monopoly, nieco je przerobić np. dokleić logo DL i już gotowe. Można też pokusić się o kserowanie prawdziwych dolarów, tyle że zamiast szacownych prezydentów wkleić popiersia największych bandytów i złoczyńców Ameryki Północnej końca XIXw. Jeżeli potrzebujecie też centów z powodzeniem mogą je imitować polskie miedziaki np. jednogroszówki opisane wodoodpornym pisakiem (w ten sam sposób można przygotować żetony losu).

SOVA



# OGNISKO

SZKIC PRZYGODY DO DL

Ignacy Trzewiczek

Jest taka stara historia, opowiadam ją dość często, a ty wyglądasz mi na takiego, co trafił tu miesiąc temu i jeszcze niewiele wie o Dziwnym Zachodzie... Hej! Bez urazy. Schowaj tego gnata... Do cholery! Schowaj go, bo, jak kocham meksykańskie żarcie, w życiu nie usłyszysz żadnej opowieści o Dziwnym... Hej! Spokojnie!

Usiądźmy. Rozlałeś, wiec stawiasz kolejke, jasne?

Historia jest przednia, i co ważne prawdziwa.

Wieczór. Upał, gwiazdy wysoko. Dwa dni drogi do Dodge City, a tam Turniej o Puchar Contięgo, impreza, która ściąga do Dodge dziesiątki pokerzystów. Słyszałeś o niej? Taaa, na pewno.

Przy ognisku siedzi dwóch twardzieli. Wróc. Jeden twardziel, czarne ciuchy, dużo żelastwa, czujne spojrzenie. Znasz ten typ. Usłyszał mnie, nim ja sam dostrzegłem poświęcę ogniska. Są tacy, nie? Drugi gość, przerażony. Błady. Spocony. Żle zapięty mundur konfederacji, bez broń, i jakichkolwiek pakunków. Nadąszasz?

Ten pierwszy unosi gnata i odzywa się do mnie. Głos jak zza grobu, wiesz, włosy same stają na karku. Luzik. Uśmiecham się. Pokazuję broń, nie mam zamiaru ich denerwować. Jest dobrze. Nie wyglądam na faceta zdolnego skrzywdzić muchę. Siadamy.

Pierwszy okazuje się być łowcą nagród, naprawdę ciężki okaz, jeden

z tych, na widok których Los Diabło zatrzymuje się i zaczyna spieprzać jak najdalej...

To taki żart, łapiesz mały? Uśmiechnij się, więcej luzu, bo ci tak zostanie i pochowają cię z takim mrocznym spojrzeniem. A tego byś chyba nie chciał?

Drugi to zbieg z wojska, dezter, nie wiem dokładnie. Albo inaczej - wtedy jeszcze nie wiedziałem. Ale nie uprzedzajmy... W pewnym momencie Twardziel napina się, wyciąga gnata, obok siebie kładzie dwururkę. Sprawa jasna. Po kilkudziesięciu sekundach jestem już pewien, że ktoś się zbliża.

Jeździec. Długi czarny płaszcz. Czarny kapelusz o szerokim rondzie. Masz to? Zsiada z konia, bierze juki i przysiadają się do nas. Porusza się wolno, ostrożnie, ale nie panikuje. Charczy coś, chyba się przedstawia. Słyszałeś kiedyś kogoś, komu złamano krtań? Ja też nie, ale myślę, że tak właśnie by charczał.

Gość siada, wyciąga piersióweczkę i karty. Kolega po fachu, myślę. Nie myślę się, też jedzie do Dodge City na turniej. Dobrze się składa, można będzie się sprawdzić. Zaczynamy się bawić kartami. On tasuje swoje, ja swoje. Szaleństwo. Pozostała dwójka wgapia się w nas, tak jak ty teraz we mnie. Fajna sztuczka nie? Lata praktyki, chłopcze. I talent.

I nagle *bum!* Twardziel wypowiada klasyczne *o kur..* i już wiem, że mamy kłopoty. Jesteśmy otoczeni

przez kilkudziesięciu czerwonoskórych. Tworzą wokół nas pierścien. Jest ich niemal setka. Okrąg o promieniu dwudziestu jardów. Możesz to sobie wyobrazić? Wtedy karciarz zaczyna kolejne sztuczki. Skubaniec układa pasjansa. I wiesz co? Facet odwraca głowę w kierunku tego konfederata i pyta, czy gość czasem nie ma nam czegoś do powiedzenia. Mówiłem ci, że żołnierz był błady, pamiętasz? Teraz jest przezroczystry. Łapiesz? Twardziel, wyciąga gnata i kieruje w stronę konfederata. *Mów!* - prosi. Pieprzony wojak dosłownie zesrał się pod siebie, wyobrazasz to sobie? Zaczyna coś dukać. Okazuje się, że rankiem, wraz z całym oddziałem najechali na wioskę czerwonoskórych i wyrznęli wszystkich w pień. To jednak nie wszystko, nasz błady towarzysz twierdzi, że sprzeciwił się rozkazom i nie strzelał do czerwonych. Aha, akurat mu wierzyłem, wiesz... Gość ciągnie, że dowódca go ukarał, kazał rozebrać do naga i na cały dzień i noc przywiązał do pala na środku obozowiska. Na pośmiewisko, takie wojskowe zagranie, nie jesteś tego w stanie wykumać, nie sil się... To jednak nie wszystko. Ledwo zapada zmrok, obozowisko nawiedza pieprzona zgraja duchów. Oczywiście czerwonoskórych. Wpada pomiędzy ogniska i namioty i robi sieczkę. Giną wszyscy oprócz naszego bladego towarzysza. Ponoć przerażony zerwał więzy, złapał jakieś ciuchy

i uciekł ile sił w nogach. Ładna historia, prawda?

A na jej zakończenie facet ma czelność powiedzieć, że ci tutaj nie przyszedł po niego...

Twardziel wali prosto z mostu, każe zabierać mu swoje zasrane dupsko od ogniska. Wiesz, nie jestem nerwowy, ale wyciągam gnata i przyłączam się do propozycji. Chłopak, bo musisz wiedzieć, że żołnierz był młodszy nawet od ciebie zaklina się na Boga, że ci indiańce nie przyszedli po niego.

Obłąd, znasz to?

Co gorsza, czerwonoskórzy zaczynają śpiewać. Tańczą. Wirują. Gdzieś na skraju widoczności, poza okręgiem tańczy szaman. Cholera, zabawa przestawała mi się podobać, chyba rozumiesz, nie?

Karciarz bierze kartoniki i stawia kolejnego pasjansa. Spogląda na twardziela. I wiesz co? Taaa, łowca nagród też nie jest czysty.

Chłopcze, mówię ci, wtedy czułem, że zaraz zagotuje się od ołowiu. Twardziel wyciąga gnata i mierzy w karciarza. Ja mierze w żołnierzyka. Żołnierz przerażony mierzy w twardziela. Kurwa, szaleństwo.

Zaczyna się kłótnia.

Indiańce tańczą. Faceci zaczynają się wydzierać na siebie. Jestem poza podejrzeniami. Na razie! Chłopie. Karciarz wciąż układa pasjansy. Z każdym słowem bardziej denerwuje twardziela, nie podoba mi się to. Wyciągam drugiego gnata. Mierzę w twardziela. On także sięga po drugiego i mierzy we mnie.

Horror brachu...

Indiańce tańczą. Łapiesz? Widzę, że tak. Mordka ci się cieszy. Chłopie, wtedy nie było mi wesoło, uwierz.

Nagle karciarz mówi, że gówno go obchodzi po kogo przyleźli indiańce, i daje wszystkim trzy minuty na zastanowienie się, a potem jeden z podejrzanej dwójki ma się wynosić. Twardy gość? Nawet nie wyciągnął gnata. Tylko charczy. Łowca nagród aż się zaperzył. Żołnierz odłożył spluwę i twierdzi, że i tak nigdzie nie pójdzie. Ja tylko kiwam głową. Jestem spokojny. Po mnie nie przyszedli.

Karciarz proponuje mi partyjkę. Oczywiście, że w to wchodzę. Raz wygrywam, raz przegrywam. Facet uradowany jak dziecko.

Wtedy dostrzegam pewien szczegół. I cholernie tego żałuję. Mundur żołnierzyka, w miejscu, w którym

każdy normalny palant z południa ma serce jest zakrwawiony. Łapiesz? Pieprzona czerwona plama na piersi. Chłopie, to nie jest ciekawy widok. Unoszę spluwę i mierzę mu w łeb. *Ściągaj koszulę, mówię, ale już.* Karciarz patrzy na mnie jak na wariata. Twardziel mierzy do mnie z obu gnatów. *Ściągaj koszulę, nie żartuję.* Wtedy pozostali dostrzegają plamę. Wiesz, jak czuje się facet, w którego wycelowane są cztery gnaty? Jak spotkasz kiedyś tego żołnierzyka, spytaj go. Coś ci o tym powie.

Gość przełyka ślinę i zagląda pod koszulę. Blednie. Jeszcze bardziej. Odciągam kurek. Wiedz, że zdarza mi się to cholernie rzadko. Rana wielkości mojej pięści. Na oko facet ma wyrwane serce, choć kiepsko widać. Wciąż cieknie krew. Jedna wielka krwista plama. Możesz to złapać? Chłopie, to niewiarygodny widok. Nagle Karciarz wypala z tekstem, że płaci 25 banknotów, jeśli żołnierz wygra ze mną w pokera. Uśmiecham się. Dosłownie. Żołnierzowi trzęsą się ręce. Jest przerażony. Ale godzi się. Myślę, że on wtedy już nie kumał co się wokół niego dzieje. Przegrywa. „Chryпка” oferuje 50 banknotów. O dziwo, wtedy ja przegrywam. I wiesz, co? Nie uwierzysz. Żołnierz łapie się za gardło i zaczyna się dusić. Twardziel nie wytrzymuje, zaczyna ładować do czerwonoskórych. Kule przechodzą przez nich, to duchy. Kurwa! Wali wtedy w Karciarza. Ten odbija dwie kule i blokuje pistolet Twardziela. *Spokój!* krzyczy. Cholera, to Karciarz!

Żołnierz wraca do siebie.

Indiańce nie przerywają tańca.

Jest niedobrze. Spluwę dosłownie same wskazują do rąk. Nerwowa atmosfera. Nie lubię grywać z Karciarzami. Poza tym - co ten facet ma zamiar robić w Dodge City, reguły wyraźnie zakazują startu Karciarzom. Wiesz, takie turnieje to zabawa o całkiem sporą sumę kasy. Próbujesz kantować - kula w łeb. I nikt nie będzie miał do nikogo pretensji. Nie wolno kantować i już. Takie jest prawo. Zatem?

Mocno się wtedy głowiłem. Co tu się dzieje? Dlaczego żołnierz zaczął się dusić? Skąd te duchy? Co jest grane? Jak widzisz, jestem cały. Wszystko zakończyło się szczęśliwie. Czerwonoskórzy przyszedli po Twar-

dziela, Karciarz pojechał na turniej i wygrał. Ja omal nie skończyłem z kulą w głowie. I wiesz co, nie mam zamiaru ci więcej wyjaśniać...

Do następnego razu...

**Komentarz dla MG:** Przed Tobą krótki scenariusz, przygoda, która w prosty sposób pokazuje możliwości DL. Jeden z graczy, to młody żołnierz, który nie chciał mordować czerwonoskórych. W nagrodę, duchy indiańskich wojowników nie zabiły go podczas ataku na obozowisko konfederatów oraz obdarzyły stygmatem, magicznym znakiem chroniącym przed duchami. Niestety, znak wygląda, nieco... dziwnie.

Drugi gracz, to klasyczny twardziel Dziwnego Zachodu, tyle że, ma w życiorysie (podczas tworzenia postaci) wpisanego wroga. Cóż, wypadło na indiańskiego szamana...

Trzeci to klasyczny Maverick, uśmiechnięty pokerzysta, miły, sympatyczny, jakby nie z tej bajki. Narrator powyższej opowieści.

A ten ezwany? To jedyny enpis w tej przygodzie. Karciarz. Udaje się na turniej w Dodge City. Facet nie jest głupi, o nie. Nauczył się ciekawego kantu. Potrafi rzucić go tak, że uaktywnia się dopiero, gdy ten, na kogo go rzucił wygra z kimś trzecim w pokera. Czar powoduje duszenie. Taktyka naszego Karciarza jest prosta, rzucić ten kant na najgroźniejszych przeciwników. Następnie oni zaczną grać w turnieju u czar zacznie się dopiero uaktywniać jak oni zaczną pgrać w pokera. Nasz karciarz spokojnie będzie patrzył jak będą eliminowani z turnieju za kantowanie! Proste. Nasz enpis, podczas przygody rzuci tego kanta na „Mavericka”, odtąd BG zawsze, gdy wygra w pokera, będzie zabijał przeciwników. To chyba zniszczy jego karierę, czyż nie?!

No i czerwonoskórzy. Przyszedli po Twardziela. Są to duchy przysłane przez wspomnianego już szamana. Nie zrobią krzywdy żadnemu z BG za wyjątkiem Twardziela. Jeśli odejdzie od ogniska, duchy opadną go i zabiją. Jeśli będzie chciał doczekać do świtu, pierścien duchów będzie się zacieśniał, aż dosięgnie go.

Nie ma szans ratunku? Nie. A po co?! W horrorze muszą być trupy!

# DZIWNY ZACHÓD NA SREBRNYM EKRANIE

PRZEWODNIK PO FILMACH INSPIRUJĄCYCH  
DO PROWADZENIA DEADLANDS  
DLA ZUPEŁNIE POCZĄTKUJĄCYCH

TOMASZ Z MAJKOWSKI

A więc, Szeryfie, zabierasz się za Deadlands? Masz więc potężnego farta - w zasięgu ręki znajdziesz przecież tyle materiałów, że wszyscy miłośnicy Warhammerów, Światów Mroku i innych zmyślonych krain mogą ci tylko pozazdrościć. No bo ile nakręcono filmów na podstawie Earthdawn? Niewiele, prawda... Właściwie filmów fantasy w ogóle nie ma dużo. A Deadlands to jest, bracie, western. Zestaw sobie szybciotko te gatunki. Robi wrażenie, prawda?

No i otóż to - nie daj się zwieść. Tak naprawdę Deadlands to nie jest taka znowu zwykła gierka na Dzikim Zachodzie. To spaghetti western, i to z mięsem. Jakby się nad tym dobrze zastanowić, sporo ma też z horroru i opowieści niesamowitej. Jeśli więc biegłeś właśnie do wypożyczalni kaset, żeby pożyczyć sobie „Siedmiu Wspaniałych”, zatrzymaj się na chwilę i zerknij na Dzikiego Zachodu. Jasne, to wielki film. Ale możesz wybrać kilka tytułów, które będą bliżej Dziwnego Zachodu.

Skoro więc postanowiłeś już przypiąć blachę Szeryfa, pozwól, że ci pomogę. Kręcę się tu już od jakiegoś czasu i mam jakieś takie rozeznanie, które dziełka warto przeczytać, żeby podłapać nastrój Dziwnego Zachodu, podłożyć węgiel pod kocioł wyobraźni i na poważnie zabrać się za prowadzenie. Bo tak właściwie, bracie, wiele westernów, które znamy od dziecka, marnie oddaje klimat naszej ulubionej gierki. Zresztą autor tej dobrej książki pisze o tym wyraźnie - są filmy i filmy, westerny i westerny, muzyka i muzyka. Postarajmy się razem wybrać to, co może się przydać...

Tak naprawdę westerny zaczęły się od książek - pisano je już w czasach, gdy Zachód był zupełnie Dzikim, a Bil-

ly the Kid wciąż wymykał się Patowi Garetowi. Nic dziwnego, że ruchome obrazki bardzo szybko przejęły tradycję. Gdy na ekranie zaczęli uganiać się pierwsi kowboje, Wyatt Earp cieszył się jeszcze całkiem dobrym zdrowiem...

Western zawdzięcza kinu okres swej największej świetności - co do tego nie ma dwóch zdań. Problem w tym, że tak stary gatunek przeszedł wiele przemian, a nie wszystkie jego odmiany inspirowały twórców Deadlands równie mocno. Pamiętaj, że na początku źli faceci zawsze nosili czarne kapelusze, a dobrzy białe. Potem wynaleziono technicolor i dobre czasy się skończyły. Western był jednak wciąż strasznie pozytywnym gatunkiem.

Królem tamtej epoki był John Wayne. To wielki aktor, znakomity we wszystkich swoich rolach - nieodmiennie twardy człowiek Zachodu, nieustępliwie przeciwstawiający się trudnościom, by dopiąć swego szlachetnego celu. Być może trochę nieokrzesany, nieśmiały w stosunku do kobiet, zawsze jednak szlachetny i uciechliwy. Bywa stróżem prawa, kowbojem, kawalerzystą, właścicielem ziemskim, tropicielem czy łowcą nagród, zawsze jednak reprezentuje sobą cywilizujący wpływ białego człowieka. Dzika przyroda, Indianie i bandyci poddają się wreszcie jego wysiłkom i oto znów tryumfuje sprawiedliwość, wola i rozum. Nie oszukujmy się, bracie. Te filmy są wspaniałe. Ale dla nas nieprzydatne. Deadlands to nie gra o podboju Pogranicza, a nasi bohaterowie, choćby nie wiem jak heroiczni, nigdy nie będą Johnem Waynem. Chcesz dobrego kina - proszę bardzo. Chcesz czegoś, na czym oprzesz nastrój swoich przy-



gód - spróbuj kilku innych tytułów. Oczywiście poniższa lista mogłaby być znacznie dłuższa, nie oszukujmy się jednak - polskie wypożyczalnie kaset wideo niekoniecznie mają na stanie wszystko to, czego moglibyśmy chcieć, postarałem się więc zając tytułami, za którymi nie będziesz musiał biegać po całym mieście.

**Trylogia Dolara** jest dla nastroju Deadlands bardzo ważna. To trzy filmy, „Za garść dolarów”, „Za kilka dolarów więcej” i „Dobry, zły i brzydki” i trzy wielkie nazwiska: Sergio Leone, twórca wizji Zachodu pozbawionego zasad, cynicznego i okrutnego, Clint Eastwood, kreujący postać Człowieka Bez Nazwiska, łowcy nagród znikąd, twardego facecika pozbawionego zasad, lecz na swój sposób honorowego i Enio Morricone, którego muzykę powinieneś mieć w głowie kiedy tylko siadasz do podreżnika. Autorzy gry nie kryją swej fascynacji spaghetti-westernem, warto więc przyjrzeć się bliżej co mieli na myśli. Podpatruj Leone, Szeryfie. Eksponuj to, co on. Powtarzaj jego zagrywki. To jest właśnie Dziwny Zachód.

„Bez przebaczenia” to absolutne arcydzieło, ukoronowanie wielkiej kariery Eastwooda i być może najlepszy anty-western w historii gatunku. Motywacje głównych bohaterów znakomicie obrazują pobudki „niechętnych bohaterów”, do tworzenia których nakłaniają autorzy DL, a znakomite kreacje Gene’a Hackmana i Richarda Harrisa w rolach drugoplanowych dają wyraźne pojęcie o naturze ludzi, których powinno się spotykać na Zachodzie. Jeśli stworzysz na swoich sesjach nastrój choć trochę przypominający ten film, gracie zaczną cię nosić na rękach.

„Szybcy i Martwi”, pastisz gatunku autorstwa Sama Raimi, spotyka się z różnymi opiniami, stanowi jednak jedną z najbardziej jawnych inspiracji Hensleya. Obejrzyj go jeśli masz problem z wpasowaniem w swoją wizję Dziwnego Zachodu kobiet, jeśli chcesz poczuć, jak powinien wyglądać pojedynek czy zaobserwować kilka detali kostiumowych. Zwróć poza tym uwagę, co dzieje się z Herodem, gdy dostaje kulkę... Ot, Wygrzebaniec.

„Tombstone” to film zrealizowany z wielką dbałością o smaczki. Możesz śmiało uznać go za miarodajny w dziedzinie kostiumów, wyglądu uzbrojenia, głównych ulic miasta, wnętrza saloonów i tak dalej. Poza tym warto zobaczyć Vala Kilmera w jego życiowej roli Doca Holidaya i dobrze się nim zainspirować. Jeśli jeszcze nie widziałeś - marsz do wypożyczalni!

„Bardzo Dziki Zachód” Willa Smitha to kompletna szmira, żalonna próba wskrzeszenia kultowego niedługo serialu, o nie trzymającej się kupy fabule, mało zabawnych gagach i kiepskiej grze aktorskiej. Jasne, to wszystko mały pikus - poza tym to western, w którym nie ma strzelaniny! Po cóż więc oglądać dzieło tak beznadziejne? Cóż, nigdzie indziej nie znajdziesz tak interesująco zaprezentowanych gadżetów szalonych naukowców. Aha, jest jeszcze ich całkiem niezły wynalazca.

„Niesamowity Jeździec” to film, który powinieneś wypożyczyć żeby odtruć się po poprzedniej pozycji. W wyreżyserowanym przez Eastwooda dziele znajdziesz wszystko to, co w DL najlepsze - ziszczoną modlitwę, kolejne wcielenie pierwszego jeźdźca apokalipsy, twardego jak skała pastora i oddział Texas Rangers. No i jeżeli nie wyobrażasz sobie, jak wygląda śmiertelna rana, od której zginął Wygrzebaniec, obejrzyj dokładnie plecy głównego bohatera. Świetne i bardzo deadlandowe. Przy okazji - Eastwood wcielił się w Wygrzebanca również w filmie „Mściciel”, ten jednak może być dość trudny do zdobycia.

Kolejnym obrazem pokazującym pewien rodzaj nieumarłego, przy tym przesyconym balansującymi na granicy pastiszu scenami strzelanin jest „Ślepa sprawiedliwość”, telewizyjna produkcja z niezastąpionym Armem Assante. Opowiastka obfi-

tuje w nieomal symboliczne sceny, cytaty biblijne, atmosferę narastającego strachu i całkiem ciekawe postaci świątobliwego, szamana i Wygrzebanca.

Telewizja Hallmark zatroszczyła się o miłośników Dziwnego Zachodu nie jeden raz, a i Assante przyjemnie obejrzeć w kolejnej roli. Tym razem wystąpił w „Hunleyu”, filmie zupełnie historycznym, traktującym o Wojnie Secesyjnej i całkiem udanie prezentującym atmosferę broniącego się Południa. Rzecz traktuje o absolutnie autentycznej próbie złamania jankeskiej blokady portu w Charleston za pomocą eksperymentalnej łodzi podwodnej, warto więc zobaczyć zarówno ze względu na Konfederatów, jak i na gadżet.

Jeśli masz ochotę zapoznać się lepiej z warunkami pola walki tej straszliwej, bratobójczej wojny, powinieneś zobaczyć również „Gettysburg”, gigantyczna produkcja, stworzona przy udziale tysięcy statystów i całego sztabu historyków, dbających o każdy szczegół. Przygotuj się jednak - choć widowisko jest przednie, wypełnia jest tak straszliwy amerykański patos, że co wrażliwsze jednostki powinny przewijać dialogi pułkownika Chamberlaina i jego sierżanta. Obecność tego pierwszego jest dodatkowa atrakcją - w świecie Dziwnego Zachodu kieruje on jedną z kompanii kolejowych.

Ostatnim filmem o konfederatach, który polecę, jest „Kwadrat śmierci”. Mimo mało zachęcającego tytułu znajdziemy w nim duchy pomordowanych rebeliantów, które powracają zza grobu dysząc rządzą zemsty. Czegoż chcieć więcej?

„Pat Garrett i Billy the Kid” Sama Peckinpaha wyrzywa nas z nastroju wojennego wprost w ciut nostalgiczny opowieść o końcu starego Zachodu, przyjaźni i zdradzie. Film to dzieło wybitne, a oglądając je powinieneś zwrócić baczną uwagę na sztuczki, które stosuje James Coburn wcielający się szeryfa Garrettta. W całej historii westernu nie zdarzył się tak twardy facet - podrób go, a bohaterowie graczy uciekną przed beenem z podkulonymi ogonami.

„Maverick” nie ma w sobie oczywiście ani odrobiny nastroju Dziwnego Zachodu, warto jednak zobaczyć go ze względu na świetne kreacje aktorskie Jodie Foster i Mela

Gibsona oraz niepowtarzalną atmosferę, która pozwoli ci wyobrazić sobie nieco lżejszą wersję DL i poprowadzić czasem troszkę dowcipniejszą przygodę. Poza tym film pełen jest cennych detali z życia szulera, a niewiele jest filmów o kanciarzach i turniejach pokerowych.

„Kowboj z Szanghaju” to kolejna lekka komedycja - tym razem z Jackie Chanem - utrzymana w ciekawej poetyce gloryfikacji Zachodu jako krainy wolności. Miłośnicy DL powinni skupić się przede wszystkim na środowisku chińskich robotników kolejowych i relacjach między Chińczykami a białymi w ogóle - mniej więcej tak przedstawiają się one w okolicach Shan Fan w Labiryncie. Poza tym warto zobaczyć jak sztuki walki stanąć mogą przeciwko rewolwerom (a i taką mamy wszakże w Deadlands możliwość) i jak powinien wyglądać Najstraszliwszy Człowiek na Zachodzie - tajemniczy Kang.

Po leciutkich komediach z Gibsonem i Chanem sugerowałbym lekką odskocznicę - „Truposza” Jarmuscha. Film opowiada (w charakterystyczny dla tego reżysera sposób - jeśli go nie lubisz, uzbrój się w dużo kawy) historię pośmiertnego niejako życia pewnego księgowego i posiada niepowtarzalną, nieco surrealistyczną atmosferę. Autorzy DL nie kryją, że właśnie dzięki temu dziełu wymyślili scenariusz koszmaru, jeśli więc planujesz, że któryś z BG zacznie się Wygrzebywać, obejrzyj ten film.

„Mały Wielki Człowiek” to ironiczna historia Dzikiego Zachodu ukazana przez pryzmat człowieka, który ima się na nim niemal każdej profesji. Jeśli zamierzasz wprowadzać szlachetnych Indian, znajdziesz tu znacznie lepszy ich obraz niż w cukierkowatym i do bólu nieoglądalnym „Tańczącym z wilkami”. Bohater filmu zajmuje się poza tym prawie każdą charakterystyczną dla Zachodu profesją - od pijaka, przez rewolwerowca do pustelnika, może więc podsunąć kilka pomysłów.

Oczywiście mógłbym mnożyć takie przykłady, Szeryfie, rychło jednak powinieneś zorientować się, jakich filmów szukać, by dowiedzieć się o nastroju Deadlands jak najwięcej. I nie daj sobie wcisnąć, że Deadlands to „Silverado”. Może to i dobry film, ale klimat zupełnie nie ten...

Howdy, Szeryfie! Pewnie nieraz byłeś w sytuacji, kiedy prowadzona przez ciebie banda gładko i bezproblemowo częstowała kolejne zastępy przeciwników ołowiem, a budżet scenariusza nie pozwalał zaangażować poważniejszych przeszkód na ich drodze. Dzięki naszej firmie skończyły się twoje kłopoty. Oddajemy do twoich rąk pierwszą edycję „Katalogu Niegodziwych i Złych Wynalazków Etc.”. Nasza oferta powstała po to, by zmienić świat w ponure, nieprzyjemne i złe miejsce, by pierwsza lepsza banda nie rujnowała twoich misternych intryg.

#### Słowo o ACME

Założyliśmy tę firmę specjalnie dla was Szeryfowie. Fakt, że mamy swoje oddziały w prawie każdym większym miasteczku (a nie tak jak Smith & Robards, którzy kryją się w Utah) pozwala na rozwinięcie całkiem pokazowej kampanii. To my pomagamy wszystkim łajdakom, nikczemnikom i złoczyńcom w osiągnięciu ich celów. Zaopatrujemy ich w broń, środki lokomocji i wszystko inne, czego będą potrzebowali, aby siać chaos i spustoszenie w całej Ameryce Północnej. W wyjątkowych wypadkach nasi ludzie potrafią dogadać się nawet z niektórymi Wynaturzeniami, specjalnie, by zaspokoić twoje potrzeby!

Szefem ACME jest profesor Ebenezer Vibbentrop. Niemiecki emigrant urodzony w Wolfsburgu na Gotterdammerstrasse. Z zamiłowania biolog, z wykształcenia fizyk, z potrzeby chemik, który po wojnie francusko - niemieckiej 1870-1871 wyemigrował do Ameryki, przyciągnięty gorączką upiorytu. W trakcie podróży po nowej ojczyźnie ogarnął go szal upiorytowy. Zupełnie oszalałego, próbującego skonstruować Wunderwaffe znalazła go Mina Devlin z Black Rivers. Razem uruchomili sieć manufaktur i biur by służyć pomocą wszelkim bandytom, chcącym wesprzeć działania Wynaturzeń i ich diabolicznych Panów.

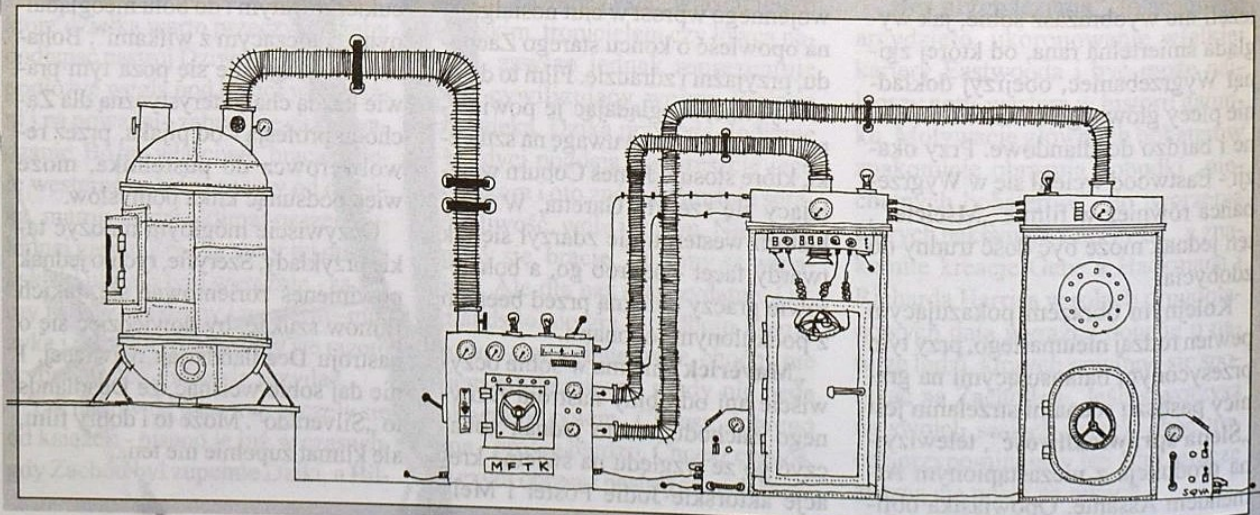
Zazwyczaj w każdym większym miasteczku, gdzie są kłopoty, jest i oddział ACME. Przeważnie w pobliżu znajduje się tajne laboratorium, w którym szaleni naukowcy pod wskazówkami swojego mentora, prof. E. Vibbentro-

pa poszukują coraz to bardziej niedorzecznych, niebezpiecznych formuł, wynalazków i diabeł wie, czego jeszcze. Takie laboratorium zazwyczaj jest ukryte pod woalką legalnej działalności np. farmy krów czy kopalni upiorytu (oczywiście dobrze strzeżonej). Dopiero po zwiedzeniu podziemi lub innych zakamuflowanych pomieszczeń przewodnik może zwrócić uwagę wycieczki na cele z zombiakami, dziwne urządzenia, które wskazują na przeprowadzane na ludziach eksperymenty, słoje z mózgiami, obcięte, acz gadające głowy, niezwykle wynalazki oraz lokalnych złoczyńców gawędzących z szalonymi laborantami przy kawie i ciasteczkach.

### Machina Gremlina

Machina Gremlina to ultra skomplikowane gizmo. W zasadzie jest tak złożone, a jego budowa tak pokręcona i szalona, że jedyną osobą, która jest w stanie ją złożyć od podstaw jest sam prof. Vibbentrop. Po niektórych oddziałach krążą projekty tego urządzenia, ale trzeba mieć niezłego świra, żeby móc cokolwiek z nich pojąć. Samo urządzenie zostało pomyślane, żeby przyzywać Gremliny bez konieczności psucia, pomyłek i cholera wie, czego. Podczas konstruowania Maszyny Gremlina wszystkie zielone stworki z okolicy podniecają się możliwością nawiedzenia MG i lądują w przemysłowej pułapce (taka jest pierwotna funkcja gizma) bez szansy ucieczki. Sercem urządzenia jest Międzywymiarowy Fluktuacyjny Translator Kuppelweisera podłączony do dwóch przeszklonych komór. W jednej ląduje Gremlin, a do drugiej wchodzi naukowiec ACME i po podłączeniu do głowy elektrod, rur, kabli wielożyłowych... posługując się MFTK rozmawia z Gremlinem. UWAGA! Do działania potrzebuje pary upiorytowej!

**Efekt:** Kto by się przejmował zasadami, kiedy rozmawia ktoś z ACME. Przyjmij Szeryfie, że Gremliny słuchają poleceń rozmówcy i już (dopóki jest w zasięgu wzroku, kiedy nie, to działają w miarę na własną rękę powodując jak najwięcej chaosu i spustoszeń). Jednak gdyby przez przypadek ktoś z bandy dostał się do komory translacyj-



nej i przyzwał Gremlina, musi wykonać *Niewiarygodny test Duchy* (11) by w ogóle zacząć zapewne arcyciekawą konwersację.

**No. MG100 Machina Gremlina** ..... \$4999  
Funkcjonująca Machina Gremlina, gotowa do podłączenia do źródła pary upiorytowej

**No. MG101 Projekt Machiny Gremlina** ..... \$999  
Projekt Machiny Gremlina formatu A3 na kalce technicznej

**No. MG102 MFTK** ..... \$2199  
Dodatkowy, wymienny Międzywymiarowy Fluktuacyjny Translator Kuppelweisera (batteries not included)

### Mechanotron T-700

Największym osiągnięciem ACME jest finalizacja projektu o kryptonimie T-700. Parę miesięcy temu zespołowi najbardziej złych, nikczemnych i szalonych naukowców, pod przywództwem profesora Ebenezera Vibbentropa, udało się dokonać przełomu w dziedzinie łączenia ducha z materią. W najtajniejszym z tajnych laboratoriów, gdzieś na zachodnim wybrzeżu, przy użyciu najnowszych osiągnięć techniki i nauki, zbudowali ze stali upiorytowej mechaniczny szkielet kształtu i wielkości człowieka. Siłowniki odpowiadające za ruch napędzane są parą upiorytową z małego kotła w brzuchu mechanotrona. W miejscu głowy jeden z projektantów zaprojektował coś na kształt ludzkiej czaszki. Tak przynajmniej wygląda to z zewnątrz. W środku jest Centralna Jednostka Piekiełna całego urządzenia, czyli kryształ z uwiecznionym manitou podłączony przewodami do siłowników, który steruje całym szkieletem. Niezwykłą zaletą, oprócz całkowitej samodzielności T-700 po włożeniu kryształu sterującego, jest możliwość poruszania się w ograniczonym zakresie nawet bez paliwa!

**No. ME100 Mechanotron T-700** ..... \$19999  
Podstawowy model mechanotrona. W promocji dodajemy dwa rdzenie paliwowe.

#### Profil:

**Cielesny:** Oko-ręka: 3k10 Zręczność: 3k6 Siła: 3k12+4  
Szybkość 3k6 Wigor: brak

**Umysłowy:** Aby określić jakkolwiek z cech umysłowych CJP po prostu pociągnij kartę z Taliu Akcji

**Rozmiar:** Zależy od zamówienia. Zazwyczaj 6

**Pancerz:** 2

**Terror:** 9

**Wrażliwe punkty:** Traktuj każdy strzał w kocioł jako w serce i w CJP jako w czerep.

**Paliwo:** T-700 zużywa paliwo w tempie jednego rdzenia na tydzień normalnych działań. W wypadku braku paliwa manitou potrafi animować części zrobione ze stali

upiorytowej jednak wszystkie cechy cielesne ma obniżone do 3k4 dopóki nie dostanie nowej porcji paliwa.  
**Pełna mechanizacja:** T-700 nie odczuwa bólu, więc anuluj minusy do kostek spowodowane nawet ciężkimi ranami (-2). W razie skopania jakiegokolwiek testu rzuć na zwykłą tabelę katastrof i dopasuj efekt w zależności od działań T-700.

**No. ME101 Promienie Zagłady** ..... \$9999  
Pomyśl, jakie wrażenie zrobi mechanotron uzbrojony w dwa miotacze promieni zagłady! Zabójcza energia pochodzi prosto z Krainy Wiecznych Łowów, więc nie musisz martwić się o baterie.

**Promienie Zagłady: Strzały Nieograniczone\* ZS 1 Zasięg 10\*\* Obrażenia \*\*\***

\*dopóki jest paliwo w zapasie

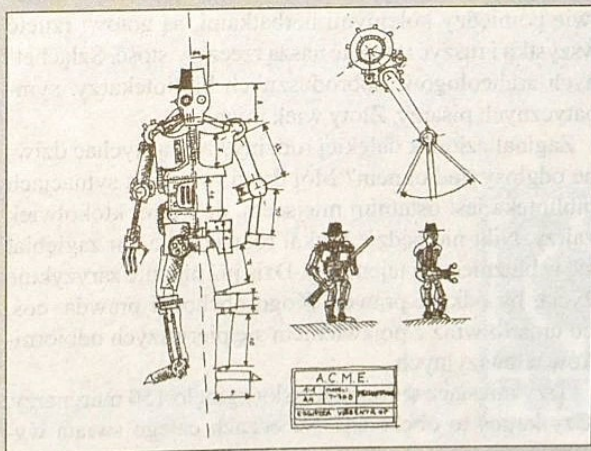
\*\*odbijają się od luster

\*\*\*energia pochodzi prosto z Krainy Wiecznych Łowów, za każdym razem, gdy promień trafi cel pociągnij kartę z Taliu Akcji, by określić jak poważne są obrażenia. W wypadku pociągnięcia Jokera lepiej szykuj porządną pogrzeb i dobrego księdza: po pierwsze - obrażenia to 1k12 (czerwony) lub 4k12 (czarny), po wtóre - jeżeli ofiara przeżyje atak, jeden z manitou, który przedostał się do realnego świata, używając Promienia, spróbuje przejąć kontrolę nad ciałem nieszczęśnika (przeciwstawny test *Ducha*). Sam nie wiem, co lepsze. UWAGA! Trafienie w serce lub czerep nie powoduje dodatkowych obrażeń.

**No. ME102 Inna broń** ..... Koszt różny  
Jeżeli nie stać cię na wyposażenie swojego cacka w Promienie Zagłady za dodatkową opłatą wyposażymy go w dowolną broń dostępną na rynku.

**No. ME103 Sztuczna skóra** ..... \$999.99  
Dzięki uwagom zadowolonych klientów postanowiliśmy rozszerzyć ofertę o sztuczną skórę, którą można pokryć dowolny obszar mechanotrona tak, by po ubraniu się, przynajmniej z daleka nie wzbudzał podejrzeń niewinnych ludzi.

**Terror:** 5





# Badacz Tajemnic nie żyje

almanach ZC  
Joe Abrakadabra

Jego przegniłe zwłoki, leżące w nadgryzionej przez robaki trumnie, dawno już zdażyły się rozłożyć. Rodzina przestała go opłakiwać. Znajomi zdażyli o nim zapomnieć. Nie żyje. Szkoda, że nie wszyscy dostrzegli klepsydrę.

XXI wiek to nie jest miejsce dla Badaczy. Ich czas minął dawno temu. Dziś nie ma pasjonatów zajmujących się Mitami w wolne popołudnia. Badaczy, którzy w przerwie pomiędzy kolejnymi herbatkami, są gotowi rzucić wszystko i ruszyć ratować naszą rzeczywistość. Szlachetnych archeologów, dobrodusznym bibliotekarzy, sympatycznych pisarzy. Złoty wiek minął.

Zaginął członek dalekiej rodziny? Nocą słyhać dziwne odgłosy pod oknem? Mój drogi, w takich sytuacjach biblioteka jest ostatnim miejscem, do której ktokolwiek zajrzy. Nikt nie będzie szukał rozwiązania ani zagłębiał się w bluźnierczej tajemnicy. Dziś już nikt nie zaryzykuje życia, by odkryć prawdę. Kogo obchodzi prawda, coś, co umarło wraz z pojawieniem się pierwszych odbiorników telewizyjnych.

Trzy miesiące temu na Kursku zginęło 150 marynarzy. Czy kogoś to obchodzi? Na oczach całego świata wy-

kończono załogę, wstrzymano akcję ratunkową i zaniechano ekshumacji zwłok.

Poczułeś chęć wyjaśnienia zagadki? Może.

Udałeś się do Rosji? Przepytałeś rodziny ofiar? Wykradłeś szczegółowe plany techniczne łodzi? Nie. Tak naprawdę gównu cię to obchodzi. Ogarnęła cię jedynie fałszywa ciekawość, doskonale wykreowana przez media. Tania sensacja, następnego dnia zastąpiona przez kolejną.

A co najważniejsze, okręty podwodne to nie twój zasrany interes.

Słyszysz przeraźliwy krzyk, późno w nocy? Zablokuj drzwi wejściowe, zamknij okna, wyciągnij z szuflady gnata. I, jeśli tylko linia telefoniczna będzie wciąż działała, dzwoń po policję. To im płacą za szwendanie się nocą po tym pieprzonym osiedlu. Niech oni przemykają pomiędzy blokami, niech zimny wiatr, szaleńczo hulający pomiędzy idiotycznie ustawionymi domami, zrywa ich czapki, niech chłód nocy i mrok klatek schodowych mrozi ich krew. Siedz w domu i nie ruszaj się na zewnątrz. To nie twoja sprawa.

To problem gliniarza.

Badacza Tajemnic?!

Nie bądź śmieszny. To nie jest zabawa. To nie jest badanie cholernych tajemnic. To czyste szaleństwo. Myślisz, że masz do tego wystarczające duże jaja? To harówka,

# Gratka dla miłośników historycznych RPG.

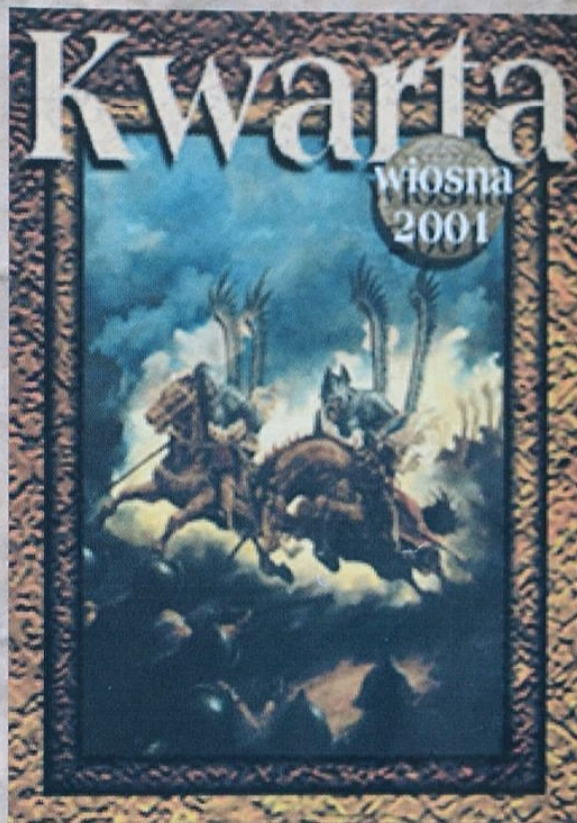
**Czary i czarty** - dział o nowożytnej wiedzy tajemnej, o zaklęciach, rytuałach i matactwach czarowników. Słowiańskie istoty demoniczne wzbogacą sesję zblazowanego Strażnika Tajemnic, którego drużyna poznała już na wylot wszystkie większe i mniejsze pokraki z Cthulhowych bestiariuszy, a czarna magia i mrożące krew w żyłach przygody z udziałem sił nadprzyrodzonych zdadzą się do fantasy, Cthulhu, WoD i Kultu...

**Dominium Maris** - dział poświęcony sprawom morskim - statki, bitwy, piraci, słony smak bryzy, bulgot fal za burtą i rumu w gardzieli to jest to, co wilki morskie z Warhammera albo 7th Sea lubią najbardziej. Piszemy zarówno o Bałtyku, jak i o kolonizacji Nowego Świata, a także ogólnie o życiu na morzu, o statkach, o warunkach pracy marynarzy, o morskich potworach i zamorskich dziwach...

**Silesia** - oto polska wersja konwencji „płaszczka i szpada”, osadzona w scenerii XVII-wiecznego Śląska, w krainie mało znanej i niedocenianej przez graczy, a jakże oryginalnej, jakże pełnej wątków, konfliktów i niepokoju! Raj dla miłośników pludrów, rapierów i szerokich kapeluszy. Natomiast od drugiego numeru... niespodzianka! wchodzimy z Szermierzem, mam nadzieję, że na dobre!

**Posesjonat** - dział dla Sarmatów, kontynuacja portalowych Nowych Dzikich Pól, opowiadający o życiu szlachty osiadłej. Jeśli ktoś ma podobną ochotę w fantasy, będzie jak znalazł.

**Dyariusze** - co najmniej trzy przygody w numerze, w konwencjach rozmaitych. A pamiętajmy, że zazwyczaj bez trudu dają się przenieść w realia fantasy.



W planach działu: polityczny, wojenny, szpiegowski, niewieści, magnacki, kozacki, turecki... ile tylko miejsca i pomysłów stanie! A co najważniejsze, 10 czy 15 dużych artykułów, które wejdą do numeru, to bynajmniej nie wszystko! Na marginesach upchniemy dziesiątki krótkich a przydatnych notek: szkice dyariuszy, nowa broń, nowe typy szlacheckie, ciekawe fakty historyczne, artykuły prawne, opisy lokacji i bohaterów, sztuczki dla MG i przeróżne ciekawostki. Dzięki temu znajdziecie w numerze nie 6 czy 10 interesujących Was kawałków, ale 20 lub 30. Każda Kwartalnik będzie wypełniona po brzegi, za co słowem ręczy...  
*Rotmistrz kwarciany Michał Mochocki*



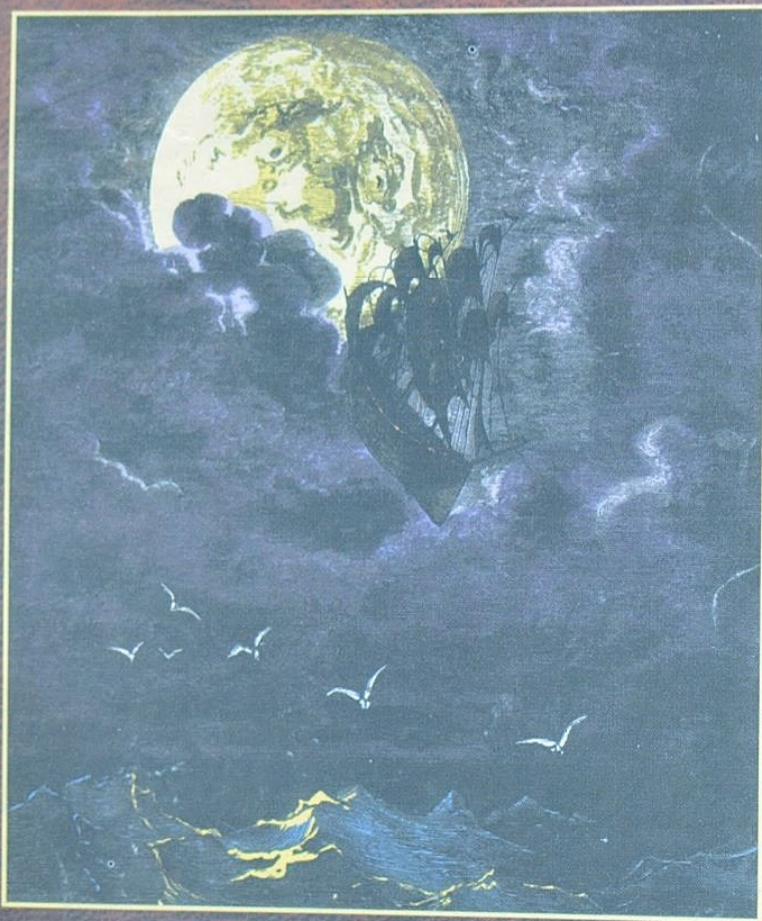
Szczegóły na stronie [www.rpg-portal.pl](http://www.rpg-portal.pl)

1 maja na konwencji Dracool  
uroczysta premiera polskiej edycji kultowej gry

# *Niewiarygodne przygody Barona Munchausena*

*The Extraordinary Adventures*

**of  
BARON MUNCHAUSEN™**



A Role-Playing Game in a New Style  
Devised & Written by Baron Munchausen



Zgadnij, dlaczego James Wallis,  
autor Barona Munchausena,  
przyjeżdża do Gliwic!

**UWAGA!  
PRODUKT  
RADIOAKTYWNY**



# NECRO PUNK

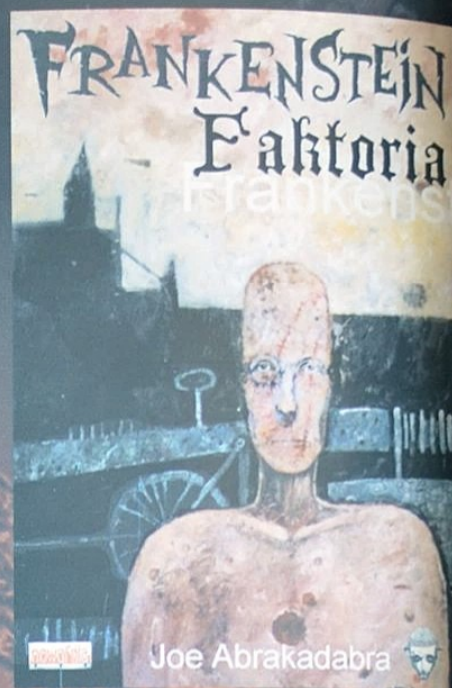
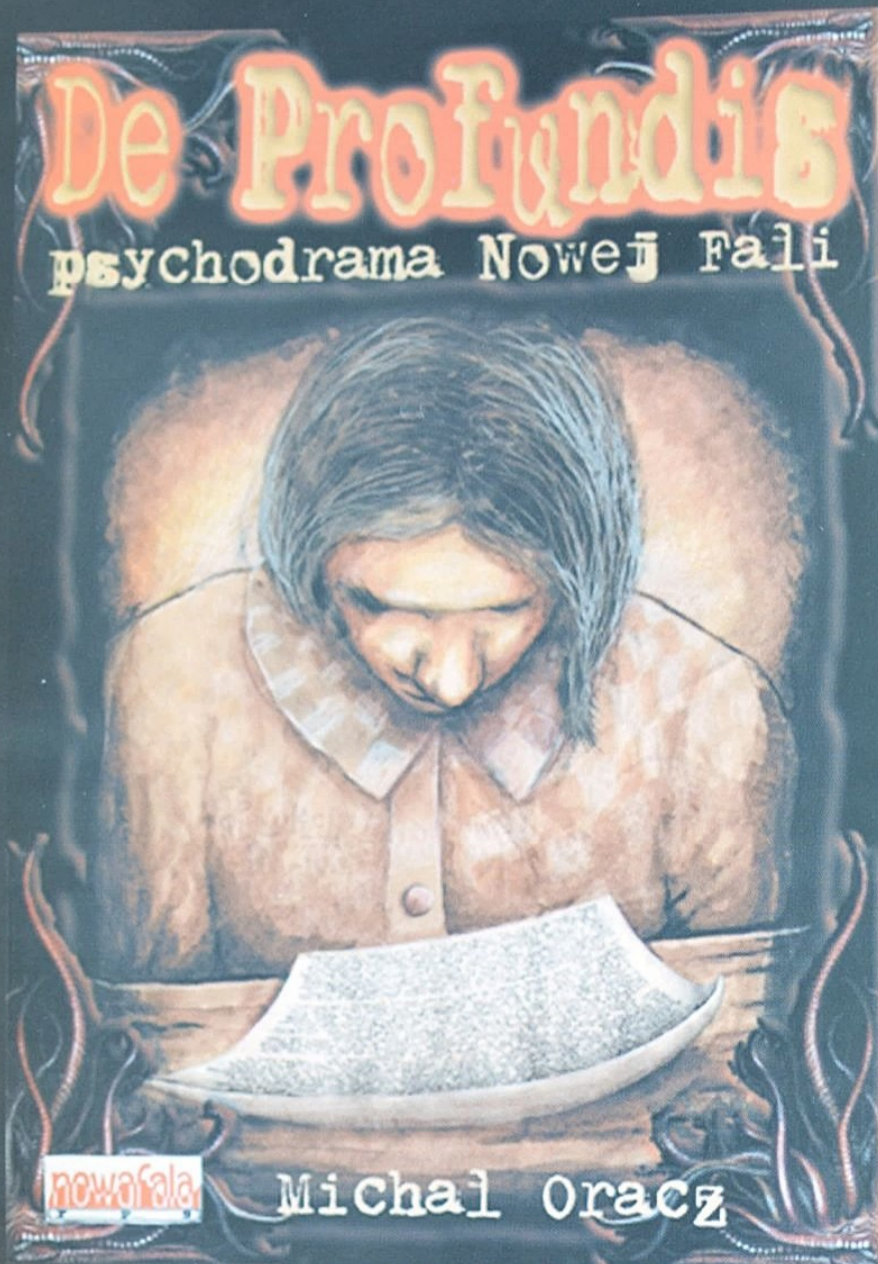
NUCLEAR DAWN



nowafala  
r p 9

# Już w marcu!

Szczegóły: [www.rpg-portal.pl](http://www.rpg-portal.pl)



W sprzedaży również  
pierwsza gra z serii  
Nowej Fali:

**"Frankenstein Faktoria"**

## "De Profundis"

pozwoili Ci spojrzeć na RPG  
z zupełnie nowej strony!

Gdyby Samotnik z Providence grał w RPG,  
prowadziłby "De Profundis".

Jesteśmy tego pewni!

## Najbardziej lovecraftowska gra wszechczasów!

mordega. Kilkanaście spraw jednocześnie. Porwania, zabójstwa, bójki.

Miasto oszalało. Bohater nie jest w stanie prowadzić jednej sprawy, charczące CB wciąż wzywa go do nowych miejsc i zabójstw. Ściany komisariatu gęsto wytapetowane kilkoma warstwami zdjęć zaginionych albo podejrzanych. Nie ma przerwy. Nie ma wytchnienia. Popieprzeńcy nie potrzebują przerw. Badacz nie musi już czekać na list od zaginionego przyjaciela. Nie teraz, kiedy kultysty wraz z kolejnym paskudztwem, które wywołali, sami wychodzą na ulicę. Nocne patrole zastąpiły senne koszmary. Ale nie można się obudzić. Z każdą chwilą, kiedy zbliża się 20:00 bohater czuje skurcz żołądka. Wie, że zaraz będzie musiał wsiąść do poloneza i jeździć po mieście. Że będą trupy. Zimne, straszne. Że mąż będzie bił żonę, że krzyk, krew, płacz. Ból. Strach małych dzieci uciekających przed tatą, kryjących się pod biurkiem i wzywających pomocy. Mały dzieciak z urwanymi rękami. Bezdomny rozsmarowany na jakimś cholernym podwórku. Nikt po nim nie płacze. Śledztwo zostanie zamknięte szybciej niż zostało otwarte. Nawet nie pojawi się w statystykach.

Strach przed pracą.

Potrafisz sobie to wyobrazić? **ZCXXI** to nie dochodzenie, ani szukanie złodziei, czy porywaczy. To brawanie się w najpodlejszym gównie, w marazmie, jakiego w latach dwudziestych nikt nie mógł przewidzieć. To kolejny papieros w pożółkłych palcach i stos połamanych, plastikowych kubków po kawie.

Dzisiejszy glina to stal. Kamień. Bezдушna maszyna zamykająca kolejne sprawy. Nie rozwiązuje ich, nie ma sił, nie stara się poszukiwać prawdy. Boi się jej poznać. Kolejne raporty i ucieczka do domu. A tam to samo. Żona, wrzeszczące dzieciaki, kablówka. Ale nawet na kamieniu w końcu pojawi się pierwsza rysa. Ile minie czasu zanim alkohol przestanie działać? Kiedy nie da się już ignorować ani zapominać? Kiedy myśl o pocisku w komorze i lufie przy skroni coraz częściej nawiedzać będzie głowę Badacza?

Co? Prywatni detektywi? Tak, leżą tu obok, oto ich zmurzały grób. Umarli, odeszli dawno temu. Teraz pracują tylko dla kasy. Pieniądze są im potrzebne do życia, na kolejne butelki alkoholu, na prochy, na łapówki. Koło się zamyka. Nie możesz pracować na trzeźwo; jak powiedzieć rodzicom porwanej dziewczynki, że dzieciak się znalazł. Że została zgwałcona, połamano jej nogi i ręce, odcięto piersi i ugotowano.

Powiesz im to?

Powiesz?!

Pij. Kłam. Przekrocz krawędź. Prywatny detektyw nie szuka już prawdy. Są rzeczy, których lepiej nie wyjaśniać. Są rzeczy, o których ludzie woleliby nie wiedzieć. Wynajęto cię po to, aby usłyszeć, że czyjaś żona ma romans z masażystą. Nie aby dowiedzieć się o wysmarowanych gównem i spermą rytuałach oraz orgiach, w których uczestniczy po nocach. Jesteś szmatą, która wyciera sumienią innych. I jak się teraz czujesz, panie Marlowe? Jesteś pewien, że jedna butelka w szufladzie wystarczy?

Hej, antykwariuszu, skradziono cenną księgę. Ruszysz na poszukiwania? Wraz z przyjacielem detektywem roz-

## Współcześni Badacze



**Adrenaline Junkies**, uzależnieni od emocji i przyspieszonego tętna. Ekstremiści, dla których emocje towarzyszące oglądaniu Agenta czy Rzykantów to zdecydowanie za mało. A co może być bardziej podniecającego i niebezpiecznego od zabawy z Pradawnymi Bóstwami? Są to zazwyczaj młodzi ludzie, yuppies, znudzeni swoim bezbarwnym życiem. Świat Mitów jest dla nich tylko ciekawszą odmianą Disneylandu, ofiarowującą prawdziwą rozrywkę na kosmiczną skalę. Dla zabawy przyzywają Nienazwane Istnienia, spędzają noce w opuszczonych domach, składają przysięgi. Wszystko po to, by po dwunastogodzinnej pracy w firmowym biurówku, ponownie poczuć, że żyją.

**Młodociani Kultysty**, dla których Mity oznaczają pewien styl kontrkulturowego życia. Magicy chaosu, studiujący kserowane kopie Neronomiconu w swoich pokojach wytapetowanych plakatami seryjnych morderców. Nie widząc dla siebie żadnej roli w „normalnym” środowisku postanowili uciec do podziemia. Bardzo starego i magicznego podziemia. Pomimo komercyjnej otoczki wokół Końca Świata, jaką wygenerowały stacje MTV czy VIVA, z niecierpliwością oczekują na ponowne wyłonienie się R'lyech. Im szybciej to nastąpi, tym lepiej. To z nich zazwyczaj werbuje się późniejszych kultystów.

**Platni Archeologowie**, jak Corso z „Klubu Dumasa” (i jego ekranizacji „Dziewiątych Wrót”). Nie siedzą w tym z ideologicznych czy emocjonalnych powodów. Chodzi tylko o interes. Pieniądze. Czarnorynkowi historycy potrafiący (nie zawsze legalnymi sposobami) zdobyć najstarsze egzemplarze ksiąg tajemnych czy tysiącletnie relikty. Profesjonaliści wynajmowani przez prywatnych kolekcjonerów lub co bogatsze sekty. Niektórzy z nich to byli Agenci Tajnych Organizacji.

**Agenci Tajnych Organizacji**, członkowie Archiwum X, Instytutu Hoffmana, Wydziału X, Towarzystwa, Strefy 11 i wielu innych. Podobnie jak w powyższym przypadku, rozwiązywanie paranormalnych zagadek wiąże się ściśle z pracą, choć i tak można tu spotkać zapaleńców pokroju Foxa Muldera. Większości agentom przeświadczonych o fakcie, iż zadania jakie wykonują służą ratowaniu świata, umykają większe cele, jakie stawiają sobie organizacje dla których służą.

**Agenci Mitów**, czyli prawdziwi kultysty. Jedyna grupa, która w przeciągu mijających stuleci tak naprawdę niewiele się zmieniła.

wikłasz zagadkę i oddacie zgubę prawowitemu właścicielowi, tak?

Wiesz co?

To piękne.

Jak mamuty.

Witaj na cmentarzu, wśród trupów, zdeptanych idei i bezinteresownych uczynków.

Kasa. Tylko ona się liczy. Ta księga nigdy nie opuściła murów tego domu. Wiedzą o tym wszyscy. Nawet firma, w której był ubezpieczony właściciel. Nie wtykaj nosa w nie swoje sprawy, bo właściciel naśle na ciebie Ukraińców. Bo okaże się, że trafiłeś na rzecz, która cię przerasta. Chcesz w pojedynkę rozpieprzyć mafię? Chcesz pomóc? Komu? Czy ktokolwiek cię o to prosi? Złożysz sprawę na policję? Świetnie. Składaj. I nie zdziw się jak... tak, oni też.

Jesteś sam. Ostatni sprawiedliwy.

Siedź w domu, albo wylądujesz na dnie.

Na dnie Wisły.

Badacz Tajemnic przestał być instytucją charytatywną. Od tej pory w sprawach związanych z Mitami, zawsze kryć się będzie jakiś egoistyczny cel. Dzisiaj nikomu nie chce się robić za darmo. Oprócz inspiracji i celów, zmieniły się także sposoby i środki jakich używają Badacze. I nie chodzi tu już nawet o zamianę rewolwerów czy Thompsonów na Glocki oraz Uzi. Zmiany są o wiele poważniejsze.

**Komputery.** Wcześniej Badacze odwiedzali bibliotekę? Oczywiście. Sto lat temu. Teraz, dzięki internetowi, całą zgromadzoną wiedzę mają w domu, z dostępem 24 godziny na dobę. Świetnie udogodnienie, co?

Ale czy zdarzało się im, że na dany temat odnaleźli 13248723 pozycji? Czy ktoś wiecznie podglądał i analizował to, czym się interesują? Czy byli śledzeni? Czy włamywano się do ich domowych zasobów? Czy podrzucano im fałszywe informacje? Czy atakowały ich wirusy? Rząd?

Komplikacje, komplikacje, komplikacje... to z nimi użerać się muszą Badacze XXI wieku. Z jednej strony znikła przyjemność użerania się ze złośliwymi bibliotekarzami, nierzadko dotkniętymi amnezją czyszczącą pamięć co pięć minut. Nie trzeba już będzie zdobywać upoważnień, płacić za przetrzymywanie książek czy wkradać się do bibliotek późną nocą. Dzisiaj zdobywanie informacji polega na używaniu nielegalnych programów, crackowaniu serwerów, zdobywaniu haseł czy przechwytywaniu rozmów telefonicznych. A właśnie...

**Telefony komórkowe.** To chyba jedno z podstawowych narzędzi pracy. Zwłaszcza jeżeli posiada funkcję „telefonu do przyjaciela” ukrytą pod jednym

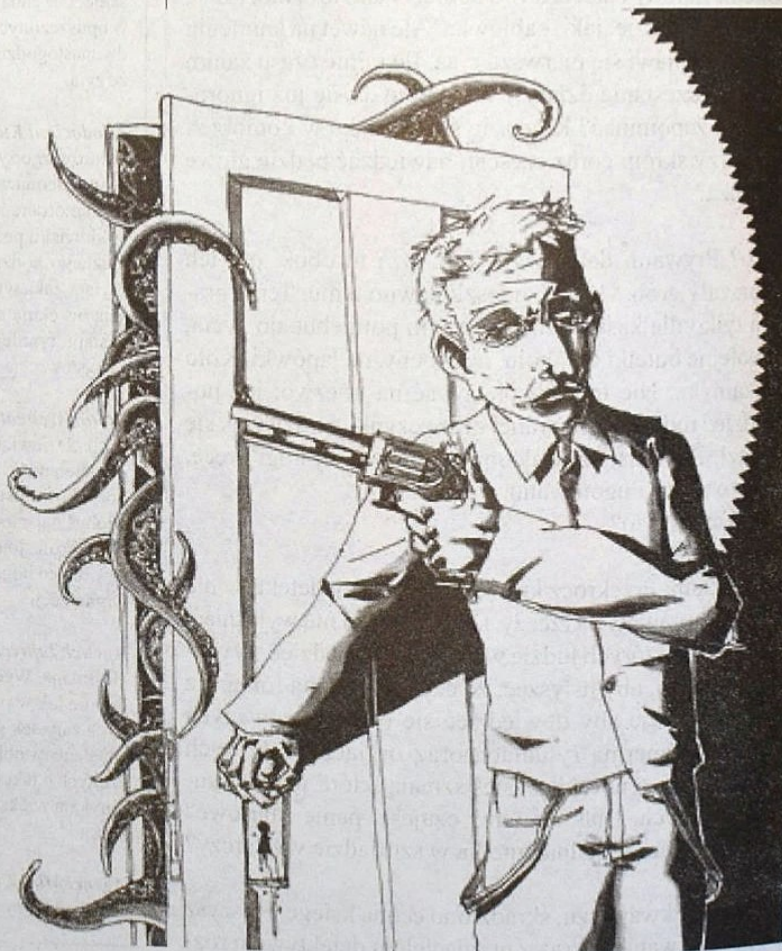
przyciskiem. Nie musimy obawiać się samotności. Ścigamy kogoś samochodem? Wchodzimy do opuszczonej fabryki? Beeeep! „Moulder? It's me, Scully. Where are you?” W każdej chwili mamy łączność z resztą świata. I jeśli tylko zdążymy użyć komórki, ktoś przybędzie nam na pomoc.

**Transport.** Gdyby Juliusz Verne, chciał dzisiaj napisać „W 80 dni dookoła świata”, nie napracowałby się zbytnio. No i musiałyby zmienić tytuł. Przemieszczanie się z jednego punktu do drugiego w błyskawicznym czasie jest już problemem. Chcesz przedostać się z jednego kontynentu na drugi? Jeśli masz pieniądze i spakowane walizki, lecimy od razu. Jeszcze nie? Cóż... pozostałe samoloty pasażerskie startują co 15 minut. Ekspedycje w nieznanne punkty Ziemi, nie muszą ciągnąć się miesiącami. Zresztą po co w ogóle organizować ekspedycje? Mamy przecież satelity, które mogą zrobić odpowiednie zdjęcia.

Widzicie więc, jak zarysowuje się sytuacja na dzisiaj. Z każdą mijającą chwilą jest coraz gorzej. Gwiazdy wciąż się układają. Świat stał się Globalną Wioską. To nie jest dobra wiadomość, jeśli zauważymy, że u Lovecrafta większość „dziwnych” rzeczy przytrafia się właśnie wioskach. Na dodatek Badacz Tajemnic nie żyje...

...a ja najwyraźniej przewróciłem jego nagrobek.

PS. „Badacz Tajemnic Nie Żyje!” to ograny slogan. Prawie reklamowy. Wiem o tym. Ale czy inaczej zwróciłbym Twoją uwagę?





## szkic przygody do ZC Paweł „Shandor” Marczewski

W piwnicy unosił się duszący zapach gnijącego drewna, kurzu i kocich odchodów. Aleksiej postawił kołnierz kurtki. Odór wdierał się pod materiał, nie tylko drażniąc nos chłopaka, ale wsiąkając w jego całe ciało wraz z ubraniem. Miał przeczucie, że smród będzie się go trzymał jeszcze przez najbliższe kilka dni po opuszczeniu piwnicy.

Błądził po brudnych podziemiach od dobrych dwudziestu minut i wciąż nie mógł znaleźć korytarza, który doprowadziłby go do zaznaczonego na niechlujnie naszkicowanym planie pomieszczenia. Miał teraz nerwowo kartkę papieru, całkowicie niemal zacierając widniejące na niej niewyraźne linie. Z każdą chwilą bał się coraz bardziej. Strużki potu, spływające co chwila po karku, przeszywały go nieprzyjemnym chłodem.

„Jeśli w ciągu pięciu minut nie znajdę tej cholernej świątyni, zabieram się stąd” - przyrzekł sobie, siląc się na stanowczość. Już niedługo miał pożałować, że dał sobie te pięć minut, miast od razu zaprzestać poszukiwań. W istocie, miał tego żałować do końca życia...

Korytarz zakręcał w lewo, ze ścian zniknęły zabezpieczone drutem lampy, które wcześniej dawały chociaż minimalną ilość światła. Tu ze ściany sterczał jedynie pęk przewodów. Aleksiej już miał zawrócić, gdy usłyszał cichy szepot, dobiegający z końca korytarza. Ktoś zdawał się odmawiać modlitwę. Wytężył wzrok i dostrzegł w miejscu, skąd dobiegał szepot, pelgające światło, najprawdopodobniej płomień świecy.

Przystanął, niepewny tego, co ma dalej robić. W zderzeniu ponownie zaczął bawić się zmiętą już kartką. Wreszcie schował ją do kieszeni i ruszył szybko w kierunku, z którego dobiegał przytłumiony głos.

Uczył może dwadzieścia kroków, gdy jego oczom ukazało się spore pomieszczenie, w którym zgromadziło się około trzydziestu osób. Ściany ozdobione były na-

malowanymi sprayem dziwnymi znakami. Przez chwilę wpatrywał się jak urzeczony w linie i okręgi, układające się we wzory, których symetria miała w sobie coś niesamowitego i fascynującego. Kształty zdawały się falować, raz to wybrzuszając się, raz zapadając. Nie wiedział, czy jest to złudzenie optyczne wywołane pelgającymi po ścianach poblaskami świec, które stały rozstawione w kilku rzędach pod ścianami, czy też to same ściany poruszały się, powodując falowanie tajemniczych wzorów.

Nikt zdawał się nie zauważać jego przybycia. Ludzie kołysali się lekko na boki w rytm cichego pomrukiwania, dobiegającego z gardła mężczyzny stojącego na środku. Wyglądał na kogoś w rodzaju kapłana. Jego ubiór wyraźnie różnił się od reszty. Odziany był w długą, powłóczytą szatę ozdobioną wzorami podobnymi do tych na ścianach. Podniósł w górę ręce. Luźne rękawy załopotaly, jak gdyby poruszone wiatrem.

Aleksiej powiódł wzrokiem po zgromadzeniu. Sami młodzi chłopcy. Tacy, jak on. Mieli po siedemnaście, góra dwadzieścia lat. Jeszcze godzinę wcześniej kradli torebki albo samochody. Być może kilku z nich wbiegło nawet z nożami do jakiegoś sklepu. Teraz jednak byli tutaj, kilkanaście metrów pod ziemią, w piwnicy jednej z wielu kamienic St. Petersburga, kołyszając się miarowo w rytm inkantacji kapłana.

Coś zabulgotało. Dopiero teraz dostrzegł u stóp mamroczonego mężczyzny w dziwnych szatach coś w rodzaju niewielkiej studni. Kotłowała się w nim jakaś mętna, ciemnozielona ciecz.

Nagle słowa kapłana stały się zrozumiałe. Aleksiej niemal nieświadomie zaczął chłonąć każde słowo.

- Nadchodzi dzień wielkiej chwały naszych świetlistych, aryjskich władców. Już wkrótce przyjdą w chwale, by zaprowadzić swoje prawa i nagrodzić swoje wierne służki. I zapanuje Imperium, które będzie trwało tysiąc razy

## Świetliści - komentarz

Taka piwnica może być wszędzie. Poprawka. Ona jest wszędzie. W każdym mieście, nawet twoim (w tym właśnie tkwi urok i moc ZC XXI wieku, które pozwala opisywać prawdziwe miejsca, tu i teraz). Zapomniana dziura, w której ze względu na szczury dawno przestano cokolwiek trzymać. Kiedyś, być może, dobiegały z niej śmiechy bawiących się dzieci. Improvizowane przyspiewki wycharczane przez pijanych żuli. Ale teraz? Nawet w czasie deszczu, większość bezdomnych patrzy na to miejsce z odrazą i strachem.

Opisz tą piwnicę dużo wcześniej zanim zaczniesz jej używać. Nawet przy samej kreacji bohaterów, w chwili, w której opisywać będziesz okolicę ich domu. Niech mijają ją wychodząc codziennie do pracy. Niech stanie się częścią świata w którym żyją. Rano nie musi wydawać się wcale taka straszna ani tajemnicza. Niech to uczucie narasta powoli. Tak wolno, aby moment w którym się zorientują, że jest niedobrze, zbiegł się z myślą, że jest już za późno. Z czasem dodaj do opisu piwnicy, pojawiające się na ścianach graffiti. Zbierającą się od czasu do czasu młodzież. Chude sylwetki, zapadnięte twarze, rozbiegane oczy. Pozwól Badaczom dopiero po pewnym czasie kojarzyć fakty. Plotki o melinie dealerów przeradzające się w opowieści o tajnych nazistowskich zebraniach pod blokiem. Stłumione okrzyki o trzeciej nad ranem. A kiedy ich współczynnik Mity Cthulhu wystarczająco wzrośnie, sami zrozumieją że wymalowane czerwoną farbą imiona na ścianach, to nie hip-hopowe ksywki, tylko nazwy Prastarych Bóstw.

Czemu służyć może takie miejsce? Jaki cel może spełniać? W odróżnieniu od ekskluzywnych klubów, w których za czerwoną kurtyną tłuszczy biznesmeni odprawiają mroczne rytuały, to miejsce nie służy zdobywaniu władzy i pieniędzy, lecz rekrutacji wiernych „żołnierzy chaosu”. Może i brudnych, ale w rękach Pradawnych Bóstw skutecznych narzędzi. Tajna sieć globalnych wpływów i kontaktów to jedno. Ulice miasta pełne fanatycznych kultystów to drugie. A ci ostatni sami proszą się o bilet wstępu. Większość z nich może po raz pierwszy raz w życiu, poczuć się kimś ważnym, oddanym wyższej sprawie. Kimś komu dano szansę i sposób na życie.

Pierwsze sześć miesięcy jest praktycznie przygotowaniem psychicznym, urobieniem odpowiedniej osobowości. Po metamorfozie osobowości, nadchodzi czas na ciało. Składane tam ofiary mają zazwyczaj charakter czysto symboliczny. Czasami trzeba przypomnieć coś poddanym. Dać im przykład lub naukę. Pozbyć się świadków albo wężących osób z zewnątrz.

Taka młodzież może być wszędzie. Poprawka. Ona jest wszędzie. W każdym mieście, nawet twoim. Nie ma problemu jeśli są tylko nieznanymi twarzami w ciemnym zaułku. Zawsze można użyć rewolweru noszonego w kieszeni. Ewentualne wyrzuty sumienia znikają już po litrze wina. Sytuacja komplikuje się gdy chodzi o własną rodzinę. Można wyładować serią do Mi-Go, Istot z Głębin czy innego gówna... ale do syna? Myśli o pomocy psychiatrycznej, terapiach grupowych czy odpowiednich proskach przemkną przez głowę Badacza. Trudno będzie się jednak na coś zdecydować, mając przystawioną do gardła brudną brzytwę.

Oczywiście wszystko to nie musi być prawdą. Nie musi być nawet jej fragmentem. To po prostu zbiór luźnych interpretacji o trzeciej nad ranem. Nie muszą brzmieć poważnie.

po tysiąc lat. Imperium Nowego Porządku, w którym nie będzie miejsca dla słabych i tchórzliwych. O, Świetliści! Przyjmijcie ofiarę naszego honoru i naszej krwi, dzięki której dokona się wskrzeszenie potęgi nieśmiertelnej ojczyzny! Naszej ojczyzny! Stańmy i oddajmy hołd Panom! Stańmy i oddajmy hołd Świetlistym!

Zgromadzeni ryknęli głośno i wyciągnęli ręce w faszyzowskim pozdrowieniu, które Aleksiej znał jedynie z filmów. Nie wiedział, kiedy podjął decyzję, ale po chwili on stał z wyciągniętą ręką, krzycząc...

\*

Aleksiej to zwykły chłopak. Taki, od jakich roi się w dzisiejszych czasach w Federacji Rosyjskiej. Żyje w St. Petersburgu, gdzie stara się jakoś utrzymać się na powierzchni życia. A nie jest to łatwe, gdy ojciec nie żyje, a matka po jego śmierci nie zajmuje się niczym poza oglądaniem denek od kolejnych flaszek po wódce. Dlatego Aleksiej kradnie. Co tylko może i gdzie tylko może. Sam i z kolegami.

No właśnie - koledzy. Banda podobnych mu straceniów, dla których ludzkie życie nie jest wiele warte. Któregoś wieczora jeden z nich, Stiopa, gdy razem włóczyli się po zalanych mrokiem ulicach w poszukiwaniu łatwej ofiary, wetknął mu w spoconą dłoń kartkę z niedbale nakreślonym planem i adresem budynku. „Przyjdź” - powiedział. Aleksiej nie miał wiele do roboty, więc poszedł...

\*

Do świątyni trafił Aleksiej bez najmniejszego trudu. Przez ostatnie pół roku bywał tu tak często, że znał już każdy fragment muru, każdy zakręt korytarza. Z ulgą stwierdził, że nie przybył ostatni. Z jakiś powodów, których sam właściwie nie potrafił sobie jasno wytłumaczyć, bał się, że przyjdzie za późno, że nie będzie już dla niego miejsca wśród wyróżnionych.

Dzisiejsze spotkanie miało być najważniejszym dniem w jego życiu. Przez sześć miesięcy gorliwie wykonywał polecenia kapłana. Teraz miała go spotkać upragniona nagroda za wierną służbę. Dzisiejszego wieczoru Świetliści przyjmą do siebie trzydziestu wybranych. Nie mógł uwierzyć, jak nieprawdopodobne szczęście go spotkało. Nie będzie musiał czekać na nadejście Imperium. Na długo przed tym, jak raj i potęga rosyjskiej rasy zapanują na Ziemi, będzie się cieszył rozkoszami, jakich ludzki rozum nie jest w stanie ogarnąć. Niemal zapomniął już o wszystkich morderstwach, podpaleniach, gwałtach i kradzieżach, których musiał dokonać, aby się tu znaleźć, oczekując na... Cóż, w myślach nazywał to wniebowstąpieniem.

Zerknął w bok. Po jego lewej stronie stał Stiopa. Uśmiechał się. Był rozluźniony. A jeszcze wczoraj, gdy trzymał w rękach łom, żyły drgały mu na szyi a przekrwione oczy niemal wyskakiwały z orbit, tak grały w nim emocje.

Aleksiej odetchnął, starając się opanować dreszcz oczekiwania. Po chwili pojawił się kapłan. Studnia (teraz już wiedział, że są to Wrota) zabulgotała cicho. Z ust, ukrytych w mroku kaptura, popłynęła inkantacja. Aleksiej niemal mimowolnie wyprężył się i wyciągnął przed siebie

wyprostowaną dłoń. Tak jak pozostali, całą swoją uwagę zwrócił na rysujący się powoli nad studnią kształt.

Świetlisty, eteryczny obłok, rysujący się nad otworem, z którego dobiegało niosące się po sali echem bulgotanie, powoli nabierał kształtu. Aleksiej pomyślał, że jest piękny. Przypominał anioła z wielkimi, rozpostartymi skrzydłami. I był taki świetlisty.

Wszyscy zgromadzeni zaczęli powtarzać słowa kapłana. Z młodych gardeł popłynęła starożytna pieśń, której treści i znaczenia nie rozumieli. Nie było to jednak ważne - liczyła się tylko ta światłość bijąca od anioła.

Tymczasem sam anioł otwierał usta. Rozwierały się wciąż szerzej i szerzej, aż w końcu były na tyle duże, że mógł się w nich bez trudu zmieścić wyprostowany człowiek. Kilku chłopaków, którzy stali najbliżej, ruszyło w ich kierunku, by po chwili zniknąć. „Szczęściarze” - Aleksiej nie mógł opanować delikatnego uklucia zawiści. - „Będą wcześniej po tamtej stronie”.

Jednak przyszedł czas i na niego. Wtedy ruszył śpiesznie w kierunku studni... Tfu, jakiej studni! To były Wrota! Wrota!

Kiedy zagłębiał się w otworze (ciągnął z jego głębi delikatny chłód), ujrzał coś przerażającego, było już jednak za późno nawet na strach. Anioł nie był świetlisty. Był zgniłozielony. A jego plecy wcale nie zdobiły skrzydła, tylko grube i wijące się macki...

\*

Powyższe fragmenty to szkic, będący zaczątkiem przygody. Do ST należało będzie przekucie podanych przeze mnie pomysłów i obrazów w konkretny scenariusz, pozwolę sobie jednak na mały komentarz i kilka sugestii.

„Świetlistych” można poprowadzić na kilka sposobów. Po pierwsze, gracze mogą wcielić się w postaci młodych wyrostków z St. Petersburga, powoli dającymi się wciągnąć w grę, której reguł nie znają. Być może, w pewnym momencie, zorientują się, że całe zgromadzenie ich wykorzystuje i że przeznaczony im los niewiele ma wspólnego z rajem. Co wtedy zrobią? Spróbują uciec? Postanowią ratować swoich towarzyszy (czy naprawdę sądzą, że tamci uwierzą im i odrzucą „szansę na zbawienie”)? A może wykorzystają sytuację do własnych celów, zmuszając kapłana, by wyjaśnił im sens tajemniczych inkantacji i nauczył swoich zaklęć?

Inny sposób na „Świetlistych”, to wcielenie się graczy w rodziców dzieci wciągniętych w działalność tajemniczej sekty. Oczywiście wtedy mielibyśmy raczej do czynienia z dziećmi z dobrych domów (wątpliwe, żeby matka Aleksieja interesowała się, gdzie jej syn wychodzi nocą).

Ostatnia z propozycji zakłada wcielenie się przez graczy w postaci Badaczy Tajemnic (pracowników policji, dziennikarzy), rozgryzających tajemniczą i niebezpieczną sektę werbującą młodych ludzi. Jest to oczywiście najbardziej ograny sposób na przygodę, ale myślę, że odpowiednio rozegrany również może być interesujący.

I na zakończenie - organizacja, którą przedstawiłem, nie jest do końca tworem mojego chorego umysłu. W Rosji naprawdę istnieje stowarzyszenie o nazwie Cerkiew Navi,



głoszące czystość rasową i wiarę w świetlistych, aryjskich bogów. Zainteresowanych szczegółami odsyłam do „Tygodnika Powszechnego” z 3 grudnia 2000, do artykułu Anny Łabuszewskiej pt. „Brunatna nisza”. Odniesienia do Mitów pochodzą już na szczęście ode mnie, choć kto wie? Może gdzieś w piwnicach kamienic Petersburga czai się coś oślizgłego, co tylko czeka, aby przejąć rząd dusz...

### Salon Modelarski Biały Orzeł

Od 1 marca 2001 Sklep Modelarski „Biały Orzeł” rozpoczyna sprzedaż w szerokim wyborze figurek i akcesoriów firmy **Games Workshop**. Dla stałych klientów udzielamy korzystnych rabatów.

Zapraszamy do odwiedzenia naszego sklepu!



Dworzec Główny PKP w Gdańsku, górna antrisola nad nawą główną dworca. Pawilon 346  
tel. 301-28-41 wew. 346

#### Otwarte:

pn. - pt. 11:00 do 19:00,  
so. 10:00 do 15:00



# ŚłóŹ

## Abrakadabry

### Restauracja Z Szczęścioma gwiazdkami

Restauracja pełna była gwaru oraz szczęku sztucców, kieliszków i talerzy. Nie było to miejsce ekskluzywne, w którym panowały reguły żywcem wyciągnięte z biblioteki. Pewnie dlatego przypadło ono bohaterom do gustu. Luźna atmosfera, przystępne ceny i dobre jedzenie. W tych czasach trudno o lepszą kombinację. Więc jak zwykle odczuwając potrzebę zaspokojenia głodu (a wiadomo że polowanie na wampiry czy walka z pomiotem Zapomnianych Bóstw ogromnie wpływa na apetyt) bohaterowie wstąpili do tej restauracji. Usiedli w swoich ulubionych miejscach i...

1.

...i przez otwarte z hukiem drzwi, wbiega dyszący człowiek. Obłąd w oczach, rozpięta marynarka, a pod nią przyczepiony materiał wybuchowy. Omiata wzrokiem zgromadzoną w środku klientelę, po czym krzyczy:

- Wszyscy pójdziemy do piekła!!!

Zanim gracze zareagują, następuje eksplozja. Jasne światło, fala ognia i ostre szarpnięcie. Potem ciemność.

Nie wiedzą ile minęło czasu od tamtego momentu do chwili, w której mogli otworzyć oczy. Zresztą to nie ma znaczenia. Nie większe, niż sytuacja w jakiej obecnie się znajdują. Otóż jak się okazuje, podobny incydent z bombą, miał miejsce 30 lat temu w tym samym miejscu. Przyczyny nie są istotne. Lokal odbudowano, ofiary sprzątnięto i wydawać mogłoby się że jest już po sprawie. W świecie materialnym, być może. Ale tamto miejsce i ludzie, którzy tam zginęli trafili gdzie indziej. Strefa zmroku, kraina cieni, zaświaty... nazw jest wiele. Stali się restauracją dla duchów, widm i upiórów. Jak się pewnie domyślasz, gracze zostali teraz rzućeni w to samo miejsce. Najwyższy czas, bo Geof, zwirowany/podły/szalony/nikczemny (niepotrzebne skreślić) właściciel lokalu, wyrzucił właśnie ostatniego pracownika („wyrzucił” nie jest zbyt szczęśliwym określeniem, ale nie zamierzam wdawać się w szczegóły... ta gazeta w końcu musi repre-

zentować jakiś poziom). Gracze, nie mając wielkiego wyboru (Geof jest panem sytuacji) zaczną więc usługiwać dla raczej nietypowej klienteli (powiadają że to tutaj stołują się potwory z takich filmów jak Ghostbusters, Koszmar Z Ulicy Wiązów czy Mgły). Jedni z graczy staną się kelnerami, inni kucharzami a szczęśliwcy będą sprzątać magazyny i chłodnię („Tylko nie próbuj otwierać lodówki!!!”). Cała zabawa dopiero się zaczyna. Bo jak tu dogodzić zamawiającym, jeśli w karcie dań mamy takie pozycje jak Strach, Skąpstwo, Nienawiść czy Samotność? W dodatku trzeba zacząć myśleć o ucieczce, prawda?

2.

... i otwierają swoje karty dań. Ku ich zdziwieniu, na owym menu, znajdują się między innymi ich własne nazwiska! Zanim zdążą spróbować wyjaśnić całą sytuację do ich uszu dobiega głos starszej pani ze stolika obok:

- Tak, zdecydowałam się. Poproszę raz [tu pada nazwisko jednego z graczy]. Może być bardziej dopieczony? Dziękuję.

Bohaterowie powinni zauważyć, że sprawa przybiera coraz groźniejszy obrót, w momencie, w którym za ich plecami pojawi się wysoki i barczysty kucharz, w fartuchu zaplamionym krwią, z dzikim uśmiechem na twarzy i olbrzymim nożem do krojenia większych rzeczy niż pomidory. Zapyta: „Woli pani serce czy udko?” i zaatakuje graczy. W tej samej chwili opada zasłona, zakrywająca prawdziwe oblicze restauracji. W miejsce miłej obsługi pojawiają się łowcy zaopatrzeni w tasaki i haki. Klientela zamienia się w zwyrodnialców pragnących mięsa. Mięsa graczy! Sama zaś restauracja przypominać teraz będzie tylko w niewielkim stopniu miejsce jakim kiedyś było. Teraz to arena wypełniona pułapkami i krwiożerczymi bestiami. W porównaniu z tym miejscem, wypuszczanie przez rzymian lwów na chrześcijan, było aktem miłosierdzia i to w dobrym guście.

# Wszystko pozostaje w rodzinie

szkic przygody

## Marcin Grabowski

### Badacze

Poniższy scenariusz przeznaczony jest dla 2-3 osobowej drużyny, najlepiej średnio doświadczonej lub początkującej w systemie Zew Cthulhu 1920. Nie należy go jednak traktować jak zwyczajną jedno - sesyjną przygodę. To raczej nakładka na życiorys jednego z Badaczy. Coś, co może urozmaicić prowadzone kampanie lub jednostrzałówki. Istotnym warunkiem użycia jest zawarty związek małżeński jednego z bohaterów.

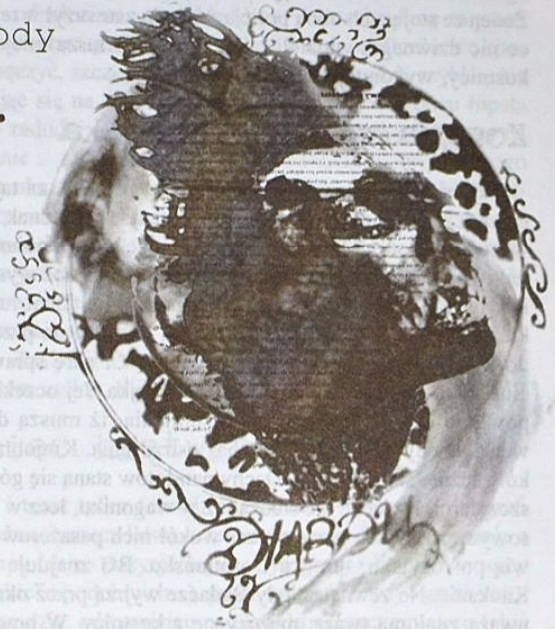
### Biją dzwony weselne...

Jeden z Badaczy, na wiele miesięcy przed rozpoczęciem przygody poznaje Dżalę, piękną kobietę pochodzenia ormiańskiego, w której oczywiście się zakochuje. Później zaręczyny, aż w końcu nadszedł TEN dzień. Bardzo piękny dzień. Mały uroczy kościółek, ciepłe promienie słoneczne wślizgujące się przez skromne witraże w oknach, ołtarz wystrojony kwiatami, organy i ksiądz. Badacz w eleganckim garniturze prowadzony przez drużbę ujrzy swą przyszłą żonę w białej sukni. Pocałunek, obrączka, słowa kapłana i już należą do siebie. Gdy wybiegają z kościoła obrzucani kwiatami i bilonem, Badacz orientuje się, iż wśród zaproszonych gości panny młodej nie ma członków jej rodziny. Tylko współpracownicy, byli koledzy i nauczyciele.

Kilka lat później...

### Rozbita noc

Pewnej niedzielnej nocy Badacza budzi przeraźliwy krzyk. Jego ukochana mówi coś przez sen; po angielsku, trochę w niezrozumiałym języku, pewnie ormiańskim. Wierci się, a gdy Badacz próbuje interweniować, małżonka sama obudzi się i rozpaczliwym głosem powie: „On nie żyje!” Zapytana o co chodzi, niepewnym głosem wykrztusi, że to tylko zły sen, blachostka, po czym przytuli się do męża. Ciszę rozbije dzwonek telefonu. Dżala poderwie się i podniesie słuchawkę. Nerwowym głosem zapyta „Kto dzwoni?”, po czym spuści głowę i zacznie szlochać. Łatwo można zauważyć, iż z trudnością próbuje utrzymać słuchawkę w drżącej ręce. „O Boże. Wiedziałam. Wiedziałam. Co? Nie. Nie chcę! Nie zrobię tego. On nie musi wiedzieć. Nam się uda. Zobaczysz. Zobaczysz. To się nie stanie. Jego nie zabierze... Zobaczysz!” Dżala spuszcza głowę, po czym cicho, jak gdyby te słowa raniły jej serce, szepcze: „Dobrze. Masz rację.” I upuszcza słuchawkę. Po kilku minutach spojrzy na Badacza i zapyta „Kochasz mnie?”. Po twierdzącej (a jakże inaczej?) odpowiedzi, poprosi go, aby pojechał we wskazane miejsce. Teraz. Natychmiast. Jeżeli mają samochód, Dżala próbując otworzyć drzwi, zostanie czymś porażona. Bohater nie zauważy żadnych błysków czy dziwnych dźwięków. Tylko chowana szybko za siebie ręką i przerażone oczy żony. Z jakiegoś powodu nalegać będzie, by użyli taksówki. W jej głosie wyraźnie czuć niepokój. Doda jeszcze, że byłoby lepiej gdyby zabrał ze sobą zaufanych przyjaciół. „Ale kto dzwoni!” - pyta zaniepokojony Badacz? To ciotka, zakonnica - jedynym powodem, dla którego miała pozwolenie



nie na telefon to śmierć bliskiej osoby. Te słowa powinny rozwiać podejrzenia.

### Tragedia w cyrku

Badacz zapewne posłucha Dżali i zabierze ze sobą kilku przyjaciół. Tej samej nocy wszyscy powinni znaleźć się przed ormiańskim cyrkiem w Norwood. Stojące nieopodal furgonetki i ambulans od razu nasuną przypuszczenia, iż zdarzyło się coś niedobrego. Widok martwego cyrku tylko upewni badacza w tych przypuszczeniach. Przechodząc przez główną bramę, trafią do labiryntu utworzonego z pstrokatych namiotów oraz odrapanych wagonów, przyozdobionych niezrozumiałymi napisami. Brak jakichkolwiek dźwięków, śmiechów czy muzyki. Brak płaczących się pod nogami dzieci. Wraz ze słońcem odeszły radosne uśmiechy i zapach waty cukrowej. Nad wszystkim czuwa zastygły w miejscu Diabelski Młyn, zaś czarne niebo uwiecznione zostało za milczącą konstrukcją górskiej kolejki. A wszystko to zalane jest poświęcą policyjnych reflektorów. Kiedy BG przedrą się do środka, zauważą grupę ludzi przed głównym namiotem. To część cyrkowej trupy. Dzięki rozmowie z nimi, zdobędą pierwsze informacje; sławny akrobata, Judżab Abarturian, zginął w czasie bardzo trudnego występu: miał przejechać jednokołowym rowerkiem na linie tuż nad otwartym wybiegiem dla tygrysów. Po paru sekundach spadł z wysokości 20 metrów, a wystraszone zwierzęta rozszarpały nieprzytomnego akrobatę. Wśród cyrkowców pojawiają się podejrzenia o sabotaż. Jeśli badacze przedrą się do wnętrza namiotu, znajdą tam kilku policjantów rozmawiających ze świadkami całego zdarzenia. Na środku leżą nie zakryte jeszcze zwłoki Judżaba. Na jego widok Dżala jęknie: „To mój ojciec”. Usłyszy to jeden z policjantów i poprosi ją o wypełnienie jakichś formularzy na komendzie. Dżala zostawia Badaczy i obiecuje małżonkowi, że wyjaśni mu wszystko po powrocie do domu, po czym oddali się z jednym z policjantów. Jeśli Badacze zaczną zadawać pytania, dowiedzą się o braku jakiegokolwiek dowodu sugerującego sabotaż. Ekwipunek był wielokrotnie sprawdzany. Nie mógł to być także błąd akrobaty, gdyż miał on już niejedną podobny występ za sobą. Nic nie zapowiadało podobnej tragedii. W trakcie rozważania różnych hipotez BG zobaczą, że do zwłok podchodzi

wysoka postać ubrana w czarny płaszcz, w hebanowym kapeluszu na głowie. Sterczącymi z rękawów, chudymi dłońmi otwiera usta zmarłego, a następnie wpycha do nich jedną ze swych długich rąk. Aż po łokieć. Zanim Badacze zdążą zareagować, ów człowiek wyjmie swoje ramię i opuści namiot. Żaden ze stojących obok policjantów nie zauważył w tej scenie nic dziwnego, widzieli tylko funkcjonariusza miejscowej kostnicy, wykonującego swoją pracę.

## Koszmar na przejażdżka

Najprawdopodobniej Badacze zechcą podążyć za tajemniczym Człowiekiem Z Kostnicy. Nie znajdują go jednak na zewnątrz namiotu. W zamian usłyszą dźwięk uruchamianej kolejki górskiej. Nie palą się wszystkie światła, choć wystarczy ich, by BG zauważyli plakat z informacją na temat lunaparku. Widnieje na nim zdjęcie Judżaba, które nagle przemówi do jednego z Badaczy: „Teraz wyjaśnię Ci parę spraw, zięciu.” Na tor podjedzie ze zgrzytem kolejka. Jej oczekiwanie powinno dać Badaczom do zrozumienia, iż muszą do niej wejść. Kiedy to zrobią, ruszy bez ostrzeżenia. Krajobraz wokół zacznie się zmieniać. Dachy namiotów staną się górskimi szczytami. Badacze nie siedzą już w wagoniku, lecz w luksusowym przedziale pociągu, zaś wokół nich pasażerowie mówią po rosyjsku, turecku i ormiańsku. BG znajdują się na Kaukazie. Na zewnątrz, gdy Badacze wyjrzą przez okno, zauważą znajomą twarz: mężczyznę z kostnicy. W przedziale siedzi także młody Ormianin w garniturze, znajdujący się wokół niego panowie składają mu gratulacje z powodu przyszełego ojcostwa; w pewnej chwili przyszedł ojciec odwraca się z uśmiechem w kierunku Badaczy.

Przebłysk: kościół. Dzień ślubu. Dwa rzędy ławek. W jednym rodzina i przyjaciele Badacza. W drugim nie ma nikogo. Nie, zaraz... Pośrodku siedzi jedna osoba. To ten uśmiechnięty człowiek z pociągu.

Po paru minutach jazdy jeden z Badaczy zauważy zniszczone tory na fragmencie drogi nad przepaścią, przerażony maszynista próbuje wyhamować, ale pociąg wykoleja się i wpada do głębokiej kotliny. Parowóz ociera się o zbocze góry, wagon pęka, kawałki szkła i metalu tną ciała przerażonych pasażerów. Śnieg wysypuje się do pociągu. Śmierć. Pociąg zaczyna koziołkować. Kilka sekund rozciągniętych w nieskończoność. Zastygła w bezruchu panika. A za oknem widać Dżalę jadącą samochodem. Jej mąż kupił go specjalnie z okazji nadchodzących narodzin. Obok niej siedzi dziecko. Jej wóz wjeżdża na ścianę pobliskiego budynku. W jakiś demoniczny sposób wrak samochodu przypomina twarz Człowieka Z Kostnicy. Ze środka dobywa się płacz dziecka. Jeszcze żyje.

Pociąg uderza w ziemię.

Szarpięcie i wagoniki kolejki wolno wyhamowują na końcu trasy. Policjanci segregują ostatnie dowody, ciało Judżaba zostało już odwiezione do kostnicy w Cambridge, i wygląda na to, że Badacze nie mają tutaj nic do roboty.

## Bryczka

Badacze zechcą powrócić do domu. Nie złapią taksówki i jeśli żaden z nich nie wzięł ze sobą samochodu, będą musieli skorzystać ze stojącej nieopodal, coraz rzadszej w początkach ery samochodów, bryczki. Zaspany woźnica pogoni konie i powoli ruszy przez stare kamienice. Puste ulice, żadnych ludzi, nikogo w oknach. Po paru minutach powóz zaczyna jechać coraz szybciej, krajobraz się zmienia. Bohaterowie widzą koło siebie rodzinę ormiańską na rozpędzonym wiejskim wozie, za którym biegają tureccy żołnierze, strzelając do pasażerów z karabinów. Jedna kula trafia w tandetnie wykonane koło, druga w konia, wóz przewraca się i przygniata dwoje dzieci. Badacze próbują interweniować, dostają parę kul i

zamroczeni obserwują dalsze wydarzenia. Ormianie poddają się, błagają o litość, ale jedyne co dostają to kilka naboju w podbrzusze. Rozchichotany żołdak obrzuca badaczy sadystycznym wzrokiem, obraz się rozmazuje i wyłania się oblicze woźnicy: „Czy tu panów wysadzić?” Osoba dobrze znająca historię Europy z łatwością umiejscowi powyższe zdarzenie; to jeden z wielu aktów przemocy dokonanych na Ormianach przez Turków w 1915 roku, kiedy zginęło milion osób.

## Rozmowa z Dżalą

Po ostatnich przeżyciach Badacz będzie miał pewnie parę pytań do swojej żony. Nadszedł odpowiedni moment na wyjaśnienia:

„*Nad naszą rodziną krąży fatum, nie wiem od kiedy, ale jest ono potworne. Żaden członek naszej rodziny nie umarł śmiercią naturalną. Tej nocy sama dostąpiłam wizji śmierci mojego ojca. Zaraz później nasz samochód... zresztą sam wszystko widziałeś, prawda?*” Dżala zaczyna płakać: „*Żle zrobiłam. Powinłam Ci o wszystkim powiedzieć dużo wcześniej. Ale bałam się, że mnie nie zechcesz. Kocham Cię. Nie chcę umierać. Nie chcę, abys ty umarł. Zwłaszcza teraz, gdy nasze dziecko będzie jeszcze małe.*”

Jeśli chodzi o wizję katastrofy kolejowej, której byli jednocześnie świadkami i ofiarami, to Dżala wyjaśni im, że tak zginął jej wuj. Natomiast wizja zabijanych Ormian przypomni jej, że cała rodzina, jaka pozostała w Armenii i nie wyemigrowała do Stanów Zjednoczonych, została zamordowana w 1915 przez Turków w czasie masakry ludu ormiańskiego.

## Kostnica

Pojawianie się w wizjach pracownika kostnicy zapewne skłoni Badaczy, aby wybrali się do miejskiej kostnicy. Jest umieszczona w piwnicy komendy policyjnej w Cambridge, w starej osiemnastowiecznej budowlu, zbudowanej z rdzawo-czarnej cegły. Wysoka na trzy piętra, emanuje nieokreślonym strachem. Uwagę Badaczy powinny zwrócić zaparowane okna, choć temperatura nie jest przecież aż tak niska. Po przejściu wielu krętych, zaciemnionych korytarzy dotrą do kostnicy. Tuż po wejściu zobaczą przy biurku kobietę piszącą na maszynie. Sekretarka podniesie głowę: „Już proszę szefa.” Po tych słowach uda się do magazynu. Badacze rozglądają się po pomieszczeniu: ginący gdzieś wysoko w cieniu sufit, w rogu pokoju stoi kartoteka z przyklepioną kartką, na której czyjaś wprawna ręka wypisała flamastrem ironiczne „Nasi goście”. Na ścianie wisi dawno już nieaktualny kalendarz. Zza drzwi od magazynu dobiegają nieludzkie jęki i słowa jak gdyby ktoś błagał o litość. Jeśli BG się do nich zbliżą, zobaczą za zamgloną szybą martwe ciała na połyskujących niczym tafli lodu, metalowych stołach. W tym właśnie momencie Badacze przenoszą się do twierdzy tureckiej, w XVII wieku. Słyszą odgłosy walki na murach, w komnacie, w której stoją zauważą Ormianina, będącego zapewne dowódcą wojsk tureckich. Obok niego stoi mężczyzna, z twarzą ukrytą pod kapturem. „Ci przekłeci Lechici znowu chcą odbić tę twierdzę, mają nad nami przewagę, a jest nas zaledwie garstka”- mówi dowódca. Zaskapczona postać wyciąga z rękawa jakiś dokument: „Podpisz, a każda bitwa w twym życiu będzie wygrana.” Dowódca waha się, ale gdy do komnaty wtargnie kilku polskich wojów, przesunie dłonią po ostrzu miecza i skropi kawałek pergaminu krwią. W tej samej chwili wszyscy napastnicy padają trupem. Tajemnicza postać odwraca się do przerażonych obserwatorów. Obraz się rozmazuje, a do pokoju wchodzi Człowiek Z Kostnicy. Pracownik w białym fartuchu, wysoki, górujący nad Badaczami. Przymyka podkrążone oczy i zimnym głosem pyta: „Czego chcecie?”. Jeśli jeden z Badaczy pracuje w policji, może im zaoferować przejrzenie kartoteki „ugosz-

czonych." W innym wypadku odpowie tylko: „Idźcie stąd. Nie nadeszła jeszcze na was pora.” Jeśli BG będą wystarczająco mocno natarczywi i poprą swoją prośbę odpowiednimi argumentami (np. chęć sprawdzenia przyczyny zgonu Judżaba i powołanie się na związki rodzinne) obejdzie się i bez policyjnej odznaki. Kiedy BG będą wertować pliki pożółkłych kartek, zauważą nie tylko nazwisko Judżaba, ale także kartki z nazwiskami Dżali Abarturian oraz jej męża - bohatera gracza. Człowiek Z Kostnicy komentuje to „Naprawdę? Musiała nastąpić jakaś pomyłka.”, po czym gracze zostaną wyproszeni.

## Dochodzenie

Wiadomo już, że w jakiś sposób pracownik kostnicy jest zamieszany w całą sprawę. Ale jak dokładnie - tego trzeba się dopiero dowiedzieć. Nie można mu przecież udowodnić winy na podstawie samych wizji. Dobrym ruchem jest przeczysanie kartotek w poszukiwaniu danych o rodzinie Abarturian. W tych amerykańskich, na miejscu, np. w Muzeum Historii Ormian w Watertown, BG nie znajdą wiele potrzebnych informacji. Jeśli chcą czegoś więcej, muszą wysłać podanie do Ankary o zrobienie kopii tamtejszych kartotek, ale to trochę potrwa. W czasie oczekiwania można poprowadzić Badaczom kilka innych przygód albo nawet całą kampanię. Ważne jest to, aby w tym czasie bohaterowie mieli poczucie nadiągającego zła. Niech zdadzą sobie sprawę, że na każdym kroku może ich spotkać coś koszmarniejszego niż śmierć. Nieprzespane noce wypełniają koszmary i wizje śmierci. Na pustej ulicy, pojawia się nagle samochód pędzący z olbrzymią szybkością prosto na Badaczy i tylko dzięki niesamowitemu szczęściu mija się z nimi o parę centymetrów. Niech pracownik kostnicy cały czas dręczy Bohaterów. Cyganki będą wróżyć z tarota jedynie śmierć. Niech paranoja i strach zamieszkają w ich duszach.

W końcu, po kilku miesiącach powinny do nich dotrzeć długo oczekiwane kopie dokumentów. Potwierdzą to o czym wspominała już Dżala: wszyscy członkowie klanu Abarturian od Ojleka Abarturiana począwszy, zginęli śmiercią gwałtowną w wyniku wypadków lub zabójstw. Wizja z kostnicy podpowie Badaczom, że historia ma podłoże okultystyczne. Bardzo przydatne może okazać się angielskie tłumaczenie tureckiej kroniki dokumentującej działalność kultów, demonów i istot z Mitów w Imperium Tureckim w XVII wieku, znajdujące się w Bibliotece Harvardzkiej. Oczywiście dostępne tylko dla pracowników naukowych. Badacze dotrą do informacji sugerujących, że Ojlek podpisał cyrograf z demonem gwarantujący mu wygranie każdej bitwy za swojego życia. Cena była wręcz niezauważalna... przynajmniej dla Ojleka. Sprzedał bowiem dusze wszystkich swoich przyszłych potomków. Demon go jednak oszukał - Ojlek przegrał bitwę z Polakami pod Chocimiem, a linia krwi została obciążona brzemieniem klątwy.

Aby złamać klątwę, najprawdopodobniej trzeba będzie zniszczyć cyrograf. Ale gdzie go znaleźć? W woluminie z Harvardzkiej Biblioteki, znajduje się fragment mówiący o „przysiędze zabranej ze sobą do grobu”. Czyżby... no jasne! Przecież tamtej nocy w wesołym miasteczku Człowiek Z Kostnicy wkładał coś do gardła Judżaba. Jeśli zsumować to z opisem demona, który pokrywa się z naszą tajemniczą postacią, wszystko zacznie się układać. Aby dostać się do cyrografu trzeba będzie wpięrowo odkopać ciało teścia.

Cmentarz znajduje się na tyłach bardzo starego kościoła w Lexington. Niektóre groby są jeszcze z czasów wczesnych kolonii. Mgła spowijająca to miejsce, unosi się nad szarą ziemią, której nie pokrywa ani jedno źdźbło trawy. Z pustki wyrastają stare, kamienne płytki z nazwiskami tych którzy odeszli. Po odnalezieniu grobu Jużdaba, czas zabrać się za pracę hieny cmentarnej. Zimna ziemia stawia opór. Trzeba się sporo namęczyć, szczególnie jeśli BG chcą to zrobić szybko, nie natykając się na miejscowego stróża. Kiedy w końcu łopata glucho zadudni o wieko trumny, ponownie przyjdzie czas na spotkanie z teściem Badacza. Po rozłupaniu spróchniałego drewna ukażą się wysuszone, rozkładające się zwłoki, ohydne i przerażające. Teraz trzeba wydobyć cyrograf. Najprostszym sposobem wydaje się włożenie ręki do przelyku. Kiedy wejdzie już na sporą głębokość, dłoń natknie się na gniazdo robactwa, które obudzone, wystrzeli z ust, oczu i uszu denata. Pozostaje otwarcie klatki piersiowej. BG dotrą do dokumentu. Znaleźli! Pozostaje zatarcie śladów i pochowanie z powrotem zwłok Judżaba.

## Koniec klątwy?

No i teraz tylko formalność - trzeba zniszczyć cyrograf. Nie będzie to rzecz łatwa - żeby to uczynić należy (zgodnie z opisem w takich pozycjach jak „Cyrografy i inne dokumenty diabelskie” i podobnych...) przez tydzień moczyć go w święconej wodzie, odmawiając na okragło egzorcyzmy i co jakiś czas skrapiając go własną krwią. Badacze muszą w jakiś sposób podzielić między siebie obowiązki, tydzień to bardzo długi okres czasu. Siedem dni egzorcyzmów będzie się ciągnąć w nieskończoność. Wreszcie, kiedy zarośnieci, półżywi i bladzi BG ślaniać się będą na nogach nadejdzie czas na spalenie dokumentu. Do tego celu użyć będą musieli świece paschalnej, a dokładniej kilku świec ułożonych na planie krzyża. Zbliżony do ognia papier wybuchnie. Płomień ogarnie cały pokój, osmali wszystkie stojące w nim postacie, uszkodzi przedmioty, by po chwili cofnąć się i zniknąć na wieki...

Mąż Dżali ponownie przenosi się do kostnicy. Z metalowych gablot wydobywają się stłumione krzyki. Jednak wraz z pojawieniem się pracownika kostnicy, milkną. Mężczyzna wolnym krokiem podchodzi do jednej z nich. Otwiera ją i wkłada jakąś błyszczącą, nieregularną rzecz, zamyka ją i odchodzi. Na drzwiczkach widać imię i nazwisko żony Badacza. „Nie, to niemożliwe!” Dżala zmarła podczas porodu. „Zbyt dużo stresu i psychiczne zaburzenia” tłumaczą lekarze. „Ale dziecko jest zdrowe”. Czy na pewno? Czy graczom udało się złamać klątwę? Może to zwykły wypadek nie mający nic wspólnego z działaniem przekleństwa? Badacze na pewno by tego chcieli. Jednak nadal mają senne mary, ale czy to klątwa, czy tylko pozostałość po szalonych wydarzeniach ostatnich dni? Niech bohaterów przepełnia strach w każdym zakątku, na każdej ulicy, aż do śmierci, a może i dalej... Po pewnym czasie do tego przywykną. Po paru latach wizje znowu się nasilają, BT nie śpią całymi nocami. Crescendem będą dwie wizje, które poprowadzisz w dowolnym, a najlepiej w najbardziej niestosownym dla Badaczy czasie i miejscu.

Pierwsza z nich rozpoczyna się od podróży samochodem. Badacze są starsi (co najmniej o dziesięć lat). Droga jest pusta i ciemna. Wtem, gwałtownie wyprzedza ich jakiś wóz. To furgonetka, skradziony opancerzony





pojazd. Chwila  
nieuwagi i docho-  
dzi do kraksy. Nic  
poważnego. Zniszczenia  
są niewielkie jednak nie-  
możliwiają wydostanie się z auta.

Słychać zbliżającą się syrenę policyjną. Kiedy policyjny radiowóz zatrzymuje się, następuje wymiana strzałów. Zagubiona kula uderza w bak samochodu, w którym znajdują się Badacze. Wóz staje w płomieniach. Eksplozja. Jednego z Badaczy, wdowca po Dżali, wyrzuca na zewnątrz ze złamanym kręgosłupem i ciężkimi poparzeniami. Cisza. Nie jest zdolny poruszyć nawet głową. Widzi tylko kawałek asfaltu przed sobą. A później, czyjeś wypielegnowane buty. Jeden z nich odwraca jego ciało. Teraz może dostrzec twarz człowieka stojącego nad nim. Twarz która od śmierci Dżali, nawiedzała go co noc. Bohater próbuje krzyżeć, ale żaden dźwięk nie wydobywa się z jego gardła. Wizja rozmywa się.

Wizja druga. Amerykański okop pełen błota. Burza w północnej Francji. Jest źle. Bardzo źle. Żołnierze pocieszają się nawzajem dowiekami i dopalają papierosy. Badacze słyszą też coś o Niemcach. Czyżby znowu wojna z Niemcami? Dowódca daje rozkaz do ataku. Szturm na nieosłoniętym polu. Porażka. CKM-y hitlerowców nie musiały zostać nawet wycelowane. Rój pocisków pokrywa wszystko. Badacze widzą trupy, sami młodzi żołnierze, nadzieja USA. Pośród nich spostrzegą jakąś ofiarę o rysach podobnych do tureckich. Czyżby? Tak, to syn Badacza, tylko o parę dekad starszy, jakiś cień przesuwa się w kierunku poległych. Czyż? Tego się nie dowiedzą, bo widowisko dobiega końca.

Czy klątwa wróciła? Rytuał, który poczynili był tylko drogą do następnej wskazówki? Co zrobić, by ostatecznie rozwiązać problem? Pozbyć się Człowieka Z Kostnicy. Raz na zawsze. Pozbawić go siły, którą czerpie ze śmierci innych ludzi. Wkraść się do kostnicy i uwolnić wszystkie dusze.

Noc powinna być odpowiednią porą na taką wycieczkę. Nie kręci się tam wtedy tylu policjantów. Cały komisariat wygląda upiornie: brunatno-czerwona, ceglana budowla komisariatu demonicznie wkomponowała się w nieprzeniknioną czerń nocy. Ciężkie drzwi prowadzące do środka nie są zamknięte. Wewnątrz siedzi tylko stróż, przysypiający jak zwykle w nudne noce, kiedy to nie nadchodzi żadne zgłoszenia. Warto jednak być ostrożnym. Niedaleko wejścia umiejscowione są ogromne, żelazne drzwi z napisem „Kostnica”. Badacze przejdą przez nie do ciemnego wąskiego korytarzyka. Z wilgotnego stropu skapuje woda, a wszystko ostantia

gęsty mrok. W końcu BG docierają do małego biura, w którym kiedyś już byli. Drzwi dalej i znajdują się w prosektorium. Śmierć wydaje unosić się w powietrzu. Pora to wszystko zakończyć. Otwarcie każdej z gablot towarzyszy cichy jęk ulgi. To działa!

Wtedy do uszu BG dobiegają ciężkie kroki. Każdy z nich to przeblask pamięci. Uśmiechnięta Dżala. Krok. Wesołe Miasteczko. Krok. Upadek pociągu. Krok. Badacze nie mają czasu do stracenia. Nie otworzyli przecież jeszcze wszystkich gablot. Została jeszcze jedna. I jeszcze jedna. I jeszcze... Tymczasem kroki wyraźniej przyspieszyły. On już wie! Kolejne z metalowych drzwiczek są już stare i zardzewiałe. Nie otworzą się od razu. Wizje przeszłości zaczynają walić równie szybko, jak serca Badaczy. W końcu do sali wbiega człowiek... nie! Nie człowiek! Żyjąca śmierć! Chwyta najbliższą stojącą postać za ramię i rzuca nią gwałtownie o ścianę. Badacz natychmiast ginie. Nie żyje! Bohaterowie otwierają pozostałe komory. Została już tylko jedna... Tam, na końcu ściany. Biegną, jakaś poświata wychodzi z człowieka z kostnicy. Nie uda się... a może? Wszystko dzieje się w ułamku ostatniej sekundy. Zgrzyt metalu i gabloty jest już otwarta. A więc udało się! Badacze padają wyczerpani obok zmarłego przyjaciela.

## Epilog

Człowiek Z Kostnicy zniknął i wygląda na to że koszmarnie się skończył. Przynajmniej dla dusz przodków. Ale czy dla bohaterów? Jaką w końcu mają gwarancję, że na miejsce jednego demona nie zjawi się drugi? Po przebadaniu zwłok przyjaciela okaże się, że zmarł na zawał serca. Policja po przesłuchaniu i badaniach psychiatrycznych oskarży ich o wtargnięcie bez pozwolenia na teren państwowy. Wdowiec po Dżali zostanie pozbawiony praw rodzicielskich. To będzie koniec kariery Badaczy. Depresja spowodowana śmiercią jednego z nich i psychika podziurawiona wizjami nie pozwoli normalnie żyć.

### A gdyby istniał inny sposób na złamanie klątwy?

Człowiek Z Kostnicy prowadzi swoją, bardzo specjalną kartotekę. Kartotekę Dusz, w której jednocześnie więzi swoje zdobycze. Jest nią chłodnia na zwłoki, tysiące metalowych drzwiczek, z których, jeśli w pobliżu nie ma strażnika, dobiegają nieludzkie jęki. Na owych drzwiczkach znajduje się tysiąc różnych numerów. W pierwszej chwili, mogą się Badaczom wydać bez sensu. Liczby nie są ustawiane po kolei i zazwyczaj brakuje kilku pomiędzy nimi. Ot, dziwaczna numeracja.

W rzeczywistości są to daty „wpisania się” na stałe do tego piekielnego archiwum. Każda wizja jaką doświadczyli Badacze, ma związek z historią rodziny. Każda z nich wiąże się z historycznym wydarzeniem. Każda z nich to jakiś epizod, którego datę będą musieli wyszukać, jeśli zechcą pomóc przekłętym Badaczowi, uwolnić jego całą linię przodków, aż do Ojleka. Ale że chłodnia ciągnie się prawie w nieskończoność, nie mogą pozwolić sobie na otwieranie na chybił-trafił.

Do każdej z wizji jakiej użyjesz, dokładaj historyczne wątki, powiązania ze znanymi postaciami, miejscami czy wydarzeniami, na pierwszy rzut oka nie mającymi większego znaczenia dla samej fabuły. Niech będą tylko tłem do rozgrywanych scenek. Po pewnym czasie naprowadź Badaczy na ich związek z numerami. Wtedy zaczniesz się głowienie i przypominanie co widzieli wcześniej, odwiedzanie bibliotek, wyszukiwanie odpowiednich książek historycznych, wyławianie informacji... Jeśli chcesz uatrakcyjnić scenariusz i prowadzisz go przez kilka sesji, pozwól im rzeczywiście polecieć po potrzebne pozycje do biblioteki. Niech faktycznie spróbują coś w nich odszukać. W razie problemów, zawsze może sobie coś przypomnieć Dżala. Kiedy zdobędą już wszystkie daty, z którymi wiąże się śmierć poszczególnych przodków, będą w końcu mogli odwiedzić kostnicę i otworzyć odpowiednie szuflady.

Joe Abrakadabra

Krzysztof Majewski

# Prawdziwa twarz pewnego świata...

*Tekst nie jest autoryzowany przez White Wolf Inc. Wydawcą większości systemów spod znaku „Świata Mroku” jest wydawnictwo ISA*



Świat Mroku nie jest gotyckim miejscem. Nie ma tu pięknych i tajemniczych budynków z setkami gargulców na blankach. Pośród brudnych ulic nie ma miejsca na czerwone róże. Romantyzm skończył się w XIX wieku. Potem nastąpił mrok. Potężne aglomeracje miejskie rozwijają się coraz szybciej. A wraz z nimi wszystko to, co najgorsze - patologie, alienacja jednostek, zanieczyszczenie środowiska. Ludzie tracą rachubę czasu w labiryncie wieżowców, sięgających nawet ponad granicę smogu. Zawsze jest szaro - dzień od nocy odróżnia tylko to, że o szóstej po południu zapala się latarnie.

Dzisiaj młodzi ludzie nie umawiają się na randki. Nie ma romantycznej miłości. Całe życie tych malutkich mrówek to dziesięciogodzinna praca, z której jest tyle pieniędzy, że ledwo można utrzymać samego siebie oraz pudełko na stoliku, które nazywają telewizorem. Gdy ogląda się migające obrazki, zapomina się o całej szarości świata. Pomimo, że szklany świat jest zmyślony, to i tak lepszy od tej

rów, strzelających do siebie ludzi, piękne kobiety i szybkie samochody.

Ludzie boją się wychodzić - można zarobić kulę w łeb za to, że się na kogoś krzywo spojrzęło. Lub dlatego, że widziało się, jak jakiś zboczeniec gwałci młodą dziewczynę. Wielu szuka ucieczki poprzez narkotyki, ale to ułuda większa niż telewizor. Wrażenia są pełniejsze i bardziej ekscytujące, jednak ekstaza szybko się kończy. Kończą się także pieniądze uzależnionego. A niewielu chce skończyć, jak ćpuny z ulicy.

Sztuka? Skończyła się wraz z wyginieciem „starego pokolenia twórców”. Nie ma już obrazów, wierszy, muzyki tworzonych pod inspiracją. Nie ma pięknych krajobrazów, które można by malować. Nie ma miłości, o której można by pisać. Są tylko smutne i nic nie znaczące „rzeźby” z posklejanych kawałków złomu. Dzisiaj właśnie to jest nazywane SZTUKĄ. Tak każą „artyści”, którzy w swoim dekadentyzmie posunęli się już tak daleko, że przestali rozumieć prawdziwa tego rzemiosła. Snobują się na ko-

gość, kim nie są. Lansują nowe mody wiedząc, że za sztuczną fasadą kryje się pustka.

A co z człowiekiem? Przestał istnieć jako jednostka. Pozostała tylko szara masa i ci, którym się „udało”. Im składa się hołdy i stawia pomniki.

Pośrodku tego wszystkiego znajduje się bohater...

Tu nie ma miejsca na indywidualizm, ludzie zapomnieli, jak być sobą. Jeśli nawet wyróżniasz się z tego motłochu, to i tak zostaniesz przez niego pożarty. Aby się wybić trzeba mieć znajomości. Co ma zrobić człowiek, który chce wkroczyć w Świat Mroku? Nie, nie będzie grał wampirem, wilkołakiem, magiem, czy inną istotą, o którym przeczytał w jakimś dodatku lub podstawce.

Urodził się w środku tego bałaganu i świata, który chyli się ku upadkowi. Jest podobny do siedmiu miliardów innych ludzi, zamieszkujących ten glob. Jest szaraczkiem, wyzyskiwanym w pracy, nie ma przyjaciół, ani rodziny. Być może chce popełnić samobójstwo. Nic nadzwyczajnego - kolejna w cyfra statystyce podawanej codziennie w Wiadomościach.

Nie pozwól mu na to. To zbyt proste wyjście. Niech się męczy, snuje po potężnej metropolii, w której mieszka od urodzenia. Wciąż gubi się

## Łowca z przypadku

Stefan nigdy nie miał łatwego życia. Wychował się na ulicy. Tanie usługi, alpaki obalane w bramach to jego nędzna egzystencja. Znanych też nie miał ciekawych. Nietrudno się więc domyślić, jak wyglądały koleje jego losu... Kilku starszych kumpi wytłumaczyło mu, że wszystkie jego dotychczasowe porażki spowodowane są przez żydów, masonów, cyganów itd. W ten sposób Stefan dołączył do „elity” białej młodzieży. Od tej pory winił żydo-masonów za wszystko. Także za to, że w końcu trafił za kratki. Przecież sędzia miał wybitnie semickie rysy no i to nazwisko. Pobyt w więzieniu wyszedł mu akurat na „dobre”, podszkolił się, zawarł szereg nowych znajomości no i doszlifował światopogląd. Po wyjściu, dzięki znajomym z odsiadki, awansował w hierarchii „społecznej”, więcej kasy, przyjemności itd. Młodzieńcze złudzenia co do wyższości rasowej jednak poszły do lamusa. W tym fachu musiał prowadzić interesy ze wszystkimi, a uprzedzenia były szkodliwe. Po tym, jak jego światopogląd zwałił się w gruzy zaczął pić. Alkohol skutecznie zappełnił pustkę. Jednak wątroba powiedziała dość, lekarze dawali mu rok, dwa lata życia, a w perspektywie śmierć w męczarniach. Stefan nie chciał odejść. Chwytał się, każdej deski ratunku. W końcu trafił do jakiegoś polskiego „Kaspirowskiego”. To był przełomowy moment w jego życiu. Uzdrowiciel uleczył go dotykiem swych dloni, wypełnił drażącą go pustkę. Dał mu cel! Opowiedział o źródle wszelkich nieszczęść tego świata. Opowiedział o wampirach! Stefan nie zastanawiał się długo nad wybraniem drogi. Miał nową życiową misję! Nie wiedział jednakże nic o swym wrogu, musiał się podszkolić. Z zapalem zabrał się do fachowej lektury. Przeczytał „Draeulę”, „Wywiad z Wampirem” i kilka innych. „Wampira” Reymonta niestety, nie przegryzł. Z tak ogromnym bagażem wiedzy, udał się na łowy.

Stal teraz oparty o swego malucha w jakiejś ciemnej uliczce. Palil jednego papierosa za drugim, raz na jakiś czas zanosząc się zdrowym kaszlem. Śledził takiego jednego od ładnych dwóch tygodni, był pewien, że to wapierz. Od sąsiadów dowiedział się, że to odłudek, którego nigdy za dnia nie widzieli. Nie wiedzieli czy pracował ale czynsz płacił regularnie. Mieszkał w suterenie, nie pił, nie miał kumpi ani panny. To ostatnie przeważało sprawę. Pijawa jak nic. Pewnie w tej swojej suterenie, knuł plany, jak utrudnić życie porządnym Polakom.

Stefan czekał na niego już drugą godzinę, pijawiec nie długo powinien się zjawić. Łowca zauważył go dwie godziny przed świtem. Wapierz miał na sobie czarny płaszcz i dzinsy, rozglądał się nerwowo. Stefan był pewien, że nie został dostrzeżony, dres, który miał na sobie, idealnie pasował do otoczenia. Tamten wszedł do budynku. Stefan poczekał, aż zgasi światło, dał mu też trochę czasu na zaśniecie. Potem wziął sprzęt i udał się na „robotkę”. Drzwi nie były problemem, w końcu za coś przesiadział te 2 lata. Wampir leżał na łóżku w ubraniu. Pewnie śniły mu się

w pozornie nieskończonym gąszczu jej ulic. Wciąż na nowo każ mu poznawać ten świat. Wciąż przypominał o brudach i cieniach. Niech bohater wpadnie w oko jakiejś dziwce, prześpi się z nią - o dziwo - za kompletną darmość. Jej alfons się wścieknie. Napuść na zagubionego bohatera miejscowy gang. Zmusz go do ukrywania się po magazynach w miejskich dokach lub kanałach. Niech pozna każdy, najgorszy zakamarek tego świata.

Bądź okrutny. Bądź potężną, niszczącą siłą. Zamiast tworzyć kolejnych barwnych epizodów, zabijaj ich, jednego po drugim. Każdego podobnego do drugiego. Tak samo zdemoralizowanego i zniszczonego przez coś, co nazywają „życiem”.

Jeśli gracz będzie chciał zostać bohaterem lub zaimponować przygodnie spotkanej panience, ukarż go. Niech cierpi za moment słabości. A gdy zacznie krzyczeć, że ma już dosyć, że chce w końcu coś zrobić, że już więcej nie będzie grać, nie ustępuj. Chciał grać w Świat Mroku. Przecież go ma! W najczystszej postaci...

Tu nie ma miejsca na romantyzm. Zginął wraz z ostatnim człowiekiem „starej daty”. Magia umarła, umarła tajemniczość. Cóż pozostało? Bestie. Tak. Tutaj nie ma miejsca na politykę, która w ogóle nie powinna istnieć. Istoty nadnaturalne (wampiry) walczą o przetrwanie w brutalnym świecie. Tak samo, jak te szare mróweczki, uwijające się w slumsach wielkich miast. Tak samo, jak one, stawiają czoła najpotężniejszej sile - Głodo-wi. Mrówki pcha do przodu chęć zysku, chęć wybicia się ponad przeciętność i wyrwania się z miasta. Nie wiedzą, co ich czeka poza „mrowiskiem”, ale chcą się tego dowiedzieć... Wilk w potrzasku, odgryza sobie nogę, aby się z niego wydostać. Co robi mrówka? Tego nikt nie wie - wszystkie giną zapomniane przez innych. A jeśli ktoś po nich zapłaci, to płacz ten zostanie stłumiony przez krzyk milionów innych mrówek, które wołają o pomoc. „Wydostań nas stąd!” - niesie się nad miastami przeciągły krzyk...

W mrowiskach pojawili się jednak drapieżcy. Po raz pierwszy, od ponad trzech milionów lat, coś jest w stanie przeciwstawić się ludziom. Drapieżcy do perfekcji opanowali sztukę zabijania. Nie ma ich wielu, lecz są

prawdziwie potężni. Od setek lat krążą legendy o ich nieśmiertelności. Stali się uosobieniem ludzkiego dążenia do wieczności. Bohaterowie książek i filmów

Wielkie aglomeracje przemierzają pojedynczy łowcy, synowie mitycznego Kaina. Piękni, silni, potężni... Ale czy są tak romantyczni, jak się o nich pisze?

Nie. Pograżając się w wojnie pomiędzy człowieczeństwem, a bestią, zatracili kontakt z otaczającym ich światem. Odseparowali się od niego, jedni - świadomie, inni - z przymusu. Jeśli w którymś jarzy się jeszcze płomień człowieka, to ucieka od miasta i zaszywa się gdzieś w głuszy, na pustkowiu...

Nie ma podziału na sekty. Być może istnieją jakieś klany, ale niewiele zna podobnych do siebie, więc nie można wyraźnie stwierdzić, czy są jakieś zbieżności pomiędzy nimi. Synowie Kaina uważają, że każdy z nich jest wyjątkowy, a otrzymany Dar zupełnie odmienny dla każdego z nich. Pilnują swoich terenów łowczych jak wilki. Są gotowe o nie walczyć... Na tym kończy się polityka i wkracza nowe prawo. Prawo dżungli - przeżywa najsilniejszy. Właśnie ono zaczęło rządzić, na ulicach, które stały się światem dla większości młodych ludzi. Dla drapieżców, którzy bez problemu mogą znaleźć tam ofiarę. To już nie przypomina polowania - bardziej, zbieranie padliny z ziemi. Padliny, po której nikt nawet nie zapłaci. Kolejna liczba w statystyce niewyjaśnionych spraw, które setkami zawałają biurka policjantów.

Człowiek posunął się naprawdę daleko w swojej megalomanii. Zaczął uważać, że jest najwyższym stworzeniem, zaraz po Bogu, a Ziemia została stworzona specjalnie dla niego. Przez tysiące lat, czuł się tutaj jak pan na włościach. Jednak właściciele dbają o swój dom, o swoje miejsce pracy i bytowania. Człowiek postąpił inaczej - rabunkowa gospodarka surowcami naturalnymi, brak jakichkolwiek obostrzeń na trucicieli powietrza, emitowanie do atmosfery olbrzymich ilości freonu i dwutlenku węgla - wszystko to przyczyniło się do takiego, a nie innego stanu naszej planety. Padające coraz częściej kwaśne deszcze, potężne huragany, pustoszające tereny podzwrotnikowe, pożary niszczące olbrzymie obszary

lasów. To codzienność, gwóźdź do trumny naszego gatunku... Na nic apele ekologów, na nic nawoływania do rozsądniejszego gospodarowania tym, co mamy. Człowiek jest Panem Ziemi.

Ludzie się przystosowali. Padlinozercy mają to do siebie. Ale natura umiera. A razem z nią, wszystko to, co było z nią związane, między innymi Świat duchów i związana z nim magia. Na nielicznych terenach leśnych nie uświadczysz już psotnych duszków powietrza, czy starych i mądrych duchów drzew. Odeszły wraz ze śmiercią Gai. Mnożą się za to zmory i pomiot Żmija.

W miastach jest jeszcze gorzej. Tu nikt się nigdy nie zastanawiał nad istotami, które żyją w równoległej do naszej rzeczywistości. Nikt się nie zastanawiał, co zamieszkuje strumyki, co szepcze wiatr, smagający korony drzew. Nikt nie zapraszał do domu dobrych duchów. To dobre dla tych ciemniaków ze wsi... Do mieszkań wdarły się złośliwe duchy, wysysające energię z ludzi i przygotowujące ich o migreny. W wieżowcach i innych miejscach publicznych czają się paskudniki, przyczepiające się do ramienia i kierujące poczynaniami człowieka.

Duchy, które nam pomagały umarły. Nie były słabsze, ale człowiek je zabił. Przeprowadził duchowy holocaust. Na tyle skutecznie, że zabił planetę, duchy, ich krainę i istoty, które były z nią związane. Po lasach (a raczej ich nędznych parodiach) nie nie się już radosny skowyt watah wilkołaków. Nie ma już faerie. W zaświatach nie można już spotkać dusz naszych przodków. Zabiliśmy ich po raz drugi... Tym razem, naprawdę skutecznie.

Garou... Oni przegrali. Budowali mity o niszczącej sile złego Żmija. Zmagali się z nim - nawet wygrywali niektóre potyczki. Ta wojna przesłoniła im cały świat. Ginęli w słusznej, jakby się wydawało, sprawie. Szał bojowy zamknął oczy na przysłowiowe „plecy”, gdzie wyrosła jeszcze większa potęga. Siła budująca, nie niszcząca. Podobno. Ale doszło wreszcie do „końca świata”.

Rzeczywistość okazała się jednak bardziej przerażająca i o wiele mniej epicka. Nie było Wielkiej Bitwy, zapowiadanej w legen-

dach. Fenris nie przegryzł gardła Żmijowi. Istoty, zamieszkujące Gaję nie stanęły obok siebie do ostatecznej konfrontacji ze złem. Zginęli podczas snu... Tak to najkrócej można określić.

Gaja poległa pod naporem tworu Tkaczki - człowieka. Nie pod klami i pazurami, ale pod jego domami i wysypiskami śmieci. Jej obrońcy walczyli heroicznie, ale nie z tym, z czym powinni. Nie walczyli z rozkładem i postępującą degradacją, ale z konkretnymi, fizycznym przeciwnikiem. Ale skąd mieli wiedzieć?! Walczyli...

Poza tym, gdzie miały by się schować watahy pięknych wilków? Nie ma lasów...

Magowie Tradycji także przegrali. Znaleźli się w takiej samej sytuacji, jak garou. Także obudzili się z ręką w nocniku, bez swojej mocy i jakichkolwiek szans. Magia umarła wraz ze śmiercią krainy duchów, a jeśli to odeszło, to gdzie można dopatrywać się utrzymania starego ładu?!

Ale czy wygrała Technokracja? Nieee... Z tej klęski żadna ze stron nie wyniosła profitów. Zamiast całkowitego porządku i ładu, na ziemi zaplanował chaos. Nie ten pierwotny, w aspekcie Dzikuna, ale jeszcze gorszy, bo ludzki. Zbrodnie na ulicach, anarchia, patologie... Nie, nie może być zbyt pięknie.

\* \* \*

Właśnie wprowadziłeś graczy do świata, który, na dobrą sprawę, się skończył. Tak właśnie powinien wyglądać - bez hollywoodzkich efektów specjalnych, bez wybuchów, bez taniego efekciarstwa - koniec świata. Po którym pojawia się „coś”. Owe „coś” to właśnie ON - Świat Mroku we własnej osobie. Świat nienawiści, niespełnionych marzeń, agresji i wszystkiego co najgorsze.



krzywdy jakie wyrządził ludzkości. Stefan wiedział, co ma zrobić, czytał o tym wiele. Wbił osikowy kolek prosto w serce. Tamten nie zdążył nawet krzyknąć gdy Stefan odrąbał mu głowę srebrną siekierą. To jednak nie koniec. Teraz należało oblać zwłoki demona święconą wodą, a na koniec benzyną i podpalić. Zrobił oczywiście to, co trzeba. Potem jeszcze chwilę poprzyglądał się płomieniom trawiącym ciało wampira i wyszedł z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku.

„Marek J. pracownik elektrowni miejskiej został brutalnie zamordowany w swoim mieszkaniu po powrocie z nocej zmiany, policja jak na razie nie ma podejrzeń. Pożar zatarł wszystkie ślady, a w jego wyniku zginęło starsze małżeństwo mieszkające powyżej zamordowanego. Rzecznik Policji powiedział...” - Jest wojna, są ofiary pomyślał Stefan, zapalając papierosa. Teraz miał na oku takiego jednego artystę...

Cóż, nie jest to klasyczny łowca, prawda? Nie trawi go płomień prawdziwej wiary, nie jest obdarzony nadludzkimi zdolnościami, jego wiedza pozostawia wiele do życzenia. Czy jednak nie ma prawa istnieć? Wręcz przeciwnie, jest doskonałym przykładem łowcy, który w życiu wampira nie widział. Takich jest większość. Stefan jest przejaskrawionym przykładem, jednakże główne cechy się zgadzają. Po pierwsze jest niepoczytalny umysłowo. Któż inny mógłby uwierzyć w istnienie wampirów czy innych nadprzyrodzonych stworzeń, a tym bardziej zacząć na nie polować. Po drugie, jego skromny zasób wiedzy, zresztą w większej części fałszywej, jest typowy dla większości ludzi parających się tym fachem. Niby skąd mieliby ją czerpać? Wampiry mają maskaradę, Wilkołaki zasłonę, wszystkie nadprzyrodzone siły skrzętnie ukrywają swoje istnienie i działania. Jedynym więc źródłem informacji dla początkujących jest beletrystyka, mity i legendy, w najlepszym przypadku opracowania paranaukowe. Nie muszę chyba wspominać, jak bezwartościowe są zawarte w nich informacje. Trzecią cechą wspólną dla tego pokroju łowców jest zapał z jakim zabierają się do pracy, poczucie misji i nieuchronne tragiczne pomyłki jakie im się zdarzają. Ich ofiarami będą padali najprzeróżniejszej maści ekscentrycy, indywidualiści i drobni szaleńcy, gdyż to oni pasują do obrazu przedstawianego nam przez literaturę popularną. Jaki los czeka takich łowców? Zapewne część zostanie złapana przez polię, część oszaleje, inni zostaną zabici przez pierwszego wampira jakiego zobaczą, wreszcie mała garstka wstąpi na właściwą drogę, zdobędzie mentora, bądź przyciągnie uwagę jakiejś wyspecjalizowanej organizacji takiej jak SAT, czy Stowarzyszenie Leopolda. Będą kontynuować swoją misję, lecz w zupełnie innym stylu.

Spróbujecie wprowadzić Stefana do swojego świata, będzie to ciekawa odmiana, a kto wie, może mu się uda i skarci wyjątkowo nieodpowiedzialną drużynę. Wszystko jest możliwe.

Decado BeerHand&Baryua



# Świat mroku - oczami Tułacza

tekst: Skalny

grafika: Joe Abrakadabra  
ilustracje: Piotr Wyskok

Świat Mroku, o którym często opowiadacie, jest pełen przepychu - wampiry żyją we wspaniałych willach, zamkach, czasem teatrach lub - dla dodania klimatu - w domach wariatów. Spotykają się podczas wytwornych „kolacji” i przyjęć, delikatne rokowania prowadzą w operze lub podczas wernisaży. Są wytworne, pełne gracji i wyniosłe. Niektóre zatracają się w sztuce i tworzą wspaniałe dzieła, inne, grzebiąc w prastarych woluminach przywracają moc zapomnianym rytuałom.

Pięknie? Tak. Można by się zamienić. A to miał być świat mroku! Nie powinno być w nim miejsca na romantyczne historie w hollywoodzkiej scenerii, gdzie mrok czai się tylko w duszy bohatera, zastanawiającego się jak tu nie dziabnąć tej, którą kocha. Albo - jak żyć ze świadomością, że ją dziabnął?

Mrok nie może być tylko cieniem, rzuconym na pustą ulicę przez księżyc w pełni. To świat gotycko-punkowy. Tu *memento mori* ma się mieszać z rzygającym szcurem. Przerażająco dokładna świadomość rozkładu. Świat Mroku musi być zły. Ci, którzy w nim mieszkają mają go nienawidzić.

Takim go widzę.

Idąc rankiem ulicami mojego miasta niemalże potykam się o bezdomnych. Kilkunastoletnie matki z podkrążonymi oczami, o twarzy ćpuna, proszą o pieniądze. Nawet te, które pracowały przez noc jeszcze mają mało. Są zbyt brzydkie, więc dostają grosze. Karetki zbierają wielu spośród tych, którzy umarli, gdy nie było słońca. Śmierć ma



różne oblicza. Naturalna - z głodu, z zimna, na zawał serca, lub gwałtowna - w walce o wódkę z kompanami, skopany przez „czyszczącą ulicę” złotą młodzież, potrącony przez samochód. Zresztą, kto wie, jak umarli naprawdę? Tylko lekarz, który przypadkiem odkryje, że „alkohol” wyżarł biedaka od środka powodując dziwne mutacje, ale... czy myślisz, że dotrzesz do niego zanim i on umrze?

Są i inne rejon - tu żebraków jest mniej. Przed klatkami bloków, na murkach lub schodach, przy dźwiękach muzyki, wylegają się „lwy” i „wilki” ulicy. Młodzież z gett, gdzie życie tętni przemocą. Tu nastoletnie dzieciaki mordują i dokonują zbiorowych gwałtów. Tu sześciolatek czeka na klienta dla swojego starszego brata, a czasem patrzy jak tamten zbiera długi. Wszystko to rozgrywa się w atmosferze podgrzanej amfetaminą, LSD, koksem. Na ulicy nikt o tym nie wie, ale możecie mi wierzyć - lokalni dealerzy bardzo często dostają towar w nocy, i to za darmo - sprzedawcy, którzy zazwyczaj noszą dready lub farbują się na rudo, w zamian proszą tylko o drobne przysługi. Za szklami przeciwsłonecznych okularów bystre oko dostrzeże węzowe źrenice. To niebezpieczne być tak przesadnie bystrym! Część z tych, którzy liczą teraz swoją pozycję ilością kresek na chromowanej spluwie, zginie nim doczeka osiemnastki. Dlaczego? Bo przejdą nie tą ulicę, bo kumpel będzie naćpany, bo honor karze mu się postawić lub po prostu zwinie go patrol policji w złym, lub zbyt dobrym nastroju.

Inni do tego czasu będą już na dnie. By zarobić na działalność zrobią łaskę bogatemu biznesmenowi na dworcu za kiblem. Zimą będą grać trzęsące się ręce przy koksowniku, jeśli tylko starczy dla nich miejsca. Bardzo nieliczni się wybiją - ci, co mają dość szczęścia i sprytu. Zostaną prawdziwymi rekinami zbrodni. Będą mogli sobie pozwolić na odrobinę stylu. Może zostaną wampirami, może w karierze pomoże im pierwsza przemiana.

Z możliwych dróg kariery, dla młodocianych przestępców pozostaje jeszcze ta najbardziej prozaiczna - ustakują się. Zaczną pracować, ożenią się, będą mieli gromadkę dzieciaków. Sfrustrowanie światem, od czasu do czasu odbiją na rodzinie, a ich dzieci zasilą szeregi ulicy. To bohaterowie tej części miasta - jeszcze będą do nich wracać... A scenografia?

Ulice pełne śmieci, rzygowiny w zaułkach, obszczone ściany, graffiti na murach gotyckich katedr i piętrowych baraków. Brud i ubóstwo, oraz trochę ulicznej sztuki, bo gdzie w świecie rządzonej przez pieniądze mają się realizować niekomercyjni artyści? W tym świecie ludzi przelicza się na pieniądze - jeśli się nie oplacają, kończą na ulicy.

Widac tu też gesty dobrej woli, działania ludzi, którzy starają się zmienić otaczającą ich rzeczywistość. W zabytkowych kościołach siostry prowadzą przytułki dla bezdomnych, niosą pomoc tym, których wszyscy brzydzą się dotykać. Bez pieniędzy na leki, żywność i środki opatrunkowe - jakoś muszą sobie radzić. Modlą się, wykorzystują po kilka razy te same bandaże i strzykawki, rany dezynfekują alkoholem. Jako łupki do złamań świetnie służą kije, a resztki z restauracji łatwiej wyżebrać osobie duchownej. To wspaniały temat na przygodę o złudnej nadziei. Złudnej, gdyż biedne siostry nieraz nieświadomie szkodzą. Bandaże i strzykawki nie zawsze da się dobrze zdezynfekować w polowych warunkach, więc ludzie często umierają tu na AIDS i inne choroby zakaźne. Jak zachowa się stado, które zauważy, że sprytna zmora urządziła tam sobie wylegarnię fomorów? Warunki są sprzyjające, świetnie służą rozwojowi roznoszonej przez nią „zarazy” Żmija. Jeśli dasz graczom do zrozumienia, że istnienie tego miejsca jest równoznaczne z rozprzestrzenianiem się „zarazy”, a potem postawisz zdesperowane, chcące czynić dobrze siostry na ich drodze, to zapewniam, że pozytywne rozwiązanie nie istnieje. Reakcje ludzi z klas średnich na te „siedliska chorób i narkomanii” są jednakowe. Wzywają policję, by rozpedziła mieszkańców, lub sfrustrowani „bezczynością władzy” robią to sami. Kończy się to na ogół wielkim wyładowaniem agresji skumulowanej po obu stronach. Ginie kilka osób, a budynek staje w płomieniach.

Kolejnym miejscem w każdym mieście mroku, są komuny bezdomnych. Meliny, dworce, opuszczone budynki i parki - to wszystko zmienia się w wydzieloną strefę, gdy tylko zbierze się tu odpowiednia ilość „ulicznego brudu”. Strefę, w obręb której nie zapuści się bez powodu nikt „normalny”. Policja się nią nie interesuje, więc miejscowi władcy sami wymierzają sprawiedliwość. „Prawo śmietnika” jest brutalne i nieprześlągane, lecz dobrze znane i jasne dla tych, których dotyczy. Bywa częściej sprawiedliwsze od wymierzanego przez sędziów w czarnych togach. Istnieją bowiem zasady, od których za-

leży istnienie całej społeczności i których nie pozwoli ona nikomu złamać.

Lecz nie myślcie, że to raj sprawiedliwych. Tu rządzi po prostu prawo dżungli, okrutne i nieprzekupne. Zdarzają się czyny, zbrodnie, dla których nie znaleziono jeszcze nazw w kodeksach, bo prawnikom zabrakło wyobraźni.

Nie myślcie też, że to piekło. W końcu dla wielu odrzucanych przez społeczeństwo jest to świat, w którym żyją i umierają, mają dzieci i potrafią być szczęśliwi. Tu jest ich dom.

Jeśli zechcesz przedstawić graczom to środowisko, tak, by zrobiło na nich wrażenie, to pamiętaj, najlepiej by nie było pośród nich Gnatożujów, Nosferatu czy Sierot. Oni znają to miejsce dobrze, tu się wychowali, więc widok nie będzie dla nich zaskoczeniem. Natomiast wampiry, magowie czy wilkołaki, nie znające tutejszych zasad, są w ciągłym niebezpieczeństwie. Szajka zdesperowanych, głodujących bandytów, jest w stanie skatować młodego wampira i zabrać mu co cenniejsze przedmioty, nie mówiąc już o zabiciu niedoświadczonego maga. A teraz wyobraź sobie wilkołaka, który szuka zaginionego kinfolka. Podsuwasz mu bezdomnego, który rozpościera przed nim wizję olbrzymiej siatki wywiadowczej, jaką stanowią jego współtowarzysze niedoli. Żeby z niej skorzystać trzeba poprosić „króla” o pomoc. Gdy dotrą już do wielkiej komuny żebraków, okaże się, że „przyjaciół” sprowadził go tam tylko po to, żeby obrabować. Jeśli jednak wilkołakowi uda się dotrzeć do „króla”, ten, zanim pomoże poprosi o przysługę. Uwierzcie mi - w tych okolicznościach, nie sposób odmówić. I to, co wyglądało na wycieczkę do miasta, zmienia się w mini-kampanię.

Charakterystyczne dla pogranicza „czystego” i „ciemnego” miasta są dzielnice rozrywki. Najgorętsze nocne kluby, peepshow, gdzie zobaczysz co zechcesz, i jak zechcesz, burdele oferujące najbardziej wyuzdany seks, hazard z możliwością gry o wszystko, narkotyki z dostawą do stolika lub pokoju. Wszelk obowiązuje zasada „klient nasz pan”. Bo Świat Mroku to nie tylko świat przegranych, to również świat rozpusty i zepsucia. Przybывая tu możesz kupionymi i sztucznie zwielokrotnionymi doznaniem zapelnąć pustkę życia i brak codziennej radości.

Chcesz tańczy naga na środku parkietu, w ścisłym spoconych ciał, w rytmie ostrego techno, rocka, metalu, industrialu, czy czego sobie zamarysz? - nie ma problemu. A może masz ochotę na trochę oczyszczającej przemocy - chcesz pooglądać walki na śmierć i życie - dobra zabawa gwarantowana. Wszelk łatwo dostępne, niemalże legalne i przyjemne. Musisz tylko zapłacić. Czując zapach spermy, krwi i kokainy.

To właśnie strone zbrocza swiata mroku.

Trzeba mieć dużo siły, by nie spaść. Te miejsca istnieją po to, by znudzeni bogacze lub ich zepsute dzieci, mogli, przez własną głupotę, stracić swą w miarę bezpieczną i stabilną egzystencję. By potem nienawidzili świat za klęskę, wiedząc jednocześnie, że sami są za nią odpowiedzialni.

Tutaj spotykają się przegrani z wchodzącymi do gry. Ci pierwsi, jak na zawistne, wredne pijawki przystało, wciągają drugich, wysysając co się da i ciesząc się ich



przyszłą klęską. Lecz nie wszyscy robią to z nienawiści, niektórzy naprawdę wierzą, że mogą się wdrapać z powrotem.

Dla jasności chciałbym dodać, że słowa „pogranicze” nie używam w znaczeniu geograficznym, lecz raczej kulturowo-społecznym. Takie miejsca można znaleźć w każdej części miasta, mniej lub bardziej jawnie prosperujące. Nad nocnymi klubami często próbują spać ludzie, którzy następnego dnia idą do pracy. Burdele mogą znajdować się w getcie murzyńskim lub w dzielnicy biurowców. To ludzie i ich społeczna pozycja tworzą „granicę” dwóch światów. Spróbuj poprowadzić w takim otoczeniu śledztwo w sprawie brutalnego morderstwa, poszukiwania świadka, itp. Zmusz graczy, by rozmawiali z dziwkami, twórcami snuff-filmów, handlarzami, alfonsami, bogatymi, zepsutymi gówniarzami i byli dla nich mili. Niech się przed nimi płaszczą, za żadną cenę nie mogąc wykrzyknąć co o nich myślą, bo wtedy nici z informacji. Na koniec niech zasmakują tego świata - łatwy seks z pannienkami, które pakują im się same do łóżka, łatwa forsa z wygranej walki na ringu, trochę podrzuconej kokainy i można z ludzi więcej wyciągnąć. Pamiętaj, ten świat wciąga, musi trochę spodobać się graczom, inaczej będzie nieprawdziwy.

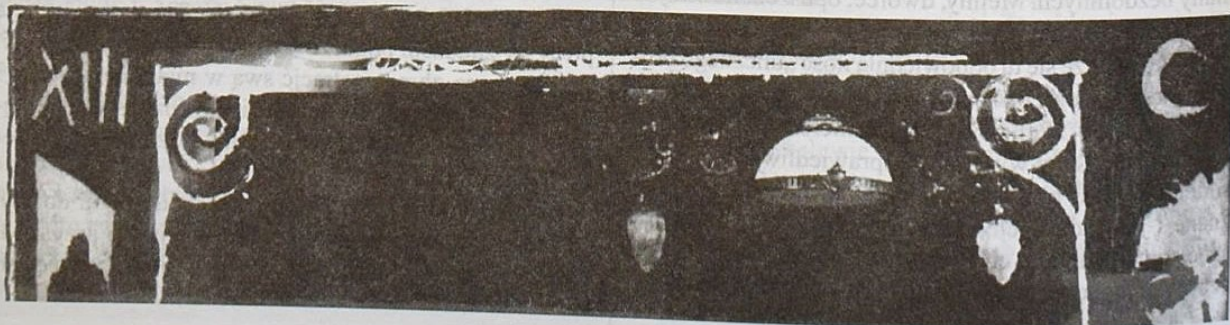
Lecz podobno istnieje lepszy świat? Tak, byłem tam kiedyś. To właśnie tam przelicza się nas wszystkich na kolorowe papierki - forrrsaaa! Korporacje, duże filie sklepów, restauracji itp. Zatrudniają mnóstwo ludzi, dla których praca jest jedynym sposobem na to, by nie stoczyć się w dół, na ulicę. O pozostaniu na stanowisku decydują zaś szefowie, szefowie szefów, szefowie działów i szefów, dyrektorzy, dyrektorzy korporacji itd. To wszystko tylko ludzie, mający władzę, którą przy panującym w Świecie Mroku bezrobociu można porównać do władzy nad życiem i śmiercią. Mogą zmuszać swych pracowników do długiej, ciężkiej i kiepsko płatnej pracy. O prawach pracownika można zapomnieć - nikt nie chce ryzykować posady zdając się na skorumpowanego sędziego. Zresz-

ta ci, dla których to już koniec poświęceń i tak mają szczęście. Szefowie lubią bowiem zmuszać do przestępstw, drobnych usług poza pracą lub seksu. Zastanawiałeś się kiedyś dlaczego, odkąd miałeś wypadek i nie możesz pracować, bo jeździsz na wózku, twoja żona po powrocie z pracy zawsze znika w łazience, a czasem ma kłopoty z chodzeniem? Kto zarobi na dom i dzieci, gdy straci posiadłość? Co zrobi wilkołak, gdy dowie się, że jego dorosła siostra utrzymująca całą swą rodzinę, jest wykorzystywana przez swojego szefa? Jeśli zaczniesz się tym interesować dokładniej, zdobędzieś informacje, usłyszysz plotki, świadczące o tym, iż tylko dzięki gustom seksualnym tego człowieka nie wyrzucono jej jeszcze z pracy. Czy zabicie go -

wyjście dla wilkołaka jak najbardziej naturalne - będzie właściwym rozwiązaniem? Przecież pozbawi jej rodzinę środków utrzymania. Jej szef to pracownik poważnej korporacji, ciężko „porozmawiać” z nim prywatnie. Co zrobi gracz, czy będzie w stanie poprosić przyjaciół o pomoc, czy może będzie się wstydził? Wiem też, co dzieje się wyżej! Na szczycie drabiny. Tam żyją znudzeni bogacze w swych szklanych willech. Młodzi ćpają, rozbijają się luksusowymi samochodami, czasem bawią się jak Alex i jego przyjaciele w „Mechanicznej Pomarańczy”. Pogardzają bezdomnymi i biednymi. Czasem dla perwersyjnej przyjemności dotknięcia życia „na dole” wchodzą między nich - i giną. Wydają majątek na orgie i narkotyki - potem umierają na AIDS lub wiją się w sieci mafijnych zobowiązań. A ich starzy? Jeżeli nie są na samym szczycie, to nie zaznają spokoju. Skorumpowani i zależni od układów, żyją w ciągłej świadomości tego, co mogą stracić, jeśli popełnią błąd.

To właśnie jest Świat Mroku. Jeśli będziecie chcieli, wpadnijcie jeszcze raz, opowiem wam więcej, zabiorę w kilka miejsc.

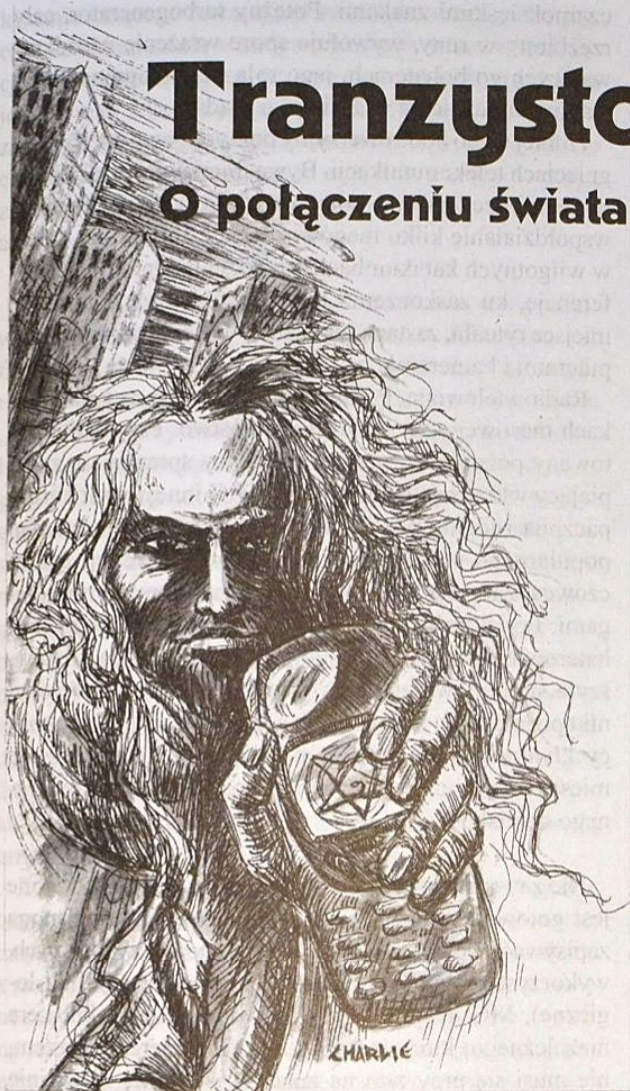
P.S. Nie mówię, że tylko o tym mają opowiadać przygody. Ale taka sceneria powinna zmusić graczy do refleksji. Niech pełni nadziei prowadzą grę o odzyskanie człowieczeństwa, w świecie który już ją stracił.



# Tranzystor i różdżka

## O połączeniu świata techniki i świata magii

Marcin Blacha



dziele odciskając swoje indywidualne piętno. W czasach produkcji masowej magowie w grach fabularnych pozostają indywidualistami, niezależnie czy się zrzeszają w grupach, czy radzą sobie samotnie.

Nasuwa się pomysł aby połączyć obie dziedziny, magiczną i naukową, i wykorzystać ich zalety, zarazem niwelując wady. Magia w grach fabularnych o światach zbliżonych do naszego, mogłaby się ukryć pod pozorami techniki, wzmocnić się przez ożenek ze zdobyczami nauk ścisłych i stać się skuteczniejszą, a co ważniejsze dla grających, bardziej interesującą.

Przed wszystkim sprawy oczywiste. Magowie używać mogą do swoich praktyk mniej lub bardziej powszechnych urządzeń, zwyczajnie jako pomocy badawczych. Kiedy do uwarzenia eliksiru niezbędna jest odpowiednia temperatura w kotle, naturalnie sięga się po termometr - rtęciowy lub elektryczny. Nad hodowlą homunkulusa czuwać może elektroniczna aparatura medyczna, jakiej pozazdrościłby każdy szpital. Astrologowie na pewno zadowoleni będą z nowoczesnego teleskopu, a gdy trzeba sprawdzić, czy gwiazdy są w porządku, pomocny bywa radioteleskop, lub teleskop orbitalny.

Jeżeli stowarzyszeni magowie wymieniają się doświadczeniami z badań, swoje notatki i dzienniki redagować muszą z zastosowaniem najprostszego nawet edytora tekstów, lub od biedy maszyny do pisania. O ile do zapisu czarów niezbędny jest przygotowany uprzednio z rzadkich komponentów atrament, można nim napelnić zbiorniki drukarki. Dobra szkoła magiczna, fundacja, czy kult, zmuszone są prowadzić elektroniczną ewidencję danych. Nie chodzi tylko o ważne informacje o zbiorach bibliotecznych, o zbadanych i niezbadanych zjawiskach nadprzyrodzonych, członkach grupy i prasowych doniesieniach. Odpowiednio skonstruowana baza danych zawierać może informacje o sukcesach i porażkach wielu pokoleń magów pracujących nad szczególnym artefaktem lub zaklęciem, co znacznie usprawnia późniejsze prace.

Komputery są nieocenionymi narzędziami. Przyjmijmy zatem, że zastosowanie zaklęcia wiąże się z użyciem określonej formuły. W klasycznym ujęciu przyjęło się, że formułą taką jest tekst pisany, odczytywany jako inkantacja. Stare manuskrypty, zwoje, czy nawet gliniane i kamienne tabliczki zawierają właśnie ciągi symboli, których taka a nie inna kolejność niezbędna jest do aktywowania zaklęcia. Obojętne, czy chodzi o słowa w żywym czy w martwym języku, czy też o same głoski.

Wyobraźmy sobie, że w gruncie rzeczy istotna jest nie tyle werbalizacja zaklęcia, co świadome ułożenie sym-

Życie maga - bohatera gry fabularnej - to nie bułka z masłem, szczególnie jeśli żyje on u progu dwudziestego pierwszego wieku. Mało kto już boi się czarów, a to, co niegdyś mag był w stanie uczynić wyłącznie po długoletnich studiach nad zapomnianymi manuskryptami, dziś może zrobić każdy zjadacz chleba, stosując osiągnięcia wszędobylskiej techniki. Magia przestała być sztuką elitarną i powinni to wiedzieć wszyscy bohaterowie gier osadzonych w realiach współczesnych, w których czary są obecne. Nie ma sensu tworzenie przez kilka lat magicznej kuli, skoro na duże odległości pozwala się porozumiewać telefon komórkowy, dostępny w sklepie w cenie promocyjnej. Wyznawcy Wielkich Przedwiecznych nie muszą się wyrzekać swoich idoli, ale o ile nie są obłąkami, muszą zdać sobie sprawę, że lepiej niż czary ich siedzibę zabezpieczy dobry system alarmowy.

Nie we wszystkich dziedzinach wszakże magia może być wyparta przez technikę. Pozostaje przecież sztuką tajemniczą i nieprzewidywalną, a więc nieograniczoną w swoim działaniu. Urządzenia elektryczne i elektroniczne są stosunkowo tanie, powszechnie dostępne i nie zwracają na siebie uwagi, ale nie pozwalają wywołać pewnych efektów, jak rozmawianie ze zmarłymi i podróżowanie do innych światów. Magia je umożliwia, a co więcej, posługujący się nią zależny jest tylko i wyłącznie od osobistej mocy i własnych możliwości, na każdym magicznym



boli w sekwencję.

Dzięki temu nie jesteście już skazani na papier i głos, który zaklęcie wyzwała. Współczesna technika

komputerowa pozwala przykładowo na błyskawiczne przetwarzanie danych i na przekazywanie ich na ogromne odległości, zatem dzisiejsi magowie z łatwością mogliby przesłać zaklęcie z domowego peceta i wyzwolić je na komputerze gdzieś na antypodach.

Zwykły pecet może służyć też do „dekodowania” odnalezionych formuł czarów, czyli do sprawdzania ich zastosowania bez konieczności rzucania i do wyszukiwania ukrytych w tekście „haczyków”. Poprzez odpowiednie permutacje formuły można ją komputerowo udoskonalić, znajdując optymalną, czyli najpotężniejszą i wymagającą mniejszych nakładów czasu i mocy wersję.

Różne role pełnić mogą programy komputerowe. Zaranżujemy taką sytuację: członkowie drużyny odnajdują peceta, wykorzystywanego przez pogram o dziwnym kodzie źródłowym. Do sprzętu podłączony jest ukryty mikrofon i głośniki. Jeżeli gracze zaczną wymieniać uwagi na temat znaleziska, MG serwuje im z taśmy magnetofonowej głośny bełkot. Bohaterowie zamierają i bełkot się urywa. Zaczynają szeptać i dziwny głos znów się odzywa, ale ciszej. Trafili oni właśnie na program do tłumaczenia języka ludzi na język innowymiarowych stworzeń, napisany przez opętanego programistę. Nie od razu zorientują się, o co chodzi.

Inny przykład: demoniczny program komputerowy obsługuje bramę w zaświaty. Nieopatrznie uruchomiony spowoduje, że komputer z pomocą podrasowanego urządzenia wejścia/wyjścia, otworzy portal, z którego zacnie wychodzić bardzo nieprzyjemne monstrum. Sęk w tym, że autor programu zabezpieczył się przed niepożądaną ingerencją i do zamknięcia przejścia wymagane jest podanie hasła. To jest dopiero prawdziwe wyzwanie dla komputerowych włamywaczy, bo wyłączenie sprzętu nic nie daje.

Na komputerach technika się jednak nie kończy. Zwykłe linie energetyczne, docierające do każdego niemal mieszkania w cywilizowanych rejonach świata, dla maga będą wielce przydatne. Prąd płynący w sieci cechują pewne parametry. Kształtując je z pomocą urządzeń przetwarzających energię uzyskać można ciąg impulsów składający się na zaklęcie. Migocące żarówki hipnotyzują wówczas całą dzielnicę, zmieniając jej mieszkańców w bezwolne zombie, demonolog zaś sprawi z pośrednictwem sieci energetycznej, że w jednym z mieszkań z gniazdka wysączy się trzaskająca błyskawicami kreatura.

Dla usprawnienia efektu i oddania czei tradycji, magowie mogą pokrywać urządzenia przetwarzające energię

czarnoksięskimi znakami. Potężny turbogenerator, cały rzeźbiony w runy, wywołuje spore wrażenie na odkrywających go bohaterach, jego rola zaś polega na wpływniu magicznie na właściwości prądu.

I mniej nieco kontrowersyjny pomysł, bazujący na osiągnięciach telekomunikacji. Bywa mianowicie i tak, że do rzucenia szczególnie potężnego czaru niezbędne jest współdziałanie kilku magów. Zamiast zbierać się razem w wilgotnych katakumbach, urządzić mogą oni telekonferencję, ku zaskoczeniu bohaterów, którzy nachodzą miejsce rytuału, zastaną tylko pusty pokój z kilkoma komputerami i kamerami.

Radio i telewizja. Pomysłów bazujących na tych środkach masowego przekazu jest mnóstwo. Przykład: emitowany późną nocą program radiowy sprawia, że zaspiający wkraczają do Krainy Snów. Z innej beczki: zrozpaczona rodzina prosi o pomoc - najmłodszy syn, fan popularnego serialu utrzymanego w konwencji dreszczowca, zaczyna rozmawiać z wyimaginowanymi kolegami. Po jakimś czasie alarm zostaje odwołany, ale bohaterowie odkrywają, że sympatyczna rodzinka powiększyła się o niewidzialnych członków, których nie widzi nikt poza nią. Po kilku dniach coraz więcej osób w okolicy kłania się niewidocznym sąsiadom. Równocześnie mieszkańcy miasteczka rozpoczynają budowę dziwnego obelisku.

Nie zawsze by zastosować technikę w magii potrzebne jest gotowe urządzenie. Magowie - inżynierowie mogą zapisywać swoje zaklęcia w postaci schematów ideowych, wykorzystujących elementy techniczne (np. bramki logiczne). MG decydując się na wprowadzenie bohatera niezależnego, który jest magiem i inżynierem zarazem, nie musi się przy tym na znać na wybranej dziedzinie techniki. Wystarczy, że odnajdzie gdzieś schemat telewizora lub radiomagnetofonu i przedstawi graczom jako znalezisko bohaterów. Drużyna popędzi ze schematem do fachowca, ten popatrzy i powie, że coś takiego nie ma prawa działać. Sprawa co najmniej podejrzana - ani chybi wytwór obcej inteligencji. Być może tak. A być może, że schemat ten jest po prostu zapisem zaklęcia, w AD&D popularnie przezywanym „scrollem”. Umie z niego skorzystać tylko twórca, co zabezpiecza maga przed kradzieżą sekretów. Ewentualnie uczniowie lub współpracownicy.

Ilustracją przedstawiającą wykorzystywanie w połączeniu z czarami nie gotowych produktów, lecz podzespółów, jest zastosowanie przez bohaterów niezależnych samoorganizującej się bomby. Postacie graczy wiedzą, że szykowany jest zamach na ważną osobistość. Dowiedzieli się również, że to w samolocie podłożony zostanie ładunek wybuchowy. Magia, w tym przypadku, sprawia, że z pozornie nieszkodliwych substancji zgromadzonych w jednej z walizek w luku bagażowym, po określonym przez terrorystów czasie spontanicznie tworzy się groźny materiał wybuchowy. Naszym bohaterom nikt nie wierzy oczywiście, bo kolejne przeszukania nic nie dają. A czas upływa.

Na takiej samej zasadzie działać mogą samonaprawiające się roboty i samoregulujące się automaty. Magia może zostać wykorzystana w każdych warunkach, w których człowiek nie może funkcjonować, a w których technika nie spisuje się dobrze. Łatwiej przecież wysłać na poszu-

kiwanie tonącego towarzysza żywiołaka wody, niż tracić czas na ubieranie się w strój nurka, który w dodatku funkcjonuje sprawnie tylko do pewnych głębokości. Jeżeli jednak mag zdecyduje się na nurkowanie, mądrze zrobi zabezpieczając się zaklęciem chroniącym przed wysokim ciśnieniem, przemieniającym zużyte powietrze w tlen i zapewniającym samoreperację wyposażenia w razie jego awarii.

Klasycznym przykładem magii naukowej jest rozstawiony wehikuł czasu. Występował on w literaturze i w filmie pod różnymi postaciami. Od wellsowskiego roweropodobnego mechanizmu, po znany z filmowego cyklu „Powrót do przyszłości” samochód. Maszyny lądowe, latające i te pływające są wdzięcznymi obiektami dla magów. Określenie „demon szybkości” nabierze odmiennego znaczenia, o ile rzeczony demon zostanie zaklęty w silniku „malucha”. Łatwo też upodobnić się do Pana Samochodzika czy Robura Zdobywcy, przemieniając ukochanego grata w amfibię, lub umożliwiając mu latanie w powietrzu. Zresztą dlaczego ograniczać się tylko do tak prostych usprawnień. Pojazd może wszak przenosić się w przestrzeni przez teleportację, podróżować w próżni międzyplanetarnej, a miłośnik filmów anime, o ile gra, dajmy na to, potężnym technomantą, przemieni samochód w robota - transformera. Wszystko jest kwestią umiejętności postaci i wyobraźni gracza.

Zostawmy motoryzację i przyjrzyjmy się literaturze fantastyczno-naukowej, od powołania się na którą rozpocząłem temat. Science-fiction w większości przypadków z magią nie ma wiele wspólnego, ale podpatrując wybrane rozwiązania, możemy je czarami wytłumaczyć. Kabinę teleportacyjną, sztuczni ludzie, miecze świetlne, psionika i cała reszta gadżetów czeka na zastosowanie w Twoich przygodach.

W jednym ze scenariuszy umieściłem krążącego po okołozemskiej orbicie supernowoczesnego sztucznego satelitę, który opanowany przez maga kontrolował poczynania lunatyków. W „Karlgoro, godzina 18.00”, opowiadaniu jednego z moich ulubionych fantastycznych autorów - Marka Baranieckiego, grupa mentalistów zajmuje się badaniem awarii na odległym od Ziemi o lata świetlne statku kosmicznym. Niby magii nie ma, ale polecam przeczytać - chodzi o klimat. Najślynniejszym filmem ukazującym, jak mistycyzm i bardzo zaawansowana technika mogą wspólnie egzystować, są Wojny Gwiezdne. Rycerze Jedi nie potrafią tego, co potrafiła Gwiazda Śmierci, czyli niszczyć planety, ale wspomagani Mocą są nie tylko w stanie Gwiazdę Śmierci unieszkodliwić, ale i obalić Imperium.

Często w techniczonym świecie siła zaklęć polega paradoksalnie na ich wyjątkowości. W nieprzyjaznych warunkach potrafią sobie poradzić tylko najlepsi z magów. Jednak nawet arcyomagowie muszą potrafić się dostosować do zmian. „Changeling: the Dreaming” pozwala wcielić się w role elfów, które we współczesnym świecie stosują magiczne sztuczki wyrosłe z dziecięcych marzeń. Odmieńce wymierają, bo nie potrafią żyć w dzisiejszych warunkach. Nie akceptują świata takiego, jakim się stał.

Ostatnim przykładem ilustrującym, jak fantastyczno-naukowe pomysły przerobić na pomysły magiczno-naukowe, niech będzie kreacja Gene Wolfe'a. Myślę tu o

wyśmienitej „Księżce Nowego Słońca”. Przypadki Severiana uczą między innymi, że granica między magią a techniką może się zatrzeć dzięki niewiedzy bohaterów, a także pokazuje, jak świat cudów i świat nauki mogą wspólnie tworzyć frapujące tło przygód. Poza tym to cała masa sztuczek mistrza Wolfe'a do podpatrzenia.

Wiele gier fabularnych przyjmuje zasadę, że do używania magii potrzebna jest moc magiczna, często nieokreślonej natury, ujmowana jednak ilościowo w postaci punktów mocy, Kwintesencji itp.

Naginając być może zasady ulubionej gry, MG może stwierdzić, że energię magiczną da się przetworzyć na inne formy, znane z lekcji fizyki i życia codziennego, takie jak energia cieplna, mechaniczna, elektryczna. I na odwrót oczywiście. Badacze Tajemnic odkryć mogą przykładowo, że szeregi personelu elektrowni atomowej infiltrowane są przez kultystów, którzy pragną położyć brudne łapska na reaktorze jądrowym i wykorzystać jego moc do ceremonii, jakiej świat jeszcze nie widział. Dodatkowym założeniem: złoźcy nie znają się zbyt na elektrowniach - w krytycznym momencie może dojść do katastrofy.

Jeżeli bohaterowie tropią podrzędnego czarownika, ten zaszczuty ucieka w ostatnie bezpieczne miejsce - do swojej siedziby. Pościg wpada do kryjówki maga i widzi, że gospodarz założył na głowę elektrody, powpinane z pomocą płataniny kabli do sieci elektrycznej. Okazuje się nagle, że czarnoksiężnika tak do końca nie opuściła moc, a licznik energii elektrycznej zaczyna wirować jak szalony.

Niektórzy są wszakże staroświeccy i nie akceptują nowomodnych wynalazków w rodzaju elektryczności. Przekonać się o tym może jeden z graczy, porwany przez przedstawicieli żyjącej pod ziemią pradawnej rasy, dla której czas się zatrzymał. Ogłuszony w zaułku swojego



miasta, obudzi się w ciemności i z miejsca przykuty zostanie do kieratu, dołączając do grupy podobnych mu nie-szczęśników. Świsł bata, wysiłek do granic możliwości i świadomość, że swoją harówką podtrzymuje się działanie magii utrzymującej przy życiu władcę ludu z podziemi - to złamać może nawet hardego badacza.

Inny rodzaj uprowadzenia - gdzieś wysoko w górach lub za kręgiem polarnym. Tym razem dla porywaczy liczy się każdy kwant magii, niezbędnej w przyszłości do dokonania inwazji w doliny. Mają oni świetną metodę jej pozyskiwania, potrzebne jest tylko ciepło. Dużo ciepła. Kiedy ekwipunek drużyny wypali się do ostatniej szczypty popiołu, bohaterowie

obserwować będą przez szczeliny ciasnych, lodowatych kokonów, jak z ich towarzyszy uchodzi życie. Do czasu, aż sami nie wystygną, oczywiście.

Pomysły można mnożyć bez końca.

Magia wymienialna na inne formy energii może być łatwiej przechowywana, z pominięciem ograniczeń i niebezpieczeństw związanych z magazynowaniem mocy. Muszą wówczas istnieć odpowiednie urządzenia - przetworniki. MG, decydując się na wprowadzenie takowych, uwzględnić musi fakt, że przetwarzanie energii magicznej na każdą inną i proces odwrotny, odbywają się ze stratami. Rozproszona przez straty energia może wyzwalać się w postaci ciepła, ale z czarami nigdy nic nie wiadomo i przetwarzanie obarczone może być dosyć sporym ryzykiem (iskry, błyskawice, tworzenie się próżni, ozonu, „dzikie” efekty magiczne). Konwersja oznacza ładowanie akumulatora, albo nagrzewanie płynu w termosie. Zastosowanie tego pomysłu może być niebezpieczne dla stabilności gry, jeżeli gracze zaczną wykorzystywać udogodnienie na odwrót. Jak wariaci biegać będą pewnie w poszukiwaniu magazynów energii. Trzeba uważać i wprowadzić albo konwersję jednostronną (magia w energię), albo podnieść wartość strat mocy do takiej liczby, że przemiana zupełnie się nie opłaca.

W grze „Mag: Wstąpienie” istnieją formy Kwintesencji w stanie stałym - hausty. Założmy zatem, że w ogóle magię można materializować. Da się ją wówczas bardzo łatwo przechowywać. Czarodziej w potrzebie łyka po prostu sporządzoną przez siebie pigułkę i z nowymi siłami bierze się za czary. Tutaj dodatkowe niebezpieczeństwa to śmieśność i nadużycia ze strony graczy. Można ich uniknąć przez postanowienie, że energię magiczną materializują tylko najlepsi, a otrzymywana przez nich substancja po zastosowaniu daje działania uboczne, na przykład zbliżone do działania twardych narkotyków.

Umówiliśmy się na początku, że magia wiąże się z porządkiem czynności - trzeba je wykonać, by rzucić zaklęcie. Dodatkowo w dwudziestym pierwszym wieku mag musi działać na skalę globalną - laboratorium bywa już za ciasne, a przecież z czarnoksiężstwem trzeba się nieraz kryć przed oczami postronnych świadków, o czym gra-

jący w „Maga” wiedzą nadto dobrze. Uwzględniając te założenia, posługujący się czarami szukać musi dookoła siebie zjawisk powtarzalnych, ale pospolitych. Takich, którym może zaufać i które zamaskują jego poczynania.



Wzmy za przykład banki i giełdę papierów wartościowych. Ogromna ilość operacji finansowych, przelewy, transakcje prowadzone z pomocą nieistniejących realnie pieniędzy - toż to czysta magia! I to magia zdolna przyprawić wytrawnego numerologa o palpitacje serca. Mag - finansista ingerować może w przebieg operacji bankowych, nie tylko nabijając sobie kabzę. Nieustający przepływ pieniędzy to niewyczerpane źródło

energii magicznej. Z drugiej strony wpływając magicznie na kurs akcji wywołać można żądane reakcje u zainteresowanych giełdą ludzi. Aby wykończyć bogatą korporację nie trzeba wbijać szpileczek w kukielki członków rady nadzorczej. Wystarczy seria inspirowanych czarami krachów giełdowych. Oprócz rozpacz i paniki, stosując przeciwne środki, czyli fundując graczom giełdowym hossę, powoduje się nastroje euforii. Podobnie sprawy się mają z kursami walut. Grający w „Deltę Green” mogą się wcielić w funkcjonariuszy urzędu skarbowego i próbować wyjaśnić zagadkę tajemniczych wahań rynku. Miłośnicy „Maga” wiedzą, że podobne sztuczki w dziedzinie światowej ekonomii stosuje Syndykat. W „Zewie” istnieją potwory, które karmią się emocjami. Ich czciciele zrobią wszystko, by zadowolić swoich władców.

Jak się ma do tego technika? To proste. Pieniądz „namacalny”, to znaczy monety i banknoty coraz bardziej zdecydowanie zastępowany jest przez pieniądz elektroniczny. Internetowe sklepy przejmują część klientów, na każdym rogu w mieście spotkać można bankomat. Dla maga to raj. Wszelkie zabezpieczenia, jakie powstają w celu zapewnienia bezpieczeństwa operacjom finansowym, nie uwzględniają istnienia czarów. Chyba, że zabezpieczenia takie wykonał inny mag, co wcale nie jest niedorzeczne.

Stan konta jest niczym innym jak zarejestrowanymi na nośniku zbiorem danych. A z danymi, dysponując niewielkimi nawet umiejętnościami magicznymi, bohater zrobić może wiele. Wystarczy seria impulsów magnetycznych, wyczarowany promień lasera, czy jakiś trick z zarysowanego już asortymentu sztuczek z komputerami. Z tego powodu tam, gdzie pieniądze są naprawdę wielkie, powinni pracować inni magowie.

Pomysł ze skokiem na bank, czyli „Mission Impossible” z czarownikami w rolach głównych jest bardzo kuszący. Chcąc go zrealizować należy dobrze zastanowić się nad rodzajami magicznych i konwencjonalnych bankowych zabezpieczeń (anegdotka z życia wzięta - ojciec mojego kumpla, pracownik banku, oparł się mocniej o ścianę w toalecie i w niedługim czasie miał na karku pół miejskiej policji). Jeżeli instytucji, która ma być wydojona z pieniędzy, doglądają inni magowie, trzeba ustalić z jakiego powodu to robią. W końcu czarnoksiężnik ma

lepsze zajęcia niż obserwowanie klientów, przynajmniej dobry w swoim fachu czarnoksiężnik. Mag, który zajmuje się obserwacją lub systemami zabezpieczeń, albo jest nowicjuszem, skuszonym kasą albo czeladnikiem praktykującym pod okiem mistrza. Lub kimś o wiele potężniejszym, kimś komu naprawdę zależy na bezpieczeństwie pieniędzy. Z różnych powodów.

Wspomniany wyżej przykład turbogeneratorskiego znaku magicznego zachęca do zastanowienia się, jak wizualnie przedstawia się mariaż magii i techniki. W grach fabularnych o konwencji fantasy przedmioty magiczne są zawsze wykonane pięknie, lub co najmniej ekstrawagancko. Warto trzymać się tej zasady, bo uczy ona szacunku do magii, która nie służy wszak tylko do tworzenia bezprzewodowych tosterów. Nawet najbardziej śmiało zastosowanie czarów w urządzeniu technicznym wymusza odpowiedni dobór egzemplarza przedmiotu i jego wcześniejsze przygotowanie. Zdobiąc maszynę, powiedzmy hieroglifami, mag poznaje jej budowę i nawiązuje więź emocjonalną z obiektem. Ma to niebagatelne znaczenie przy jej późniejszym umagicznianiu.

Wzory same w sobie mogą być czarodziejskie. Sylwetki Grzybów z Mi-Go, umieszczone na fresku z obudowy telewizora sprawią, że po włączeniu tego egzemplarza, kineskop wyświetli obraz rodzinnego świata stworów. Wygrawerowane przez maga na aparacie symbole staną się przełącznikami jego funkcji.

Magowie, będący artystami z zacięciem surrealistycznym, używać mogą do magii urządzeń, które na pierwszy rzut oka nie kojarzą się z przeznaczonym im nadnaturalnym zastosowaniem. Postępowanie takie wprowadza element zaskoczenia. W „Magu” Maruderzy są na tyle szaleni, żeby obmyślić pokrętne zastosowanie nawet dla elektrycznej szczoteczki do zębów i bohaterowie spotykający maga posiadającego jako jedyną broń wymieniony przyrząd osobistej higieny, mogą srodze pożałować okazanego mu lekceważenia.

Połączenie magii i techniki powinno być zawsze nieco toporne. Powód dobrze jest znany ludziom projektującym figurki do gier bitewnych. Postacie wojowników wyposażone są w nonsensownie wielką broń i w ogóle przesadnie obwieszają się je żelastwem.

Na zdrowy rozum nie ma to sensu, ale graczom podoba się, bo pobudza wyobraźnię. Analogicznie należy tworzyć urządzenia wspomagane magią. Niech będzie w nich coś nienaturalnego (magiczny budzik może mieć gigantyczne dzwonki, pistolet na czarowane pociski może mieć długą lufę, rozszerzającą się na końcu), lub jakaś skaza. Szczególnie jest to ważne, jeżeli przedmiotów takich używają czarne charaktery.

Porządny czarny charakter w grze fabularnej zawsze posiadać musi przedmiot lub cechę, które obwieszcząją każdemu kto ją spostrzeże, z kim mają do czynienia. Brunner miał mundur oficera SS, Jocker makabryczny maki-

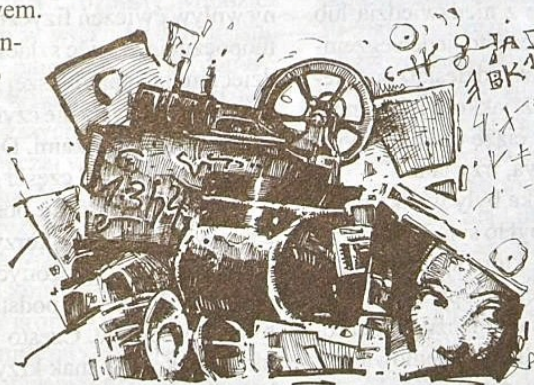
jaż na twarzy. Ale nas interesują magiczne przedmioty, dlatego za przykład weźmiemy Vilgeforta - adwersarza Geralta z sagi o wiedźminie. Od kiedy ujawniła się jego zła natura, autor wyposażył go w zastępujący oko kryształ, szpecący twarz. Mało przykładów? Przypomnijmy sobie postać tytułową „Doktora No” - miał on sztuczne ręce (Twoi faceci w czarnych kapeluszach mogą mieć magiczne protezy). Z kolei Vladimir Harkonnen z „Diuny” Franka Herberta wspierał swoje cielsko na dryfach lewitacyjnych. Przedmiot magiczny nie zawsze musi rzucać się w oczy. U znanych grających w „Maga” cyborgów - HIT Marków, sporadycznie oczy błyskają na czerwono - po tym można je odróżnić od ludzi.

Skoro dotarliśmy do cyborgów pozostawmy w temacie. Roboty, które jest w stanie stworzyć współczesna inżynieria nadają się co najwyżej do montowania japońskich samochodów. W grze fabularnej potrzebne są, że tak powiem, cyborgi z ikrą. Tu przydaje się magia. Zapewnia ona luki w wiedzy magów - cybernetyków. Prace nad sztuczną inteligencją są dziś w powijakach, czemu więc inteligencji naszemu cyborgowi nie miałyby zapewnić wkłęty w niego duch. Robot musi być możliwie wielozadaniowy. Powinien radzić sobie w każdej sytuacji. Jeżeli musi operować precyzyjnie na małych obiektach, zapewnia się mu opcję telekinezy. Jeżeli przeznaczony jest do walki, oprócz broni maszynowej warto go zaopatrzyć w zakłętą ostrza, zdolne zranić nawet istoty z zaświatów. Cwanych magów, ukrywających się przed cyborgiem wszelkimi czarami maskującymi, z łatwością zlokalizuje się dzięki wykryciu magii. A jeżeli magowie będą brudzić, oprócz standardowego pancerza przyda się pancerz antymagiczny.

Na koniec: technika może też służyć wyłącznie ozdobie. Różdżka z pulsującą diodą na końcu z pewnością stanie się przebojem każdego sabatu czarownic. W magii liczy się styl i oryginalność. Reguły są zawsze na drugim planie.

Artykuł omawia pokrótce zastosowanie arkanów techniki wspólnie z arkanami magii - temat rzeka, a przecież sesje ubarwić można jeszcze niekonwencjonalnym zastosowaniem takich dziedzin nauki jak architektura i budownictwo, i dziedzin zupełnie podstawowych, jak chemia, fizyka, matematyka, biologia. Magia chaosu powiązana może zostać z efektami kwantowymi; Stonehenge i przedstawiona przez Yubiego Niedokończona Budowla (czwarty numer Portalu) są przykładami mariażu budownictwa i czarnoksięstwa. Z magią łatwo połączyć sztukę pod jej każdą postacią. Z niektórymi dziedzinami sportu, naukami medycznymi.

Ale to już tematy na zupełnie inne opowieści. Zachęcam wszystkich Mistrzów Gry, by rozglądali się uważnie wokół siebie i czerpali pomysły z życia. Gra na pewno będzie ciekawsza.





Michał Mochocki

## Staropolskiego pierdofy gawędy

### o młodzięzy chowaniu

Przyszło mi do łba ostatnio, że w tych naszych Dzikich Polach nader rzadko pojawiają się dzieciaki. O wychowaniu potomstwa mamy ledwie parę słów w podstawie, zaś postaci dziecięcych w dodatkach i dyariuszach szukać by ze świecą. A przecież to nieodzowny element każdego świata, w kulturze szlacheckiej nawet podwójnie istotny, szlachta bowiem przywiązuje przecież wielką wagę do pokrewieństwa, do ciągłości rodu, do dziedziczenia nazwiska i herbu. Czym więc tłumaczyć nieobecność dzieci w Dzikich Polach? Niech zgadnę: brakiem informacji, zapewne. Nie bardzo wiadomo, jak te dzieciaki powinny się zachowywać, jak ubierać, w co się bawić, czego uczyć, wreszcie jak mają wyglądać ich relacje z dorosłymi. A więc dzisiejszą gawędę poświęcam tej właśnie materii.

Pamiętać trzeba, iż śmiertelność niemowląt była dużo większa aniżeli dzisiaj. Często zdarzały się poronienia, wiele dzieci umierało przy porodzie i w pierwszych dniach życia, a to za sprawą niskiego poziomu medycyny, akušerstwa i higieny. (Na przykład, wierzono iż szczęśliwy poród zapewnia rodzenie na skórze z niedźwiedzia lub tura - a że skóry takie nie trafiały się często, jeden egzemplarz krążył latami po powiecie, służąc dziesiątkom niewiast i miliardom zarazków.) Stąd też, jakkolwiek zamężna kobieta zazwyczaj zachodziła w ciążę co roku, żywe urodzenia przypadały średnio co dwa, trzy lata.

A więc narodziny żywego potomka były wielką radością dla szlachcica, zwłaszcza jeśli był to syn. Wyprawiano kosztowne, huczne chrzciny, na które spraszano tłumy krewnych i przyjaciół. Niemowlętami opiekowano się bardzo troskliwie, dbając o dobre samopoczucie i chroniąc je od chłodu, chorób i wypadków. Niemowlęta z początku kapano dwa razy dziennie, przez pierwsze dni w ciepłej, potem już w zimnej wodzie. Do snu układano je w kołyskach, przy czym na ziemiach polskich używano drewnianych kolebek na biegunach, na Litwie zaś typowe były koszyczki-huštawki wiszące na sznurach umocowanych do sufitu. Zawijano, oczywiście, niemowlęta w pieluszki, ale - inaczej niż w krajach Europy Zachod-

niej - nie w sztywne powijaki, doceniano bowiem potrzebę swobody ruchów<sup>1</sup>. Do nauki chodzenia zakładano dzieciom specjalną uprzęż z dwoma paskami, na których piastunka utrzymywała niemowlę w pozycji pionowej. Dopóki dziecko nie nauczyło się dobrze chodzić, nosiło grubą, miętko wypchaną czapkę, chroniącą głowę przed urazami. Mniej więcej do drugiego roku życia karmiono piersią, lecz w bogatych i średniozamożnych domach zazwyczaj najmowano do tego chłopskie mamki. One też najczęściej bywały piastunkami, wyręczającymi matkę w większości obowiązków związanych z opieką i pielęgnacją niemowląt. Jedynie w ubogich dworach pani domu „oporządzała” potomstwo własnoręcznie. Tym niemniej, ogólny nadzór nad wychowaniem potomstwa sprawowała zawsze matka.

Nie było, niestety, specjalnych ubranek dla dzieci. Gdy wyrastały z pieluch i niemowlęcych sukienek, szyto już dla chłopców żupaniki (albo kaftany i pludry), a dla dziewcząt niewygodne, ciężkie suknie. Tym niemniej, dawano dzieciom dużą swobodę zabawy na świeżym powietrzu, pozwalano się wybiegać i wyszaleć. Dostrzegano korzystny wpływ ćwiczeń fizycznych na zdrowie, kondycję i samopoczucie, a więc szlachta bardzo dbała o zapewnienie dzieciom jak największej ilości zabaw ruchowych. Przez pierwsze lata życia nie czyniono rozróżnień między chłopcami a dziewczynkami. Dzieci obojga płci zamieszkiwały w „niewieściej” części domu, a małe dziewczynki bawiły się na podwórku pospołu z chłopcami, nabywając tężyzny fizycznej, co korzystnie odróżniało proste szlachcianki od wypieszczonych arystokratek z magnackich pałaców<sup>2</sup>. Pierwsze, podstawowe umiejętności dzieci nabywały wspólnie. Często jeszcze w kołysce uczono niemowlęta kreślić znak krzyża, a pierwszą wpajaną nauką była nauka pacierza. Razem z pobożnością uczono też szacunku wobec starszych i zabawy, wychowanie było bardzo surowe, jeśli chodzi o obyczajność, posłuszeństwo i odnoszenie się do starszych (o czym więcej za chwilę).

Dopiero gdy dzieci podrosły, „dla przyzwoitości” rozdzielano obie płcie i odtąd wychowanie braci i sióstr prze-

biegało odmiennie. Chłopiec przechodził spod troskliwej opieki matki pod ciężką ojcowską rękę, przenosząc się z pokojów niewieścich do „męskiej” części domu. Jeśli we dworze było dość miejsca, młodzieniec cieszył się własną komnatą, często jednak dzielił izbę z drugim bratem (to samo dotyczyło dorastających panien). Oczywiście każdy miał własne łóżko (inaczej niż u plebejów, którzy kazali kilkorgu dzieciom gnieździć się na jednym posłaniu). Młodzież męska sypiała na tzw. „tapczanach”, tj. szerokich drewnianych ławach, nakrytych prostymi siennikami lub materacami oraz prześcieradłami. Okrywano się kołdrami, futrami, derkami, co kto miał. Bez specjalnych wygod, nieraz i bez poduszki, za to zdrowo i po męsku. Delikatnych paniczek i cudzoziemców, nawykłych do puchowej pościeli, uznawano powszechnie za zniewieściałych. W sypialniach dziewczęcych natomiast stawiano prawdziwe łóżka, na sienniki kładziono wypchane pierzem materace (tzw. piernaty albo pierzyny spodnie), prześcieradła, puchowe poduchy, grube pierzyny, lżejsze od pierzyn kołdry, nierzadko z kosztownych, delikatnych materiałów (np. jedwabiu) zamiast zwykłego płótna, zdobne falbankami, wyszywane i haftowane. A jeśli już jesteśmy przy pościeli, warto przypomnieć, że ze względu na przyzwoitość sypiano zawsze w koszulach, nigdy zaś nago<sup>3</sup>.

Wyżywienie dzieci i młodzieży szlacheckiej było zdrowsze spośród wszystkich grup społecznych. Biedacy chorowali z niedożywienia, bogacze z przejedzenia i niezdrowej diety, natomiast dzieci szlacheckie jadały skromnie. Nie dawano dzieciom, jak to się czyni dzisiaj, najsmaczniejszych kąsków, nie pozwalano się objadać. Tłusto i obficie żarli pan i pani domu, młodzież otrzymywała potrawy proste i pożywne, lecz w niedużych ilościach, nieraz kładąc się po wieczery do łóżka z uczuciem niedosytu. Tak więc zakaz pijaństwa i obżarstwa w połączeniu z dużą dawką ćwiczeń fizycznych pozwalał na rozwinięcie doskonałej kondycji i mocarnej postury, czym Polacy szczylicili się wśród innych narodów. Na co dzień synowie i córki zasiadali do stołu wspólnie z rodzicami, ale na większych biesiadach, gdy do dworu zjeżdżali dostojni goście, dzieci jadały osobno; primo, by nie przeszkadzały biesiadującym, secundo, by nie gorszyły się widokiem pijaństwa, grubiaństwa i rozpusty. Młodzież brała udział w ucztach dopiero w wieku lat kilkunastu, kiedy dziewczęta stawały się pannami „na wydaniu”, chłopcy zaś pomału wchodziłi w wiek męski. Młodzieńcy zasiadali wówczas na najniższych, najmniej honorowych miejscach, a panny zazwyczaj w pobliżu matki lub ochmistrzyni, które dawały pilne baczenie na ich zachowanie. Nie wolno było młodzieży zabierać głosu w rozmowach (chyba że ktoś ze starszych pierwszy się do nich zwrócił), zatem skupieni przy końcu stołu chłopcy rozprawiali zwykle we własnym gronie (uciszani w razie potrzeby). Dziewczęta raczej milczały, skubiąc potrawy drobnymi kąskami, ponieważ gadanie, rozglądanie się i objadanie było przejawem złego wychowania.

## Młodzieniec

Nauka była dla kilkuletnich chłopców fascynującą zabawą. Uczył ich bowiem pan ojciec, wuj albo piastunkonia i szabli, uczył strzelania z łuku i myślistwa, zabierał

ze sobą na łowy i do miasteczka. Dziesięcio-, dwunastolatek posługiwał się już pistoletem i rusznicą, a jeśli szkatuła ojcowska na to pozwalała, miał własnego wierzchowca, szabelkę, a także lekką strzelbę na ptactwo, tzw. ptaszniczkę - więc gdzie chowało się kilku dorastających chłopców, tam nie ujrzałeś w okolicy ani jednego wróbla, ani jednej wiewiórki. Uczono także posługiwać się z siodła włócznią i kopią, nacierając na drewniane lub wypchane manekiny, a popularną zabawą była „gonitwa do pierścienia” - pędzący jeździec zbierał grot kopii leżące na ziemi obręcze. Było to zarówno ćwiczenie w rzemiośle rycerskim, jak i pokaz zręczności i kunsztu jeździeckiego, którymi młodzieńcy popisywali się później podczas turniejów, gdzie goniono do pierścienia na oczach senatorów i co przedniejszej szlachty. Nad chłopcami podczas zabawy i nauki czuwać powinien opiekun (najczęściej zaufany, stary sługa rękodajny), ale jeśli oddano urwisów pieczy starszego o kilka zim brata, to tak jakby samopas hultajów wypuścić: psoty, figle, szaleństwa niepohamowane, nawet jeśli w perspektywie była sroga chłosta. Generalnie opieka ojcowska pozostawiała wiele do życzenia, bowiem nastoletnich chłopaków właściwie nikt już nie pilnował. Gonili konno i zbrojno po okolicy, strzelali do ptaków, płatali figle sąsiadom i włościanom, napastowali chłopki, polowali w cudzych lasach, nierzadko pobili kogoś albo nastraszyli, a pan ojciec radował się jeszcze, że synowie rosą dzielni, butni, niepokorni, jak na gorącą krew szlachecką przystało. Jeśli co większego zbroili, łoił im szczerze skórę batogiem, zakazywał na czas jakiś konnych wypraw, po czym pozwalał broić po staremu. Zawsze jednak ojciec - pan domu był najwyższym autorytetem, któremu wszyscy domownicy okazywali szacunek i posłuszeństwo<sup>4</sup>. I chociaż patrzył zwykle przez palce na chłopięce wybryki we wsi i w okolicy, karał surowo i bezwzględnie wszelką krnąbrność i brak poszanowania dla swej władzy. Dziecko całowało ojca po rękach, ujmowało pod kolana, a nierzadko klękało przed nim jak przed księdzem. W obecności ojca nie ośmielano się usiąść bez pozwolenia, nie wypowiedano słowa sprzeciwu, a pyskowanie było rzeczą nie do pomyślenia. Autokratyczna władza ojcowska nie malała ani trochę nawet w miarę upływu czasu. Dopóki syn mieszkał pod ojcowskim dachem, w pełni podlegał ojcowskiej woli. Nawet i 30-letni mężczyzna, jeśli był od ojca zależny materialnie, mógł być zmuszony, na ten przykład, do ożenku ze starą, lubieżną wdową (autentyczne). Kary cielesne stosowano często i chętnie, tym bardziej, że powszechnie wierzono, że inaczej dziecko zejdzie na złą drogę, zgodnie z przysłowiem: „Kogo rodzice różgą nie karzą, tego kat mieczem karze”. Stąd prosty wniosek, że im więcej bije się dzieci, tym lepiej. Tak więc ojciec - Sarmata był to człek srogi, gruboskórny, niezbyt troskliwy, wzbudzający raczej pełen bojaźni szacunek, aniżeli jakieś ciepłe uczucia. Srogość ojcowską zwykle łagodziła matka, do której nieraz udawano się po pociechę i pomoc w przebląganiu zagniewanego rodzica<sup>5</sup>.

Podstawowe wykształcenie chłopiec mógł zdobyć na dwa sposoby: w domu rodzinnym albo też w szkółce parafialnej. Do szkoły posyłała dzieci w zasadzie tylko szlachta drobna i średnia, bogacze woleli sprowadzić do domu wykwalifikowanego nauczyciela. Jeśli jednak szko-

ły w pobliżu nie było, również i ubogi szlachcic uczył synów w domu, na własną rękę, ale często sam bardzo niewiele umiał. Naukę czytania i pisania rozpoczynano po piątym roku życia (czasami dużo później), kazano też wkuwać na pamięć nazwiska, herby i genealogie okolicznej szlachty - w pierwszym rzędzie sąsiadów i najdostojniejszych panów powiatu. Przede wszystkim zaś uczono orientować się w powadze poszczególnych rodów i dostojników i zachowywać odpowiednie formy towarzyskie wobec równych, niższych i wyższych od siebie. Ciemny szlachcic ruski mógł nie umieć się podpisać, ale musiał wiedzieć, jak należy odnosić się do sąsiada, księdza, i urzędnika ziemskiego; komu podaje się rękę, kogo w rękę całuje, a przed kim pada na kolana; z kim należy trzymać, a z kim się nie spoufalać. W nieco starszym wieku dochodziła jeszcze praktyczna nauka gospodarowania majątkiem, częściowo już zresztą nabyta z obserwacji. Tak więc niezbędnych, podstawowych biegłości uczył się szlachcic w domu, od swoich bliskich, a miały one przede wszystkim znaczenie praktyczne. Od 7-10 roku życia zaczynało naukę łaciny, w szkole lub pod kierunkiem guwenera<sup>6</sup>. Domowi nauczyciele uczyli zamożnych paniczów nie tylko łaciny, ale i języków europejskich. W epoce renesansu najpopularniejszym był włoski, potem zaś niemiecki, a nierzadko uczono jeszcze starożytnej greki. W czasach baroku obniża się poziom wykształcenia i zainteresowanie kulturą humanistyczną, wpływy włoskie słabną, przybierają zaś na sile francuskie (zwł. od drugiej połowy XVII w.), o grece nie ma już raczej mowy. Jednak wielka część szlachty zaczynała edukację nie pod okiem domowego pedagoga, lecz w najbliższej szkółce parafialnej.

#### *Szkółka elementarna*

W Wielkiej i Małej Polsce oraz na Pomorzu sieć parafialna była bardzo gęsta, a szkoła do połowy XVII w. znajdowała się w niemal każdej (90%) parafii, w większych miastach zaś działało ich po kilka (w Krakowie kilkanaście). Do tego dochodziły placówki protestanckie, powstające przy zborach, a także - uwaga! - świeckie szkoły utrzymywane na wzorowym poziomie przez magistraty miast pruskich i wielkopolskich. Na Litwie szkoły katolickie występowały w mniejszej liczbie, im dalej na wschód, tym rzadziej. Na całej Litwie w XVI-XVII wieku było ich około 100, wliczając te zakładane przy zborach różnowierczych (głównie kalwińskich). Istniały także na Litwie i Rusi nieliczne szkoły prawosławne przy cerkwiach, o tragicznym wręcz poziomie nauczania (bo też poziom samego duchowieństwa prawosławnego nie był lepszy). Nieco ożywienia wprowadziła tu unia brzeska (1596), bowiem dzięki walce unitów z dyzunitami powstała pewna liczba szkółek parafialnych po jednej i drugiej stronie. A więc sieć szkolna na terenach etnicznie polskich była rozwinięta doskonale, gorzej na ziemiach wschodnich. W drugiej połowie XVII w. liczba szkółek elementarnych spadła drastycznie, w niektórych województwach nawet o ponad trzy czwarte. Po części był to skutek zniszczeń wojennych, po części efekt zubożenia Kościoła i szlachty (czytaj: fundatorów i dobroczyńców).

W szkołkach parafialnych synowie szlacheccy uczyli się wespół z chłopskimi, zaczynając naukę w wieku 7-8

lat, choć trafiali się wśród nich i „chłopcy” dwudziestoletni. Nauczycielem wiejskim, tzw. klechą (clecha), był zwykle człowiek miernego wykształcenia, często wyrzucony z akademii żak lub były mnich, a czasem i w ogóle nieuczony, w pełni zależny od proboszcza-chleבודawcy. Nierzadko pełnił jednocześnie obowiązki kościelnego. Klecha z dyplomem bakałarza lub magistra zdarzał się rzadko, i to tylko w miastach. Nauka według zaleceń Kościoła trwać winna 4 godziny przed i 4 godziny po południu, ale w praktyce było to zapewne ok. 4 godzin dziennie. Do tego szkoły wiejskie przerywały naukę w czasie intensywniejszych prac polowych, a przypuszcza się, że niektóre działały tylko przez okres zimowy. Program obejmował katechizm (najważniejsze!), czytanie i pisanie (po polsku lub rusku) i podstawy rachowania, a ponadto ministranturę (służenie do mszy). W każdej szkole była tablica, dzieci powinny mieć własne zeszyty i pióra. Budynki szkolne bywały rozmaite, gdzie znalazł się hojny fundator (proboszcz), tam stawiano murowane domki, ale nierzadko były to drewniane przybudówki albo wręcz sala wydzielona na plebanii lub w mieszkaniu klechy. W praktyce szkoły nie służyły edukacji, tylko zaspokojeniu zapotrzebowania parafii na ministrantów, stąd w niektórych szkołach uczono ledwie dwóch lub trzech chłopców, i to tylko katechizmu i ministrantury, a klecha zamiast nauczać często zmuszał dzieci do pracy w swoim ogrodzie (zazwyczaj dostawał kawałek ziemi w ramach uposażenia). W innych placówkach, zwłaszcza miejskich, poziom był wyższy, a program obejmował także elementy łaciny oraz śpiew. Najlepsze szkoły nauczaly podstaw gramatyki łacińskiej, retoryki i logiki (dialektyki), czyli właściwie było to pełne trivium, tj. pierwsza część siedmiu sztuk wyzwolonych.

Gdy chłopiec umiał pisać i czytać, a także liźnął nieco łaciny, posyłano go do szkół w mieście. Ambitni i zdolni, jeśli nie stać ich było na studia za granicą, trafiali do jednej z trzech akademii: Krakowskiej, Wileńskiej lub Zamojskiej. Większość jednak poprzestawała na kolegium jezuickim albo pijarskim, ewentualnie gimnazjum protestanckim. Tam, z dala od rodziny, rozpoczynał się nowy epizod w ich życiu: barwny, wesoły, ale i niełatwy żywot żakowski. Lecz to już temat na inną gawędę.

#### *Panna*

Dziewczęta chowano w zaciszu domowym, pod opieką matki lub ochmistrzyni, ucząc pobożnych pieśni, szycia i haftu, doglądania gospodarstwa i kuchni, czasem jeszcze tańca, śpiewu i gry na luteńce. Tradycyjnie do niewiast należało uprawianie ogródka z ziołami i kwiatami (tzw. wirydarza), a więc dziewczynki poznawały tajniki pielęgnacji roślin, odchwaszczały grządki, siały pod oknami pachnącą maciejkę, a także rozmaryn i mirtę na panieńskie wianki. W ubogich dworach, gdzie nie dostawało dziewczek służebnych, panny zajmowały się również kurnikiem, dojeniem krów, prowadzeniem kuchni oraz przędziwem (len i konopie), ale córki zamożniejszych rodzin pędziły beztroski żywot, zajmując się tylko wyszywaniem i wirydarzykiem. O rozwój intelektualny pań dbano bardzo rzadko. Nie było dla nich miejsca w szkołach, co najwyżej - a i to rzadko - oddawano panny na „naukę” do klasztorów żeńskich (czynili tak również

dysydenci), skąd wynosiły tak wspaniałe przymioty umysłu, jak skromność, wstrzemięźliwość, bojaźń Bożą, dobre maniery i cnoty wszelakie, co dawało doskonale przygotowanie do przyszłej roli w społeczeństwie (cnotliwa panna na wydaniu, a potem poslušna żona) - i właściwie nic poza tym. Jeśli nauczono czytać, to tylko książkę do nabożeństwa. Pozostawała więc edukacja domowa, ale powszechnie uważano, że wykształcenie jest kobietom niepotrzebne. Ponad połowa szlachcianek, w tym panny z najbogatszych domów, nie umiała pisać ani czytać - a te, które potrafiły, nieczęsto umiały cokolwiek więcej. Pobieźna choćby znajomość łaciny, powszechna u mężczyzn, wśród białogłówn była niebywałą rzadkością. Największą wagę przywiązywano do tzw. dobrego wychowania: skromny chód, wejrzenie i postawa, wstrzemięźliwość przy stole, nie zabieranie głosu w dyskusji itp. Wiedzy i inteligencji od dziewczyny nie wymagano, a wręcz sobie nie życzone.

Tak się przedstawiało typowe, tradycyjne wychowanie panien<sup>7</sup>. Nie generalizujemy jednak. Był znaczny odsetek kobiet dalekich od owego wzorca. Nieliczne jednostki z zamożnych domów odebrały wysokie wykształcenie klasyczne, poznały kilka języków (w tym łacinę i grekę), znały dzieła starożytnych mistrzów i potrafiły prowadzić uczone dysputy - jak pani chorążyna wołyńska (schyłek XVI w.), autorka przekładów ewangelii i pism apostołskich z języka greckiego. Podziwiano takie kobiety i sławiono ich intelekt, ale mało który z pochlebców chciał mieć wykształcone córki. Do bardziej światłych niewiast należały i panny z kręgów dworskich, wykształcone nie w naukach humanistycznych, lecz poprzez obcowanie z tzw. wielkim światem, z ludźmi o wysokiej kulturze i ogładzie, z poetami, uczonymi, urzędnikami i żołnierzami, wreszcie ocierające się o politykę, a nierzadko same próbujące wywierać na nią wpływ (ach, te intrygantki!). Umieszczenie córki we fraucymerze możnej i dostojnej pani było szczytem ambicji bogatego szlachcica, we fraucymerze królowej - ambicją magnata. Lecz myliłby się ten, kto chciałby sądzić, że ambicjom ojca przyświecała chęć ofiarowania córce lepszego wykształcenia. Po prostu panny respektowe miały największe szanse doskonale wyjść za mąż.

Ale była jeszcze jedna, dużo większa grupa niewiast wyłamujących się z tradycyjnego modelu wychowania. Dziewczęta, które urodziły się i wzrastały w dzikich, odludnych, niebezpiecznych okolicach, np. na pograniczu moskiewskim albo na ziemiach południowo-wschodnich, nieustannie zagrożonych bandyckim napadem. Tam, gdzie ojciec i bracia nie rozstawali się z rusznicą, gdzie bramę na noc podpierano kołkami, a straż nieustannie wypatrywała napastników, nie było dobrego klimatu dla delikatnych, kruchych, stepowych kwiatusek w rodzaju Heleny Kurcewiczówny. Tam wiele szlachcianek uczyło się jeździć konno niczym Amazonki, strzelać z broni palnej, a nierzadko nawet robić szabłą. Uczyły się wytrzymałości na trudy, odwagi w obliczu niebezpieczeństwa i zdecydowania w działaniu. Nie żeby owe umiejętności miały uratować pannie życie, jeśli już przyszło co do czego - bo skoro bracia i czeladź nie potrafili jej obronić, to sama niewiele już mogła poradzić - ale umiejac zadbać o siebie, przynajmniej nie przeszkadzała „swoim” podczas

bitwy, nie wymagała męskiej opieki. A to już mogło przeżyć szale na jej korzyść. Bo zupełnie inaczej broni się dworu, w którym trzecia część zbrojnych mężów zamiast walczyć przy palisadzie musi uspokajać lamentujące niewiasty, niż kiedy owe niewiasty spokojnie podają strzelcom naładowane rusznice. Tego rodzaju panny<sup>8</sup> stawały się później doskonałymi żonami dla osiadłej na niebezpiecznych ziemiach szlachty, wymarzonymi towarzyszkami życia dla stepowych żołnierzy, a dzisiaj stanowią świetny materiał dla Swawolnych Kompanii.

### Podsumowując...

Małe dzieci raczej niewiele obchodzić będą Panów Braci, tym bardziej, że rzadko dopuszcza się je do życia towarzyskiego, a i sami rodzice mało zajmują się nimi osobiście. Co najwyżej raz i drugi można spostrzec je w ogrodzie, bawiące się pod czujnym okiem opiekunki. Ale od czasu do czasu i one mogą trafić się w dyariuszach. W tle - np. w dalekiej podróży z rodziną. W scenariuszu - np. jako kula u nogi podczas wojennej zawieruchy. Wreszcie w samym centrum dyariusza - np. ciężko chore dziecko, które trzeba wieźć do sanktuarium, by wyblagać dlań cud uzdrowienia. Tylko ruszyć głową, a koncept się znajdzie.

Starsze dziewczęta, pilnie strzeżone w pokojach pańskich, również nieczęsto wychodzą do gości, a jeśli już, to wobec obcych zachowują skrajną nieśmiałość - zdymbana w korytarzu panienka dygnie i przywita się uprzejmie, z oczętami spuszczonej ku ziemi, po czym stanie niczym słup soli, nie odzywając się ani słowem. Zagadnięta, odpowie krótko i grzecznie, a czmychnie przy pierwszej okazji. Nie jest jednak aż tak źle w przypadku znajomej panienki, z którą można już pogadać jak z człowiekiem. Nieraz też pan ojciec pozwoli statecznym młodzieńcom<sup>9</sup> zabrać panienkę na spacer lub konną przejażdżkę - byle nie we dwójkę, tylko w większym towarzystwie.

Starsi chłopcy natomiast to najwdzięczniejszy element do wykorzystania na sesjach. Każdy szlachcic chętnie przedstawi gościom swoich synów, chwając się ich dzielnością, krzepą i rycerskim sercem. Gdzie tylko mieszka jakiś rozrodzony ród szlachecki, tam w okolicy grasują wyrostki na małych konikach, hałaśliwe i utrapione niczym czambuły tatarskie. Wybornie znają teren, rwą się do wielkich czynów, popisują zręcznością i odwagą, mogą więc oddać niemałe usługi jako przewodnicy, wywiadowcy, informatorzy i pomocnicy do wszystkiego. Czy to podpalić stóg dla odwrócenia czyjejś uwagi, czy wleźć na drzewo i wyglądać przeciwnika, czy pognać gdzieś z wiadomością, nie ma to jak przejęty swoją rolą chłopiec. Ale z drugiej strony, wyrostki nieraz będą przeszkadzać, naprzykrzać się, figle płatać, a co gorsza, pilnie śledzić wszelkie poczynania - zwłaszcza te, przy których lepiej nie mieć świadków.

I to by było na tyle, Mości Panowie i Panie. Po co to wszystko? Raz, aby wypełnić pewną lukę w świecie; dwa, aby Pan Brat mógł lepiej wyobrazić sobie dom rodzinny i dzieciństwo; trzy, aby godny wstęp uczynić dla nowej konwencji Dzikich Pól (Żaka), którą wprowadzimy wkrótce. Co wypisawszy dla wiadomości Starostów i Graczy, kłaniam się i polecam usługi na przyszłość, przypominając jeszcze, że w sferze kontaktów międzyludzkich nie

ma uniwersalnych schematów. Zawsze i wszędzie istniały wyjątki, odbiegające od powszechnego modelu w obie strony, i to nieraz bardzo daleko! W praktyce nie było jednakowych rodzin ani jednakowych sposobów wychowywania dzieci. Tak więc czytajcie uważnie przypisy - i bądźcie elastyczni.

## ⊗ *kołtunie*

A oto staropolska ciekawostka: choroba tajemnicza, niebezpieczna, szeroko rozpowszechniona wśród chłopstwa, a przy tym... całkowicie wyimaginowana! Kołtun, zwany z łacińska plica polonica, na naszych ziemiach tak się rozplenił, jak chyba nigdzie indziej, przyciągając uwagę lekarzy, szarlatanów, cudzoziemców i publicystów. A czym był? Tak naprawdę kołtun to nic innego, jak pozlepiane brudem i tłuszczem, skręcone w sztywne kudły, skołtunione włosy. Chłop mył głowę co pół roku albo i rzadziej, często zaś smarował włosy tłuszczem, a nieraz przez cały boży dzień, choćby słońce grzało niemiłosiernie, nie zdejmował ze łba czapki. Stąd też brudne, długie, zawszawione kudły poprzez lata zwijały się w kosmyki, zlepiały w strąki, a w końcu łączyły w jednolitą, twardą, sfilcowaną masę, okrywającą całą głowę. Kołtun taki - raj dla pasożytów - wyglądał ohydnie, cuchnął, a do tego sączył się zeń gnijący, lepki płyn, zwany „krwawym potem” lub „wylewem”. Ściąć natychmiast, pomyślicie? Pewnie. Ale dla ludzi baroku nie było to takie proste. Kołtun bowiem, według staropolskiego mniemania, nie powstawał sam z siebie. Wierzano, że kołtun jest objawem niebezpiecznej, wyniszczającej choroby. Więcej nawet, że jest reakcją obronną organizmu, że to właśnie poprzez kołtun ciało wydalą z siebie truciznę! A więc kołtun był rzeczą jak najbardziej pożądaną - gdyby go ściąć, choroba nie będzie miała jak wychodzić z organizmu i tym gorzej zatruje chorego. Mówiono, że kołtun „mści się” za ścięcie, a co ciekawsze, przytaczano na to dowody. Znano (prawdziwe przecież!) przypadki, że ktoś po ścięciu kołtuna utracił wzrok, inny dostał pomieszania zmysłów, trzeci zaś po miesiącu umarł.

Wyobraźmy sobie, że człowiek z kołtunem dodatkowo cierpi na reumatyzm. Bóle reumatyczne natychmiast przypisywano owej tajemniczej chorobie, której objawem miał być kołtun. Jeśli więc chłop należał do tych nielicznych, którzy odważyli się ogolić głowę, dalsze postępy choroby reumatycznej były dla postronnych niezaprzeczalnym świadectwem „zemsty” kołtuna. Zwróćmy uwagę, że kołtun taki jak wyżej opisany rosnąć musiał przez ładny kawałek czasu, toteż najczęściej ich spotykano u ludzi starszych wiekiem - a ciężko pracujący, niedożywieni chłopci już powyżej dwudziestki zapadali na rozmaite, często nierozpoznane schorzenia, za które obwiniano Bogu ducha winny kołtun.

Tak więc leczono nie samą głowę, tylko ową rzekomo tkwiącą gdzieś w organizmie chorobę (też zwaną kołtunem albo goścem), a pierwsze przykazanie brzmiało: „Nie ścinać!” Lekarze i profesorowie poświęcali kołtunowi publiczne debaty i opasłe traktaty naukowe, lecz było to również wspaniałe pole do popisu dla wszelkiej maści szarlatanów, zamawiaczy i zielarek, zwłaszcza, że wierzano, iż kołtuna można „zadać” za pomocą czarów. Kołtun w ludowych przesądach owiany był aurą czarno-

księską. Największy kłęb straków zwano ojcem, mniejsze, dopiero się rozwijające, były „synami”, a ich rozwój obserwowano z uwagą. Wierzano, że kołtun posiada własną osobowość i wolę, i że potrafi narzucić ją swemu nosicielowi. Chłop, który nie przyszedł na pole skoro świt, tłumaczył, że to kołtun nie chciał iść do roboty, a kiedy spił się jak świnia, to oczywiście kołtun kazał mu sięgnąć po gorzałkę...

Gościec szerzył się na ziemiach polskich od drugiej poł. XVI stulecia, przybierając katastrofalne rozmiary w wieku XVIII, gdy w pewnych wioskach „kołtonowate” były dwie trzecie populacji. Niewiasty, z natury bardziej dbające o włosy, dużo rzadziej zapadały na tę przypadłość, podobnie i podgalażąca łby szlachta - co jednak nie znaczy, że wśród nich gościec nie występował. Była to straszna plaga niektórych okolic, kołtun bowiem wiązał się z prymitywizmem, niechlujstwem i tępotą umysłową...

Miłej zabawy, mości panowie, z takimi kmiotkami!

## *Bibliografia:*

- J. St. Bystron „Dzieje obyczajów w dawnej Polsce”, PIW 1976  
 J. Kitowicz „Opis obyczajów”, Wrocław 1950  
 Z. Kuchowicz „Człowiek polskiego baroku”, Łódź 1992  
 Z. Kuchowicz „Obyczaje staropolskie”, Łódź 1975  
 D. Łukasiewicz „Harcap i kołtun” [http://www.rzeczpospolita.pl/dodatki/plus\\_minus\\_970621/plus\\_minus\\_a\\_7.html](http://www.rzeczpospolita.pl/dodatki/plus_minus_970621/plus_minus_a_7.html)  
 J. Ochmański „Historia Litwy”, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź 1982  
 J. Topolski „Polska w czasach nowożytnych. Od środkowoeuropejskiej potęgi do utraty niepodległości (1501-1795)”, Poznań 1994

## *Świata - podręcznik „Dzikie Pola”.*

### Księga I

„Na wschód od Sanockiego i Przemyskiego znajduje się Ruś Czerwona.”

Ziemie te są częścią Rusi Czerwonej. Przy okazji: są to odrębne jednostki, których nazw nigdy nie łączono. A w podstawie kilkakrotnie pojawia się Ziemia Przemysko-Sanocka...

### Księga II

Primo

„W RP za pełnoletnich uznawano mężczyzn [...] od 16 roku życia.”

Niekoniecznie. Np. cenzus wieku dla pełnienia urzędów wynosił 23 lata. Zresztą samo osiągnięcie wieku męskiego nie miało zbytniego znaczenia - patrz gawęda druga.

### Księga III

„historia - to po prostu znajomość dziejów Rzeczypospolitej”

Dziejów polskich uczono bardzo pobieżnie, przede wszystkim zaś historii starożytnej.

### Księga IV

Swawolnik

„to szlachcic służący w chorągwiach lekkich lub też wolontarskich”

Swawolnik nie jest synonimem towarzysza chorągwi lekkiej. Prawda, że najczęściej „swawolne kupy” biorą się właśnie z lekkich chorągwi, nie jest to jednak to samo.

## Lipek

„Lipkami nazywa się powszechnie polskich Tatarów”  
Nazywano ich tak dopiero od trzeciej ćwierci XVII w.  
„każdy [...], który zdecyduje się na grę Lipkiem, musi  
wyznawać islam”

Wielu Tatarów przyjęło prawosławie, a później katoliz-  
m.

„jedyne przykre konsekwencje bycia Tatarem to ogra-  
niczenia w kwestii trunków”

Nie tylko. Muzułmanom odmówiono praw obywatel-  
skich (pełnienie urzędów i udział w sejmikach), powszechnie  
traktowano ich też jako szlachtę podlejszą od chrze-  
ścijańskiej.

## Towarzysz husarski

„Wielkie, przymocowane do napleczników skrzydła”  
to element osiemnastowiecznej zbroi paradnej. W wie-  
ku XVII było to jedno skrzydło przytwierdzone do siodła,  
a i tak w bitwie miał je może co trzeci husarz.

„zabezpieczają one jezdnych przez tatarskimi i kozackimi  
arkanami”

Raczej nie bardzo, zwłaszcza, jeśli przymocowane są  
do pleców...

„a w trakcie szarży wywołują szum, od którego ploszą  
się konie przeciwników”

Mit.

## Lisowczyk

„służą za żold”

Niekoniecznie. Niejednokrotnie były to luźne kupy hul-  
tajstwa, zbiegające się pod komendę Lisowskiego jedy-  
nie dla łupów. Niektóre wyprawy, np. na służbę cesarską,  
podejmowano za pieniądze, inne, np. rajdy na Moskwę,  
dla samego rabunku.

## Łowca chłopów

Absurd. Nigdy nie było kogoś takiego.

## Rajtar

„Rajtarzy są ciężką jazdą”

Mniej więcej do połowy XVII wieku. Podczas „poto-  
pu” mamy już rajtarów szwedzkich w koletach i kapelu-  
szach miast zbroic.

*Księgi V i VI pomijam, albowiem na temat oręza bę-  
dzie osobny artykuł.*

## Księga VIII

### Kalwinizm

„Główne założenia [...] są bardzo podobne do luteran-  
izmu, różnią się jednak bardzo rygorystycznie pojętą  
doktryną predestynacji.”

Oto jeden z najpoważniejszych błędów w podręczni-  
ku. Polscy kalwini - ewenement na skalę światową - ni-  
gdy nie przyjęli doktryny predestynacji!

### Prawosławie

„WRP Kościół prawosławny popularny był na wschod-  
nich rubieżach kraju.”

Nie na całym świecie, lecz na całym ziemie litewsko-ru-  
skich, obejmujących ponad połowę powierzchni państwa.

## Bracia polscy

„Jedyną przychylną im konfesją byli kalwini.”

Tylko początkowo. Potem stali się ich najzaciętszymi  
wrogami.

## Przypisy

1 Na Zachodzie owijano dzieci na sztywno kawałami płót-  
na, kępując wszelkie ruchy i niejednokrotnie powodując  
odkształcenia stawów biodrowych, nie wspominając już o  
pospolitej niewygodzie.

2 Na dworach magnackich nadmiernie rozpieszczano i  
chłopców, na co szlachta patrzyła z wyraźną niechęcią, słusz-  
nie uważając, że „niewieście” wychowanie chłopców skutku-  
je później słabym zdrowiem, mizerną kondycją, gnuśnością i  
tchórzliwością, hańbiąc człeka rycerskiego. Szlachta żywo in-  
teresowała się też wychowaniem królewiczów, niejednokrot-  
nie domagając się dla nich więcej ćwiczeń rycerskich, mniej  
zaś wygód i zabaw z siostrami.

3 Jeśli zdarzy się kiedyś Panu Bratu odwiedzić sypialnię  
panieńską, niechaj wie, czego może się spodziewać.

4 Zawsze, o ile mamy do czynienia z typowym, najbardziej  
powszechnym modelem. Ale można było spotkać i takiego  
„pana domu”, który zawsze i we wszystkim słuchał żony, a  
gdy się sprzeciwiał, bierał od niej po pysku.

5 Co nie znaczy, że nie zdarzali się troskliwi, kochający,  
łagodni ojcowie, stosujący perswazję w miejsce kija - a z dru-  
giej strony surowe, oschłe i wyniosłe panie matki. Nie myśl-  
cie, że każda rodzina była jednakowa!

6 O ile było to możliwe. Ubogi szlachcic, nie mogąc posłać  
syna do szkół, nauczyć go tylu słówek i cytatów, ile sam pa-  
miętał, i na tym był koniec z łaciną.

7 Wraz z królowymi francuskimi od połowy XVII wieku  
na dworach magnackich upowszechniać się zaczął nowy mo-  
del wychowania. Doceniono kobietę w życiu towarzyskim,  
wymagać od niej poczęto umiejętności konwersacji, dowci-  
pu, błyskotliwości, wykwintnych manier i pewnego obycia z  
kulturą humanistyczną. Panny z dobrych domów zaczęto uczyć  
pisania, francuskiego i etykiety. Śladem dworów magnackich  
poszły wkrótce co ambitniejsze rodziny szlacheckie. Tak więc  
druga połowa XVII wieku to zawzięte spory między tradycjo-  
nalistami a zwolennikami nowej mody, z wolną torującej so-  
bie drogę na prowincję.

8 Nie muszą koniecznie być to dziewczyny z pogranicza.  
Rzadko, bo rzadko, ale panny wychowane „po męsku” zda-  
rzały się i w spokojnych regionach. Miałem niegdyś w Kom-  
panii taką dziewczeczkę z Mazowsza. Matka umarła wydając ją  
na świat, a że w domu nie było innej niewiasty, żadnej ciotki  
ani babki, a jedynie ojciec i trzech braci, to czegoż mogli ją  
nauczyć, jeśli nie siodła i szabli, zwłaszcza że sami nie umieli  
nic więcej?

9 Młodzieży z zaprzyjaźnionych, okolicznych dworów po-  
zwalano na dosyć bliskie kontakty, na wspólne wycieczki, a  
nierzadko panny podejmowały znajomych w swoich poko-  
ikach (przeciw czemu grzmieli kaznodzieje). Obcych, przy-  
jezdnych gości, takich jak Swawolne Kompanie, z reguły trzy-  
mano na duży dystans, dopuszczano do rozmów z pannami  
tylko w obecności kogoś z domowników, ale wszystko zale-  
żało od sytuacji. Jeśli wraz z Kompanią przyjeżdża poważny,  
stateczny jegomość albo serdeczny przyjaciel rodziny, jego  
kredyt zaufania przenosi się także na towarzyszy podróży -  
niewykluczone, że pozwolą wówczas młodzieży przenieść się  
do osobnej izby, zwłaszcza, jeśli starsi mają ważne sprawy do  
omówienia.

Tomasz Michałowski

## O pieniądzu w dawnej Polsce słów kilka

czyli do Targowiska krótka errata

ilustracja: Piotr Macha

Razu pewnego znajomy mój dobry, absolwent prawa i człek z historią jak mało kto obeznany, przejrzawszy podręcznik do „Dzikich Pól” uśmiechnął się i rzekł tylko: „A to się nie postarali panowie. Tyle błędów...” Podskoczyłem wówczas, piwem się o mało co nie oblewając i dalejże bronić naszych miłych Panów Autorów, a ów osobnik śmiał się tylko palcem błędy szkaradne mi w księdze mej ulubionej wskazując. I rację miał, niestety. Errata do Księgi I i inszych wykonana, już się o to Imć Pan Mochocki zatroszczył, ja tymczasem króciutko o „Targowisku” napiszę (s. 331 podręcznika), gdzie różności wiele znaleźć można na temat monet w dawnej Polsce używanych. Słów kilka, a tzw. „ciekawostek” naprawdę sporo... Czas więc one sprostować, by się błędy szkaradne na dobre w głowach Panów Starostów i Panów Graczy nie zagnieżdżyły.

A więc zaczynam:

1. Czerwony złoty (nie mylić ze złotym polskim!) i dukat to jedno i to samo, nie zaś dwie różne monety (o różnie zresztą podanym kursie), jak na owej stronie 331 wyczytać można. Błąd szkaradny, który niedbałością tylko wytłumaczyć można.

2. Kurs i dukatów i talarów i ortów różny był w różnych latach, przy czym wartość owych monet w groszach wyrażana rosła stale (o czym dalej piszę), a więc pisanie „1 ort = 16 groszy” czy „1 talar = 4 zł” bez podania daty jest błędem znacznym, który nam wszystko na głowie stawia.

3. Tynfy to od roku 1663 dopiero bić poczęto. Warte były oficjalnie 30 groszy, ale srebra było w nich tyle, co kot napłakał, toteż realny kurs tylko 12-13 groszy wynosił.

4. A zwrot „oprócz złotych używano także...” to setnie mnie ubawił, bo monety o nominale 1 złotego (czyli 30 groszy) to w użycie weszły dopiero od owego 1663 roku. We wcześniej (poza sporadycznymi emisjami półkopków czy tzw. „lekkich talarów”) monet o wartości 30 groszy nie było. Tak, tak - przez długie lata nie było żadnych „złotówek” czy „złotych” (czerwonych złotych czyli dukatów nie licząc)!

Po tym błędów wymienieniu ad meritum przechodzę. Jak to więc było z owymi pieniędzmi w dawnej Polsce? Oto i słów kilka na ten temat.



### Złoty polski

Najpierw o **złotym polskim**. Była to *jednostka obrachunkowa* obejmująca 30 groszy. Jednostka obrachunkowa! A więc przez długie lata (cała I połowa XVII wieku, np.) liczono w złotych polskich - ale *nie postugiwano się monetami o nominale 30 groszy*. Złoty polski nazywano również czasami **florenem** - a nazwa ta pochodziła od nazwy dukatowej monety i była pozostałością tych jakże pięknych i odległych czasów, w których kurs złotej monety równał się rzeczywiście 30 groszom. (Potem z tymi dukatami to się istne cuda działy!)

A drugą obok złotego *jednostką obrachunkową* (i wagową przy okazji) była **grzywna**, czyli 48 groszy. Tradycyjnie w grzywnach podawano wysokość kar pieniężnych, co wobec przyjęcia złotego polskiego jako jednostki obliczeniowej było jawnym anachronizmem - i tak np. za poranienie twarzy lub ucięcie palca groziła kara 30 grzywien (czyli złotych polskich 48). Jakże zatem monety w obiegu były, skoro ów złoty polski to przez czas długi wcale nie moneta? Proszę bardzo, już wymieniam.

### Monety złote

Złote monety były bardzo cenne, raczej rzadko w obiegu. Żadnego tam „płacenia złotem” po karczmach, Panowie Gracze! Srebrem sobie możecie co najwyżej szastać! Monetą złotą o największym nominale była **studukátówka** - unikat prawdziwy, w 1621 roku w Bydgoszczy w ilościach niewielkich wybita. Krążek to wielki, 350 gramów ważący, a warty majątek! Takich monet Panom Graczom to lepiej nie dawać, bo nieszczęście gotowe! Następnie **portugaly** warto wymienić, o wartości 10 dukatów i **półportugaly** warte dukatów 5, które i za Zygmunta III, i za Władysława IV, i nawet jeszcze za Jana Kazimierza wybijano. A najpopularniejszą i najważniejszą monetą złotą był **dukat**, ze staropolska **czerwonym złotym** również nazywany. Moneta to koło 3,5 grama ważąca, której kurs rósł stale wraz ze spadkiem wartości coraz to nędzniejszej srebrnej monety i postępowymi kryzysami finansowego i monetarnego w naszym pięknym kraju. I tak za króla Batorego za dukata dwano 56 groszy, pod koniec wieku XVI 58-60 groszy, na początku XVII wieku groszy 75, a od 1621 roku 120 groszy, czyli 5,5 złotego! Najzabawniej będzie jednak po 1661 roku, kiedy to w ciągu lat 5 wartość dukata skoczyła ze 180 groszy do 360! Tak, tak - inflacja i w XVII wieku się zdarzała!

## Monety srebrne

A teraz o monetach srebrnych, które najbardziej popularne były i nimi na co dzień się posługiwano. A było ich w tej I połowie XVII wieku sporo: talary, orty, szóstaki (6 groszy), trojaki (3 grosze), półtoraki (1,5 grosza), grosze, półgrosze, szelągi (1/3 grosza), ternary (1/2 szeląga) i denary (1/6 szeląga). Proste to i nieskomplikowane, prawda?

Owe nieszczęsne **denary, ternary i szelągi** żadnej prawie wartości nie miały. Za Zygmunta III denary prawie znikły z obiegu, ternary też wycofano, a szelągi to już tylko posrebrzane były. Najważniejsze były monety **groszowe, półtoraki i trojaki** - tych ostatnich było chyba najwięcej w obiegu (w siedmiu mennicach je wybijano i to w milionach egzemplarzy). **Szóstaki** nieco mniej popularne od owych trojaków były, ale też do popularnych monet je zaliczano. A **półgrosze** to tylko w 1620 roku wybito i to w niewielkich ilościach. Pamiętać trza, że półtoraki (z mieczami nie mylić!) dopiero od 1614 roku są w obiegu. **Talar** największą jest monetą ze srebra wybijaną. I on kurs ma zmienny jak dukat - za króla Stefana, który wielkim monarchą był, siedł ów talar za 35, a potem za 36 groszy. Na początku XVII wieku do 45 groszy sobie doszedł, by w 1621 roku do 75 groszy (2,5 złotego) skoczyć. W 1627 roku, gdy w Polsce wskutek załamania rynku przez szwedzką i niemiecką monetę (gorszą naturalnie od polskiej) w ogóle przestano wybijać monety srebrne poniżej talara (!), ów talar kosztował już 90 groszy, czyli 3 złote polskie (a po 1661 to sobie do 6 złotych czyli 180 groszy skoczył, co już wesołe nie było). Monetą srebrną od talara mniejszą i znacznie mniej popularną były orty, wprowadzone w 1616 roku. Ich początkowy kurs to 16 groszy, a od 1622 roku 18 groszy. Stwierdzić tu warto, że emisję monet srebrnych wznowiono dopiero w 1650 roku, co i z pewną reformą się wiązało - ale monety z II połowy XVII wieku to już inna sprawa. Tu w skrócie poruszyłem kwestie monet w obiegu z I połowy tego stulecia, po kolei je wymieniając. Krótko może i nie bez uproszczeń, ale zawsze ów początek został zrobiony.

A teraz po co to wszystko, czyli jak pieniądze w grze wykorzystać.

### Rzecz I:

Pamiętać trzeba, że w I połowie XVII wieku w obiegu było mnóstwo fałszywych monet - napływały i z Mołdawii, i z cesarskiego Śląska, i w kraju je wybijano (podejrzewano o to m. in. „Diabła” Stadnickiego). A gdyby tak Panowie Bracia zapłatę dostali właśnie w fałszywej monecie? Jadą do karczmy szczęśliwi i zadowoleni, a tu Żyd im mówi: „Aj waj! A skądże to Wasza Miłość ten pieniążek ma? Przecie to gardłowa sprawa taką szkaradną monetą płacić! Na, przecie fałszywa!” I co wtedy? Oto i pomysł na przygodę - niechaj teraz Kompania owego łajdaka co fałszywą monetą płacił odszuka, niech zbada czy ów osobnik monetę taką bije (a może jego też oszukał no?), niech swoje odzyska, sprawiedliwość wymierzy, skarb publiczny uratuje - a może do Mołdawii czy na Śląsk wybrać się wypadnie, by tam u samego źródła niecny proceder ukrócić? Czy nie warto by dyariusza o ten pomysł opartego stworzyć?

### Rzecz II (mała, a cieszy):

Co to znaczy, że Pan Brat ma 50 złp w sakiewce? Przecie to 1500 groszy, nawet w trojakach 500 monet to będzie - a taki trojak to ponad 2 gramy... Czyli w sakieweczce kilogram srebra mamy. A nie pęknie ona czasem, a pasa nie obciąża? He, he... Nic z tego! Gdy wszystko w monecie jest - a monet wszelakich mnóstwo - to w sakwach wozic nam przyjdzie nasze pieniądze (albo i w kufrach okowanych!). I uważać wtedy trzeba, bo co w stajni zostawimy, to łatwo zniknąć może. Więc pod pachę kuferek i do izby - a jeżeli tam na ten przykład grantów tuzin siedzi? Nie zwrócą oni uwagi na nasz ładunek?

### Rzecz III:

To samo kupców dotyczy. Zdarzało się, że pieniądze za konia czy wieś otrzymane szlachcic 3 dni liczyć musiał (pisze o czymś takim Łoziński), no bo jak tu wyliczyć czy te 1000 złp dostaliśmy, skoro w skrzyni 5 portugałów, 12 dukatów, 85 talarów (i 3 „lekkie” po 30 groszy na dodatek) i multum szóstaków, trojaków, półtoraków, groszy, a i denary na dnie się pałętają. A po co tak Graczmom życie ułatwiać, Panie Starosto? Niechaj się pomęczą i choć na chwilę w swój ukochany wiek XVII się przeniosą!

### Rzecz IV:

Na koniec o pomyśle moim arcyzłośliwym. Gracze moi dostali kiedyś studukatówkę - a że to rok był chyba 1624, więc warta była ta moneta 400 złotych... Bagatela. Radości było dużo, do czasu jednak - nikt bowiem monety tej przyjąć nie chciał, bo też z takiej sumy żaden karczmarz reszty by nie wydał (były wsie, co rocznie mniejszy dochód przynosiły). Zrozpaczeni Gracze już studukatówkę na kawałki ciąć chcieli i na wagę te kawałki po kolei sprzedawać, ale szczęściem do Wilna zajechali, gdzie u Żyda jednego ją zamienili (10% na zamianie owej na drobniejsze monety tracąc).

I to na tyle odnośnie podstawowych spraw związanych z monetami w I połowie XVII wieku. Za uproszczenia przepraszając (inaczej rady nie dało), do lektury następujących mądrych ksiąg zachęcam:

1. H. Cywiński, „Dziesięć wieków pieniądza polskiego”, Warszawa 1987
  2. T. Kałkowski, „Tysiąc lat monety polskiej”, Kraków 1981
  3. A. Mikołajczyk, „Leksykon numizmatyczny”, Warszawa-Łódź 1994
  4. Z. Zabiński, „Rozwój systemów pieniężnych w Europie Zachodniej i Północnej”, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź 1989
- z których to dzieł i ja ów króciutki tekst pisząc korzystałem.

P.S. A na internetum, na stronie Swawolnej Kompaniji, pan Oleszak co nieco o pieniądzu napisał, za co mu chwaliła, bo temat tak szkaradnie przez twórców DP potraktowany poruszył. Ale i ów dat żadnych nie podaje, gdy o dukatach czy innych talarach pisze (ważne to bardzo ze względu na zmienny kurs owych monet!). A szkoda...

# Chanat Krymski

## czyli Panowie Bracia w Bakczysaraju

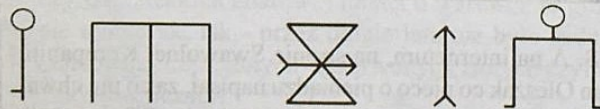
Malwina Kalinowska  
il. Piotr macha



Jaśnie Wielmożny a mnie wielce Miłościwy Starosto Gry! Cóż zrobić, kiedy Swawolna Kompania przewędrowała już Rzeczpospolitą wzdłuż i w poprzek? Co robić, gdy nie pozostał już w kraju ani jeden zaścianek, który można by zajechać, ani jedna panna do porwania, ani jedna wojna, w której by nie walczyli, ani dwór, którego splendorem by się nie nacieszyli do obrzydzenia? Wyślij ich na Krym! Byli tam już? A w samym pałacu chana byli? Spytasz Waść: po co? Można by ruszyć z okupem, choć to z pewnością trudne zadanie. Można po łupy - ryzykowne. Z poselstwem - też, wbrew pozorom niebezpieczne! Ale dlaczego ma być bezpiecznie i łatwo? A jeśli zechcą wyrwać kogoś z niewoli podstępem i bez okupu - co za impreza! Wreszcie, dlaczego po dziś dzień tłumy ludzi z całego świata jeżdżą na Krym? Bo tam jest naprawdę pięknie. (Gdyby nie Moskwićin, to pewnością jeszcze piękniej by było.)

A oto Chanat Krymski w całej krasie odwiecznej historii i kultury. Musisz w końcu, Waszmość, wiedzieć, na co warto narazić Kompanię, która Ci już obrzydła.

Mamy Tatarów w Rzeczpospolitej. Osiadłych i „oswojonych”. Wiadomo, że ich herby, złożone z prostych znaków i figur geometrycznych, mają prastary, plemienny, szamański rodowód. Pochodziły od symboli zwanych tamgami, jakimi pierwotnie znakowano bydło i inną własność. Dzięki tym herbom można nieraz ustalić rodowód danej rodziny aż do czasów Czingis Chana.



herby tatarskie

Skąd przyszli? Co do tego nawet historycy mają podzielone zdania. Praojezyzna ludów altajskich, z których wywodzą się Mongołowie, nie została dotychczas ustalona. Tatarzy byli jednym z koczowniczych narodów mongolskich. Najwcześniejsze wzmianki o tych ludach można znaleźć w źródłach chińskich dotyczących V i VI wieku. Chińscy autorzy okresu dynastii Liao określali swoich północnych sąsiadów mianem Ta-Ta lub Ta-Tan, czyli Tatar. W XI i XII wieku koczowiska Tatarów leżały na pograniczu Mongolii i Mandżurii. Początek osadnictwa tatarskiego na Litwie sięga czasów chana Uzbeka, który w latach 1312 - 1342 przeprowadzał islamizację Złotej Ordy. Najbardziej zatwardziali zwolennicy szamanizmu musieli emigrować. Ludność muzułmańska zaczęła napływać na Litwę za panowania wielkiego księcia Witolda pod koniec XIV wieku, kiedy islamizacja Złotej Ordy stała się faktem dokonanym.

### Wiara tatarska

Nie wszystkie jednak wierzenia przodków udało się wykorzenić. Wiele z nich Tatarzy włączyli do wiary i obrzędów muzułmańskich. Islam zakłada na przykład istnienie złych duchów - demonów oraz dobrych, nawróconych na wiarę Proroka Mahometa - dżinów. Tatarom w to graj, już wcześniej wierzyli w duchy. Zdaniem Tatarów wśród złych duchów najwięcej szkody mogły wyrządzić diabły. W ich wierzeniach diabły mają własne imiona: Iblis, Firej, Szejtan. Najchętniej przyjmowały one ludzką postać, aby łatwiej osiąść dusze umierających. Za przyczynę wielu chorób uważane było wstąpienie złego ducha w ciało chorego. Rady na to można było szukać tylko w modlitwach i zaklęciach. Tatarzy mieszkający na Litwie chętnie adaptowali także niektóre elementy wiary chrześcijańskiej. Stąd też wśród ich wierzeń i legend częste są motywy walki aniołów z diabłami. Tatarzy chętnie wierzyli we wróżbiarstwo i wpływ gwiazd na losy ludzkie.

*W swojej podróży Panowie Bracia mają szansę napotkać w odległych komykach, w najbardziej zapadłej jurcie ostatnich, zapomnianych wyznawców szamanizmu z szamanem na czele. Deifikują oni niebo, ziemię i inne żywioły, a cały świat zamieszkuje nieprzeliczone mnóstwo dobrych i złych duchów. Szamanem może być zarówno mężczyzna jak i kobieta. To wróżbita, znachor i czarownik. I zna się na zaklinaniu. Co od niego spotka Swawolną Kompanię? Przekleństwo? Magiczny dar - talizman, który będzie chronił w złej przysgodzie?*

## Przejdźmy do Chanatu Krymskiego.

### Jak wyglądał

Powstał on między 1428 a 1430 rokiem. Władali nim chanowie z rodu Gerejów. Ich terytorium obejmowało południowo-wschodnią część Półwyspu z miastami Kirkor i Solhat. Z czasem Chanat rozszerzył się o stopy czarnomorskie i miasta wybrzeża, w tym Kaffę, która w 1475 roku należała do największych miast w Europie. Zamieszkiwali ją ludzie najróżniejszych narodowości i wyznań: Włosi, Ormianie, Grecy, Żydzi i inni. W trakcie trwania związku turecko-tatarskiego ten stan rzeczy nieco się odmienił. Związek ów był ścisły. Oba kraje łączyła wspólnota wiary muzułmańskiej, a w tym idea świętej wojny. Tatarzy jako lennicy Turków mieli się całkiem dobrze. W przeciwieństwie do innych lenników, więcej otrzymywali niż dawali, gdyż sojusznicza armia tatarska miała dla Turcji niebagatelne znaczenie.

W XVI wieku powierzchnia Chanatu Krymskiego zajmowała około 200 tysięcy kilometrów kwadratowych. Nie był to jednak kraj jednolity. Południe to teren górzysty, zalesiony, o łagodnym klimacie. Centrum stanowił suchy step, zielony jedynie wiosną, po deszczach. Od kontynentu Krym oddzielony jest słonymi jeziorami. Jedyne dojście do wnętrza półwyspu wiedzie przez wąski przesmyk perekopski. Przesmyku strzegła twierdza, fosa i wysoki wał.

No, jeśli Swawolna Kompania zechce przejść tędy nieopatrzenie, to będzie miała problem. Już chyba najlepiej zrobić to w przebraniu. Dlaczego?

Przyjmijmy, że Swawolna Kompania jedzie z okupem za porwaną w niewolę kuzynkę jednego z Panów Braci. Po drodze zdarzy się, że tuż przed granicą Chanatu niewielka grupa Nogajów ukradnie Kompanii wierzchowce. Odnalazłszy je na pastwisku, Panowie Bracia mogą zwrócić się do naczelnika wsi o zwrot zagrabionej własności. Nie należy się jednak spodziewać sukcesu. Założmy, że udało się doprowadzić do pojedynku, a naczelnik ufając w siłę i sprawność wystawionego przez siebie wojownika, obiecał po zwycięstwie Pana Brata oddać konie. Ale cóż, nasz szlachcic wygrał, ale słowa nie dotrzymano. Ponadto, jeśli Swawolna Kompania zdecyduje się konie wykupić, usłyszy cenę tak wysoką, że nie starczyłoby już pieniędzy na wykup panny. Co robić? Zapłacić. Wykraść konie nocą. Zaatakować obóz. „Cokolwiek zrobisz - będziesz żałował” - jak mówi starożytne przysłowie. Wódz Nogajów poskarży się najbliższemu kadiemu, tak oczerniając przy tym Swawolną kompanię, że nie pozostanie jej nic innego, jak podróżować dalej inconito. Omijając po drodze wszelkie ośrodki krymskiej władzy.

Na południu znajdowały się ludne miasta portowe, gdzie żyli kupcy, marynarze i rzemieślnicy różnych narodowości. Kwitło rolnictwo i hodowla. Wielka obfitość sadów, ogrodów i lasów pełnych zwierzyny łownej czyniła wybrzeże krainą mlekiem i miodem płynącą. Terytorium Chanatu Krymskiego



TYLKO W INTERNECIE: <http://www.inkluz.pl>



obejmowało rozległą część stepów czarnomorskich od ujścia Dniepru do ujścia Donu, Manycza i Kubania, a wzdłuż brzegu morza aż do Gruzji. Sięgało też na północny Kaukaz. Dzięki opanowaniu wybrzeży Morza Czarnego, Chanat odciął Rzeczpospolitą i Państwo Moskiewskie od szlaków handlowych wiodących Dnieprem i Donem. Dla Moskwy było to szczególnie przykre, gdyż nie miała także dostępu do Bałtyku. Poza Chanatem Krymskim na terytorium Imperium Osmańskiego koczowały ordy Nogajów, będące w ścisłych związkach z Chanatem. Nogajowie mieszkali w obozowiskach złożonych z okrągłych jurt, w jakich od prawieków żyły plemiona mongolskie.

Najlepiej rozwinięta i najbogatsza część Krymu należała do Turcji, stanowiąc elajat Kaffy. Pod koniec XVI wieku obejmował on także Białogród (czyli Akerman), Bender, Kercz, Azow i Kołburun. W 1640 roku prowincja została podzielona na dwa elajaty: Oczakowski i Kafeński. Zawiadywali nimi bejlerbejowie tureccy. Namiestnicy sułtana tureckiego bardzo lubili mieszać się w sprawy Chanatu, wywołując rozliczne mniejsze i większe konflikty.

Co przynosiło dochód całemu krajowi? Przede wszystkim handel, i to głównie handel niewolnikami. Prócz niego duże znaczenie miały też hodowla i rolnictwo. Kopalnie soli stanowiły własność chana i jemu przynosiły dochód. Istniał również system podatków, naturalnie wyższych dla ludności niemuzułmańskiej.

Na bardzo wysokim poziomie utrzymywała się kultura i oświata, a także nauka, ze szczególnym uwzględnieniem historiografii. Chanowie byli prawdziwymi mecenasami sztuki. Wznosili liczne budowle sakralne, szkoły i instytucje użyteczności publicznej.

*Kto w nim rządził*

Panujący na Krymie tytułował się: „Wielkiej Ordy, Wielkiej Jurty, Stepów Kipczaku, Krymskiego Państwa, niezliczonych Tatarów i Nogajów Wielki Monarcha”. Chan był wybierany przez arystokrację spośród rodu Gerejów. Struktura polityczna na Krymie była wierną kopią struktury mongolskiej: Chan i „kraj”, który stanowiła lokalna administracja. Chan miał bardzo szeroki zakres władzy, ale jego decyzje „kraj” musiał akceptować. Władzę ograniczał także sułtan i arystokracja skupiona w Dywanie. Organ doradczy stanowili karacze, czyli ministrowie, nie podlegający władzy monarchy. Najpotężniejszy ród Szirinów stale pilnował, aby chan prowadził politykę proturecką - lub w ciągłym związku z Portą, ale bardziej swobodną, w zależności od postawy aktualnego chana. Tylko członkowie rodu Szirinów mogli zawierać związki małżeńskie z panującym rodem Gerejów i z rodziną sułtana. W sprawach państwowych decydujący głos miała grupa czterech, a później sześciu bejów, czyli przywódców najmożniejszych rodów. Prawa arystokratów były ogromne i przypominały polską oligarchię magnatów z drugiej połowy XVII i XVIII wieku. Pozostałych rodów szlacheckich na Krymie było około sześćdziesięciu, a ich członkowie nosili tytuł mirzów. Ich włości znajdowały się pod kontrolą bejów danego rodu, faktycznie będąc własnością dziedziczną. Od końca XVI wieku funkcjonował równoległe turecki system lenny, którego nadania - timary - nieco osłabiły władzę arystokracji, uzależniając bardziej losy rodów od chana. Bejostwa - najpierw cztery, później sześć - dzieliły się na dwadzieścia cztery kadytki, na czele których stali kadiowie, czyli sędziowie i urzędnicy muzulmańscy. Cała administracja terenowa podlegała kadiasekerowi - sędziemu wojskowemu. Istniała także administracja duchowna, której przewodniczył mufti.

### *Gdzie miał siedzibę*

Stolica, miasto Bakczysaraj, zbudowane zostało w uroczej dolinie między górami. W mieście przeważała zabudowa piętrowa, murowana, domy kryto najczęściej czerwona dachówką i otaczano zielenią: winnicami i ogrodami. Domów było ponad dwa tysiące, prócz tego sklepy, zajazdy, meczety, warsztaty rzemieślnicze, młyny, łaźnie, jadalnie i pałace. W Bakczysaraju wszędzie stały studnie z czystą wodą, a także wiele było mostów kamiennych i drewnianych. Miasto nie miało murów ani zamku, a jedynie kilka dziań w pałacu. Wbrew przypuszczeniom, miasto było bezpieczne dla mieszkańców i podróżnych, a to dzięki srogim karom za naruszenie prawa. Kradzież groziła szubienicą, a zabójstwo wbiciem na pal. Ośrodkiem władzy był pałac chana. Zarządzał nim wielki wezyr, mając na zawołanie pięciuset łuczników stałej ochrony. Pałac wybudowany został w latach 1533 - 1551 za panowania Sahiba I. Prowadziły do niego słynne „Żelazne Wrota” przeniesione z pałacu w Sołhacie. Pałac miał trzy dziedzińce, na wzór siedzib sułtanów, a największą jego ozdobę stanowiła reprezentacyjna sala posiedzeń Dywanu. Zbudowany został pośród sadów i ogrodów, z których najpiękniejszy był ogród różany. Wyjątkowo piękny był także budynek haremu, piętrowy, o dużych szklanych oknach i otoczony obowiązkowym ogrodem. Cały pałac zajmował powierzchnię ponad czterech hektarów.

Stał w pełnej krasie do roku 1736 - do najazdu wojsk rosyjskich. Został częściowo odbudowany w 1738 roku.

## *Jakie miał żony*

Nieżonaci Tatarzy mieszkali w specjalnych domach dla nieżonatych, które faktycznie pełniły funkcję przytułków dla ubogich. Aby Tatar mógł sprawić sobie żonę lub żony, musiał rodzicom oblubienicy zapłacić słony okup. Im ładniejsza panna i z możniejszego rodu, tym okup naturalnie wyższy. Z kolei narzeczona otrzymywała od swoich rodziców wyprawę, w której skład wchodziła nieraz służba. Wyprawa, nawet po ślubie, stanowiła własność żony. Tatarzy, w przeciwieństwie do Turków, nie żenili się z niewolnicami. Bywały one jedynie nałożnicami, a swoje z nimi dzieci właściciel sprzedawał lekką rączką.

Biada temu z Panów Braci, którego kuzynka trafiła do niewoli tatarskiej! Najgorzej, że będąc znana z urody, trafiła do haremu samego Chana, przez co jej cena niebotycznie wzrosła i wykupienie graniczy z niemożliwością.

Niewiasty tatarskie cieszyły się, podobnie jak w Mongolii i Złotej Ordzie, znacznie wyższą pozycją niż w innych krajach muzułmańskich. Tatarzka mogła procesować się z mężem o majątek, a nawet uczyć się w szkole. Mąż z reguły liczył się z opinią żony. Księżniczki tatarskie prowadziły własną korespondencję zagraniczną, w tym pisywały do polskich królów w ważnych sprawach państwowych i przyjmowały zagranicznych posłów. Żony chanów uczestniczyły w rozmowach dyplomatycznych. Bywało, że Tatarzki chodziły wraz z mężami na wyprawy wojenne. Jak mężczyźni umiały walczyć i grabić. Brały też jeńców. Jednakże tatarskie niewiasty rzadko opuszczały dom. Jeżeli już to robiły, to głównie wówczas, gdy udawały się do łaźni. Wielu Tatarów zazdrośnie strzegło żon, zwłaszcza przed tym, aby mieli je oglądać obcokrajowcy. Mężatki, podobnie jak w Polsce, nosiły na głowach czepeczki, a panny małe czepeczki wyszywane i ozdobione monetami.

## *Jak walczył*

Państwo Gerejów liczyło od 300 do 350 tysięcy mieszkańców, w tym około 200 tysięcy Tatarów. Mogło więc wystawić trzydziestotysięczną armię, a razem z Nogajami - o dziesięć tysięcy większą. Sztuka wojenna wywodziła się z tradycji mongolskich z czasów Czingis Chana i Batu Chana. Armia składała się przede wszystkim z pospolitego ruszenia wszystkich mężczyzn, oraz z nielicznych oddziałów zawodowych. Wojska zawodowe to byli piesi segbani zbrojni w janczarki (a utrzymywani przez Turcję) i również piesi kapykułowie (walczący na koszt chana). Byli wyszkoleni i uzbrojeni na wzór janczarów. Artylerię stanowili krymscy Grecy, chociaż na wyprawy zabierano jedynie działa lekkie, aby nie opóźniać marszu. Pospolite ruszenie było słabo uzbrojone. Tylko co dziesiąty, co dwudziesty żołnierz miał łuk i kołczan. Krzywe szable, kindżały tureckie lub perskie, kołczugi moskiewskie, perskie pancerze i hełmy były domeną nielicznej garstki możnych. Reszta nosiła drewniane buzdygany, kopie, dziryty i kiścienie. Czasem szable, szczególnie od połowy XVII wieku. Na czym wobec tego polegała siła militarna takiej armii? Między innymi na szkoleniu wojskowym, któremu chłopców poddawano od dziecka. Promowano odwagę, wytrzymałość i uczono doskonałej jazdy konnej. Każdy niemal Tatar uprawiał woltyżerkę. Charakterystyczny jest fakt, że Tatarzy nie podkuwali koni. Przede wszystkim jednak decydowała ruchliwość. Tatar idący na wyprawę wojenną miał trzy, cztery konie. Mógł w trakcie pochodu przeskakiwać na wypoczętego. Na wyprawy nie brano wozów. Jedynie chan czy ewentualnie bejowie i mirzowie miewali lekkie kolaski. Zapasy mogły zwierzęta juczne, pędzono też stada owiec i bydła. Dzięki temu armia mogła osiągać rekordową szybkość pochodów do 100 kilometrów dziennie. Przed granicą kraju, który zamierzali najechać, zachowywali się nadzwyczaj ostrożnie. Nawet nie palili ognisk. Napadłszy zniemacka i zagrabiwszy co było, znów chowali się w lasach i przyczajali, aby wychynąć w niespodziewanym miejscu. Powrót z wyprawy odbywał się zawsze inną drogą niż ta, którą przyszli.

Od 22 miesięcy piszemy o RPG.

- Ponad 600 dostępnych artykułów.
- Ponad 15 tematycznych działów.
- Ponad 1200 prenumeratorów.

# INKLUZ

TYLKO W INTERNECIE: <http://www.inkluz.pl>

...I co Panom Braciom do tego

Jeśli Swawolna Kompania zdecyduje się już obrać kierunek południowo-wschodni, niech przyjmie kilka rad. Złoto wziąć ze sobą koniecznie i dobrze strzec. W końcu naród wschodni jest przekupny. Jeśli jadą z poselstwem, niech nie będą zbyt pewni nietykalności i bezpieczeństwa. Jeżeli chan uzna, że „upominki” z Rzeczypospolitej nie przysły na czas, albo stosunki między obydwojma krajami nie układają się dla niego zbyt pomyślnie, może nie zważać na godność poselską. Może odmówić karmienia posłów, a wówczas nie wiadomo jak długo trzeba się stłować na własną rękę i kieszeń. Nieraz posłów szarpano za brody - wielka obraza - lub wręcz pobito! Jeżeli Kompania postanowi się utajnić, niech kupi tatarskie stroje: krótkie lniane koszule i szarawary ściągnięte szerokim, jaskrawym pasem; eleganckie płócienne kaftany wyszywane i obrębione futrem, żółte lub czerwone safianowe buty.

A co z tą Kompanią, która wybrała się po kuzynkę? O wykupie ani mowy! Wielki wezyr właśnie w tym tygodniu pragnie pokazać nowy nabytek chanowi. Lizus jeden. I nieprzekupny, bo bardzo bogaty. Trzeba działać podstępem. Zakradając się do pałacowego haremów zważać trzeba nie tylko na strzelców. Haremów zwykle pilnuje pewna ilość eunuchów. W walce wręcz eunuch jest bez szans, gdyż nie ma rozwiniętej męskiej muskulatury. Natomiast eunuch, który uczył się szermierki i ma w garści szablę, jest naprawdę trudnym przeciwnikiem. Ma on bowiem nie tylko przewagę wzrostu, ale zwłaszcza nieprzeciętnej długości kończyn. Kiedy Pan Brat myśli, że odskoczył akurat na bezpieczną odległość, może go dosięgnąć nadzwyczaj długie ramię zbrojne w szablę lub sztylet. Eunuch już leży pokonany (ale nie martwy!). Za sztukę złota niewolnica usługująca żonom chana pokaże, gdzie zamknięto panienkę. No już, dziewczyna jest wolna. Teraz trzeba opuścić pałac. Jak ominąć zaniepokojone wcześniej strażę? Kuchnia! Tak, jeden z kucharzy na szczęście potrzebuje gotówki. I zna dobrze Żyda, który co dzień dostarcza warzywa. On może na swoim wózku, między koszami, kolejno wywieźć uczestników eskapady. Sakiewka znów lżejsza. Na terenie miasta - i poza nim - panna dla swojego bezpieczeństwa będzie potrzebowała męskiego przebrania. Już. Zakupy zrobione. Ale po piętaach ciągle ktoś depcze. To niedokładnie zabity eunuch. I niebezpieczny, bo dobrze wie, jak wyglądają twarze Panów Braci. Na szczęście jest bardzo dumny i ta duma każe mu śledzić i mścić się na własną rękę. Chan i wezyr go nie obchodzą, wszak to wezyr kazał go wykastrować, gdy w dzieciństwie trafił do niewoli. No, eunuch zabity. Kto następny? Swawolna Kompania rozpytuje w porcie o statek, którym mogłaby wydostać się z Chanatu. Zapytany w gospodzie karczmarz - Grek, wskazuje właściciela galery, tłustego Turka. Turek szybko godzi się zabrać podróżników za podejrzenie niską cenę. Po wypłynięciu okazuje się, że Turek oprócz handlu safianem i jedwabiem zajmuje się również dostarczaniem sułtanowi niewolników. Panowie Bracia razem z kuzynką dzierzającą w niepewnej dłoni szerpentynę stają oko w oko i szablą w szablę z dwudziestką uzbrojonych po zęby „pomocników” kupca. Nie ma co, pójdą w łyka. Chyba, że poprzedniego wieczora podsłuchali rozmowę i są na



wszystko przygotowani. Zwłaszcza, że nikt z załogi nie rozumie po polsku i nie wie, że wśród galerników są sojusznicy - panowie szlachta, którzy trzeci rok wiosłując myślą o zemście. I oto galera pełna ludzi wolnych i szczęśliwych płynie spokojnie do Italii.

Z innymi niebezpieczeństwami - truciznami, nieznanymi chorobami i zdradą mogą sobie Panowie Szlachta łatwo poradzić. W końcu to dla nich nie pierwszyna.

## EUNUCH

Żyw: 50 Krz: 20% Zw: 60% Mąd: 35% Odw: 35% Fant: 27% Zmys: 65% Łeb pohański 30%

szabla 14, kindżał 10

czytanie/pisanie, oko kota, słuch nietoperza, uniżony ton, walka w ciemności, śledzenie

## SZAMAN

Żyw: 55 Krz: 20% Zw: 60% Mąd: 75% Odw: 35% Fant: 35% Zmys: 70% Łeb pohański: 30%

dzirył 11, kiścień 12

czytanie/pisanie, cyrulik, oko kota, ukrywanie się, wykrycie kłamstwa, zielarstwo, warzenie trucizn, demonologia, język mongolski, otwieranie fału - astrologia, czyli system praktyk mających na celu poznanie ludzkiej przyszłości. Na przykład: fał dwunastoplanetny otwierano na podstawie księgi wróżbiarskiej, w której każda litera imienia oznaczona była cyfrą. Po dodaniu cyfr składających się na imię odejmowano liczbę dwanaście. Różnica określała planetę, która ma wpływ na los danego człowieka.

## Zaklęcia

- *Ofiarowanie Czarnego Barana*: Czarnego Barana zabić na przywołanie deszczu, ustawiając go głową na południe. Modlitwę tekbir przy tym odmówić.

- *Ustrzeżenie się piorunów*: Podczas burzy palić w jurcie świece i odmówić modlitwę.

- *Uroków odpędzenie*: Czerwone korale nosić lub materii kawałek czerwonej w ubraniu zaszyć.

- *Przed siłami nieczystymi zabezpieczenie się*: Talizman - kartę z modlitwą arabską pod prawą pachą nosić.

- *Złych duchów odpędzenie*: Fał siedmioplanetny otworzyć, aby imię złego ducha poznać. Następnie dmuchać na chorego, aby ducha, który przyszedł z powietrzem, wygnąć. Dla pewności kazać choremu wdychać dym ze spalonego na węglach zwitka zamówionej kory brzożowej.

# Silva rerum

## Świat na opak, albo „biada temu domowi, gdzie krowa przewodzi wołowi”

Przeczytałam niedawno książkę Kate Elliott „Królewski Smok”. Książkę mogłabym zresztą pochwalić z czystym sumieniem, gdyby nie okazała się podstępnie pierwszym tomem cyklu: kolejne cztery czekają na tłumaczenie, a końca nie widać. Nieważne. W książce pani Elliott mamy średniowiecze feudalne, targane spiskami panów i religijnym niepokojem. Istnieje jednak pewna podstawowa różnica. W świecie „Królewskiego smoka” kobiety nie są naznaczone grzechem Ewy ani poddane we władzę mężczyźni. Mają pełnię praw ekonomicznych, stoją na czele hierarchii kościelnej jako biskupiny, dziedziczą zamki, wyruszają na wyprawy wojenne. Nie, nie jest to kolejna ahistoryczna fantasmagoria feministki, po prostu zmieniono jedną z podstawowych dominant społecznych i wyciągnięto z owej zmiany konsekwencje. Powstała całkiem ciekawa opowieść, a mnie osobiście zainspirowała do napisania kolejnej Sylwy. Tym razem o mężczyźnie i kobiecie - i o władzy.

Anna Brzezińska

W świecie średniowiecza niewiasta była uznawana za istotę przewrotną, nieposłuszną i skłoną do gwałcenia porządku społecznego. Ostatecznie dowiodła tego już w Rajskim Ogrodzie, zrazu ulegając namowom Węża, a następnie nakłaniając Adama do nieposłuszeństwa nakazom Stwórcy. Owa ułomność niewieściej natury wynikała zresztą z samej fizjologii: w XVI wieku każdy medyk obeznany w tajemnicach natury objaśniłby Was, że białogłowa to humory zimne i wilgotne, ergo osoba zmienna, zwodnicza i o wrednym charakterze. Jej łono było niczym głodne zwierzę: jeśli na zbyt długo pozbawiono je cielesnych przyjemności i macierzyństwa, mogło wędrować po całym ciele, przemożnie wpływając na mowę i zmysły niewiasty. Pozbawione męskiej woli i rozumu, nieszczęsne córki Ewy po prostu nie panowały nad własną ułomnością.

Niewieścia natura sprawiała także, że im bardziej dotkliwa była ich własna ułomność, tym goręcej pragnęły panować nad innymi. Jak głosił Kościół, przewrotność skłaniała je ku grzesznej sztuce czarów, dzięki którym miały owdłanąć bliźnimi, bądź ku teologicznym spekulacjom, czy wygłaszaniu kazań. Oczywiście, społeczeństwo średniowieczne usiłowało bronić się przeciw podobnym wynaturzeniom. We Francji prawo salickie wykluczało kobiety z rządów państwem, w Szkocji pastor John Knox nazywał panowanie niewiasty „odwróceniem dobrego porządku... wszelkiej równości i sprawiedliwości”, podczas gdy bardziej umiarkowany Jan Kalwin uważał je za „znak gniewu Boga”, i nakazywał - jak zresztą każdą tyranię - znosić w pokorze i z cierpliwością.

Istniały też wypróbowane sposoby mające poskromić niewiastę zdradzającą objawy zepsucia. Religia i nauka moralna nakazywały, by panienki okiełznać jak najwcześniej i od małego skłaniać ku skromności i pokorze. Edukowano więc panny nieprzesadnie, zawczasu podkreślając ich moralne obowiązki, ale bez rozpalania wyobraźni i nakłaniania ku publicznym przemowom. Starano się, by ręce miały nieustannie zajęte jakąś uczciwą pracą, albowiem próżnująca ko-

bieta jest kobietą grzeszną. Szczególnie rozrywki bywały podejrzane, gdyż, jak głosi szesnastowieczne polskie przysłowie: „Która czyta, śpiewa, gędzie (gra), z tej rzadko cnotliwa będzie”. A poza wszystkim prawo i zwyczaj poddawały kobiety roztropnie pod opiekę mężczyźni, zrazu pod światłą władzę ojca, potem pod zwierzchnictwo małżonka albo męskich krewnych, z braku zaś takowych nawet własnego syna.

Pod koniec średniowiecza i na początku ery nowożytnej rozpełtała się bardzo ciekawa dyskusja o teologicznym i politycznym kształcie rodziny, a pośrednio i całego społeczeństwa. Po części dlatego, że żadna inna epoka nie widziała wcześniej tylu wspaniałych władczyń (pominąwszy czasy mityczne i Amazonki). Kobiety władały z różnych powodów. W królestwie francuskim powstała nawet tradycja, że matki zostawały regentkami synów, czy to dla ich nieletniości, czy podczas wojny: w 1515 i 1525 Ludwika z Savoy przejęła władzę w imieniu Franciszka I, Katarzyna Medycejska dwukrotnie - w 1560 i 1574 - zaczęła panować w imieniu synów; później podobnym zaszczytem obdarzono Marię Medycejską (1616) i Annę Austriaczką (1643), w jednym zaś przypadku kobieta, Anna de Beaujeu została wraz z mężem regentką własnego brata, Karola VIII.

W innych europejskich państwach nie działo się lepiej - czy też gorzej. W Niderlandach po śmierci dziedziczki Karola Śmiałego, Marii Burgundzkiej panowały kolejno regentki z rodu Habsburgów: Małgorzata Austriaczka, Maria Węgierska i Małgorzata z Parmy. W Anglii po śmierci słabowitego syna Henryka VIII nastąpiły czasy niepodzielnej władzy dam, zrazu Marii, potem jej przyrodniej siostry Elżbiety I, królowej Gloriany, długo jeszcze wspominaanej przez rodaków jako „dobra królowa Bess”. W przeciwieństwie do siostry, Elżbieta nigdy nie wyszła za mąż, oznajmiwszy jednemu z zalotników w twarz: „ten dom ma tylko jedną panią i żadnego pana.” Jednakże nawet zameżne władczyni, Maria Tudor i królowa Szkocji, bynajmniej nie w pełni ulegały sugestiom panów małżonków i trwogi Johna

## Papieżca Joanna, czyli o zasadzkach macierzyństwa

Dawno, dawno temu w Mainz urodziła się dziewczynka, której nadano imię Joanna. Dziewczynka rosła i piękniała, aż wreszcie była już na tyle dorosła, aby się zakochać. Niestety, wybranem został wędrowny kleryk i, jak można się spodziewać, po jakimś czasie postanowił opuścić gościnne mury Mainz. Joanna okazała się jednakowoż dziewczęciem bystrym i upartym: w przebraniu kleryka ruszyła z ukochanym na włóczęgę. Powędrowali przez średniowieczną Europę do Aten albo nawet Anglii, nie wiadomo. Joanna, wciąż przebrana za mężczyznę, zagłębiła się w studiach, a były to czasy, gdy bynajmniej nie pędzono niewieściego rodzaju do wiedzy.

Sielanka skończyła się bezpowrotnie, kiedy kleryk rozchorował się i umarł. Jednak przedsiębiorcza dziewczyna z Mainz nie powróciła do domu. Przeciwnie, sława jej uczoności była już tak ogromna, że na koniec przeniosła się do samego Rzymu, gdzie wykładała, ściągając tłumy słuchaczy. Zdumienie budziła zresztą nie tylko nadzwyczajna wiedza Joanny, ale również jej skromność i niewinność, bowiem po śmierci kochanka wiodła życie czyste i pobożne. I tak po śmierci Leona IV w 855 roku, wybrano ją papieżem.

Joanna przybrała imię Jana VIII, jej rządy były mądre i cieszyła się powszechnym poważaniem. Aż wreszcie diabeł, który wyniósł ją tak wysoko, postanowił strącić ją równie nisko. Joanna zakochała się w młodym księdzu i zaszła w ciążę. Była niezawodnie niewiastą uczoną, lecz położnictwo nie wchodziło w skład jej wykształcenia, gdyż jej obliczenia długości ciąży okazały się całkowicie błędne. Ostatecznie bowiem Joanna powiła dziecko podczas uroczystej procesji z bazyliki św. Piotra na Lateran, kiedy przyodzianą w tiarę niesiono ją na papieskim tronie. Skandal był straszliwy, lecz tutaj wersje legendy zaczynają się różnić. Wedle jednej Joanna umarła na miejscu, ku zgromieniu przyglądających się porodowi pralatów. Wedle innej jeszcze wiele lat spędziła pokutując za swe grzechy, zaś jej syn został biskupem Ostii.

Legenda o papieżcy Joannie pojawia się pierwszy raz w źródłach dopiero w połowie XIII w., cztery stulecia po jej domniemanym pontyfikacie. I choć najprawdopodobniej na Tronie Piotrowym nigdy nie zasiadała dziewczyna o imieniu Joanna, dopiero w XVI w. humaniści zaczęli powątpiewać w jej prawdziwość. Zresztą nie o prawdę tu szło. Opowieść o Joannie stała się w średniowieczu zdumiewająco popularna, ponieważ była po prostu bardzo użyteczna i to nie z więcej, niż jednego powodu. Historia niewiasty, która przywdziała męskie szaty, by zdobyć męską wiedzę i doskonałość w męskiej profesji, a przeciw uległa niewieściej pożądlivości była dla kaznodziejów nader skutecznym ostrzeżeniem przed grzeszną kobiecą naturą. W tej legendzie bowiem biologia wygrywa i z uczonością bohaterki, i z powagą papieskiego urzędu - ostatecznie Joanna umiera jako kobieta, umiera w połogu, wypełniając podstawowe powołanie niewiasty: macierzyństwo. Słowem, opowieść o Joannie była świetnym przykładem, że natury nie da się oszukać i biada temu, kto będzie próbował.

Krytycy papieżstwa dowodzili na przykładzie Joanny, jak zepsuta musi być ta instytucja, skoro następcą Piotra obrano pożądliwą niewiastę, która wydała sługawy płód grzechu na oczach współludzi. Ponadto historia Papieżcy bardzo ładnie wpisywała się w ogólną tradycję gromów wygłaszanych przeciwko niewiastom przebranych w męski przyodziewek. Przyganiano więc księżom, że ostentacyjnie otaczają się kochankami w szatach kleryków - i oskarżenia te często dotyczyły pralatów, a nawet papieży. Trudno dzisiaj oceniać, czy owe pogłoski były prawdziwe, ale na przykład wieść, że kardynał Pietro Pierleoni (XII w.) ukrywał w swej świcie przebraną za młodego księdza nałożnicę, rozeszła się dość szeroko.

Tradycjonalisci natomiast utrzymywali, że właśnie z powodu owej karygodnej pomyłki kardynałów, którzy wybrali niewiastę, każdy kolejny papież musiał dla oddalenia wszelkich wątpliwości poddać się procedurze badania płci. W 1484 naoczny świadek utrzymywał, że po wyborze Innocentego VIII na tron papieski dokonano właśnie podobnej, zenującej inspekcji. I choć można powątpiewać w prawdę owej relacji, Rzymianie długo wierzyli w istnienie owej ceremonii gwoi potwierdzenia papieskiej męskości. Oczywiście, zawsze znaleźli się szydercy kpiący ze starożytnej tradycji. I tak w 1531 r. Giampietro Valeriani Bolziano spłodził dzieło, w którym powoływał się na Papieżycę Joannę i stanowczo potępiał nowomodny zwyczaj golenia bród wśród duchowieństwa. Jak bowiem zapobiec podobnym pomyłkom i rozpoznać mężczyznę, skoro wszyscy duchowni mają obrzydliwie gładkie policzki?

Knox nie były całkowicie bezpodstawne. Także młodziutka Bona Sforza miała sposobność przyglądać się krewniaczce, królowej Joannie IV, władczyni Neapolu.

Wszystko to przejmowało trwogą wielu współczesnych, którzy obawiali się, że podobne zachwianie porządku społecznego jest niczym innym, jak znakiem nadchodzącego końca świata, zaś niepohamowane napaści na Elżbietę I, Marię Stuart, czy też wreszcie czarna legenda Katarzyny Medycejskiej bardzo jasno pokazują jak silna była niechęć do kobiet u władzy. Zarazem ówczesni ludzie byli boleśnie świadomi, że niewiasty znają sposoby znacznie bardziej subtelne, niż jawna uzurpacja tronu. „Zacznij po trochu, radził młodej Bonie Sforza Antonio Galateo de Ferrariis, nabywać wiedzy o mężczyźnie, ponieważ urodziłaś się, by rządzić mężczyznami”. Dla przyszłej małżonki króla była to lekcja wprost nieoceniona, panny wydawano bowiem za mąż wedle wymogów racji stanu, nie serca. Na darmo Erazm z Rotterdamu występował przeciwko politycznym mariażom i wysyłaniu dziewcząt w odległe, obce kraje. Od najwcześniejszych lat królowny były świadome, że czeka je małżeństwo z nieznanym, częstokroć znacznie starszym człowiekiem - wszak Zygmunt August kazał radować się swej siostrze Katarzynie, że jest szczęśliwsza, niżli jej siostry, gdyż „pójdzie za tego, kogo widzi; one za te iść musiały, którym się przypatrzeć nie mogły”.

Po przybyciu do kraju małżonka częstokroć okazywało się, że mimo posagu i świetnych koligacji panna młoda jest w istocie zdana wyłącznie na siebie. Co prawda rodzinne praktyki Henryka VIII były nawet w tamtych czasach pewnym ewenementem i ścinanie małżonek nie przyjęło się powszechnie jako sposób rozwiązywania niewygodnego sakramentu - bodajże Małgorzata Austriaczka zauważyła ironicznie, że wiele kobiet nie byłoby zadowolonych, gdyby ów pomysł znalazł powszechniejsze uznanie. Niemniej w historii renesansu znajdziemy przykłady, że nawet krewna cesarza mogła popaść w niełaszkę u małżonka. Ostatecznie połączone siły rodziny Habsburgów, nuncjusza papieskiego i szlachty nie zdołały zmusić Zygmunta Augusta, by żył pod jednym dachem z Katarzyną, córką króla rzymskiego Ferdynanda - nic nie wskórali, bo władca oznajmił, że pierwiej gardło da, niż na nowo z żoną zamieszka. Podobnie bezsilny okazał się cesarz, kiedy jego siostra Izabela, poślubiona królowi Dani, Christianowi II, popadła w całkowitą niełaszkę na dworze małżonka, który był poniekąd tak dalece opanowany przez swą kochankę, że oddał jej na wychowanie maleńkiego syna Izabeli.

Dlatego właśnie królewska narzeczona musiała uczynić wszystko, by zaskarbić sobie miłość lub przynajmniej przywiązanie i lojalność małżonka, zaś poprzez niego - wpływ na własny los, czasem zaś i politykę całego państwa. A podani mieli jasne wyobrażenie, jakimi sposobami królowa skłania małżonka do wypełniania swych życzeń - ano, mianowicie, niewieściami pieścotami i czułymi słowami *in thalamo suo*, czyli w zaciszu małżeńskiej łóżnicy. Miłość małżeńska, czy też raczej miłość erotyczna w małżeństwie, nie bywała w tamtych czasach wysoko ceniona, zaś zarówno staropolscy moralisci, jak i pospolita szlachta cenili raczej wzorzec niewiasty-towarzyszki niż niewiasty-kochanki. Co więcej, nadmierne przywiązanie pomiędzy małżonkami traktowano jako rzecz podejrzaną i nie na miejscu - bo to i królewskiej godności nie przystoi, i pod niewieście wpływy poddaje, a na dodatek od przyrodzonych obowiązków odciąga. To ostatnie kronikarze podkreślali z całą mocą autorytetu. I tak Jan Długosz z niesmakiem opisywał, jak to Ka-

zimierz Jagiellończyk podwinąwszy ogon porzucił trudy wojny trzynastoletniej i na wieść o położu królowej ruszył, stęskniony, w domowe pielesze. Ta sama przypadłość dotykała zresztą nie tylko władców. Liczne przykłady dowodzą, że młoda małżonka jawiła się naszym przodkom, niczym jakaś mityczna kusicielka, zdolna ze szczętem opanować myśli małżonka. Oto bowiem zgola nierycersko Spytek z Melsztyna usiłuje paktować z Tatarami - a czyni tak z namowy Pawła Żukowskiego, któremu żal było odumrzeć młodą żoną. Oto podczas wojennej potrzeby Andrzej Tęczyński podjuzda szlachtę, aby prosiła króla o rychły powrót do domu, bo tęskno mu do młodej połowicy, Anny z Kraśnika. Antyobywatelski aspekt miłości małżeńskiej był wówczas bardzo wyraźnie potępiany w kronikarstwie.

Sprytna, świadoma swych powabów niewiasta mogła łatwo omamić każdego małżonka i przekonać go do swoich zachcianek. Zachowały się renesansowe utwory, których autorzy udzielają rad „jak być kochaną i jak się podobać” już nie tylko królowym, ale ich najzwyczajszym poddanym. Na przykład w broszurze „O fortelach białychgłów” matka doradza córce:

*Gdy się o co spyta, wymawiaj bezpiecznie, mówiąc tak, ażeby z mowy twojej poznał, że masz rozum. Twarzy zawsze przymuskaj, używaj barskiego mydła, ażebyś była piękniejsza. Pocieraj ciało wódką zmieszana z białkiem, ażebyś plec delikatniejszą miała. Zawsze miej dobrze zfałdowany letniczek, drobnusienko stąpaj, oczy trzymaj wryte, wzrok zawsze miej skromny ale śmiały. Kiedy zobaczysz znajomego chłopca ukłoń się zaraz, a gdy powie co dowcipnego, powabnie się uśmiechaj, ręką tą, na której masz pierścień twarz sobie zasłoniwszy. Zatycki często poprawiaj na głowie.*

Były to rady stosunkowo proste i niewinne - szczególnie w porównaniu z wystąpieniami niektórych włoskich literatów, chociażby Pietra Aretina, który w dialogu „Jak Nanna córceczkę swą Pippę na kurtyzanę kształcił” pisze o niewieściach sztuczkiach w sposób znacznie bardziej dosadny i dosłowny.

W Rzeczypospolitej włoska swoboda nie przyjęła się, przeciwnie „włoskie obyczaje” stały się synonimem rozpusty. Niemniej pisarze XVI w. zdają się wierzyć, iż czasy ze szczętem idą ku gorszemu, czego niezaprzeczanym dowodem jest rozwydrzenie bab. W 1575 roku, nakładem Macieja Wirzbięty wyszła w Krakowie książeczka „Dziesięcioro przykazańca mężowo”, gdzie następująco opisano obraz nieszczęsnej Rzeczypospolitej:

*Już dzisiaj pani żona biblią wyklada,  
Równo z Sędzim, podsędkiem druga w sądzie zasiada.  
Mężę te, którzy pierwaj składali statuty  
To dziś z nich poczyniły żony bałamuty.  
Starościna, Sędzina, już dziś szlachtę sądzą,  
A sprawy ludzi wolnych, sami jak chcą rządzą.*

Naturalnie była to przesada. Gruba przesada. Ale istotnie Rzeczpospolita Szlachecka nie doświadczyła u zarania czasów nowożytnych jakiegoś znacznego pogorszenia sytuacji kobiet. Po części dlatego, że polski protestantyzm nie wywarł znacznego wpływu na obyczajowość tamtych czasów (zresztą kontrreformacja była w Polsce nader skuteczna), po części dlatego, że była ówczesna Rzeczpospolita krajem wojennym, krajem pogranicza, gdzie kobiety musiały przejmować część obowiązków - i przywilejów - małżonków. Miały białogłowy znacznie więcej praw, niż w niemieckiej Rzeszy, zaś na kresach trafiały się niewiasty, które z szablą w ręku broniły ojcowizny - albo najeżdżały sąsiadów.

Interesujące, że sarmaccy moralisci żywili przekonanie, że zalotna niewiasta łączy lubieżność i moralną niegodziwość z równie nikczemnym a kosztownym zamiłowaniem do strojów i klejnotów. Literackie prototypy „Żony modnej” raziły po dwakroć, i w serce, i w kieszeń. Trudno się dziwić, że wizerunki złych żon ociekają jadem, jak choćby ten Bartosza Paprockiego z „Próby cnót dobrych”:

*Dzisiaj tak pani rozumie, iż to pierwsza cnota  
Kiedy na się nakładzie co najwięcej złota.  
Siedzi, wyciąga szyję, mniema, by wgrała,  
Chociaż ubiór przedniejszy, cnotę pomazała.*

Podobny obraz znajdujemy w wierszu Mikołaja Reja „Żona wszeteczna”:

*Niewiastę złą, by świnie zawždy malowano,  
Bramkę piękną na czele, trepki jej przydano,  
Pierścień ma złoty z nozdrzach, a pod drzewem ryje;  
Także żona wszeteczna, co jako pies tyje,  
Pod nabożną figurą, jako mnich z trepkami,  
Kędy może, tu ryje, by świnia pod nami,  
Zawždy się usznuruje, zawždy się uskubie,  
Alic z onym pierścieniem przedsię w g... dłubie.*

Lecz choć złośliwą a niewstydlivą małżonkę porównywano w Sarmacji do obmierzłego wiepra w błocie cielesnych rozkoszy, przecież liczne były dowody potęgi podobnych kobiet. Nikt nie był wolny od pokus, ani cnota, ani mądrość nie chroniły od niebezpieczeństwa. Jednym z najbardziej popularnych i komicznych przykładów niewieściej mocy jest opowieść o Arystotelesie i Phyllis. Oto Arystoteles upomina swego ucznia Aleksandra za nadmierną uwagę, którą ten poświęca pewnej Phyllis, jednej z jego nowych indyjskich poddańek. Jak to zwykle bywa, wieść o napomnieniach mistrza dociera i do samej zainteresowanej, która przysięga mu zemstę. Następnie na oczach samego Aleksandra wyszukana kokieteryjka skłania Arystotelesa, aby opadł na czworaka, pozwolił się okiełznać i przewiózł ją na drugi koniec ogrodu. Ów wizerunek starego brodatego mędrca, jednego z największych myślicieli ludzkości, który opadł na czworaki i na własnym grzbiecie woził zalotną młodkę był niezwykle popularny od XIII do XVII wieku. A każdy czytelnik wraz z Aleksandrem uczył się jeszcze jednej rzeczy - że w ostatecznym rozrachunku nader często frywolna młodość wodzi za nos dostojną starość, natura zwycięża nad rozsądkiem, zaś zmysłowa poządliwość opanowuje nawet czcigodną filozofię.

Podobnie sugestywny był motyw Circe. Od czasów antycznych w literaturze pokutuje wątek pięknej bogini, która zmieniła towarzyszy Odyseusza w świnie. Że zaś nastąpiły czasy zwycięskiego chrześcijaństwa, przepiękna opowieść Homera znalazła też własne miejsce w moralnej nauce Kościoła. Przemiana ludzi w zwierzęta zyskała wymiar symboliczny, wymiar przypowieści o mężczyźnie ulegającym urokom niewiasty i własnej poządliwej naturze. Circe, piękna czarodziejka, staje się symbolem agresywnej, świadomej własnej potęgi seksualności - i niejedną kobietę, która zapragnęła przejąć inicjatywę w miłosnych podchodach. Tym mianem propaganda protestancka obdarzyła królową Marię Stuart. Tak potraktowano w Polsce Katarzynę Telniczankę, ongiś kochankę Zygmunta Starego i matkę jego dzieci. W 1520 podstarzała nieco Katarzyna, wówczas już wdowa po podskarbm królewskim Andrzeju Kościeleckim, poczęła czynić awanse Piotrowi Tomickiemu i Krzysztofowi Szydłowieckiemu. Żaden z panów nie uległ łatwo jej awansom, lecz krewny Tomickiego, Andrzej Krzycki z przerażeniem zaczął wietrzyć w zalotach podstarzałej Circe, jak ją pano-

### Królowa Kikuta, czyli w starym piecu diabeł pali

Jak powszechnie wiadomo, po śmierci Kazimierza Wielkiego nastąpiły w Polsce rządy Ludwika Węgierskiego, w rodzinnym kraju słusznie zwanego Wielkim. Mniej już powszechnie wiadomo, że król rychło porzucił nadwiślańskie królowanie i powrócił na Węgry, pozostawiając rządy swej matce, królowej Elżbiecie. Ta nie była poddanym obca, bowiem jako córka Władysława Łokietka i siostra zmarłego króla musiała dobrze pamiętać polski dwór. Możliwością jednak wcale nie byli zadowoleni. Narzekano, że stara królowa otacza się wyłącznie Węgrami i nadaje urzędy przybłędom, lekceważąc zasługi prawdziwych patriotów. Wedle kronikarza Jana z Czarnkowa kraj pograżył się w chaosie. Elżbieta oddaliła doradców Kazimierza Wielkiego i w żadnej sprawie nie potrafiła podjąć decyzji, odsyłając Polaków ze wszystkim do syna. Natomiast jej ulubieni Węgrzy nie próżnowali, bez skrępowania zajmując się rabunkiem.

Królowa tymczasem, choć stara, jak jej skrupulatnie wypomnieli późniejsi kronikarze, płaszała załotnie wśród dworzan i słuchała grajków. A że była niewiastą, znaczy się, niewprawną w rycerskim rzemiośle, nie przejęła się nadmiernie, kiedy doniesiono jej o zbrojnej wycieczce Litwinów. Miał szkoczyć obronę, rozkazawszy strzec pilnie bram, wież i murów zamkowych, w obawie, aby reszta Węgrów nie zginęła. (...) Tak więc pycha i używanie uciech były przepowiadnią i zwiastunem przyszłej zgryzozy, według słów mędrców: „śmiej będzie zmieszany z żalnością, a końcem wesela będzie boleść”.

A nie był to wcale koniec nieszczęść. Czas jakiś bowiem później sarmacki naród zbuntował się wreszcie przeciwko łupieżcom. Od Łyczka do trzewiczka - wymordowano stu sześćdziesięciu Węgrów. Elżbieta nie przyjęła wypadków dobrze:

*Zmartwiona bardzo tą rzeczą swoich Węgrów, królowa zeskoczyła z tronu, zapominając o głośnych i wesolych płasach, i z płaczem i jękiem ukryła się do piwnicy, rozkazawszy strzec pilnie bram, wież i murów zamkowych, w obawie, aby reszta Węgrów nie zginęła. (...) Tak więc pycha i używanie uciech były przepowiadnią i zwiastunem przyszłej zgryzozy, według słów mędrców: „śmiej będzie zmieszany z żalnością, a końcem wesela będzie boleść”.*

I królowa niesławnie powróciła na Węgry.

Pozostaje pytanie, dlaczego Polacy tak bardzo nie lubili nieszczęsnej Elżbiety. Być może nie bez znaczenia była jej przeszłość, gdyż w wiele, wiele lat wcześniej Elżbieta była zamieszana na dworze węgierskim w poważny skandal. Nie żeby kwestionowano prowadzenie się samej królowej, lecz plotka głosiła, że ułatwiała bratu, Kazimierzowi Wielkiemu, schadzki z jedną ze swych dam, Klarą Zach. Jak rzecz całą opisał Jan Długosz:

*Kazimierz, aby łatwiej zaspokoić swoją płomienną żądzą, udając chorego, jako niedomagający położył się do łóżka. Kiedy do niego przyszła w odwiedzinach jego rodzona siostra królowa węgierska Elżbieta, która go kochała więcej niż brata i wiedziała dobrze, że to choroba nie ciała, lecz serca, mówiąca miłość do dziewicy Klary, chcąc rzekomo porozmawiać z nim o pewnych sekretnych sprawach, wyrzuciła z sypialni służbę, która pielegnowała chorego. Pozostała tak sama jedynie w towarzystwie wspomnianej dziewczyny Klary. Zamieniwszy kilka słów dla pozorów, wychodząc pozostawiła dziewczynę Klarę u księcia Kazimierza na zgwałcenie, uznawszy takie zhańbienie za małe, zupełnie bez znaczenia przewinienie...*

Ojciec panny, Felicjan, wszelako był innego zdania w kwestii księżęcych przewin. Kiedy dowiedział się o księżęcych amorach, Każko (jeszcze nie Wielki, ale już chutliwy) był poza zasięgiem, ale krewni Węgień nie zamierzali puścić całej sprawy płazem i w furii wpadł do sali tronowej. Podejrzewając, że sam król doprowadził do zhańbienia jego córki, Felicjan rzucił się na Karola Roberta z mieczem, ewidentnie zamierzając zarzącać go w sali tronowej. Dworzanie oniemieli i przytomnością umysłu popisała się jedynie królowa, zresztą główna winowajczyni w całej sprawie. Zasłoniła małżonka własnym ciałem, tracąc pod mieczem rozjuszonego ojca kilka palców - i reputację.

Oprócz oporów natury moralnej mogli mieć Polacy do królowej jeszcze inne pretensje. Cudzoziemskie władczyni nie cieszyły się nadmierną atencją. Szczególnie wówczas, gdy obsadzały urzędy swoimi ziomkami, jak zwykła ponoć czynić królowa Elżbieta. Irytowały szlachtę obyczaj królowej, która mimo podeszłego przecięcia w tamtych czasach wieku umiała bawić się i tańczyć zamiast nabożnymi rozmyślaniami gotować się do śmierci. Nadto czasy były niespokojne i kraj potrzebował wojennego pana, zaś władca przebywał daleko od poddanych i rzadziej potrzeby nie spieszył na ratunek. Stała się więc Elżbieta użytecznym kozłem ofiarnym. A jako kobieta była bardziej podatna na napaści, niż jej syn.

wie nazywali w korespondencji, sztuki czarnoksiężskie. Ten sam Krzycki spłodził ohydny literacki wizerunek Katarzyny Telniczanki „Na śmierdzącą capem starkę”, zakończony stwierdzeniem:

*O straszdyło, gębo wstrętna dla lat moich*

*Ty to myślisz, że z serca mojego masz łup?*

*Przestań, bo moja żądza tak nie zwyrodniała,*

*By dla ozdób dla trumny spieszyć miała chęć*

Czy w polityce bowiem, czy w miłości, kobieta miała swoje miejsce, jasno wyznaczone przez naukę Kościoła, zaś agresywna niewieścia seksualność była oczywistym grzechem. Porządek świata musiał być utrzymany w każdej sferze ludzkiego życia, łącznie z najbardziej intymnymi. Zresztą podręczniki dla spowiedników zajmują się i lożnicowymi fanaberiami, strasząc okrutną karą wiernych o nazbyt wybujałej wyobraźni i apetycie. Furda już bowiem siarka i ognie piekielne, grożono i bardziej ziemskimi przypadłościami, gdyż - ładnych kilkaset lat nim Wyspiański napisał „Wina ojca idzie w syna, niegodnych synowie niegodni” - wierzono, że grzechy rodziców mszczą się na ich potomstwie. I jeśli ktoś pogwałciłby naturalny ład, który odzwierciedla pozycję misjonarską, jeśli pozwoli dominować nad sobą córce Ewy, potomstwo jego narodzi się słabowite, chore i kaprawe, albo wręcz trędowate.

Zazwyczaj jednak porządek rodzinny był sztywno ustalony i podparty autorytetem Kościoła oraz arystotelejskim modelem rodziny, w której niepodzielnie (no, pomijawszy wyskok z Phyllis) panował mężczyzna. Był to wzorzec równie stary, jak świat, wedle chrześcijańskiej doktryny bowiem ustalony jeszcze w Rajskim Ogrodzie. Rzecz całą bardzo dobrze wyraził Luter, który napisał: *Żony powinny być posłuszne swoim własnym mężom jak samemu Bogu. Ponieważ mąż jest głową żony, tak jak Chrystus jest głową Kościoła; i On jest Zbawcą ciała. Tak tedy jak Kościół jest poddany Chrystusowi, tak żony niech będą we wszystkim poddane swoim mężom.* Poddanie kobiety mężczyźnie jest tutaj konsekwencją grzechu pierworodnego i staje się nie tylko podstawą małżeństwa, ale też porządku społecznego. Jest to szczególnie ostro zaznaczone w doktrynach protestanckich. Świecka władza staje się tu częścią porządku naturalnego, któremu człowiek podlegał podczas ziemskiego bytowania. Podobnie jak kobiety były poddane mężczyznom, tak mężczyźni byli poddani świeckiej władzy, zaś rodzina funkcjonuje jak mikrokosmos, w którym działały te same prawa, co w całym wielkim świecie.

Zależność ta staje się szczególnie wyraźna w przypadku władców, którzy ulegają swoim połowicom. Propaganda polityczna XVI w. nie pozostawia wiele miejsca na wątpliwości: szlachta ewidentnie miała swoim panom za złe domowe nieporządki. Co więcej, pomiędzy rodziną królewską a całym państwem przeprowadzano dość prostą analogię. Jeśli bowiem władca nie był w stanie okiełznać własnej małżonki i zapanować we własnym domostwie, tedy tym mniej może włączyć całym krajem. Bardzo silnie podkreślano to podczas awantury o Barbarę Radziwiłłównę. Szlachta burzyła się, że władca, który ulega swej kochance tak dalece, że postanowił ją poślubić, nie jest godny zasiadać na tronie. Zresztą tradycja polityczna Rzeczypospolitej bardzo mocno podkreślała moralne obowiązki władcy, zaś moralność i prawo były uważane za podstawę wszelkiej władzy. Zygmunt August najprawdopodobniej zresztą był świadomy, jak poważne było zagrożenie, skoro po Rzeczypospolitej krążyły pamflety w rodzaju:

*Słuchałem ja w powieściach,*

co o kocie piszą,  
złote sceptrum porzucił  
a skoczył za myszą.  
Snaż był tego niegodzien,  
albo przyrodzenie  
nie dało mu tych darów,  
albo złe ćwiczenie.  
To Orliisko uporne  
waży wszystko lekce,  
jako tę gęś osiodłał,  
tak jej puścić nie chce.

Szlachta stanowczo domagała się, by król się opamiętał, zapanował nad własnym pożądaniem i przywrócił w rodzinie królewskiej właściwe relacje. Staropolski zaś wzorzec rodziny nader jasno stanowił, kto jest głową rodziny. W zbiorze przysłów „Przypowieści polskie Salomona Rysińskiego” (zbierane od 1580 r.) znajdujemy między innymi takie mądrości: „Rząd niewieści nie czyni czci”, „Z koniem nie igraj, niewieście nie ulegaj, pieniądze sam chowaj, chceszli być bez szkody”. Jak pisałam, chłopców wychowywano w przekonaniu, że mają prawo i obowiązek karcie swe połowice i nakłaniać je ku cnocie. Przekonanie owo nader mocno wrosło w powszechną świadomość: w XVI w. po Rzeczypospolitej krążyły przysłowia:

Orzech, sztokfisz, niewiasta jednym kształtem żyją,  
Nic dobrego nie czynią, kiedy ich nie biją. (tłumaczone z włoskiego)

Albo:

Kto pije ten tyje, kto miłuje bywa zdrów,  
A kto bije żonę będzie zbawion.

Bicie małżonki nie było więc niczym szczególnym. Co ciekawe, w wyrokach sądów konsystorskich zachowały się stwierdzenia typu: „bił ją i karciał jak własną żonę”, których używano w odniesieniu do konkubin dla podkreślenia, że ich związek niewiele się różnił od zwyczajnego małżeństwa. Czasami żony skarżyły się w sądach na okrutne traktowanie. Znowu użyteczne są tu wyroki sądowe, z których dowiadujemy się, czego w Rzeczypospolitej zabraniano, mianowicie: bicia kijem, kaleczenia nożem, siekierą, mieczem, przemęczania i zdzierania odzieży. Bicie, jakkolwiek okrutne, było przywilejem męża i znakiem jego władzy nad żoną, lecz niezależnie od wzorców społecznych w wielu związkach hierarchia władzy była zachwiana. Bywało bowiem różnie. Czasem małżonka pochodziła z rodziny bogatszej, czy dostojniejszej. W szczególnych okresach, na przykład w ciąży, czy w połogu, kobieta uzyskiwała szczególną pozycję i hierarchia ulegała odwróceniu. Z drugiej strony, ciągłe bicie i upokarzanie mogło jeszcze bardziej wzmocnić zależność żony od męża, a prawo okazywało się wobec rodzinnego okrucieństwa równie bezradne, jak krewni kobiety.

Jednak zdarzało się również, że wbrew radom filozofów i ojców Kościoła mężczyzna nie był bynajmniej głową rodziny. Ponieważ zaś wzorzec społeczny był bardzo silny, zaś sąsiedzi i znajomi mogli na rozmaite, mniej lub bardziej delikatne sposoby, okazać swoją dezaprobatę. Szczególnie stosowne były tutaj święta o karnawałowym charakterze, święta, kiedy zwyczajne normy niejako „zawieszono”, a hałaśliwa wesołość mieszała się z łobuzerskimi wybrykami. W takich dniach wiejska kłótnica, czy nieposłuszna, dominująca żona mogła być publicznie pławiona w stawie, albo okielznana wędzidłem. Żeby zaś było sprawiedliwie, dostawało się i małżonkowi, który pozwalał się upokarzać. Mieszczanie śmiało dawali wyraz oburzeniu, jeśli jeden z ich ziom-

ków był tłuczony przez połowicę. Na przykład w karnawałowej sztuce z 1533 roku sąsiad radzi maltretowanemu mężowi:

Rusz się i działaj jak mężczyzna!  
Bo inaczej ona (żona) będzie jeździć na twoim grzbiecie,  
I nie minie wiele czasu,  
A pozbawi cię twoich spodni, twej sakiewki i twego miecza,  
Co sprawi, że wszyscy będziemy się za ciebie wstydzić.  
Nie popuszczaj jej zanadto cugli,  
Lecz raczej weź dębową palkę  
I wytłucz ją porządnie pomiędzy uszami.

W miastach urządzano również specjalne parady, podczas których gromada krzykliwych przebierańców obwoziła bitego mężczyznę (albo sąsiada grającego jego rolę) tyłem na osle po ulicach miasta. W niektórych miastach obnoszono wizerunki lub figury niedobrych par. W innych budowano specjalne sceny, na których przedstawiano wszelkie okoliczności owego monstrualnego bicia mężów przez żony: uzbrojone w kije, garnki, durszlaki albo drewniane deski do szatkowania tłukły swoich małżonków, targały ich za brodę, rzucały weń kamieniami, czy kopały w genitalia.

Wymowa owych widowisk była niejednoznaczna. Z jednej strony wyszydzano nieposłuszną żonę, ale nie oszczędzano i męża, który nie potrafił zapanować we własnym domostwie. Kobieta okładająca grzbiet ślubnego małżonka trzonkiem motyki była figurą i groteskową, i po trochu przerażającą, a na domiar złego przynosiła wstyd całej rodzinie. Karnawałowe przedstawienia, podobnie, jak kocia muzyka, urządzana pod oknami niedobrych par, niosła podwójne przesłanie: zachęcano męża, by nareszcie przejął należną mu władzę, ale i podjudzono żonę, by nie poddała się bez walki. Nigdy jednak nie dążono do drastycznej zmiany społecznego porządku i wzorca małżeńskiego.

Trzeba tutaj zaznaczyć, że podobne wątki nie były niczym nowym i aczkolwiek protestantyzm zasadniczo wpłynął na pogorszenie sytuacji kobiety w Europie Zachodniej, opowieści o poskromieniu złych żon są bardzo mocno zakorzenione w średniowiecznej kulturze. Na przykład w XV w. w Norymberdze bardzo popularna była „Dobra Sztuka o tym, jak uczynić złą żonę posłuszną”. Wedle owej opowieści młoda mężatka z poduszczenia matki (opowieści o złych teściowych są stare jak świat) buntuje się przeciwko władzy mężowskiej. Skonfundowany mężczyzna udaje się po poradę do doktora. Znamienity zaś medyk radzi, co następuje: młody mąż powinien bić niewiastę, aż zacznie krwawić, następnie wetrzeć w jej rany popiół, a na koniec zaszyć na trzy dni i nocę w nasolonej końskiej skórze. Jak można łatwo przewidzieć, po owej kuracji nastawienie żony do męża zasadniczo się zmieniło, zaś po wypuszczeniu na wolność miała odtąd szanować go w każdej kwestii aż po kres dni swoich.

Innym symbolicznym przedstawieniem walki małżeńskiej były nader popularne w renesansie wizerunki „wojny o spodnie” albo, bardziej prozaicznie, „wojny o gacie”. Te bowiem służyły w średniowieczu i czasach wczesnonowoczesnych za symbol wszelakiej męskości, a ślady tego przekonania przetrwały i do naszych czasów chociażby w powiedzeniu „kto w tym domu nosi spodnie”. Aluzją do odwróconego porządku w małżeństwie staje się wizerunek kobiety, które bije małżonka drągiem, garnkiem, czy łopatą, pozbawiwszy go najpierw spodni, miecza i sakiewki, czyli trzech poczesnych symboli męskości. Obrazom często towarzyszyły wierszyki, jak na przykład ten napisany przez

Erharda Sachsa, w którym ziomek zachęca sterroryzowanego małżonka do stoczenia ostatecznej batalii o spodnie:

*A teraz włóż w swą pierś męskie serce  
I wyzwij swą żonę na pojedynek.  
Musicie śmiało bić się nawzajem  
Abyście mogli rozstrzygnąć,  
Kto powinien nosić spodnie;  
A ktokolwiek przegra bitwę,  
Musi oddać drugiemu nagrodę i zwycięstwo  
I ten zostanie panem i mężczyzną w domu.*

Aby zaś wymowa sceny była całkowicie jasna, na wielu z owych obrazków umieszczono również diabełka, który sprytnie ukryty w kącie zachęca białogłową do dalszych niegodziwości. Najprawdopodobniej ów motyw wywodzi się z łacińskiego przysłowia: „Zła kobieta jest trzy razy gorsza niż diabeł”, które było nader popularne w literaturze i sztuce XV wieku. Co ciekawe, spodnie stały się dalece utrwalonym symbolem męskiej władzy, że mityczne władczynie przedstawiano czasami właśnie w owym atrybucie męskości. Zachowały się na przykład wizerunki Semiramis, leżącej w zalotnej pozie w łożu pod baldachimem i przyodzianej jedynie w gustowne męskie majtasy. Nie trzeba tłumaczyć, że mityczna królowa była synonimem niepoohamowanej niewieściej żądy władzy i lubieżności. Nie trzeba również dodawać, że przedstawiony obok kochanek Semiramis

## Ozarodziejka Kirke, czyli nigdy nie ufaj hobiecie

*Plynęliśmy dalej ze smutkiem w sercu - szczęśliwi, żeśmy uniknęli śmierci, przybici strąk drogich towarzyszy. Dotarliśmy do wyspy Ajai. Mieszka tam Kirke pięknowłosa, dziwna bogini o ludzkim głosie, siostra złowrogiego Ajetesa, oboje zrodził Helios, co ludziom przyświeca, matką była Perse, córka Okeanos. (...) Stojąc u progu bogini Kirki o pięknych warkoczach, słyszeli, jak cudnie śpiewała w głębi domu przy tych wielkich czar-krosnach, na których boginie robią cienkie, rozkoszne, olśniewające tkaniny...*

Domu Kirke strzegły rozmaite bestie, tygrysy, lwy i niedźwiedzie, lecz towarzysze Odysusza nie pozwolili się odstraszyć i śmiało weszli pod dach bogini. Kirke przywita ich grzecznie, kazała podać chleb, mięswo i wino. A kiedy już rozsiedli się i ucztowali, sławiąc jej gościnność, dotykała ich kolejno długą różdżką, aż porośli szorstką szczecinią i przemienili się w wieprze.

Jednak jeden z Greków, Euryloch, mniej od innych ufny, zaczął się pod bramą i z dala oglądał owo cudowne przemienienie towarzyszy, później zaś pobiegł ku okrętom i opowiedział Odysuszowi o zasadzce. Ten wziął miecz i sam jeden wyprawił się, by pomóc towarzyszy. Nim jednak osiągnął dworzec Kirke, zastąpił mu drogę Hermes, posłaniec bogów i podarował Odysuszowi ziele moly, o czarnym korzeniu i kwiecie podobnym do mleka, które miało go uchronić przed magicznym napojem bogini.

Bogini czekała przed drzwiami. Powitała pięknie bohatera, posadziła na tronie nabijanym złotymi ćwiekami i podała mu złoty puchar z napojem przyprawionym jadem. Kiedy jednak dotknęła go magiczną różdżką i rozkazała, by szedł do chlewa leżeć wraz z towarzyszami, Odysusz dobył miecza i chciał ją zabić, gdyż ziele moly chroniło go przed wszelką magią. Bogini przeraziła się okrutnie, padła mu do kolan i... w uznaniu dla jego przebiegłości zaproponowała, aby udali się do łożnicy. Odys był jednak mężem prawdziwie niewzruszonym i nie uległ lubieżnym propozycjom, a w każdym razie nie wcześniej, niż bogini obiecała odczarować jego towarzyszy.

Wyprawiając Odysa w dalszą drogę bogini wygłosiła przepowiednię, która miała się spełnić co do joty: *ty sam co prawda wyjdiesz cało, ale późno wrócisz i marnie, straciwszy całą drużynę*. Nie wspomniała jednak o tym, co będzie na niego czekać w Itace. Ani o śmierci, która przyjdzie do niego z morza. A śmiercią tą będzie Telegonos, syn Kirke i Odysusza, który nie rozpoznawszy ojca przebiego włóczęgią.

zakrada się do łożnicy całkowicie nagi, co jest jawnym pogwałceniem ról seksualnych.

Należy natomiast jeszcze raz podkreślić, że autorzy opowieści i wizerunków o dominacji kobiet wcale nie zamierzali podjudzać własnych żon i córek do nieposłuszeństwa. Przeciwnie. W tym samym okresie rozwija się ogromna literatura o „właściwym wychowaniu sobie żony”. Jedną z bardziej sadystycznych jest tutaj ballada „Dziewięć kryjówek”. Pewien młody małżonek zabarłoczył nocką w gospodzie, pijąc tam na umór z przyjaciółmi, a kiedy wreszcie powrócił do domu, ze zdumieniem odkrył, że żona nie chce z nim rozmawiać. Nie, to nie - zacny małżonek postanowił wybić jej z głowy niesubordynację kijem. Kiedy nadal nie odpowiadała na ciosy, stwierdził, że skórę na twardą, niczym dorsz. Kiedy uderzył ją ponownie, kobieta rzuciła się nań, niczym rozjuszony niedźwiedź. Kiedy uderzył trzeci raz, przypominała syczącą gęś, przy czwartym zaś uderzeniu szczekającego psa - i tak dalej aż do dziewiątego razu, kiedy jego żona ponownie zaczęła zachowywać się, niczym człowiek i obiecała nigdy więcej nie podważać jego autorytetu. Wiersz kończy się co prawda napomnieniem przeciwko podobnej przemocy w małżeństwie, autor bowiem napomina czytelnika, że należy panować nad niewiastą raczej przy pomocy umysłu, niż siły. Małżeńska bijatyka jest jednak odmalowana z dużą dozą sadystycznego humoru, zaś wskazówki autora pozostają nieco mętne:

*Każ tedy swą małżonkę umiarkowanie,  
Jeśli ma ona jakikolwiek honor  
Stanie się posłuszną żoną.  
Jak mówi przysłowie „Oddany mąż  
może stworzyć oddaną żonę”.  
Lecz jeśli pozostanie samowolna  
I będzie ci odmawiać we wszystkich twych żądaniach,  
Nawet nieposłuszną i buntowniczą,  
W owych przypadkach, gdy odmówi współpracy  
Możesz ukarać ją razami.  
Jednakże czyni to rozsądnie i stosownie,  
Tak aby krzywda nie stała się żadnemu z was.  
Używaj zarówno kija, jak marchewki.*

I na owym jakże konstruktywnym stwierdzeniu przyjdzie nam poprzestać...

## Literatura:

Maria Bogucka, *Białogłowa w dawnej Polsce*, Warszawa 1998.

Natalie Zemon Davis, *Society and Culture in Early Modern France*, London 1979.

Christa Grossinger, *Picturing Women in Late Medieval and Renaissance Art.*, Manchester 1997.

Maria Koczerska, *Rodzina szlachecka w Polsce późnego średniowiecza*, Warszawa 1975.

Keith Moxey, *Peasants, Warriors and Wives. Popular Imagery in the Reformation*, Chicago&London 1989.

J.K. Wójcicki, *Niewiasty polskie. Zarys historyczny*, Warszawa 1845.

*Did I requested thee, Maker, from my clay  
To mould me man? Did I solicit thee  
From darkness to promote me?*

Milton, Paradise Lost

Maciej Szaleniec

# Niefortunny piknik



Mam zamiar przedstawić ci klasyczny horror, sięgający do samej powieści M. Shelley - „Frankenstein or, The Modern Prometheus”. I choć akcja opowieści toczyć się będzie, zgodnie z wolą twórców „Frankenstein Faktorii”, sto lat po akcji powieści, mam nadzieję, że uda mi się odpowiednio oddać klimat tego klasycznego horroru.

## Bohaterowie dramatu

**Mr. George Peter Halling** - jest rodowitym Szkotem, urodził się w Glasgow - „drugim mieście Imperium”, niegdyś bramy Europy na handel kolonialny, dziś stolicy przemysłu stocznioowego. George P. Halling przez 20 lat pracował w Scotland Yardzie. Dosłużył się znacznej pozycji w tzw. Detective Branch. Na jego koncie znajduje się kilka pokazowych śledstw, sięgających swymi korzeniami nawet do najwyższych sfer Glasgow. Zalicza się do nich między innymi sprawa Dunkina, w której kapitan marynarki wojennej został niesłusznie oskarżony o morderstwo. Tylko dzięki błyskotliwemu śledztwu inspektora Hallinga udało się ująć przebiegłego mordercę i oczyścić dobre imię kapitana Herberta Dunkina. Od tego czasu datuje się przyjaźń pomiędzy Hallingiem a rodziną Dunkinów. Z tego okresu pochodzi także bliska znajomość Hallinga z synem Herberta Dunkina - Ianem.

Halling był osobiście zaangażowany w zakrojone na szeroką skalę, acz utajnione poszukiwania pewnego znanego londyńskiego detektywa, który zaginął bez śladu w Szwajcarii. W tym samym czasie zdrowie inspektora bardzo się pogorszyło, szczególnie na skutek dość intensywnego nalogu palenia fajki i niezdrowego trybu życia. W czasie bezowocnych poszukiwań nagle choroba (zapaść płucna) zmusiła Mr Hallinga do odwiedzenia szwajcarskiego doktora. Okazało się, że choroba jest nieuleczalna, a środkiem łagodzącym jej rozwój jest górski klimat Szwajcarii. Inspektor przeszedł w stan spoczynku i udał się na leczenie do górskich pensjonatów. Wkrótce jednak jego zasoby finansowe zmusiły go do zmiany planów. Inspektor dokonał bardzo okazynego zakupu domu w szwajcarskim miasteczku Shallemouth. Tam postanowił otworzyć

praktykę detektywistyczną, która zapewniłaby mu niezbędne do końca życia środki, zaś górskie otoczenie miało kurować jego schorowane płuca, nadwężone latami wdychania smogu Glasgow zaprawionego dodatkowo kolonialnym tytoniem.

**Mr. Ian R. Dunkin** - jest dwudziestoczteroletnim mężczyzną, urodzonym w Glasgow, choć jego rodzice są Anglikami. Od trzech pokoleń Dunkinowie służyli w Królewskiej Marynarce Wojennej - taką więc karierę wybrał również, idąc w ślady przodków, Ian. Edukację rozpoczął od szkoły morskiej w Norwich, zaraz potem został asygnowany do służby na pancerniku HMS Prudence, patrolującym wschodni szlak kliprów herbacianych w poszukiwaniu arabskich piratów. Dunkin dosłużył się stopnia młodszego porucznika. W czasie służby okazał się młodzieńcem światłym, sprawiedliwym i pracowitym. W walce wykazał się odwagą i opanowaniem godnym trzech pokoleń marynarzy. W bitwie, jaką stoczył HMS Prudence z trzema okrętami pod piracką banderą, Dunkin zastąpił śmiertelnie ranionego kapitana strzelców w szturmie na statek wroga. Mimo ciężkiej rany ramienia doprowadził atak do zwycięstwa, zmuszając piratów do poddania statku. Został odznaczony i odesłany na urlop aż do całkowitej rekonwalescencji.

Ian postanowił dobrze wykorzystać czas zwolnienia ze służby i wyruszył w wielką podróż po Europie. Jego trasa biegła przez Holandię, Belgię, Niemcy, by w końcu dotrzeć do Paryża, gdzie świat stanął do góry nogami. Dodajmy bardzo zgrabnymi nogami - a ich właścicielka miała na imię Michaele de Commednor.

**madmoiselle Michaele de Commednor** - jest piękną, 22 letnią francuską arystokratką. Pochodzi z dość znaczącej rodziny, której fortuna nieco podupadła w czasach napoleońskich. Dopiero za wladania Napoleona III de Commednor odzyskali znaczenie na dworze i w Paryżu. Michaele zajmuje się głównie życiem towarzyskim, lecz ma również bardzo interesujące hobby. Otóż „pisuje do gazet”, na modłę francuskiej sufrażystki George Sand, szczególnie do „Le Mond”, w której to gazecie jej papa ma spore udziały. Jest to kobieta bardzo zalotna, otaczana przez wielbicieli i nimb lekkiego skan-

dal. Na jednym z balów z okazji wizyty w Paryżu Williama Gladstone - premiera Królestwa Wielkiej Brytanii - poznała uroczego młodzieńca - Iana R. Dunkina. Niewinna znajomość przerodziła się w lekki afekt, podsycony wizją podróży po Europie w towarzystwie młodego oficera. „Podróżować w towarzystwie nieznanego mężczyzny - toż to skandal...” - tego typu opinie ostatecznie przekonały pannę Commednor do wyruszenia na południe.

## System

Jak łatwo się zorientować opisowi bohaterów nie towarzyszy żadna statystyka. Nie chcę tworzyć przygody do konkretnego systemu, zaś *engine FF* nie bardzo nadaje się do opisu „żywych” bohaterów. Proponuje ci użycie systemu, który w krakowskim klubie GGFF nazywamy „horror story”. Poniżej przedstawię ci zespół opisowych cech bohaterów opowieści. Prócz swoich historii będą je mieli przed sobą i grali zgodnie z wytycznymi, ty zaś będziesz decydował czy ich akcje się udały, czy nie. niesprawiedliwe? No właśnie! To przecież horror! Ty masz mieć kontrolę nad losem BG, którzy postanowili sprzeciwić się przeznaczeniu! Jeżeli twoim graczom nie podoba się taka idea stwórz postacie na podstawie dowolnego znanego ci systemu (czy to będzie ZC, Deadlands czy nawet WW lub AD&D wszystko jedno). Tak więc oto „statystyki”:

**George Peter Halling** jest człowiekiem dość silnym, postury raczej krepkiej i mało ruchliwej. Jako detektyw posiadał umiejętność dostrzegania najdrobniejszych śladów zbrodni, łączenia pozornie nielogicznych przesłanek w logiczną całość. George zna się również na ludziach, potrafi wzbudzić zaufanie, zadawać pytania, przestraszyć, przycisnąć do muru przesłuchiwanego, zasypać go gradem pytań, które szybko skonfundują kłamliwego świadka czy kryminalistę. Halling jest namiętnym palacem, mimo że nałóg nadwiera jego zdrowie.

**Ian R. Dunkin** - jest roslym, silnym, zaprawionym w wojskowej dyscyplinie, młodzieńcem. Wykazuje się erudycją i elegancją charakterystyczną dla brytyjskiego gentelmana i oficera Marynarki Jej Królewskiej Mości. Ian jest człowiekiem bardzo charyzmatycznym i obdarzonym empatią, co predestynuje go do roli dowódcy. Odebrał szerokie wykształcenie humanistyczne (literatura angielska, grecka, rzymska, biegle gaelic, angielski, francuski, orientuje się co nieco w filozofii naturalnej), jest niezłym strzelcem i dobrym szermierzem.

**Michaele de Commednor** - jest najbardziej urodziwą spośród sześciu siostr, które i tak stanowią ozdobę Paryża - miasta pięknych kobiet. Jest jednak, w przeciwieństwie do swych „dobrze ułożonych” siostrzyczek, kobietą o wyjątkowej sile charakteru. Ma twarde przekonania na temat roli kobiety w społeczeństwie. Bezwzględnie wykorzystuje swój wdzięk, by manipulować mężczyznami we wciąż patryjarchalnym świecie XIX w. Siła charakteru i nieprzeciętna inteligencja pozwoliła jej zdobyć wykształcenie „przystojne” mężczyźnie. Francuzka doskonale włada łaciną, greką, angielskim, niemieckim i włoskim (oczywiście również francuskim). Jest również bystrą obserwatorką, co pomaga jej w wyjątkowej pracy dziennikarskiej, którą oczywiście zajmuje się tylko dla przyjemności. Panna Michaele nie może być porównywana w sprawności fizycznej do Iana. Jest kobietą raczej słabą, choć w duchu higienistów uprawia hippikę, a nawet pływanie (o zgrozo!). Panna Michaele posiada również kilka innych talentów opisanych w warstwie drugiej.

## Zawiązanie intrygi

Jak już wspomniałem, George Halling osiedlił się przed dwoma laty w Shallemouth, gdzie otworzył praktykę detektywistyczną. Jakżeż zaskoczony był zalewem spraw, z którymi zwracali się do niego mieszkańcy tego małego, górskiego miasteczka. A to zaginięcia dzieci, a to kradzieże zwłok z kostnicy, tajemnicze osoby śledzące mieszkańców miasta - wszystko to wypełniło szczerlnie grafik inspektora. Na dodatek Szkot spotkał się z daleko posuniętą niechęcią ze strony burmistrza oraz lokalnych władz policji w osobie komendanta Poulenc. Niezrażony przeciwnościami Halling powoli budował obraz sytuacji w mieście. W końcu dotarło do niego, iż gwałtowna przemiana miasteczka rozpoczęła się wraz z przybyciem tajemniczego sąsiada miłośnicy - doktora Frankenstein. Zaś kulminacyjnym punktem było wybranie nowego burmistrza, który najwyraźniej popiera aktywność genewskiego naukowca. Tak właśnie zrodziła się w głowie Hallinga myśl aby rozwiązać „sprawę Shallemouth”. Niestety, Halling wiedział, iż jest osobą zbyt dobrze znaną, by



niepostrzeżenie dostać się do zamku Frankenstein. Postanowił więc użyć podstęp. Napisał list do syna swojego przyjaciela, który jak wiedział z regularnej korespondencji (jaka utrzymywał z jego ojcem), wybierał się w podróż po Europie. W liście zapraszał do odwiedzenia Szwajcarii i zażycia wspólnego górskiego krajobrazu Alp.

Halling zamierzał wybrać się z przyjacielem w góry i korzystając z częstych w okolicy Shallemouth burz, dać się złapać niegościnniej pogodzie w okolicy zamku. Postanowił nic nie mówić przyjacielowi o celu całego podstępu. Halling ma zamiar, udając zbłąkanego turystę (w czym pomoże mu jego szczery i niezwykle przekonujący przyjaciel), wymusić gościnę doktora Frankenstein, zaś nocą zbadać co się dzieje w zamku.

Zgodnie z oczekiwaniami Ian odpowiedział na jego list pozytywnie. Jakież było jednak zdziwienie detektywa, gdy młody oficer przyjechał w towarzystwie uroczej francuskiej damy!

## Preludium

Zanim zaczniesz snuć opowieść, proponuję odegranie następującego preludium, które wprowadzi twoich graczy w nastrój gotyckiego horroru. Proponuję ci wcielenie się w „nowonarodzonego” Frankenstein. Jak to zrobić? Postaram dać ci przykład.

*Wtem wielka różnorodność wrażeń poraziła me zmysły. Widziałem, słyszałem, czułem w jednym momencie. Powoli zaczęłam sobie przypominać to intensywnie światło porażające moje nerwy, tak że aż musiałem zamknąć oczy. Wtedy ogarnęła mnie ciemność lecz gdy znów otwarłem powieki delikatne światło napłynęło do oczu moich. Zdaje się że wstałem i szedłem, lecz moje oczy nie rozróżniały kształtów ni kolorów, tylko niewyraźne, rozlane plamy światła. Otaczały mnie zewsząd ciemne, nieprzezroczyste postacie, zdając się gdzieś mnie prowadzić. Z czasem oczy zaczęły dostrzegać szczegóły. I o zgrozo! w jakimś strasznym koszmarze raczyłem się obudzić. Prowadziły mnie najstraszliwsze potwory, jakie może stworzyć ludzka wyobraźnia. Ich skóra była żółta i trupia, ledwo swym strzępem ukrywała widoczne mięśnie i arterie. Ich ciała niezgrabne i nieproporcjonalne, ludzkie i nieludzkie zarazem. Oczy wodniste i puste, usta wyblakłe i bezkwi-*

ste. Charkliwym, zdawały się potworne istoty porozumiewać półgłosem. Nagle spojrzalem w metalową lśniącą od wypolerowania taflę. Pośród tych istot potwornych byłem prowadzony JA! Spojrzałem i zemdlalem.

Oczywiście nie można tego kawałka na sesji przeczytać. Aby być przekonującym musisz to odegrać, na stojąco, z pełną akcją ruchową - jak aktor na scenie. Niech gracze poczują się jak w teatrze - bo oto właśnie chodzi - o wprowadzenie w klimat opowieści. A jeżeli domyślą się co ich czeka? Świetnie - tym lepiej. Gdy idziesz do kina na horror wiesz, że to horror. Zaczyna się niespecjalnie strasznie - cały czas czekasz, napięcie rośnie. Tym samym trikiem postaramy się posłużyć i w tej przygodzie.

## Alpy, piękne Alpy!

Paryż, Lozanna, Mediolan, Wenecja, Triest, Zagrzeb, Belgrad, Saloniki, Stambuł i w końcu na powrót na północ - Szwajcaria. Późne lato pachnące zbożem i piękne oczy panny Michaelle. Cóż, ostatnie trzy miesiące upłynęły Ianowi niczym najpiękniejszy sen. Wspaniałe miasta, wytworne hotele, bale i towarzystwo pięknej Francuzki zupełnie wygnały z pamięci młodego oficera okropieństwa wojny. Nawet ramię dokuczalo znacznie mniej. A teraz czekała ich wspaniała Szwajcaria! Góry, jakżeż piękne i strzeliste, od kilku godzin widoczne były z okna powozu, który mknął drogą od Genewy w kierunku Shallemouth...

Bohaterowie przyjeżdżają do miasteczka powozem. I, choć otaczająca ich przyroda jest w pełnym rozkwicie, to już samo miasteczko nie wygląda tak cudownie. „Niewielka miścina. Dwa i trzypiętrowe domki. Uliczki pokryte starym brukiem lub po prostu wyjeżdżone i „wychodzone” koleiny. Stare latarnie gazowe. Zaniedbany gotycki kościół, ceglany, trzypiętrowy gmach szkoły, niewielki, dwupiętrowy hotel, będący jednocześnie najpopularniejszą piwiarnią w miasteczku. Trochę sklepów, zakładów usługowych, kilka większych manufaktur.” (fragment pochodzi z opisu Shallemouth stworzonego przez Michała Oracza na potrzeby przygody „Miasto Żywej Śmierci” Portal#8)

Gdy tylko powóz zatrzyma się na małym placu przed kościołem przybyłych przywita Halling. Będzie okazywał radość i tryskał dobrym humorem. Sprytnie ukryje zaskoczenie obecnością towarzyski Iana. Od razu zaprosi ich na kolację do domu, służący zaś zajmą się w międzyczasie bagażem. Jowialność Hallinga całkowicie kontrastuje z zachowaniem mieszkańców miasteczka. Spoglądają na turystów nieprzychylnie, dzieci zza rogów pokazują sobie ich palcami, ludzie na ulicy omijają i nie odpowiadają na pozdrowienia, unikają wzrokowego kontaktu. Halling błyskawicznie postara się zabrać gości do swego mieszkania. Następnie kolacja, kąpiel i sypialnia. Wczesnym zaś rankiem śniadanie, przebranie się w obowiązkowe górskie stroje i w drogę. Niefortunny piknik

Pogoda jest cudowna i słoneczna. Pozwól graczom doszlifować swoje postacie, niech poćwiczą swobodną konwersację. Ty w międzyczasie rącz ich wspaniałymi opisami przyrody - strzelistych szczytów, nad którymi w oddali wśród mgieł i śniegów króluje Mont Blanc. Opisz wspaniałe lasy, skrzące się w słońcu, krystaliczne powietrze, zielone hale. Wysoko w górach dotrą bohaterowie do widokowego punktu. Tam Halling zarządzi piknik. Rozładują jucznego muła, rozścielą obrus, wyciągną francuskie wina. Musisz cały czas współpracować z graczem w tworzeniu tempa historii. On rozpoznaje pojawiające się na niebie oznaki nadchodzącej burzy. Niech wiedzie grupę z powrotem w dół, dając popis swojej elokwencji i zdolności aktorskich. A potem uderz w nich alpejską pogodą. Siecz deszczem, zimnym wiatrem, gradem! Przygnieć ciężkim zwałem chmur. Niech tylko błyskawice rozświetlają zala-

ne ciemnością doliny. Muły w trwodze poniosą ich w dół, znosząc ze ścieżki na manowce (oczywiście Halling dobrze przygotował się do tej sytuacji, zna teren wyśmienicie i wiedzie ich w stronę Faktorii). Gdy przemarnięci i przemoczeni będą błakali się wśród nieznanych górskich szczytów ukaż im ciepłe i przyjazne światła zamku Frankensteina. Oto nadchodzi niespodziewane wybawienie.

## Przestój faktorii

Jak już się pewnie dowiedziałeś z podręcznika FF, doktor przerobił zamek dobudowując do niego swą halę produkcyjną. Normalnie w okolicy panuje straszliwy hałas i huk pracujących maszyn. Tak się właśnie złożyło, iż przed momentem niezwykle silny piorun kulisty uderzył w Łapacz Piorunów - przeładowując kondensatory i zatrzymując fabrykę. Gdy bohaterowie docierają do wrót zamku nie iskrzą się one elektrycznością, wokół słychać tylko monotony szum deszczu, szeleszczący po gotyckich murach zamczyska i wylewający się z mosiężnych, zakończonych potwornymi pyskami rzygaczy. Tylko odgłosy gromów, odbite wielokrotnym echem od szczytów górskich przerywają monotonię ulewy.

Drzwi otworzy Igor, garbaty kamerdyner doktora, o dość nieprzyjemnej powierzchowności i drażniącym zapachu. Zagraj w tym miejscu światłem i cieniem. Igor trzyma w ręku świecznik. Wydobądź opis jego twarzy, a później całej sylwetki stopniowo, z makabryczną szczegółowością na jaką pozwala teatralne niemalże światło świec.

Kamerdyner będzie się bardzo nieufnie odnosił do bohaterów. I tu ich pierwsze zadanie - muszą przekonać sługę, by wpuścił ich do środka. Igor użyje telefonu głosowego, by poradzić się doktora (i tak się będzie do niego zwracać - „doktorze” - wszak nie chcemy jeszcze zdradzić graczom gdzie przybyli).

Tak się dziwnie składa, iż doktor jest w wyśmienitym nastroju (zupełnie zapomniał o awarii). Wiadomość o przybyciu dystygowanych gości ucieszy go niezmiernie. Zbiegnie ich przywitać. Będzie czarujący, uprzejmy, wręcz wylewny, szczególnie pod adresem panny de Commednor. Zaprosi ich do środka, każe Igorowi zająć się mułami i mokrymi płaszczami przybyłych. Sam zaś zaprowadzi ich do sali jadalnej, gdzie na kominku buzuje ogień. Szybko wyda polecenia „służbie”, aby przygotowała dla gości pokoje (wcześniej oczywiście zapyta się o nazwiska by upewnić się, że dama nie jest niczyją żoną i należy dać jej osobny pokój) i posiłek.

I tu należy się wtrącić kilka słów o „służbie”. W zamku służą najbardziej z wyglądu ludzkie spośród Kreatur. Są to twory najbardziej udane, które niemal wyglądają jak normalni ludzie. Ubrani w liberie zapięte pod samą szyję, w służebnych czepkach wyglądają tylko na lekko przemęczonych, bądź chorych (blado-żółty odcień skóry). Jeżeli bohaterowie przyglądają im się uważniej wciąż używaj trybu przypuszczającego (wydaje ci się, że... wygląda jakby...). Jeszcze za wcześniej, by straszyc - chcemy pokazać ekscentryczność tego miejsca.

## Kolacja — nahęcemy dziwność

Po kilku chwilach bohaterowie zostaną odprowadzeni do pokojów, by mogli się przebrać. Sam doktor (który oczywiście nie przedstawił się bohaterom uważając za oczywiste, że będą wiedzieli jak się nazywa) odprowadzi gości do komnat. W czasie tej sceny postaraj się skupić uwagę graczy na rozmowie - by nie zorientowali się, iż ich pokoje rozmieszczono w różnych częściach zamku. Gdy przebiorą się, Frankenstein, z pomocą służby, sprowadzi gości do jadalni, gdzie będzie czekać zastawiony stół. Doktor będzie przeproszać za brak wykwintnego jedzenia, ale nadrobi braki doskonałym hiszpańskim winem. Strudzonemu bohaterom wieczera złożona z chleba, sera, miodu, odrobiny mięsowa i ciepłej zupy i tak wyda się uczta. Na koniec służba poda ciasto, cokolwiek już

czerstwe oraz malagę, hiszpańskie wino. W czasie kolacji doktor będzie żywo konwersować z gośćmi, wypytując ich o wrażenia. Należy pamiętać, iż Wiktor Frankenstein w czasach młodości był niesłuchanie romantycznym, wrażliwym na estetykę przyrody człowiekiem. Z chęcią będzie rozprawał na temat piękna górskich szczytów, wspaniałości szemrzących strumyków. Gdy bohaterowie będą opowiadali o swej podróży humor doktora nagle się zmieni. Przypomni mu się jego niefortunna podróż poślubna, w czasie której, właśnie w Alpach, pierwszy, zbuntowany twór Frankensteina uśmiercił jego żonę - Elisabeth. Doktor nagle stanie się dziwnie milczący i zamyślony. Z apatii mogą go wyrwać nieuchronnie jak podejrzewam, pytania o jego pracę naukową. Wtedy to ponownie Wiktor ożywi się i zacznie ogólnikowo opowiadać o swym odkryciu jako o „świecie, które wniesie nowe życie w ciemności świata”. Będzie dowodzić, iż „nowa rasa będzie błogosławić go jako Stworzyciela i Źródło, zaś wiele wspaniałych i szczęśliwych istot będzie zawdzięczać mu swe istnienie...”. Doktor nagle przerwie swój wywód, zasłucha się w dźwięczący jeszcze w komnacie głos, po czym powie teatralnym szepem „Jak tu cicho?”. Spod stołu wyciągnie dwie metalowe rury, zacznie nimi walić jedna o drugą wypełniając salę straszliwym hukiem i wybiegnie z sali (właśnie przypomniał sobie o tym, że faktoria nie pracuje i polecił naprawiać kondensatory).

Wtedy bohaterowie poczują, jakim znużeniem napełnił ich dzień pełen wrażeń (podkreślony jeszcze ciężkim winem). Zaraz po wyjściu doktora zjawi się Igor, który będzie nalegał, aby natychmiast udali się na spoczynek. Jest to kolejny fakt, który ma zaniepokoić bohaterów. Zostaną odprowadzeni do pokojów, które wyglądają z pozoru bardzo schludnie i czysto, pościel jest świeża i właśnie dopiero co wygrzana.

## Warstwa druga

Nie sádziliście chyba, że mój scenariusz będzie opierać się na tak nieskomplikowanych bohaterach? Tak? No trudno. W każdym bądź razie, cała sprawa jest trochę bardziej skomplikowana. Otóż, o działalności doktora dowiedział się wywiad pruski. Jak wiadomo Prusy rosą szybko w potęgę, zwiększają swoją armię i umacniają gospodarkę. Daleko im jednak do prześcignięcia takich potęg, jak Wielka Brytania czy Francja. Dlatego odkrycie doktora ma wielkie znaczenie. Strona dysponująca technologią tworzenia istot z kawałków ciała wygrałaby każdą wojnę. Na razie wywiad pruski wie tylko o pierwszej udanej próbie doktora - niesławnym Potworze, który w wyniku poważnych przeżyć popełnił samobójstwo przez samospalenie. Wie również, że Frankenstein zbudował sobie posiadłość w neutralnej Szwajcarii i coś majstruje. Od kilku lat w Shallemouth operuje agent Prus - Igont Butenbaum - obecnie zatrudniony u Hallinga w charakterze służącego. Wykorzystuje detektywa do zbierania informacji o doktorze i umiejętnie podsycy jego ciekawość. To on zasugerował podstęp z piknikiem. Wiedząc kto przyjedzie, wysłał do centrali wiadomość. Na Iana została zastawiona pułapka w Paryżu w postaci pięknej panny Michaele. Tak, ta niewinna, oszałamiająco uwodzicielska Francuzka jest pruskim szpiegiem, tak samo jak jej matka, która zdobywała swoje „szlify” w czasie kampanii 1871 roku. Michaele dostała rozkaz uwieść Iana, w jego towarzystwie, „zupełnie przypadkowo” dostać się na teren faktorii i zdobyć plany doktora Frankensteina - na temat produkcji jego „dzieci”. A oto informacja jaką należy wręczyć przed sesją: *prawdziwe oblicze Michaele de Commednor* - Michaele jest wysokiej klasy szpiegiem pruskim. Pracuje w zawodzie od 16 roku życia, kiedy to została zwerbowana przez matkę. Jej specjalnością jest uwodzenie i wyciąganie odpowiednich informacji w sytuacjach intymnych. Jest doskonałą aktorką, potrafi kłamać w żywe oczy, rozpląkać się na zawołanie czy też zemdleć. Jednocześnie jest świetnym

strzelcem, choć preferuje maleńkie deringery i doskonale rzuca nożem (najczęściej wykorzystuje świetnie wywarzone, cienkie ostrza, które przechowuje w przyborach do manicure). Michaele zna się na szyfrach i potrafi otwierać „na ucho” sejfy. W ramach misji została przeszkolona rudymenarnie w filozofii naturalnej (naukach przyrodniczych) - tak, że jest w stanie ocenić wartość dokumentów i planów, które wpadną w jej śliczne rączki. Pracuje głównie dla pieniędzy oraz dla przyjemności - po prostu kocha niebezpieczeństwo towarzyszące pracy szpiega. Poza tym, co tu dużo mówić, uwielbia manipulować mężczyznami.

## Rekwizyty

W każdym horrorze bohaterowie posiadają jakieś przedmioty, które okazują się przydatne w czasie opowieści, lub pozornie dają im pewność. W tej opowieści proponuję zaopatrzyć oficera w kord oficerski, detektywa w wytrychy, zaś francuską emancypankę-szpiega - w małego dwustrzałowego deringera - symbol kobiecej niezależności końca XIX w. oraz dwa ostrza wielozadaniowe schowane w przyborach kosmetycznych - można nimi kogoś zabić, jeśli się wie gdzie je wbić, lub też otworzyć nimi zamek.

## Noc

Nie jestem w stanie przewidzieć, jak zareagują bohaterowie. Jeżeli jest w nich więcej z aktorów niż graczy podążą za twoimi delikatnymi sugestiami i położą się spać. Jeżeli więcej w nich z graczy, najprawdopodobniej zaczną rozglądać się w swojej sytuacji (szczególnie Halling i Michaele). Przede wszystkim każdy z nich znajduje się w swojej sypialni i nie ma pojęcia w jakiej części zamku znajdują się jego towarzysze (pamiętaj, to jest gotycki zamek, o planie, jakby go projektował Gaudi do spółki z Witkacym).

Jak już wspominałem pokoje są tylko pozornie czyste i wysprzątane. Wszak doktor nie spodziewał się nagłych gości! W szafach i szufladach wciąż pełno dziwnych przedmiotów, które mają graczom uświadomić nietypowość tego miejsca. Powstrzymam się od dokładnego opisu pomieszczeń, w zamian dając ci kilka elementów, które pomogą ci go stworzyć:

- \* atlas anatomii Bochenka - bardzo zużyty, mimo że jest to nowa publikacja. Szczególnie pokreślone są mięśnie, mnóstwo uwag na temat rzeczywistego układu i „przydatności” poszczególnych części ciała (typu „wysoka przydatność mięśnia dwugłowego”)

- \* fizjologia Alberta Hallera - XVIII wiek, podkreślone rozdziały o elektrycznej pobudliwości mięśnia, wetknięta pomiędzy karty notka mówi „dokładnie tak jak wynika z moich badań - patrz dziennik strona 24” - jest to ślad dla Michaele, że istnieje jakiś dziennik opisujący badania doktora

- \* zestaw brudnych narzędzi chirurgicznych (haki, skalpele, nożyce, łyżki, przecinaki), wciąż zakrwawionych i pokrytych strzępkami tkanin

- \* jedna szuflada jest wypełniona śmierdzącymi smarem śrubami

- \* pamiętnik dziennikarza Lowcrofta - zatytułowany Zew Cthulhu. Tutaj należy się trochę wyjaśnić. Swego czasu do zamku przybył amerykański dziennikarz z Ipswitch. Najwyraźniej szukał schronienia, wydawał się dość przestraszony. W nocy doktor zaobserwował jakieś niepokoje w Faktorii i zamku. Rano nie znaleziono kilku frankensteinów i dziennikarza. Został tylko dziennik Zew Cthulhu - doktor nie wiedział co z nim zrobić więc nadal wala się po półkach

- \* notatki doktora - są to dwa oderwane od notatnika arkusze, jeden z nich to przepisany wycinek, na poźółkłej kartce, zaplamionej jakąś brązową cieczą: „...nie możemy się rozstać dopóki nie obiecasz spełnić mego żądania. Jestem sam, godzinę pożałowania, żaden człowiek nie chce mieć ze mną nic wspólnego. Ale ktoś tak zdeformowany i straszny jak ja mógłby inaczej spojrzeć na mnie. Moja towarzyszką musi być tej

samej rasy, mieć te same defekty. Taką istotę musisz stworzyć!" Drugi to fragment z pamiętnika - karta jest ozdobna, piękny papier, lecz została brutalnie wydarta: „On obiecał opuścić sąsiedztwo człowieka i ukryć się na pustkowiach. Lecz Ona nie! Ona, która prawdopodobnie stanie się tak samo myślącym i nie pozbawionym rozsądku zwierzęciem, może odmówić podporządkowania się paktowi, zawartemu przed jej stworzeniem. Mogą się nawet nienawidzić. Istota już i tak żyła nienawidząc swych własnych deformacji. Czyż nie jest możliwe, że jeszcze większa nienawiść

Go nie ogarnie, gdy będzie zmuszony patrzeć na brzydotę ucieleśnioną w postaci kobiety? Ona również może odwrócić się od jego potworności, zapragnąć wspaniałej piękności człowieka. Może go porzucić i jeszcze wzmoćnić ból - odrzucenia nawet przez własną rasę! Nawet jeżeli mieliby opuścić Europę i zamieszkać pustkowiec Nowego Świata, wciąż pierwszym objawem sympatii pomiędzy demonami będą dzieci! I tak rasa diabłów zaludni ziemię, czyniąc ludzką egzystencję koszmarem! Czyż mam prawo, dla moich własnych celów, sprowadzać to przekleństwo na wszystkie pokolenia?" - notatki mają bohaterów przekonać, że dzieje się tu coś dziwnego i niedobrego. Wyjaśniają również, dlaczego w Faktorii nie ma kobiet („służące”, które ich obsługiwały to były tylko twory z żeńskimi lub chłopięcymi głowami - doktor nigdy nie stworzy kobiety)

\* nekrologii - pochodzą z Genewskiej gazety - Wilhelma Frankenstein, Elisabeth Frankenstein i Henry'ego Clerval. Można się domyślić z nich, że wszyscy troje zostali zamordowani przez nieznanego sprawcę. Wilhelm był bratem, Elisabeth żoną, zaś Henry przyjacielem Wiktora. Są to nekrologi zabitych przez pierwszy twór - to właśnie te morderstwa przyczyniły się znacznie do załamania psychiki

\* słoń z mózgiem

\* worek zębów

\* ogromna biblioteka książek z epoki romantyzmu - wszystkie popakowane w pudła i wciśnięte w kąć szafy- to ulubione lektury Wiktora z czasów, kiedy był jeszcze idealistą wierzącym, iż zbawi swymi odkryciami ludzkość

\* szwedzące się napoczęte buteleczki valium, czasem można też znaleźć słoń ze zdechłymi pijawkami (były żywe ale zdechły z głodu i wysuszenia - zostały po prostu zapomniane) - to po prostu lekarstwa, którymi Frankenstein leczył swą postępującą nerwicę

Te kilkanaście elementów, umiejętnie rozłożone po pokojach bohaterów, powinno wyrzeć na nich nieprzyjemne wrażenie. Trzymać w sypialni worek zębów i brudne skalpele? To jeszcze żadna zbrodnia ale już nie ekscentryczność. Do tego dochodzi dziwny fragment notatek doktora oraz pamiętnik Lowcrofta (to oczywiście wewnątrzsystemowy żart - ale po prostu przynieś na sesję tą książkę - i z tajemniczą miną wręcz ją bohaterom. Niech pomyślą, że czeka ich historyjka oparta na ZC - a tu guzik!)

W momencie, gdy któryś z bohaterów wyjdzie zwiedzać zamek należy przejść do następnego paragrafu.

## Para w ruch

W czasie gdy bohaterowie myszkuje po pokojach lub śpią doktor naprawił maszynę i puścił ją w ruch całkowicie zominając o tym, że ma w swych murach gości. Kiedy z roz-

marzeniem wsłuchiwał się w 1000 dB łoskot zjawił się Igor, który przypomniał mu o trzyosobowej niedogodności. Otóż Igor w czasie kolacji przyglądał się gościom i przeszukał ich rzeczy. Od początku zdawało mu się, że rozpoznaje starszego gentelmena. Gdy w kieszeni płaszcza znalazł stary kwit z pralni Shallemouth przypomniał sobie detektywa - widział go tylko raz, ale burmistrz wielokrotnie skarżył się na wścibskiego osobnika (co nie uszło czujnym uszom Igora). Pomocnik doktora przejrzał również bagaże Iana i Michaelle - w jej przypad-



ku notatniki i przybory do pisania oraz pokaźny zapas książek i wierszy nic nie powiedziały mu o profesji Francuzki (w końcu Michaelle jest profesjonalistką), jednak w bagażach Iana znajdowała się marynarska lornetka, którą młody oficer wziął na wycieczkę, by poogłądać górskie widoki. Igor jest przekonany, że podstępem wprośli się w jego gościnę (sam nie jest zresztą pewien jakim, skoro nieufny zwykle Wiktor zaprosił ich od razu do środka). Korzystając z nagłej konsternacji doktora, odmaluje w straszliwych barwach konsekwencje zdradzenia tajemnicy faktorii. Uświadomi doktorowi, że w jego zamku znajduje się detektyw, który od dawna węszy wokół całego przedsięwzięcia. Wiktor spanikuje! Rozkaże natychmiast zgładzić gości i przerobić na frankensteiny. Odda kontrolę nad akcją Igorowi, a sam schroni się na wieży, gdzie zrozpa-

czony będzie płakał przed trumną Elisabeth, przepraszając ją za wydanie wyroku śmierci na głowę pięknej dziewczyny, która tak przypomina mu żonę z tych dawnych, dobrych dni.

Tymczasem Igor ucieszy się z takiego obrotu sprawy. Natychmiast wybierze szóstkę najroślejszych i najbardziej sprawnych frankensteinów. Rozkaże im pochwyć gości i przeprowadzić ich na początek linii produkcyjnej.

## Trzy nowe karty

Zanim przystąpisz do prowadzenia przygody przygotuj trzy karty do FF. Nie muszą być to powyklejane i uciapane w kleju arcydzieła gore - chodzi o to, byś był gotowy, gdyby w czasie sesji zginął któryś z bohaterów. Nie ma nic gorszego, niż w połowie sesji podziękować graczowi za grę i kazać mu słuchać, jak się inni bawią. Z drugiej strony to jest horror - trup głównych bohaterów ścielić się powinien gęsto, aż zostanie tylko jeden. A pozostali - cóż - w tej wersji gry możemy natychmiast przerobić ich na twory Frankensteina i wręczyć dopiero co zmarłemu graczowi z łobuzerskim uśmiechem gotową kartę (pamiętasz preludium?). Bohater gra swoją głową - gdyż to ona przechowuje jego pamięć. I jedna ważna rzecz - jeżeli zginie Michaelle to Igor nie stworzy kreatury podobnej do kobiety - tułów zostanie natychmiast spalony - z przyczyn które wynikają z notatek Frankenstein zabronił tworzyć „pełnych” kobiet.

Kreatury bohaterów tworzone są pośpiesznie. Nawet nieźle zszycie, ale kondensator nie ma pełnej mocy. Jest w stanie obdarzyć zewłok „darem animacyjji”, ale nie do końca wymaguje pamięć pierwowzoru. Dlatego nasi bohaterowie będą mogli nadal grać. Generalnie tracą pamięć, pozostaną im jednak wyspy wspomnień, które będziesz mógł ukazywać, gdy pojawi się odpowiedni bodziec. Na początku nie mów im, że grają przerobionym Hallingiem, przerobionym Dunkinem, bądź de Comednor - po prostu wręcz kartę, kilka słów co

oznaczają współczynniki i prowadź akcje dalej. Ale, gdy doprowadzisz do spotkania żywych i martwych nastąpi nagła akcja antyamnezyczna - pojawią się obrazy, wspomnienia, zaś najsilniej uczucia (np. głowa Iana nadal będzie zakochana w żywej Michaelle).

## Die wyprzedzajmy faktów

Na razie jednak nasi bohaterowie są wciąż żywi i w jednym kawałku. Obudzeni, ogłuszeni, prerażeni straszliwym hukiem na pewno będą chcieli się odnaleźć. Proponuje do tej sceny industrialne techno, podkreślone na cały regulator. Niech gracze krzyczą do ciebie, byś usłyszał co robią. Ty przekrzykuj łomoczącą muzykę, opisz ciemne zamczysko, niskie korytarze, wąskie, kręte klatki schodowe, przedziwny układ pomieszczeń, ciągnące się wzdłuż sufitu, nicosłonięte izolacją kable elektryczne pełgające wysokim napięciem, setki drzwi wiodące do zagraconych sprzętem laboratoryjnym pomieszczeń.

Po mniej więcej pięciu minutach chaosu ścis� muzykę - bohaterowie się spotkali. Nadal jest przeraźliwie głośno, nadal słychać szalony jazgot metalowej dżungli porastającej podwórze zamku. Pozwól znaleźć BG okno wiodące na dziedzińiec - wycisz atmosferę, zjedź z muzyką do prawie niesłyszalnego tła i opisz fabrykę. Wielkie piece, parowe kotły, koła zębate, przekładnie, zwoje miedzianych i żeliwnych rur, pasy transmisyjne, dymiące kadzie kwasowe, gdzie utylizowane są odpady organiczne. Wśród tego mechanicznego gąszczu ugniają się sylwetki „robotników” - to frankensteiny. Nie pokazuj ich z bliska - niech pozostaną małą sylwetkami uwiijającymi się wśród deszczu i kłębow pary. I nie zapomnij o niezwykłym filmowym oświetleniu - żarze pieców i świetle błyskawic!

Do tego momentu pokazywaliśmy dziwność. Najprawdopodobniej właśnie teraz dwójka graczy skieruje swe pytania do Hallinga. Czy powie im o swoim podstępie i podejrzeniach względem Frankensteina? Czy nadal będzie udawał, że o niczym nie wiedział? W każdym razie gracze już wiedzą, że „coś tu jest nie tak”. Czas przejść do straszenia.

## Potwór, którego nie widać

Truizmem będzie przypomnienie, iż potwór który jest niewidoczny bardziej działa na wyobraźnię, niż ukazany w pełnym świetle. Dlatego użyjemy tego starego jak świat triku by przstraszyć bohaterów. Pamiętajcie szóstkę tworów, które Igor wysłał na poszukiwania bohaterów? Nie znalazły graczy w pokojach, więc rozdzieliwszy się szukają ich po zamku. Pamiętaj, że frankensteiny mają rozkaz szybko ich odnaleźć - więc mają śruby przykręcone na maksimum - są bardzo sprawne, ale niezbyt rozgarnięte. Gdy bohaterowie obserwują faktorię przez okna podaj jednemu z nich kartkę i dalej kontynuuj narrację. Co na karteczce? - coś w stylu „Czujesz, jak z drugiej strony pomieszczenia, z ciemnogrnatowej czerni, coś niezwykle intensywnie patrzy, obserwuje każdy twój ruch, czujesz jego wzrok przesywający do szpiku kości. Nagle błyskawica lekko rozświetla ciemności i widzisz błyszczące, wielkie, wodniste oczy”. Jak zareaguje gracz - tu cały czas narracja, a tu taka karteczka (tylko napisz ją wyraźnie, by nie pytał się o co chodzi)? W zależności od tego, kim jest bohater najprawdopodobniej zainicjuje ucieczkę, bądź zaatakuje. Pewnie jesteś ciekaw, co robi tu frankenstein. Otóż biedak zapatrzył się na ludzi - są dla niego tacy piękni i doskonali! Inni niż Igor i doktor, oboje na swój sposób okaleczeni (Igor fizycznie, a doktor psychicznie). No i jest wśród nich kobieta - cud dla każdego tworu - poruszająca nieznaną struny w umyśle stwora. Dlatego stoi w ciemności i patrzy. I jeżeli zaczną uciekać to on będzie gonić, a jeżeli zaczną nacierać to błyskawicznie rozplynie się w ciemnościach, ukrywając się w zakamarkach zamku. Po krótkiej gonitwie, kiedy Coś ściga naszych bohaterów, potwór zniknie. Twór dostrzegł kobietę, sie-

dzi teraz w jakimś zakamarku, z odkręconymi śrubami i myśli. Gdy wymyśli, że obecność Michaelle to niepowtarzalna okazja, by stworzyć Kobietę - pobiegnie do fabryki zwołając współplemieńców i przygotować bunt.

Teraz bohaterowie na pewno będą się poruszali po zamku i faktorii. Na początku może zechcą zbadać, co tu się dzieje. Może zaś zwycięży rozsądek i postanowią uciec. Niezależnie od tego, jakie będą mieli motywy zacznie się gra, w której są jednym z pionków.

## Co cztery mózgi to nie jeden

W Faktorii znajduje się bardzo osobliwa istota - małpa Banoobo, której Frankenstein zaimplementował w wielkiej kuli kilka ludzkich mózgow. W efekcie powstała istota o złożonej osobowości i ponadludzkiej inteligencji, zamknięta w zwierzęcym ciele. Czysty horror. Banoobo jest złośliwa, niemoralna i znudzona. Od początku obserwuje i śledzi bohaterów. W czasie, gdy rozmawiają dokładnie się przysłuchuje. Postanawia się zabawić. Zdaje sobie sprawę, że trójka stanowi inteligentnego przeciwnika. Podejrzewa, że Halling przybył tu, by wyjaśnić sprawę Faktorii. Znając ich motywy będzie albo pomagać, albo przeszkadzać, tak, by jak najdłużej pozostali w Faktorii, dostarczając rozrywki jej znudzonemu umysłowi. Na razie powstrzyma się od bezpośrednich akcji obserwując, wkroczy dopiero w momencie bezpośredniego zagrożenia.

Tymczasem proponuję, abyś rozpoczął osaczenie - masz do dyspozycji piątkę franków - niech powoli zacieśniają koło wokół bohaterów. Pokaż zarysy ich monsturalnych ciał, charkotliwy głos, błysk zębów czy martwych oczu. Niech bohaterowie w labiryncie korytarzy muszą cały czas uciekać. Jednocześnie dwójka z nich będzie chciała wykonać swoją misję - szpieg dostać się do pracowni Frankensteina, detektyw - dowiedzieć się, co robi szalony naukowiec. Oczywiście priorytetem Iana jest chronić przyjaciela i ukochaną - co implikuje ewakuację z przeklętego miejsca. Mam nadzieję, że wokół tych sprzecznych motywacji narodzi się konflikt - nasilony stresową sytuacją. I kiedy już bohaterowie zostaną prawie osaczeni w jednej z komnat, a z wszystkich korytarzy będą się wyłaniać pokraczne sylwetki frankensteinów (uzbrojone jak przystało na horror w siekiery, sznury, kajdany, pałki) - uratuje ich małpa!

## Komnata elektrycznych żyrandoli

Ze względu na swe upodobania do symetrii, Banoobo tak poprowadziła franki (zamykając i otwierając niektóre przejścia), iż zapędziły bohaterów do sali elektrycznych żyrandoli. Jest to jeden z kolejnych technologicznych wymysłów genialnej małpy. Komnata ma dwa poziomy - sufit jest weneckim lustrem pozwalającym spoglądać w dół. Z lustra zwisają na łańcuchach żyrandole, podłączone do wysokiego napięcia. Za pomocą konsoli górnego poziomu, operator może dowolnie opuszczać w dół i podciągać w górę żyrandole wiszące gęsto pod sufitem. Może również zmieniać potencjały elektryczne tych metalowych konstrukcji (żyrandole są zrobione z kutej stali) wywołując fantastyczne łuki elektryczne. Małpa jest w stanie kontrolować na raz dziesięć takich żyrandoli tworząc między nimi śmiertelne łuki. Gdy franki wypadną z korytarzy opuści część z nich i uruchomi pułapkę odcinając bohaterów od potworów elektryczną barierą. W świetle kontrolowanych błyskawic bohaterowie ujrzą całe okropieństwo swych prześladowców. Gdy przerażone i straszliwie poparzone frankensteiny cofną się do korytarzy w suficie otworzy się kłapa i na trapezie pojawi się małpa. Wykona kilka cyrkowych wariacji, niejednokrotnie o centymetry mijając łuki elektryczne, po czym zjedzie do bohaterów.

Małpa zacznie wypytywać bohaterów o prawdziwy cel ich pobytu w faktorii. Z właściwą sobie swobodą zignoruje wszelkie dociekania na temat własnej osoby. Celność jej pytań po-

winna zaskoczyć graczy (nie powinieneś mieć problemu z odegraniem przenikliwej małpy skoro sam wiesz wszystko). Celem Banoobo jest zaprzęgnięcie bohaterów do gry. Jest w stanie udzielić bohaterom informacji, gdzie znajdują się zapiśki doktora i oczywiście poinformować ich, co się tutaj dzieje (albo gdzie się mogą wszystkiemu dokładnie przyjrzeć). Wielką zachętą do współpracy mogą być sugestie, że udzielenie informacji bohaterom może zaszkodzić Frankensteinowi (jak wiadomo małpa nie kocha swego stwórcy).

Co powie małpa Banoobo:

\* pracownia - pracownia znajduje się na najwyższym piętrze zamku. To tam wiodą opisywane w podręczniku suwnice, transportujące ciała. To tam znajduje się piorunochronowa machina, która ogniskuje energię elektryczną w procesie reanimacji. Jest to ogromna sala, z umieszczonym na środku katafalkiem. Nad nim, na metalowej konstrukcji, znajduje się Machina, wielkie kondensatory, koła maszyny elektrostatycznej wspomagającej proces. Wokół podwyższenia znajdują się stoły zastawione sprzętem laboratoryjnym, wanny pełne zaforninowanych „części”, narzędzia chirurgiczne moczące się w odkażających wannach. Tu również znajduje się końcowa stacja suwnic zakończona wózkami dostarczającym ciała na katafalk animacyjny. Jak opowie o tym małpa Banoobo? Może na przykład tak: „Pracownia, pra-cownia, prapra-cownia, praforninownia... a skąd pioruny? Z nieba, chmury, góry? Z gradientem w dół! Tam ona! Nad resztę wyniesiona - pomieszczeń. Tak jak i początek tako i koniec w burzy błysków! Ona. Prawda życia u-cieleśniona...”

\* wieża Elisabeth - to najsekretniejsze miejsce doktora - w jednej z zamkowych wież znajduje się sanktuarium jego ukochanej - Elisabeth. Tam doktor przeżywa w chwilach jasności umysłu swą rozpacz. Jest to miejsce gdzie ukryta śpi tajemnica jego nienawiści - plany konstrukcyjne tworów. Jakżeż blisko nienawiść łączy się z miłością i zemstą. Za jej śmierć płacą teraz Oni, dziesiątkami powoływani do życia - za ten czyn haniebny Adama - Upadłego Anioła - Ich Protoplasty - muszą teraz cierpieć w Faktorii. A plan stworzenia znajduje się w skrytce w postumencie kryształowej kolumny. Jest to jedyny kompletny zapis eksperymentów Frankenstein - doktor zawsze obawiał się, że tajemnica wpadnie w nieodpowiedzialne ręce. Banoobo opowie o tym w sposób zawołowany - tak by mieć radość z konsternacji bohaterów - „Plan, przepis, recepta. Animacyjny gryps. W kolumnadach sekretów ukryty jest jak nic. Za bramą kwiatów co kolce śmiertelne mają. Hihihih! Śmiertelnie klują! Lecz jak zgubisz klucz, a zegary biją północ? Co zrobisz? Ach to takie banalne... Ich, Jemu najdroższych, pierwsze litery wyszukasz w kolejności antyanimacji! Z prochu powstałeś i w proch się obrócisz! A wtedy podwoje otwarte się staną! Pod górą z kryształu plany się chowają!” - o co chodzi w tej dość niejasnej wskazówce - zagadce? Wiktor zabezpieczył się na wypadek, gdyby zgubił lub zapomniał klucza do sanktuarium. Wystarczy nacisnąć w odpowiedniej kolejności inicjały jego brata, przyjaciela i żony - litery są wplecione w skomplikowany wzór kwiatowy bramy. A więc W, F (William Frankenstein), H, C (Henry Clerval) i E, F (Elisabeth Frankenstein) właśnie w tej kolejności - w kolejności śmierci. Oczywiście tą zagadkę mogą gracze rozwiązać dzięki nekrologom, które podają daty śmierci (antyanimacji).

\* elektryczne węgorki - w górnych partiach zamku znajduje się zbiornik, w którym trzymane są węgorki elektryczne. Stanowią jeden z eksperymentów doktora. Są olbrzymie i mają wielokrotnie zwiększone zdolności generowania energii. Na dodatek są tresowane - mają przymus uderzenia elektrycznymi gruczołami w zawieszony tuż nad basenem kabel - wyzwalają swój ładunek ładując elektryczność zamku. Właśnie to niezwykle źródło energii dostarcza elektryczności przez całą dobę. To właśnie stąd kable biegną po całej faktorii zasilając

machiny oraz, co najważniejsze dla naszych bohaterów, kraty w oknach i bramę w baszcie. Dodatkowo jest to miejsce, w którym Igor katuje swoich najbardziej nienawidzonych i hardych podwładnych. Wrzuca ich po prostu do basenu. Węgorki natychmiast atakują, porażając ofiarę prądem. Jednak Frankenstein nie umiera tak szybko jak człowiek - nieraz jego agonia trwa wiele godzin. Banoobo: „Ucieczka, na zewnątrz? - nieładnie! Gniew Igora spadnie! Elektryczną męczarnią ukarze. Tam gdzie wilgoci dużo, w jamie na górze - tam drzemie - pływa siłą co więzi - Banoobo nie kłamie! To stamtąd siła metalową siecią oplata zamek, jak pajak stary - śliski, olbrzymi, zabójczy, mnogi, wąsaty. A w pajęczynie dzieci doktora, skrzydłami trzepocą do krwi! Wy, ja, oni - My - Grajmy!”

\* szwalnia i rozdrabniarnia - w dobudowanych do zamku halach znajduje się główna część faktorii. Rozpoczyna się już na dziedzińcu, zajmuje jedno skrzydło dawnego zamku, przechodzi w wielopiętrową strukturę. Największą halę zajmuje rozdrabniarnia. Tam, niczym wielki hutniczy konwertor króluj lej, do którego taśmociągi zrzucają ciała. Pod nim wielkie tryby i przecinaki, napędzane parą, w świetle gazowych lamp wykonują Pracę. Na ścianach widnieją uproszczone schematy produkcyjne - mające służyć frankensteinom za instrukcję. Spod rozdrabniarki biegnie długi taśmociąg przez dział wstępnej kontroli jakości. To tutaj Kreatury niczym w fabryce spożywczej, wybierają dobre części i odrzucają na taśmociąg odpadowy wybrakowane, które mkną do pieców lub kadzi kwasowych. Taśmociąg pnie się w górę, by dotrzeć do szwalni. Tam, pod kontrolą Igora, zszywa się nowe ciała. Tuż obok znajduje się również pracownia - gdzie pomocnik doktora dokonuje potwornych i prymitywnych „ulepszeń”. Banoobo: „Wschód. Wschód to najgorszy smród. Wschodnie skrzydło - straszdyło. Hale, smród w żarze, upale. Tam gdzie hałas i dym. Sieczkarnia, kapusza, karma szaleństwa dwóch oprawców. A oni szyją i szyją! Głupi. Gdy iść trzeba na wschód - ostrożność bo oczów wiele. Jak spotka Deformator was - to piorun z nieba twym następnym przeznaczeniem! I ból i zemsta nasyciona o jeszcze jedna krople krwawych łez. Przeklęty niech będzie francuski kamień”

Banoobo będzie udzielała graczom informacji w sposób zawołowany, metaforyczny, zagadkowy - tak, by musieli się pogłowić nim wpadną na prawdziwy sens jej zdań. Dodatkowo może swoimi, wymyślonymi już przez siebie wypowiedziami wyjawiać, jeżeli dotychczas to nie wyszło na jaw, prawdziwe intencje Hallinga. Może też wspomnieć o profesji Michaelle (ale bardzo, bardzo enigmatycznie - to raczej bief małpy, która wiele się domyśla na podstawie swych obserwacji). A gdy już bohaterowie będą wiedzieć, jak otworzyć wrota baszty, gdzie znajduje się sejf oraz główna hala produkcyjna, Banoobo wyda z siebie skrzekliwy krzyk i trapez pojedzie w górę, klapy sufitowe się zamkną i zgasną łuki elektryczne. Nastanie cisza i ciemność. A gdy któryś z bohaterów zrobi krok, podłoga pod nimi się zapadnie! Piwnice i lochy

Banoobo wysłała bohaterów na start swojej gry - do piwnic. BG przeleczą dwa metry, by wylądować na blaszanych rynnach transportowych. Są w wewnątrz zamkowym systemie przesyłowym, którym do piwnic przemieszczane są ciała nieudanych eksperymentów. Po kilkunastu sekundach bohaterowie wylecą rynną prosto w lepką ciemność lochów.

Nie daj czasu na odetchnięcie, na pozбиieranie się z lepkiej sterty rozkładających się szczątków. Puść ostrą, szybką muzykę! Zaatakuj! To właśnie tutaj uwięzione są nieudane eksperymenty doktora. Czterogłowe bliźniaki syjamskie, ludzie o rymach w klatce piersiowej, żabolutdzie hermafrodyty, futrafce, oślizgawce, purchawy i wszystko inne, co może stworzyć oszałały geniusz. Stwory wyczuwają przybyszów, świeżą, ciepłą, bezbronną krew. Rzucają się na nich korzystając z ciemności i zaskoczenia. Drap ich, gryź, oplataj oślizgłymi

mackami. Jest ciemno, mokro, duszno. Ale bohaterowie nie są bezbronni ani bezradni. To w końcu weteran-policjant, żołnierz i szpieg! Będą walczyć, poleje się krew. Pozwól im powoli dotrzeć do ściany, odnaleźć metalowe drzwi z wielkim zamkiem. Pozwól Hallingowi po omacku pokonać zamek, otworzyć wrota i zatrzaskać za trójką uciekinierów kłębiący się horror.

Na tym jednak nie koniec! Bohaterowie opuścili lochy, są w piwnicach. Przed nimi ciągną się długie ławy, na których w równych rządach poustawiane są słoje. Cichy pomruk pomp tłoczących do nich płyn fizjologiczny wypełnia komnatę o gotyckich sklepieniach. A ze słojów patrzają na nich oczy! Setki widzących, żywych mózgów. Nie mają ciał, nie mają ust, są zupełnie niegroźne... Czyżby? A dlaczego słyszą ten dziwny szepc, dosłownie na granicy świadomości? Szepc jest nieprzyjemny, uciążliwy, napiera falą. Setki, setki wyostrzonych do krańca możliwości myśli, od lat kołających się w uwieczonych skorupkach mózgów. One są świadome i zupełnie oszalałe! A drzwi do następnego pomieszczenia znajdują się po drugiej stronie, trzeba przejść pomiędzy ławami. Kto okaże się silniejszy? Kto ma na tyle słaby umysł, by zbiorowa nienawiść setek umysłów złamała jego duszę? Wpędziła na dno obłądzenia?

Shepty wywołują paranoje. Powiedz na ucho bohaterom, że ich towarzysze słyszą ich najskrytsze tajemnice. Szepcz im do ucha te ostrzeżenia, niech myślą, że faktycznie zdradzają innym graczom ich prawdziwe motywacje. Niech się boją, niech przestaną sobie ufać! Dopiero zamknięcie stalowych drzwi piwnicy, odetnie wrogą emanację mózgów!

Komnata zatrutych noży

Ledwo bohaterowie uszli z piwnic czeka ich kolejna próba. Poprowadź ich mrocznymi korytarzami piwnic, po czym pozwól wyostać się na parter. Tutaj znajduje się ostatnie zabezpieczenie przed tym, co doktor umieścił w podziemiach. Komnata, której podłoga pokryta jest posadzką. Płyty uruchamiają mechaniczne pułapki wystrzeliwujące, z ukrytych otworów, zatrute ostrza. Przez komnatę można bezpiecznie przejść znając drogę. Doktor zna ją na pamięć, lecz konstruując pułapkę wiedział, iż z czasem, kiedy przyjdzie starość, może ją zapomnieć. Dlatego zainstalował system dźwigni, po obu stronach komnaty po naciśnięciu których, część płyt zmienia kolor (na skutek podgrzania zmienia się barwa półszlachetnego kryształu, z których je wykonano). Oczywiście trzeba wiedzieć, które dźwignie przesunąć przesunięciem nieodpowiednich również zabarwia płyty posadzki - niestety, niewłaściwe. Aby wiedzieć, które trzeba przesunąć, doktor na portalach umieścił wierszyk - zagadkę - bardzo proste przypomnienie:

*Wejdźcie mimo groźby śmierci*

*Śmiało w dół pierwsi*

*Dzielnymi tylko przez siebie*

*I przez Jedynego Amen*

W korytarzach znajdują się dziesięć dźwigni - każda oznaczona cyfrą - od 0 do 9. Rozwiązaniem zagadki jest przesunięcie tych, które są opisane liczbami pierwszymi (2,3,5,7). Wtedy zabarwione zostaną wszystkie płyty, pod którymi nie kryje się spust pneumatycznych wyrzutni. Jest ich około 40% więc łatwo można przedostać się na drugą stronę.

Cóż się stanie, jeżeli bohaterowie, czy to wskutek źle rozwiązanej zagadki, czy też w wyniku niezgrabności nastąpią na

„spust”? Z cichym sykkiem z niewidocznych ściennych otworów zostanie wystrzelona cieniutka igła, lub płaskie ostrze. Igły zawierają różne, eksperymentalne leki doktora, o silnym działaniu psychotropowym. Osoba trafiona igłą traci orientację i panowanie nad błędniakiem, natychmiast dostaje halucynacji i mdłości. W efekcie drastycznie rośnie szansa, że nastąpi na kolejną złą płytę. Ostrza oczywiście ranią dotkliwie - ale są to rany o małej szkodliwości w porównaniu z trucizną -

doktor wyizolował tubocurrarynę, truciznę działającą paraliżująco (stosuje ją czasem do paraliżowania ożywionych franków w czasie doszywania ulepszeń - środki znieczulające nie są jeszcze znane). Dodatkowo rozlega się głos dzwonu, za każdym razem, gdy naciśnięta zostaje zła płyta (z małym opóźnieniem, by nie przestraszać wpadającego w pułapkę) - w ten sposób informowani są wszyscy w zamku, że ktoś próbuje sforsować komnatę noży. Oczywiście pierwszą istotą, która pojawi się na dole jest małpa Banoobo, która rozdrze się na cały głos, wzywając frankensteiny, żeby zajęły się bohaterami (lub też, jeżeli będą w bardzo krytycznej sytuacji pomoże im - w końcu nie chce, by jej pionki za szybko wypadły z gry).

Na szczęście paraliż nie trwa długo. W przypadku przygody powinien trwać tyle, aby gracze poczuli, jak to niewygodnie, gdy jeden z nich jest sparaliżowany i trzeba go nieść i ochraniać przed napastą frankensteinów, ale nie na tyle, by dana osoba zaczęła się nudzić (maksimum 10 minut wyłączenia z gry).

## Scena z drugiej strony

Czas pokazać bohaterom jaki efekt wśród frankensteinów wywołało ich przybycie. A efekt jest oszalałający - głównie dzięki niesamowitej urodzie panny Michaelle. Pamiętajcie pierwszą Kreaturę, która przypatrywała się bohaterom? To właśnie ona stała się przyczyną fermentu. Franki zapragnęły kobiety dla siebie. Ponad wszystko zapragnęły rozświetlić mroki swej nędznej egzystencji. Dodatkowo ich nagłe pożądanie zostało podsycone przez wiecznego spiskowca - małpę Banoobo. Ich determinacja stała się tak wielka, że część kreatur postanowiła zbuntować się przeciwko Igorowi. Przeciwnie stawiały się rozkazowi zabicia kobiety - pewne, że ich dobre intencje i godna litości sytuacja przekonają „aniola” do zostania z nimi. Oczywiście na zawadzie stoją Halling i Dunkin - tutaj franki nie mają wątpliwości - do sieczkarni! Część Kreatur uważa natomiast, iż ich ogromna brzydota tylko przerazi kobietę, a poza tym doktor w swej mądrości nie stworzył kobiety z jakiegoś ważnego powodu. I nie należy kwestionować woli stwórcy! Doszło do małej przepychanki, Igor musiał ewakuować się do swojej pracowni, gdzie odgradził się od buntowników mocnymi drzwiami pod wysokim napięciem.

Chciałbym abyś przedstawił scenę buntu graczom (lecz nie bohaterom). Pokaż im wielką salę, opisz w tle ruch i huk wielkich maszyn. Na środku stoi Igor i jeden z przewodników buntu. Odegraj Kreaturę, która przekonuje Igora, iż „anioł” na pewno zgodzi się zostać z nimi. Opisz jak argumentuje, jak wrośnie wydajność pracy, kiedy będą mogli być uszczęśliwiani przez piękną istotę (możesz dodać w tym miejscu dokładny opis bohaterki - niech wie, że rozmowa na pewno dotyczy jej postaci). Oczywiście Igor się nie zgadza. Argumentuje, że ma rozkazy od doktora wszystkich przemleć i przerobić na części. Twór zgadza się, że trzeba to zrobić z



dwoma mężczyznami, ale nie zgadza się na przemienienie „anioła”. Wtedy dochodzi do kłótni, Igor nie wytrzymuje i rozkazuje kilku swoim popleczykom związać przewodry. Zaczyna się krótka i krwawa bitwa. Pogośnij muzykę i opisz, jak kilkanaście stworów walczy na środku hali. W ruch idą nożyce, piły, skalpele, przecinaki. W powietrzu latają fragmenty kończyn. A nad wszystkim króluje majestat maszyny, która wciąż niezmordowanie pracuje, przesyłając taśmami „części”. Przejdź do następnej sceny - po bitwie, którą chwilowo wygrali buntownicy. Kilku Kreatur zbiera pałki i sznury, zaś przewodry, który mniej więcej w jednym kawałku przetrwał bitwę, wydaje rozkaz:

„Spętajcie anioła i przyprowadźcie go tutaj. A jego obrońców zabijcie. Doktor ożywi ich później, by mogli razem z nami jej służyć”.

## Czas przyhąć srubę

Nie jestem w stanie przewidzieć, gdzie zapragną pójść bohaterowie. Postaram się opisać kilka najważniejszych miejsc, resztę znajdziesz w podręczniku. Najważniejsze jest, że od tej chwili bohaterowie są w ciągłym zagrożeniu. Niech co rusz wypadają na nich frankensteiny. Goń ich, szarp, drap. Gdy będą osaczeni, niech pojawi się znikąd małpa Banoobo otwierając tajemne przejście, czy też zamykając tworom drzwi przed nosem. Pokaż im, że niecna, złośliwa istota doskonale bawi się ich sytuacją!

Niech się leje krew. Nie bój się zabić bohatera! W ciągu piętnastu minut przerobisz go na frankensteina, wręczysz nową kartę i dalej do gry. Wtedy dopiero będzie ciekawie, jak bohater-frankenstein o niecałkowicie wymazanej pamięci będzie próbował stanąć po stronie swych żywych przyjaciół. Czy się zgodzą? A może nie będą mu ufać?

Dobra, a oto kilka ważniejszych pomieszczeń, do których bohaterowie być może trafią, w pogoni za wiedzą, lub uciekając przed śmiercią:

### Szwalnia

Jest to duża, podłużna hala o podłodze wyścielonej fabrycznym gumolitem ze sztucznego kauczuku (żeby się łatwiej krew zmywało). Środkiem biegnie długi taśmociąg. Przy taśmociągu znajdują się stoły i maszyny szwalnicze. Obok taśmy produkcyjnej znajduje się również rynna, którą płyną nieużyteczne odpady (płyną do pieców i kwasowych kadzi, w dół na dziedziniec). Przy taśmie i stanowiskach pracują frankensteiny. Nad całością hali góruje skomplikowana steamgotycka maszyna (koła zębate, przekładnie, tłoki, kotły z niezliczoną ilością zaworów bezpieczeństwa i manometrów, kilometry rur). Na poziomie maszyny znajduje się pracownia Igora. Przewodzą do niej metalowe schody. Jest to rodzaj dyżurki, z której można obserwować całą halę, od której nadzorcę odgradzają potężne drzwi.

W tym pomieszczeniu Halling bez trudu zorientuje się co jest grane (rozpoznać może też np. głowy zmarłych niedawno mieszkańców Shallemouth). Na ścianach wiszą prymitywne instrukcje, mówiące jak franki mają zszywać nowe ciała.

### Wieża Elisabeth

Do wieży, gdzie znajdują się ukryte plany doktora prowadzą kręte schody. Na końcu znajduje się brama z kutego żelaza. Pokrywa ją skomplikowany wzór kwiatowy. Brama jest podłączona do prądu - stąd śmiertelne kolce róż - częstego elementu reliefu. Wśród wzorów znajdują się wkomponowane litery - cały alfabet. Wszystkie mają widoczny obrys - można je wcisnąć we wzór. Zgodnie ze wskazówką Banoobo należy tego dokonać w kolejności śmierci bliskich Frankensteina: W, F (William Frankenstein), H, C (Henry Clerval) i E, F (Elisabeth Frankenstein). Dodatkową wskazówką jest romantyczny wiersz nad bramą:

*Odeszliście w zaświaty*

*Ty ma Najdroższa ostatnia*

*O ileż dni będę jeszcze*

*W okowach życia i świata*

W przypadku naciśnięcia złej sekwencji brama pozostanie zamknięta. Po trzecim błędzie następuje akumulacja ładunku i przebiecie do najbliższej bramy osoby, powodujące poważne porażenie (spalona skóra i włosy, skurcze mięśni, ból serca).

Plany badań znajdują się w postumencie kryształowej kolumny, w której zamknięta jest, niemal jak żywa piękna kobieta (uderzająco podobna do Michaelle). Twarz ma śmiertelnie bladą i tylko na jej szyi można dostrzec czarne ślady palców. Kiedy bohaterowie będą otwierali skrytkę i wyciągali przekłute poźółtkie papiery, niech im się zdaje, że kobieta patrzy się na nich z wyrzutem w oczach.

Elektrownia - basen węgorzy

W górnej części zamku, nieopodal pracowni doktora znajduje się basen węgorzy. Tylko unieszkodliwiając te bestie można próbować uciec z zamku (odecinając prąd od bram i okien). O fakcie zbliżania się do basenu świadczy narastająca wilgotność. Dokładnie pod basenem sufit dość mocno przecieka, powodując liczne przepięcia i zwarcia biegnących nieopodal kabli. Co ważniejsze kable oplatające zamek zbiegają się do tego miejsca, nieodparcie sprawiając wrażenie pajęczyzny.

Drzwi do elektrowni są zamknięte tylko na klamkę, jednak mosiężnymi literami wypisano na nich zagadkę (to pomysł Igora):

*Początek animacji*

*Życia koniec i szczęścia*

*Początek alienacji*

*Nie ma innego wejścia*

*Odpowiedz i wejdź*

Odpowiedzią oczywiście jest litera „a” - po drugiej stronie drzwi znajduje się prymitywny fonograf, który porównuje dźwięk zapisany na cylindrze z drganiem słuchawki zamontowanej w drzwiach (nie reaguje na „a” obecne w słowach). Jeżeli ktoś chwyci za klamkę nie wymawiając głoski, dozna nieprzyjemnego szoku elektrycznego (jest to prosta zagadka, a banalna odpowiedź jest możliwa do wypowiedzenia nawet dla najbardziej bezradnych Kreatur - w ten sposób franki wchodzi do elektrowni i karmią węgorze).

Jak odciąć prąd od bram? Można tego dokonać na wiele sposobów. Jeden z nich to zatruć węgorze (wystarczy zaserosować im jedzenie zaprawione wystarczająco stężonymi odczynnikami laboratoryjnymi jakich pełno w zamku). Można również przeciąć kable - jednak należy pamiętać, że są cały czas pod napięciem i brak wokół nich izolacji. Można wreszcie usunąć wyłapywacz ładunku, zawieszony nad basenem. Zwisa on z sufitu, gdzie zbiegają się do niego główne kable. Należy jednak pamiętać, że cokolwiek pojawi się w zasięgu agresywnych węgorzy zostanie zaatakowane elektrycznymi wyrostkami (tak jak wyłapywacz).

### Pracownia

W tym pomieszczeniu można odegrać jedną z kulminacyjnych scen przygody. Jest noc, burza, strzelają pioruny. Długie rzędy ciał czekających na wskrzeszenie. Na podwyższeniu króluje doktor w białym kitlu narzuconym na frak - ten sam, który miał na kolacji. Uderza piorun, energia elektryczna zbiega wzdłuż piorunochronu ku kondensatorom i nagły błysk - doktor przystawia elektrody do metalowej obręczy na głowie leżącego na katafalku korpusu. Nagle rozlega się straszliwy, pełen bólesci jęk i z łoża wstaje nowy Twór. I oczywiście zgodnie z konwencją kieruje oczy w kierunku skrytych w ciemnościach bohaterów.

Być może jest to najlepszy moment do ostatecznej konfrontacji (niezależnie od tego jak dużo bohaterowie zrobili). Doktor wpadnie w szal, iż ktoś podpatrzył jego tajemnicę! Zawetwie frankensteiny (przez tubowy megafon, połączony z we-

wnętrznym systemem akustycznego nagłaśniania). Jego głos zabrzmi w całym zamku. Rozkaże bohaterów „unicestwić”! Jak się pocują, w środku zamku opanowanego przez straszliwe stwory, sadystę i wariata?

## Zakończenie

Czas powoli kończyć naszą opowieść. Proponuje ci, abyś przygotował sobie zakończenie opowieści. Wiem, że gracze mogą zrobić wszystko, ale jeżeli poprowadzisz sprytnie dotrą do upatrzonego przez ciebie końca (tylko żeby nie zdawali sobie z tego sprawy!). A wtedy ty zaserwujesz im przepiękny fabularny kąsek!

Zastanówmy się więc jak się ta historia może skończyć. Po pierwsze bohaterowie uciekną albo nie. To podstawowa kwestia. Druga sprawa - jeżeli uciekną, to czy będą posiadali jakieś dowody tego, co dzieje się w faktorii? Potrafisz wymyślić jeszcze inne pytania? Jeśli tak to przygotuj alternatywne zakończenia. Ja postaram się dostarczyć ci gotowych na podstawie tego o czym napisałem.

### „Happy end”

Nie da się ukryć, że któremuś z bohaterów może udać się umknąć z zamku. Być może będzie zaopatrzony w receptury animacji czy też inne dowody. Pozwól wtedy na „szczęśliwe zakończenie”. Halling może złożyć doniesienie do Interpolu, Michaelle do pruskiego łącznika-służącego, zaś Ian do ambasady Wielkiej Brytanii w Genewie. A gdy już wszyscy będą oczekiwali zakończenia, opisz jakieś miłe, bezpieczne i ciepłe miejsce, w którym bohater kuruje zszarpane nerwy. A teraz zniszcz całą tą atmosferę. Wtargnij do spokojnego sanktuarium uzbrojonymi Kreaturami pod wodzą Igora. Niech pochwyć bohatera i wywloką wrzeszczącego w deszczową ciemność! I na tym zakończ opowieść, bez zdradzania co dalej (a jeżeli będziesz zamierzał prowadzić FF po prostu wręcz gracze na następnej sesji kartę bohatera - może mieć jedną część przynależną do swego byłego ciała).

### „Nie będziesz znać dnia ani godziny”

Można również pozwolić bohaterowi umknąć (szczególnie jeżeli nie rozgrywał tego jako jednostrzałowej przygody). Ta wersja wydarzeń jest prawdopodobna o ile bohater nie ma żadnych dowodów potwierdzających jego wersję. Możesz przygotować krótką scenkę, w której bohater opowiada o tych wydarzeniach komuś z strasznym przejęciem, a ta osoba następnie przepisuje mu propanolol na uspokojenie (trzy krople przed snem i jedna na cukrze w razie poddenerwowania - tak, to był lekarz). Dodatkowo bohater powinien czuć się ciągle prześladowany. Niech w następnych przygodach towarzyszy mu uczucie, że widzi pozszywane korpusy majaczące w ciemnych zaułkach. Kiedyś dosięgnie go ręka Frankensteina! Ale przedtem powinna go dosięgnąć głęboka nerwica. Tak więc

możesz pierwsze zakończenie odegrać kilka sesji po „Niefortunnym pikniku” - kiedy bohater niczego już się nie spodziewa!

### „Sznycel - znaczy się mięso mielone”

Osobiście najbardziej odpowiada mi to ostatnie zakończenie. Dlaczego? Bo nigdy nie zabijam bohaterów graczy. Po prostu mi szkoda, że przestaną grać. Ale w FF śmierć to dopiero początek - można sobie pofolgować. Tylko tutaj bohaterowie mogą zostać przerobieni na obraz i podobieństwo upadłego anioła - pierwszego tworu Wiktora Frankensteina. Być może część bohaterów już „uległa” przemianie. Pozostał tylko jeden(na)? Więc pozwól, by ostatni bohater dotarł do bramy, poczuł wolność w zasięgu ręki. A gdy już będzie wsiadać na muła, gdy brama będzie otwarta, niech nagle pojawi się mała Banoobo w towarzystwie frankensteinów i pojmie bohatera. Niech zawlecze go z powrotem do Faktorii, do wielkiej hali sieczkarni! Niech w wielkiej sali zgromadzone są wszystkie frankensteiny, niech patrzą na bohatera wodnistymi oczami, pokazują sobie go palcami. A potem pojawi się doktor i wszystko umilknie. Szalony naukowiec skinie na Igora, który nakaże postawić bohatera na wąskim postumencie, z którego wrzuci się ciała do sieczkarni. A następnie...

„Stałem nad samą krawędzią. Obolały, związany, ogłuszony rykiem maszyn i wyciem potwornych kreatur zgromadzonych wokół. Coś skandowały, lecz nie mogłem skupić się na słowach. Miast tego wpatrywałem się w dół - zahipnotyzowany. Pode mną, w wielkim leju wiły się trzewia potwornej maszyny. Niczym ogromny młyn do mięsa i kości skręcały się pode mną cuchnące smarem spirale śrub, zęby kół, ostrza przecinaków. Po co okrutni oprawcy mnie tutaj przywiedli? Nagłe pchnięcie w plecy wyjaśniło wszystko. Poczulem, że spadam w dół. Metalowe zęby wyszczerzyły się do mnie szderczo. I wtedy je poczułem! Straszliwy ból żywcem rozdzielających kończyn, szarpanych mięśni, zdzieranej skóry! Wyłamywano mi ręce i nogi, gruchotano żebra, zmiążdżono twarz. Agonia, agonia, lepka od mojej krwi. Na koniec coś uderzyło w mą szyję i nadeszła błogosławiona ciemność śmierci.

Przez moment poczułem wielką błogość, jakbym znalazł się w domu rodzinnym, od dawna opuszczonym. Przez jedną chwilę nie czułem bólu i wiedziałem gdzie iść. Czulem Jego! I wtedy ciemność rozświetlił nagły błysk. Błysk porażający każdą komórkę mego na powrót żywego ciała. Ból i żar wypalił mą jaźń. Otworzyłem oczy i z rozmazanego obrazu znów wyłonił się koszmara...”

*I. notatki doktora zostały nieudolnie przetłumaczone przez M. Szaleńca z „Frankenstein; or, the Modern Prometheus” Mary Shelley*

## Konkurs na scenariusz

Redakcja najmocniej przeprasza wszystkich, którzy nadesłali swoje przygody na konkurs na scenariusz nawiązujący do muzyki z filmów „Ostatni Mohicanin” oraz „Łowca androidów”.

Ilość nadesłanych prac oraz wysoki, równy poziom sprawiły, że w chwili oddawania numeru do druku wciąż nie została podjęta decyzja, która przygoda zwycięży.

Zwyczajski scenariusz zostanie opublikowany w kolejnym, dziesiątym numerze Portalu, wraz z listą wszystkich wyróżnionych.

Wszystkich zainteresowanych przepraszamy

Redakcja

Marcin Blacha

# Węjszeje Smok

scenariusz do systemu Mag: Wstąpienie

ilustracje: Magdalena Macha

wydawcą polskiej edycji gry „Mag: Wstąpienie” jest ISA  
tekst nie jest autoryzowany przez firmę White Wolf

Scenariusz, choć przeznaczony dla systemu **Mag: Wstąpienie**, niewiele ma wspólnego z gotyckimi klimatami. Prawdę mówiąc zawiera sporo elementów humorystycznych. Jego głównym zadaniem jest uświadomienie graczom, jak wielkie zastosowanie w praktykach magicznych może mieć współczesna technika. W scenariuszu chodzi też o, nie bójmy się tego słowa, wygrzew. Z tego powodu nie obfituje on w skomplikowane intrygi, choć niektóre rozwiązania fabularne mogą okazać się zaskakujące. Ponieważ opowieść zawiera różnorakie bijatyki, niektóre prowadzone dosyć widowiskowo, należy ze sporą dozą wyrozumiałości potraktować magię wulgarną, i uświadomić graczom, że ta opowieść jest w życiu ich postaci tylko epizodem, pozwalającym odetchnąć od przesyconego problemami egzystencji Świata Mroku.

## Wprowadzenie

Pod budynkiem Banku Towarzystwa Wschodniego śpi smok. Bestia, gdyby tylko wydostała się na powierzchnię, z łatwością mogłaby opleść cały budynek i zawrzeć go w uścisku. Na szczęście jest bardzo słaba - cały wysiłek poświęca na powstrzymaniu się przed przejściem w zaświaty. W świecie realnym smok utrzymuje się czerpiąc energię magiczną z operacji finansowych banku, kontrolowanego przez Syndykat. Przepływ pieniądza stymulowany jest bowiem przez magię i tylko drobne nieścisłości w rachunku przelewów świadczą o tym, że praca banku przebiega nie tak, jak powinna.

Na razie tylko dwie osoby zdają sobie sprawę z istnienia bestii. Technokrata i członek rady nadzorczej, Nick Novotny oraz sprzątac Malcolm Vitti, członek Bractwa Akashic. Novotny pragnie wykorzystać smoka do własnych celów. Od czasu, gdy w poszukiwaniu źródła zakłóceń pracy banku zszedł z miernikiem pod ziemię i ujrzał mitycznego potwora w całej okazałości, postanowił uczynić z odkrycia kartę przetargową w swojej przyszłej karierze. W jednym zdaniu: zamierza przejąć kontrolę nad Zapomnianym i szantażować zwierzchników.

Smok nie zawsze mieszkał pod budynkiem banku. Drażąc podziemne tunele wędrował po całym świecie od setek lat, szukając coraz to nowych źródeł mocy, niezbędnych mu do utrzymania się przy życiu. U progu dwudziestego pierwszego wie-

ku świat nie sprzyja smokom, źródła magyi są zaś zazdrośnie strzeżone przez mistyków. Bestia zapadła więc w letarg, czekając lepszych czasów.

Malcolm Vitti jest strażnikiem smoka. Obowiązek ten przekazał mu jego mentor, który z kolei pouczony został przez swojego mentora i tak wieki wstecz. Cała tradycja opieki nad smokiem wzięła się z faktu, że niegdyś, w lepszych czasach kreatura pomogła chińskiemu magowi pokonać demona i wyzwolić ukochaną. Wdzięczność przeszła na następne pokolenia. Malcolm Vitti czuwa nie tylko nad smokiem. Kiedy Śpiący się obudzi, to nie jemu potrzebna będzie opieka, lecz wszystkim innym w okolicy. Konieczne jest wspomnieć o jeszcze jednej zdolności strażnika bestii. Więź łącząca go z podopiecznym sprawia, że trzy razy w ciągu całego życia może on użyć zdolności specjalnej, umożliwiającej mu zdobycie nadnaturalnej, nawet jak dla maga, mocy. Doładowanie trwa krótko - najwyżej kilka minut. Za sprawą smoczego ducha, który wstępuje w Brata Akashic, wszystkie cechy, w tym zdolność czwinienia magyi, urastają do niewyobrażalnych rozmiarów. Całe szczęście, że w ciągu wieków umiejętność tą strażnicy smoków stosowali tylko w ostateczności i z umiarem, i że Malcolm nie jest tu wyjątkiem.

Bohaterowie wkraczają do akcji jako klienci Banku Towarzystwa Wschodniego. Jako magowie są wyczuleni na przepływ Kwintesencji i przez to stają się świadkami interesującego wydarzenia. Załatwiając przy okienku kasowym swoje sprawy dostrzegają zamieszanie w oszklonym biurze maklerskim. Najwyraźniej dzieje się coś poważnego, bowiem drzwi do biura co i raz otwierają się, i do środka wbiegają wystraszeni pracownicy z innych oddziałów banku. Widoczny nawet z daleka ekran monitora komputerowego pokazuje rzędy cyferek, które tylko dla kogoś obeznanego z giełdą papierów wartościowych mają jakiś sens. Jeśli wśród bohaterów graczy znajdzie się ktoś taki i podejdziesz do szyby, zrozumie, że giełda zwariowała. W zastraszającym tempie rosną ceny śmieciowych obligacji niewielkiej spółki Wilson's Factory, a pozostałe papiery wartościowe lecą na łeb. Biuro maklerskie gorączkowo zaczyna odpowiadać na zadziwiające wydarzenia. W ruch idą

telefony. Większości klientów udziela się panika. Wtedy BG odkrywają przyczynę zamieszania. Młody mężczyzna opierający się o filar, zasłaniając połą płaszcz laptopa, pracowicie stuką po klawiaturze. Silny strumień Kwintesencji z otoczenia wysysany jest przez komputer. Liczba magów w okolicy jest większa niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Dwaj ubrani w garnitury mężczyźni schodzą po prowadzących do pomieszczeń biurowych schodach i jak na komendę poprawiają okulary, bacznie rozglądając się po sali. Jednym jest Nick Novotny, drugi to jego partner z Syndykatu. Ich okulary to talizmany pozwalające wizualizować ruch energii magicznej w postaci kolorowych strug światła. Technokraci przypuszczają, że za zamieszanie odpowiedzialni są inni mistycy. Podejrzenie pada na bohaterów graczy. Dyskretne polecenia wydane ochronie budynku kierują strażników na osoby niewinnych niczemu magów. Nieznajomy z laptopem pod płaszczem kończy pracę i szybkim krokiem kieruje się ku wyjściu. Dla bohaterów korzystne byłoby, gdyby uczynili to samo. Inaczej zostaną ujęci i będą się musieli przekonująco tłumaczyć z przestępstw, których nie popełnili. Nawet, jeśli zaczną uciekać ruszy za nimi pościg. Przed budynkiem czeka szybki samochód ze znanym z banku mężczyzną za kierownicą. Zapraszającym, ale zniecierpliwionym gestem mag - sabotażysta zaprasza do środka. Ledwo bohaterowie wsiądą, wóz rusza z piskiem opon.

## Poznajemy Zaka

Nieznajomy wiezie bohaterów do swojego domu. Jest to pyszałkowaty jegomość, który przedstawia się jako Zak. Zapewnia swoich pasażerów, że sami nie mieliby szans uciec, on zaś ma plan opracowany w najdrobniejszych szczegółach. Rzeczywiście - nikt go nie ściga. Przyzwoitość nakazuje mu przeprosić bohaterów. Zaraz jednak, dumny z siebie, jako rekomensatę proponuje im obejrzenie „czegoś, od czego oko zbieleje”.

Zak ma na myśli swoje mieszkanie i przesadza nieco z jego wyjątkowością. Mała klatka z ledwością mieści cztery pracujące na okrągło komputery i wielkie kopce roczników „Wall Street Journal” i „Financial Times”. Gospodarz mieszkania z trudnością znajduje lodówkę, wyciąga butelkę szampana i śmiejąc się otwiera ją. Od słowa do słowa zaczyna opowiadać historię...

Zak skończył z wyróżnieniem studia ekonomiczne, kiedy przyszło Przebudzenie. Zorientował się wówczas, że świat nie jest do końca taki jak mu się zdawało, i że swoje wykształcenie spożytkować może do innych celów niż praca dla wielkiej korporacji. Zaczął uważniej przeglądać poświęcone finansom strony w gazetach, kupił dodatkowe trzy komputery i podłączył je do sieci, by analizowały rynek papierów wartościowych. Potem sprawił sobie laptopa, który po kilku magicznych ulepszeniach nadawał się do wysysania Kwintesencji używanej przez Syndykat do wspomniania transakcji bankowych. Zak stał się złodziejem okradającym banki nie z pieniędzy, ale z magii - przestępstwo doprawdy trudne do udowodnienia przed sądem. Co najwyżej można go oskarżyć o włamanie komputerowe i sabotowanie działań giełd i banków. Zamieszanie, które wykonuje przed każdym skokiem jest potrzebne do oglupienia zabezpieczeń magicznych stosowanych przez Technokrację przy operacjach finansowych.

Każda kradzież jest misternie zaplanowana i jak dotąd nikt go nie złapał, ani nawet nie zauważył.

Zak opowiada o swoich brawurowych wyczynach, jednym okiem oglądając na ekranie laptopa obliczenia wielkości jego łupu. W pewnym momencie krztusi się szampanem. Zaintrygowany śmiga palcami po klawiaturze. Po kilku chwilach wolno mówi: „Trafiłem na coś wielkiego...”.

Młody mag nie wie, że mówi o smoku. Na razie dostrzega jedynie, że suma ukradzonej Kwintesencji znacznie różni się od wartości oczekiwanej. Jest w stanie przeanalizować poszczególne sekundy kradzieży i stwierdzić, że podłączył się do niego „hurtownik” - ktoś o dużo, dużo większej zdolności absorbowania magii. Zak postanawia się dowiedzieć, kto to taki, proponuje BG współpracę.

## Poznajemy Novotnego

Niezależnie od tego, jak potoczy się rozmowa ze złodziejaskiem, bohaterowie wrócą wreszcie do domów. Nie wiedzą, że byli śledzeni przez Malcolm - strażnika smoka. Malcolm jest zaniepokojony. Sądzi, że bohaterowie i Zak współdziałali w celu dostarczenia bestii Kwintesencji i dążą do jej przebudzenia. Chce dowiedzieć się w jakim celu to robią. Włame się do mieszkania młodego maga niedługo po wyjściu bohaterów. Wcześniej jednak, na wszelki wypadek, będzie śledził jednego z członków grupy. Podczas włamania Zak zostanie nieźle nastraszony i w dosyć obcesowy sposób przesłuchany. Trzeba wiedzieć, że Malcolm posiada wszelkie umiejętności niezbędne mistrzowi wschodnich sztuk walki, o jakich pouczają nas filmy rodem z Hong Kongu, jest więc fenomenalnie wręcz wysportowany, potrafi skradać się, zachować spokój w stresowych sytuacjach, a w razie potrzeby skutecznie zaatakować i bronić się nawet z użyciem tak pacyfistycznych z natury przedmiotów jak miotła, ścierka i wiadro z wodą.

Na razie bohaterowie są bezpieczni. Następnego dnia rano nie wyczytają w prasie żadnych informacji o napadzie na bank. Wśród natłoku informacji znajduje się wszakże inna ważna dla scenariusza - ta zapewne zostanie przez nieuważnych czytelników przeoczona. W tunelach miejskiej kolei zdarzył się wypadek - kolizja dwóch pociągów. Nikt nie zginął, kilka osób zostało rannych, władze miasta zapewniają, że sytuacja się nie powtórzy. Mylą się.

Tunele metra są ważnym dla scenariusza miejscem. W szczególności rozjazd położony w pobliżu podziemi Banku Towarzystwa Wschodniego. Przejeżdżające tamtędy metro posługuje Nickowi Novotnemu do obudzenia smoka. Technokrata zdobył manuskrypt opisujący ceremonię przyzywania bestii i zyskania sobie jej przychylności. Księga opowiada, że, by przy-

zwać smoka niezbędne jest zgromadzenie się czterdziestu czterech ludzi pod kierownictwem Przebudzonego. Podzieleni na czteroosobowe zespoły akolici uderzać mają w wielkie bębny, w czasie gdy mag rzuca zaklęcie. Kluczem do poprawnego wykonania rytuału był odpowiedni rytm uderzeń wybijanych na bębnoch.

Novotny niechętnie odnosi się do guślarskich praktyk, w poczet których zalicza rytualne bicie w bębny. Nie wierzy w nie. Istnienie smoka jest jednak faktem i Technokrata pragnie za wszelką cenę zapanować nad nim. Zamiast akolitów z wielkimi kotłami, którzy zwracaliby uwagę w środku miasta, do uzyskania ceremonialnego rytmu pra-



gnie pozyskać pociągi metra. Jest to możliwe, o ile podziemna kolej będzie odpowiednio zsynchronizowana. Cała procedura zajmie równo trzy dni, lecz konieczna będzie zmiana rozkładu jazdy. Wypadek pociągów w dniu napadu na bank był właśnie nieudaną próbą rozpoczęcia rytuału. Nieudaną, bo na skutek działań Zaka smok otrzymał więcej kwintesencji niż to było przewidziane i do głosu doszły niektóre z jego mocy, w tym zdolność do zniekształcania przestrzeni.

## Poznajemy Malcolma

Przesłuchiwany przez Malcolma Vitti Zak kategorycznie zaprzeczył, jakoby dokonywał w banku jakichkolwiek przekrętów. Przyciśnięty do muru przyznał się jedynie do rabunku, dodatkowo kierując podejrzenia na bohaterów. Śledzony przez strażnika smoka bohater zostanie poproszony o wyjaśnienia. Ubrany na czarno i zamaskowany Malcolm zastąpi mu drogę w wąskim zaułku i będzie się starał go obezwładnić co, biorąc pod uwagę zaskoczenie napadniętego, nie powinno być trudne. Bohater będzie indagowany na okoliczność skoku na bank. Należy zarzucić gracza gradem pytań, na które nie będzie znał odpowiedzi, poczynając od prozaicznego „czego od Niego chcesz?”, na banalnym „kto was nasłał?” kończąc. Odpowiedzi gracza nie są ważne, a każda odpowiedź pytaniem powinna skończyć się wzmocnieniem uścisku Malcolma i podniesieniem głosu o oktawę.

W międzyczasie pojawia się niespodziewana pomoc. Mijający zaułek samochód zatrzymuje się i cofa z piskiem opon. Wskakuje z niego banda wyrostków, którzy najwyraźniej uważają ten teren za swój własny i nie w smak im, że ktoś zamiast nich napada na przechodniów. Nieletni gangsterzy uzbrojeni są w noże, łańcuchy i gazurki. Najwyraźniej nie peszy ich ubiór Malcolma.

Bójka ma uświadomić graczom, w jakim stylu odbywać się będą wydarzenia całej reszty opowieści. Powinieneś sobie pofolgować - gangsterzy są jedynie chłopcami do bicia i posłużą do zademonstrowania, co potrafi mag będący za pan brat z techniką. Po pierwsze, Malcolm nie wdaje się w bezpośrednią walkę. Jeden akt magii wystarcza, by płyty chodnika pękły z trzaskiem i by zwały betonu wyzwoliły szalejący żywioł.

Brat Akashic, który najwyraźniej nie spędził większości życia jedynie na studiowaniu Zen, wyzwała na powierzchnię podziemne kable doprowadzające prąd elektryczny. Płatana przewodów przypomina macki potwornego krakena - kable wiją się, biją o ziemię i o ściany budynków. Towarzyszą temu widowisku głośnie wyładowania energii. Błyskają łuki elektryczne, grzmoty trzaskają w okna. Nie pozwól graczowi na jakiegokolwiek działanie - może być jedynie widzem tego fascynującego i groźnego przedstawienia. Aktorami będą oprychy. Kable dopadają ich wreszcie, oplatają, rażą prądem i duszą, ściskają. W szalonej orgii niszczenia jest to jednak tylko epizod. Dużo bardziej cierpi cała okolica. Jedna z pseudo-macek monstrialnym ciosem rozbija hydrant i zalani strumieniem wody biedacy są skończeni - zamieniają się w migocące od wyładowań zabawki animowanego monstium.

Jest to dobry czas dla bohatera, by zmył się dyskretnie. Zafascynowany własną mocą Malcolm nie zauważy ucieczki. Na odchodnym bohater dojrzy jeszcze, że trupy zostają wciągnię-

te pod ziemię, a gruzy chodnika układają się z powrotem w zwyczajne przejście dla pieszych, jakim były niegdyś.

## Poznajemy Smoka



Wiadomo już, że smok śpi pod budynkiem banku i że będzie się budził dzięki rytuałowi Novotnego. Afera z Zakiem sprawiła, że proces ten wymknie się spod kontroli, ponieważ bestia dostała już nadmiar energii magicznej. Prawdopodobnie dojdzie w końcu do konfrontacji bohaterów z Zapomnianym, dlatego warto wiedzieć jak on wygląda.

Ma wężowe cielsko, pokryte łuskami, których barwa przechodzi z czerni na grzbiecie w srebro na spodniej części brzucha. Z tułowia odchodzą tygrysie łapy, zakończone ostrymi szponami. Głowa smoka przypomina wielbłądzia, z przerażająco osadzonymi głęboko w

czaszce demonicznymi oczami. Z głowy odchodzą bycze uszy i jelenie rogi. Od głowy do końca ogona smok ma około stu metrów długości, choć w jego dotychczasowym, wydrążonym pod ziemią dzięki magii, letowisku trudno mu się wyprężyć na całą długość ciała, nie można w pełni docenić powagi jaką sobą bestia reprezentuje.

Smok egzystuje w Penumbrze, właściwie na granicy światów, ale bliżej mu już do naszej rzeczywistości. Z łatwością draży podziemne tunele i wywołanie trzęsienia ziemi jest dla niego igraszką. Biegłe posługuje się magią (poziom Adepta w każdej Sferze, z wyjątkiem Materii i Korespondencji, w których jest Mistrzem), zna języki ludzi i duchów. Wszelkie charakteryzowanie gada z pomocą cech byłoby bezcelowe. Orientacyjnie przybliżyć jego cechy może podwojenie atrybutów fizycznych i zdolności przypisanymi mniejszemu smokowi w podręczniku głównym systemu „Mag: Wstąpienie”.

## Zanim Śpiący się obudzi

Proces budzenia się Zapomnianego zasługuje na osobny opis, bowiem związane są z nim liczne zjawiska uboczne. Ich pojawianie się będzie dla graczy wskazówką, że coś jest w okolicy nie tak i naprowadzą ich na trop bestii.

Smok przechodząc do naszego świata osłabia siłę Bariery. Z Umbry przechodzą jej dziwni mieszkańcy i, co tu dużo mówić, broją. Po pierwszym dniu od wypadku pociągów dzieją się zdarzenia następujące:

- Pracownik zakładu fryzjerskiego tnie brzytwą klienta i zakrwawiony wybiega na ulicę, by szlachtować przechodniów. Jest to wynik opętania przez pomniejszego demona.

- Kobieta ubrana w białą suknię balową wypytuje przechodniów o godzinę. Wszyscy, którzy odpowiedzieli na pytanie mieli mało groźne wypadki. Kobieta jest zagubioną upiornicą - stwierdzi to każdy, kto choć

trochę liźnął arkanów Entropii.

- Tajemniczy żebrak usadwia się przed wejściem do metra. Nie robi żadnych kłopotów, ale psy wyrwyją się właścicielom i obszczekują go. Żebrak również jest duchem i nie da się go odesłać inaczej, jak napelniając mu kapelusz równowartością dwudziestu trzech dolarów i czterech centów, w walucie wymiennej.

- Późnym wieczorem świadkowie widzieli galopującego konno rycerza. Świadkowie są mało wiarygodni, bo byli mocno pijani, nikt nie potrafi wyjaśnić jednak dlaczego w



witrynach pobliskich sklepów popękały szyby, a w spożywczym skwaśniała świeża dostawa mleka. Rycerz był Trollem.

- Około południa wielką reklamę znanego napoju orzeźwiającego obsiadło niespotykanych rozmiarów stado ptaków. Śpiewając dało piękny koncert... instrumentalny. Wybierz dla odwiedzających okolicę bohaterów odpowiednie fragmenty z jednej z płyt. Odpowiednie - to znaczy najmniej pasujące do sytuacji i wzmagające chaos, czyli najlepiej same wolne i romantyczne.

Tego samego dnia wszystkie stacje telewizyjne mówią tylko o powyższych wydarzeniach, tłumacząc je na bardziej fantastyczne sposoby niż może to sobie wyobrazić mag. Pojawia się sporo policji, która twierdzi, że miejsce ma tu nie zarejestrowany zjazd anarchistów i mniejszości seksualnych. Na końcu zaś przybywają ludzie z Arcanum i dyskretnie rozpoczynają badania, jeszcze bardziej podsycając plotki. Zbieraniem uzupełnia dwóch Facetów w Czerni, wysłanników NSP. Tak rodzą się niezdrowe sensacje.

Bohaterowie powinni skojarzyć doniesienia mediów ze swoimi przygodami, i jeżeli przybędą na wizję lokalną spotkają starych znajomych, to znaczy zirytowanego Malcolma i zdeenerwowanego Novotnego. Obaj boją się, żeby tajemnica nie wyszła na jaw.

W zamęcie informacyjnym utonie pewnie wiadomość o zmianie rozkładu jazdy pociągów metra, zaordynowanej przez system komputerowy. Nikt nie wpadnie na to, by poszukać śladów elektronicznego włamania.

Jeżeli naszym magom pozostały resztki przyzwoitości, powinni zająć się nadnaturalnymi zdarzeniami i załagodzić nieco sytuację, odsyłając niespokojne duchy do domów. O ile pójdzie to zbyt łatwo zafunduj im małą przeszkodzajkę. Stwórz nastroj zagrożenia i zasugeruj, że są śledzeni. Okaże się, że z kontenerów na śmieci obserwiają ich małe istoty przypominające elfy lub skrzaty. Namolni delikwenci to uciekają, to pojawiają się w innym miejscu. Po kilku godzinach zabawy wysuwają swoje żądania. Mówią, że odczepią się, o ile magowie dadzą im dziesięć banknotów: starych dwustudolarówek australijskich. Mali terroryści są nieustępliwi i trudni w rozmowie. Żartują, śmieją się i przedrzeźniają bohaterów. Jeżeli banknoty zostaną dostarczone, elfy z radości zdradzą, że budują sterowiec, a pieniądze są im potrzebne do sporządzenia powłoki balonu. By przekonać bohaterów do współpracy obiecują im po dukacie i czapkę-niewidkę. W poniewczasie okaże się, że złoto to tombak, a czapka sprawia, że jej właściciel... nic nie widzi.

Żarty żartami, a smok się budzi. Każde użycie magii powoduje u maga nadmiarową stratę zgromadzonej Kwintesencji. Bohaterowie mogą wykryć gdzie ucieka energia magiczna, o ile ktoś posiada wyczoną Pierwszą. W ten sposób trafią do samego źródła kłopotów. Ponieważ nawet, a może szczególnie, w życiu maga nic nie jest proste, różne osoby będą się starały w dotarciu do smoka przeszkodzić.

Novotny działa w konspiracji i udaje, że on tu znalazł się przypadkiem. Kuma się z Facetami w Czerni, w końcu to jedna klika, i nasyła ich na bohaterów, kiedy ci próbują zejść do metra. Taktyka Technokracji polega na opanowywaniu umysłów policjantów, którzy pod błahym pozorem spróbują aresztować postacie graczy. Na własną rękę Novotny stara się podnieść siłę Bariery, ale idzie mu niesporo.

Malcolm dawno już stracił właściwe członkom jego Tradycji opanowanie. Również nie chce się ujawnić, ale robi to, gdy wszystkie inne sposoby zawodą. Na razie Brat Akashic przekonuje licznych gapiów i dziennikarzy, że bohaterowie są zapowiadani przez anarchistów i mniejszości. Nasi magowie, którzy na co dzień potykają się pewnie z cyborgami i demonami, niech próbują opędzić się od pismaków. Jeżeli będą przekonujący, Malcolm z pomocą magii sprawi, że zrobią coś, z czego naprawdę trudno się przed dziennikarzami wytłumaczyć. Jeżeli magowie są osobnikami o wyjątkowej sile woli, zawsze można stworzyć spektakularną iluzję.

Malcolm obwieszcza wszem i wobec, że jest magiem. Novotny momentalnie rozpoznaje w nim bankowego sprzątacza i koniec z konspiracją. W takim razie Brat Akashic nie ma nic do stracenia i próbuje porwać Novotnego do Umbry, by tam się z nim rozprawić bez świadków. Pod ziemią pobudzony smok otwiera jedno oko i efekt Korespondencji przenosi adwersarzy w dwa różne punkty miasta. Gracze orientują się błyskawicznie kto wypadł z gry i kogo w przyszłości podejrzewać.

Użycie Korespondencji przez smoka ma jeszcze jeden skutek. Tworzy wokół jego sadyby bąbel pola siłowego, odpychający wszystkich, którzy chcieliby się tam dostać.

## Kiedy Śpiący się obudzi

Po rewelacjach dnia minionego gracze postanowią zapewne dowiedzieć się z kim mieli do czynienia i co lub kto wysysa z okolicy Kwintesencję. Smok pozostanie jeszcze sekretem, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by zdobyć nieco informacji o Novotnym i ewentualnie o Malcolmie. Wszystko jest kwestią uruchomienia odpowiednich znajomości i być może kilku włamań. Sprawę pozostawmy inwencji graczy.

Następnego dnia rano u jednego z bohaterów pojawia się Zak, tak jakby tylko jego brakowało. Twierdzi, że wie, gdzie znika Kwintesencja i nalega na wyprawę do tuneli metra. Tuż za Zakiem zjawia się śledzący go Malcolm i również występuje z propozycją współpracy, oferując w zamian za pomoc wyczerpujące informacje. Kiedy bohaterowie zgromadzą się na naradę, do gry wchodzi Faceci w Czerni. Oni również szli tropem Zaka.

Wysłannicy Technokracji mają ograniczony zasób argumentów, sprowadzający się właściwie do wąskiego zbioru „argumentów siłowych”. Nadszedł czas na kolejną walkę i następną odsłonę przedstawienia pod tytułem „Jak wykorzystać technikę w praktykach magicznych”. Tym razem Malcolm bije się konwencjonalnie, stosując Do, bohaterowie jak zwykle robią co chcą, a głównym reżyserem zostaje Zak.

Jak wiemy zajmuje się on głównie zastosowaniem komputerów w magii finansowej. Zawsze nosi ze sobą laptopa, nikt nie wie jednak, co znajduje się na dysku, nie licząc systemu operacyjnego i programów do obsługi sieci, oczywiście.

Na pewno grałeś kiedyś w „Mortal Combat”. A może widziałeś grę „Doom”? Otóż Zak też w nie grał. Uruchamia komputer i za sprawą magii postacie z gier pojawiają się na polu walki. Biedni Faceci w Czerni.

Po zakończeniu rozprawy z agentami NSP i po odbytej naradzie, trzeba podjąć decyzję, co robić dalej. Malcolm opowiedział w czasie rozmowy, jaki rytuał jest potrzebny do przebudzenia smoka i zastanawia się dlaczego nie widział nigdzie bębnow. Nagroź gracza, który powiąże fakty i wpadnie na pomysł z pociągami. Złóż mu też gratulacje w moim imieniu.



Ponieważ to już trzeci dzień rytuału, za namową Malcolma trzeba wziąć udział w niebezpiecznej misji powstrzymania Zapomnianego i, tak czy siak, nawet bez gotowego planu, udać się do podziemi.

Zak dziękuje za udział w wyprawie. Twierdzi, że jest szaleńcem, ale nie desperatem. Odchodząc obiecuje, że będzie trzymał kciuki za powodzenie misji.

Mijając zaludnione stacje, bohaterowie zorientują się, że ludzie są zaskoczeni zmianą rozkładu jazdy i wyklinają bogu ducha winny zarząd podziemnej kolei. Zajdą w końcu w ciemne, opustoszałe tunele, gdzie nawet bezdomni nie mieszkają. Po długim czasie nie zobaczą żadnego pociągu, słychać tylko będzie jednostajny łomot. Wówczas wszystko stanie się jasne, bo Malcolm klepie się w czoło i krzyknie: „Ależ za mnie idiota! Oto mamy i będą!”

Moment na uświadomienie sobie sytuacji i zza zakrętu tunelu wychodzi Novotny, łajdak jest widocznie zadowolony, pogwizduje sobie nawet. Widząc naszych krzyżowców robi w tył zwrot i zacznie uciekać.

Podczas pościgu za Technokratą miejsce mają różne zdarzenia, wynikłe z dzikich manifestacji Sfery Korespondencji niemal już przebudzonej kreatury. Magya zawodzi, tunele prowadzą w miejsca, do których nie powinny prowadzić, a jeden kończy się nawet w budce telefonicznej w Hanoi. W pewnym momencie pogoni, tuż za bohaterami pojawia się nieoczekiwanie opustoszały pociąg. Ci skaczą odruchowo ku ścianom tunelu, a Novotnego magya smoka teleportuje do kabiny lokomotywy. Zaraz potem Novotny pojawia się na miejscu, w którym stali nasi magowie, a w lokomotywie zjawiają się oni właśnie.

Finałowe wydarzenia opowieści są nadzwyczaj spektakularne. Oto smok budzi się zupełnie i zaczyna przedostawać się z Penumbry do naszego świata. Przebija Barierę w tunelu metra i majestatycznie wypełza niczym zza dziurawej kurtyny. Prosto na niego pędzi pociąg z bohaterami w środku. Czas na zdecydowane działanie!

Pałeczkę przejmują Malcolm Vitti. Z błyskiem desperacji w oku krzyczy „pomóżcie!” i zaczyna skandować zaklęcie. Dla bohaterów lepiej, by pomogli, chyba że znają dobry sposób na wydostanie się z wciąż przyspieszającej lokomotywy. Brat Akashic wykorzystuje swoją specjalną zdolność i przywołuje na pomoc smoczego ducha, który pozwoli mu osiągnąć coś prawie niewyobrażalnego - stworzyć potężny efekt, przemieniający cały skład w stalowego potwora. Bohaterowie mogą mu pomóc jako asystenci w rytuale.

Spod kół spływają iskry, na dachu wyrastają metalowe narośla, przypominające płetwy grzbietowe. Pociąg zlewa się w elastyczne cielsko, a poszycie lokomotywy pruje się jak włóczkowy sweterek - zaraz uformuje się paszcza i wyrosną z niej ostre zębiska. Wszystko trzęsie się i huczy, jakby cały pociąg diabli zabierali do piekła.

Przemienione w stalowego smoka metro unosi się znad szyn i z całym impetem uderza w przeciwnika, wrzucając go z powrotem do Umbrzy. W zaświatach dojdzie do walki stalowego kolosa z mityczną bestią. Narratorowi polecam obejrzenie jednego z niezrównanych filmów o Godzilli, w którym sympatyczna potwora rozprawia się z mechaniczną maskarą, Hedorą. Podczas seansu dobrze jest stworzyć sobie opis bitwy, a jeszcze lepiej nagrać efekty dźwiękowe i uraczyć nimi graczy.

Jedyna w swoim rodzaju szansa pokonania smoka, na którą tylko bohaterowie heroic fantasy wzruszyliby ramionami,

musi być równocześnie dla graczy wyzwaniem, które zapamiętają na długo. O ile nie zdecydujesz się na narrację, proponuję rozwiązanie, dzięki któremu każdy z grających będzie miał szansę pokazać się z jak najlepszej strony i przy okazji samemu poopowiadać nieco. Stalowy potwór dzięki staraniom Malcolma sprzęga się mianowicie z umysłami bohaterów telepatycznie. Każdy z nich dostaje do obsłużenia jedną z funkcji mechanicznego smoka. W zależności od liczby i temperamentu graczy przydziel im obsługę napędu łap, ruchów głowy, broni laserowej w oczach, skrzydeł, ziania ogniem i co tam jeszcze wymyślisz. Aby uatrakcyjnić zabawę, przed każdą kolejną rundą walki każdy, niezależnie od innych, zapisuje na kartce, co robi na swoim polu letku działania. Następnie, według rosnącej inicjatywy, gracze (barwnie!) opisują działania, rozwijając treść notatek. Prowadzić to może do interesujących efektów, szczególnie jeżeli bohaterowie nie potrafią się skoordynować. Oczywiście nie pozwól im nic planować wspólnie!

Wygląda na to, że mimo wszystko trzeba graczom pozwolić wygrać starcie. Nie możemy przecież dopuścić, by po wielkim momencie wałęsał się smok. Wcześniej jednak zastosuj schemat znany każdemu uczciwemu scenarzyście filmów „kopanych”.

Wpierw bohater na krótko wygrywa, bez przytłaczających rezultatów, później czarny charakter spuszcza mu porządne lanie, na koniec zaś bohater zbiera swoje „Ja” i ostatecznie rozprawia się z przeciwnikiem.

przeciwnikiem.

To działa!

Smok nie umrze. Walka ma na celu pozbawić go nagromadzonej Kwintesencji. Bez energii magicznej bestia zmuszona zostanie do powrotu w zaświaty, gdzie uśnie na długie lata, by tam odzyskiwać siły. Malcolm nie pozwoli na jej zabicie, ale będzie robił wszystko, by smok nikogo nie skrzywdził.

Na deser pozostała do rozwiązania sprawa Novotnego. Biedaczek kuli się i drży ze strachu. Piszę „na deser”, bo bohaterowie na krótki czas pozostaną jeszcze operatorami stalowego smoka. Czy trzeba dodawać coś jeszcze?



# Gliwice

Artykuły modelarskie  
Figurki firmy Games Workshop



ul. Raciborska 1

Możliwość gry na miejscu!



Trylogija Opsesji  
lub jak wedle woli kogo, Opsesa.  
spisał ręką własną  
ku uciezce braci szlacheckiej:  
Słusznie Niedocenian Twórcą,  
gorzałecznik większy  
od samego tatuśki,  
Adryan Boreyko,  
herbu Jelita,  
proclamatio:  
Lej!!!

## Veni, Vidi, Vici?

### Zagajenie

Die 9 Novembri, Roku Pańskiego MDLXXXV do Krakowa samowtór z żoną w istotnych celach przybyłem, *sit venia verbo*. Primo, iż arcyważne dokumenty o kno-waniach, zdradzie i próbie obalenia samego J.M. Króla planowanej przez Zborowskich nie komu innemu, a Hetmanowi Janowi Zamoyskiemu donieść miałem. Tylko teraz po czasie gaworząc tu z Waszmością... Starostą zawoyskim powiadacie? Ach, ta starcza pamięć! Zabyłem, wszak wyście Starosta zawichojski, niech mnie! Tak więc, *primo*, wiozłem listy, co to na seymie *corpus delicti* stanowią miały. Tak więc, Starosto zawoyski, jako to w zwyczaju mawia się: *littera docet, littera nocet*, nie spisałem owych faktów, co to się zdarzyć miały, albo siła, moc w tych listach olbrzymia leżała, a jak żeś bywał na Seymie walnym roku... No, jako to w zwyczaju, mawia się, roku tego, co to pierwszy był przestępny, po reformie. Teraz mogę Waszmości Starości i potomnym to zdradzić. Ach, no więc, jako to w zwyczaju, *secundo*, iż

do listów owych niemaluczka sumka dutków była, a dostarczyć ją miałem samemu miłościwemu Piotrowi Skardze do jego Bractwa Miłosiernych, wedle woli zmarłego Sebastiana Karasia. *Tertio*, jako to w zwyczaju, iż sam dług na bodajże pięćdziesiąt i pięć złotych miałem, Waszmość Starosta pamięta pewno, jak walna suma to była tedy. Tak więc, jako to w zwyczaju, na św. Marcina dług mojemu druhowi z tatarskiego ludu pochodzącemu, lecz wielce zasłużonemu Polsce w wojnach moskiewskich chciałem zwrócić, to i na Szewskiej u niego stanąłem pośród zgiełku tamtejszego. Dżigit, jako to w zwyczaju, ugościł nas nad swym warsztatem w izbie gościnnej, a jako że mu garbarze jego swawolić poczęli i moc spraw miał, prosił nas na wieczere do Pieczory, co folgowało mi wielce, bo sam król o owej karczynie złego słowa rzec by nie mógł. Mniej to żonie (dziś już po latach tyłu śpiącej w pokoju) w gusta przychodziło, bo to nieboraczka gorętwy przed Krakowem dostała, źle truda podróży zno-sząc - niewiasta, jako to w zwyczaju, zaniemogła. Tedy

też pierwszy raz zakapturzonego diabła ujrzałem, zdaje się przy przeprawie, o którym Waści Staroście zawichojskiemu dalej powiem... Popołudnie ciemne i duszne, jako ta noc bez księżycy, ale ja ciekaw *viss attractiva Cracovia* wykoncypowałem, iż nynie te dutki Piotrowi Skardze zaniosę, jutro zaś skoro świt na Wawel się udam z dokumentami, które wprzód nie chwając się zdobyłem, a *et quorum pars magna fui*, a co inszego czasu Waści opowiem. Tak więc żona ma osłabła. Ała, służka Dżigita, się nią zaopiekowała, ja zaś u progu kamienicy na przygodę się udałem, a wszystko co się zdarzyło, Tobie Mości Panie opowiem jako było, a *homo senescit*.

## Akt I „Veni” Scena I

Odnalezienie Bractwa Miłosiernych W.P. Piotra Skargi nie winno stanowić problemu, ważne zaś by PB wspomniał, co bierze ze sobą - Tatar Guzman, wyrobnik Dżigita, wniósł już wszystkie rzeczy do izby gościnnej. Najlepiej pocznić to na progu domu Dżigita, gdy Starosta wspomni PB, iż w całym zamęcie zapomniał dutków dla Pana Skargi. Tedy też najlepiej spytać, cóż ten zabiera ze sobą. Podczas wędrówki po Krakowie *per pedes apostolorum* bohater doświadczy uczucia, jakoby ktoś cały czas wodził za nim wzrokiem. Kiedy on sam przejmie inicjatywę i zechce się dowiedzieć któż zacz, dostrzeże tajemniczego, zakapturzonego człeka, którego to zdało mu się widzieć wcześniej - przy przeprawie wodnej tuż pod Krakowem. Człek ten od stóp do głów odzian jest w ciemną szatę, tak, iż twarzy ujrzyć się nie da. Starosta winien zaś sprawić, że gdy tylko PB podejmie próbę postrzeżenia bądź schwytania tajemniczego obserwatora, by ten pod osłoną wielce ciemnego i pochmurnego popołudnia zniknął - a to między łykami; a to między kramem a kolosą; a to w bramie jakowejś.

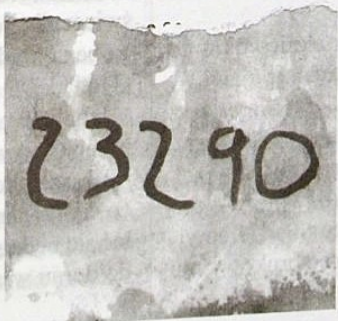
Dopiero gdy ujrzyysz zrezygnowanie Pana Gracza, pofolguj sobie i pozwól mu dychnąć - niechże przypadkowo ów obserwator wpadnie nagle wprost na niego - jeno cóż, skoro PB stanie jak wryty i nim cokolwiek uczyni, szpieg odskoczy w zaułek. Jedyne co zdoła ujrzyć, to jak temuż obserwatorowi ze łba zerwie kaptur - a pod nim ukaże się kobieta niespotykanej urody, o brwiach jako u Moskwicina gęstych, pełnych karminowych ustach, ślicznej jasnej cery, oczach wytrzeszczonych - a te zdają się świecić jako u basiora.

Kobieta zniknie pośród mgły i tyle ją widziano. Nie będzie już więcej tropić bohatera.

Cała ta scena może odbyć się już po wizycie w Bractwie Miłosiernych, bo tam PB najdzie tylko zamknięte wrota, jeśli zaś pocznie się dobijać do nich, zakonnik jakowyś uchyli ich, by rzec jeno tyle, iż Szlachetnego Piotra Skargi nie ma, acz będzie skoro świt. PB może zostawić darowiznę, ale ksiądz zaskoczony tak wielgachną kwotą nalegał będzie, by bohater *personaliter* spoktał się i dysputę przeprowadził z założycielem Bractwa, skoro taki hojny!!!

## Scena II

Szarzeje, więc gdy PB chce zdążyć na czas do Pieczory, tedy musi wrócić na Szewską do Dżigita. Tam zaś ujrzy w izbie swej spustoszenie wielkie - sprzęty powywracane, rzeczy rozrzucone, moc z nich poniszczona. Na podłodze zaś dziwny znak szkarłatnym barwnikiem wymalowany, znak z arabyjskich cyfer. Żony nikaj nie ma, ni *corpus delicti*, ni kosztowności! Jeśli PB pocznie szukać po izbie, posłysz chlipanie spod wielgachnego łóża - tam też żona się skryła. W pełni zmysłów to ona Ci chyba nie jest, jako że mazgai się, chlipie, w powałę jeno patrzy niczym cielę na te malowane wrota, a wkoło gada jako to koło młyńskie iż: „...nic nie widział, nic nie pamięta...” Co zaś z *corpus delicti* i dutkami? Uprzytomnij tedy PB, iż ich wcale nie ma! Jeśli ich nie zabrał, niech i nawet dom cały przetrząśnie, a i tak ich nie najdzie... Zaś, gdy zabrał je ze sobą idąc do Pana Piotra Skargi, wspomni na zdarzenie



## Pismo święte

### Kogo się bać (Mat.10,28-33.19-20)

4. Powiadam zaś Wam, przyjacielom moim, nie bójcie się tych którzy zabijają ciało, a potem nie mają już nic do zrobienia.

5. Ale wskażę Wam, kogo się bać macie! Bójcie się tego, który gdy zabija, ma moc wrzucić do piekła. Zaiste powiadam Wam: Tego się bójcie!

### Ostrzeżenie przed antychrystem.

18. Dzieci, ostatnia to już godzina. A słyszeliście że ma przyjść antychryst, lecz oto już teraz wielu już antychrystów powstało. Stąd poznajemy, że to już ostatnia godzina.

19. Wyszli spośród nas, lecz nie byli z nas. Gdyby bowiem byli z nas, byłiby pozostali między nami. Lecz miało się okazać, że nie wszyscy są z nas.

20. A wy macie namaszczenie od Świętego i wiecie wszystko.

21. Nie pisałem Wam nie dlatego, że nie znacie prawdy, ale dlatego, że ją znacie i że żadne kłamstwo nie wywodzi się z prawdy.

22. Któż jest kłamcą, jeżeli nie ten, który przeczy że Jezus jest Chrystusem? Ten jest antychrystem, kto podaje w wątpliwość Ojca i Syna.

23. Każdy, kto podaje w wątpliwość Syna, nie ma i Ojca. Kto wyznaje Syna ma i Ojca.

24. To, co słyszeliście od początku niech pozostanie w Was. Jeżeli pozostanie w Was to, co od początku słyszeliście, i wy pozostaniecie w Synu i Ojcu.

25. A obietnica, którą sam nam dał, to żywot wieczny.

26. To wam napisałem o tych, którzy nas zwodzą.

27. Ale to namaszczenie, które od niego otrzymaliście, pozostaje w Was i nie potrzebujecie, aby ktoś Was uczył; lecz jak namaszczenie jego poucza Was o wszystkim i jest prawdziwe, a nie jest kłamstwem i jak Was nauczyło, tak Wy w nim trwajcie.

28. A teraz, dzieci, trwajcie w nim, abyśmy, gdy się objawi, mogli śmiało stanąć przed nim i nie zostali zawstyżeni przy przyjściu jego.

29. Jeżeli wiecie, że jest sprawiedliwy, wiedźcie też, że każdy, kto postępuje sprawiedliwie, z niego się narodzi.

Cytaty pochodzą z „Biblia to jest pismo święte Starego i Nowego Testamentu” wydane przez Brytyjskie i Zagraniczne Towarzystwo Biblijne; W-wa 1989

Opisy miejsc niektórych występujących w przygodzie.

„Sub Aethiopicus” czyli „Apteka pod Etiopę”

Imagowana - budynek faktycznie istnieje do dziś, jednakże wszelkie fakty są wymyślone przeze mnie.

Apteka pod Etiopę zwana jest też przez niektórych Apteką pod Murzynami, a wywodzi swą nazwę od płaskorzeźby przedstawiającej dwóch Murzynów wspierających narożne piętro budynku. Prowadzona przez znanego Włocha Aromatariusza, a umiejscowiona jest tuż za Bramą Floriańską. Praktycznie każdy krakus może wskazać do niej drogę, zaś specyfiki Aromatariusza szanowane są w całej Małopolsce, jeśli nie w Rzeczypospolitej. Aptekarz (z łac. Pharmapocola, Apothecarius) przygotowuje i doradza jakich używać specyfików (a jako to w zwyczaju; tych droższych), niekiedy potrafi też pomóc w chorobie.

takie, na które nie zwrócił uwagi tedy, acz teraz zdaje mu się jedynym rozumnym wytłumaczeniem:

*Wędrując zatłoczoną po brzegi ulicą, pośród tłumy, ruchu, rozgardiaszu i przepychań, PB nienawykły do ścisłości miejskiego, kiedy to rozglądał się za tajemniczym obserwatorem, potrącon został przez jakowegoś Szota. Cudzoziemiec co to tandetą obnośnie handlował, wnet się zreflektował, skłaniając się w pas w przeproszalnym geście, by potem wartko oddalić się w głąb ulicy - tedy właśnie owe cenne rzeczy musiał potrącić, a nawet Szot mógł mu je zabrać!!!*

Izba Dżigita zamknięta, warsztat też zawarty, Guzmana nikaj nie ma. Jeśli PB popyta w sąsiedztwie, oni spólnie rzekną, iż nie widzieli, by kto wchodził lub wychodził do Dżigitowego domostwa. Na szczęście wnet pojawi się służka Dżigita, Ała, też muślimka - gdy już ujrzy spustoszenie w izbie, tedy o mało co nie odejdzie od zmysłów, a wnet pocznie pośród tegoż bałaganu się krzątać. Ała służy u bogatego łyka, a wieczorami Dżigitowi pomaga w obejściu i kuchni w zamian za wikt i opierunek. Żona oczywiście za żadne majątkości nie uda się do Pieczorowej Karczmy, Ała zaś zapewni PB, iż pod jego nieobecność pozostanie przy niej. PB zaś winien tam pójść - bądź z własnej woli, bądź to za prośbą Ały, coby sprowadzić Dżigita i uradzić co czynić. Ała pewnikiem nie zostanie wpuszczona do tak znamienitej gospody ze względu na swą kondycję.

### Scena III

Gdy PB dotrze do Karczmy Pieczorowej, ujrzy prawe jej skrzydło osmalone, pożoga nie strawiła jednak budynku. Na odrzwiach zaś znać słaby, zatarty, kredowy napis, taki sam jako na podłodze w izbie PB u Dżigita. We wnętrzu tejże karczmy niewiele szlachty czapkuje Panu Bratu, reszta zaś na jego honory wyczekuje. W kącie izby zaś Dżigit w opresji! Napastuje go szlachcic, a co gorsza szlachcic ten jest znan Panu Bratu - to Gabryjel Niemyjski herbu Łazanki, tłusty hulaka z zamku oświęcimskiego. Wąs na pierś mu wyrósł od czasu, kiedy to raz ostatni obydwaj się widzieli. Dwa psy wyją na obu, jakiś jegomość z boku stojący a nieznany i dobrze podpity płazem szabelki je tłucze, by po chwili musieć się przed nimi bronić...

Skoro tylko Pan Gabryjel ujrzy PB, rzeknie coś w te słowa: „Ha! *Lupus in fabula!* Sam Waćpan się pojawił!”. W chwilę potem wyjaśni o cóż chodzi - otóż arendarz Pieczora oczerniał tu na *aulum* Pana Brata dni kilka temu. Pan Gabryjel wraz z Dżigitem dziś tu bronili jego czci, jeno że podczas dysputy obaj się poróżnili, wpiersw o pochodzenie, potem chyba o swą kondycję, a Pan Niemyjski nie pozwolił by byle bisurman, szlachcic brukowy mu

swawolił. Co zaś mawiał o PB ów arendarz? Na to odpowiedź bohater otrzyma dopiero, gdy zasiądą przy stole i zęby popłuczają...

Otóż ów Pieczora mawiał, a świadkiem tego był pan Niemyjski, iż u PB na dworze wraz ze Starostą sobiepan-

ki bijają monetę bez królewskiego przyzwolenia, a cudzołóstwo jest na dniu powszednim. Zgoła większe okazje dawał, ale Niemyjski, sąsiad miły, tego za żadne skarby nie powtórzy.

Tu też PB przyuważy, iż cała karczma słuha tego co Pan Gabryjel gada - może i reputację swą utracić w tym momencie, jeśli źle co poczyni. Gdy spyta o owego Pieczorę, pacholiki karczemne zatrwóżą się, wnet przeprowadzając żonę jego, pulchną, krągłą i o chytrych oczkach. Żona tyleż powie - mąż od dni trzech z izby nie wychodził, jeść nie chce, pić też, stale jest zamknięt, nikogo do siebie nie dopuszcza. *Silentium* nad całą izbą karczemną panuje, jeno młodemu szlachcicowi w atlasowym żupanie się wyrwie: „A wyprowadźże go Acan tu!” - wnet kuksańcem przez starszego Jegomości obok niego zostanie uciszony, ani chybi ojciec to jego. Jeśli PB nie tchórz, pewnikiem uda się do izby Pieczory, prowadzon przez jego żonę. Ta gdakać całą drogę będzie, lamenta wznosić, a to że ich okradli, a to że ich spalić chcieli, a to wreszcie że jej staremu to się we łbie zakołowało jako w tym kole młyńskim. Skoro już do izby owej zbliżać

się będą, huk po całej karczmie przejdzie wielki, a Pieczorowa w dyrdy do drzwi skoczy. Zawarte, lza je wyważyć - nie winno to stanowić dla PB wszak problemu, kilka uderzeń i puszcza do środka.

Wewnątrz wielki bałagan, poprzez dymy i swąd prochu w izbie widać ściany krwią zbryzgane, tłusty trup pewnikiem arendarza, strasznie pokiereszowan. Widok tak okrutny, iż przez gardło słowa przejść nie mogą. Naprzeciw zaś trupa stoi Diabelska Machina - rusznica podtrzymywana na sztorc dwoma kredensami, spopiłona dratwa do kurka przymocowana była, co i pewnikiem zapłon spowodowało, a w chwilę później w arendarza wypaliło. Żona lament straszny wzniesie, tulić pocznie zwłoki zakrwawione, na nic jużci nie bacząc. Jedne zaś rzeczy w izbie utrzymane są w porządku - na stole leży po lewej świecznik, po prawej kałamarz i piór kilka. Pośrodku księga bez okładek. Księga ta to Picatrix (spójrz Starosto do „Dodatki”).

Izba powoli zapełni się ciekawskimi gośćmi karczemnymi. Oczywiście gdy PB już zejdzie na dół, żaden z obecnych szlachciców nie wypuści go, póty ten nie opowie co się wydarzyło, a wino i gorzałka podczas owej gadki lać się będą strumieniami. Jeno Dżigit nalegał będzie, by do domu wracać i odetchnąć od wszystkiego.



## Scena IV

Prędzej czy później PB wróci na kwatery do Dżigita którego wnet położy się spać, zmęczony wrażeniami i trudami dnia. Zaś co poczyni bohater? To wszak zależy wyłącznie od niego - może studiować Picatrix, może też i zasnąć. Tak czy owak, żona przed głęboką nocą wstanie, zbudzi go lub oderwie od lektury i...

Położy swą chłodną dłoń na jego ramieniu i szepnie mu do ucha czułe słówko. Wnet poczuje jej oddech, potem jej nagie ciało przylgnie do jego ciała i... Tedy będzie już za późno - ręce oplotą jego szyję, w mroku ujrzy, iż jej rysy, choć nadal piękne, tej nocy skażone są męką, oczy zaszyły bielmem, uśmiech niczym grymas pośmiertny. Dłonie niewieście poczną Pana Brata dusić, i to z siłą kowala, nie zaś białogłowy. Wrzeszczeć przy tym strasznie będzie jako kot albo niemowlę. Rozgorzeje pewno między nimi walka - walka na śmierć i życie! Hałas sprowadzi wnet Dżigita pod drzwi - lecz ten nie ma czasu słuchać, co się dzieje na zewnątrz, skoro żona napiera nań czym tylko ma pod ręką - piąstkami, taboretami, a nie daj Bóg, by nawinęła się szabelka! PB winien zakończyć walkę nieprzytomny, żona zaś w czas jakiś potem odejdzie od zmysłów, wskutek ciosów otrzymanych od męża lub też z wyczerpania.

## Scena V

I tak pod wpływem żonionych ciosów PB upadnie na deski podłogi. Usta poczną mu się lepić, słyszy jeno swój chrapliwy oddech, a żadna część ciała nie jest mu już posłuszna. Każdy ruch powoduje niesamowity ból. Promienie księżycy z tyłu głowy zdają się być niedosiegalne, oddalają się, by po chwili bohater pozostał w pustce, w ciemności, która nie zna granic. Wspomni wszelkie koncepty jego o: zaszczytach jakich mógłby dostąpić za owe *corpus delicti*, o pielgrzymce wspólnej jego i żony do Częstochowy i Świętej Lipki. Przez łeb przetoczą mu się wszelcy kompani: starosta, zbójcy, Dżigit, Niemyjski, wreszcie diablica w kapturze. Wspomni wszelkie sukcesy i porażki, jakie odniósł będąc teraz w Krakowie. Cóż, wszak za późno na wszystko - promienie ostatnie przygaśły, on sam traci wszelkie zmysły, utraci wszystko co miał najcenniejsze - to co było, jest i być mogło jego. Każdy oddech jest zaś jego ostatnim oddechem. Aż powoli przyjdzie Koniec. Miłośnicy Starosta, przeczytaj ponownie przed rozegranie tejże sceny rozdział *Dans Macabre VII* księgi *Dzikich Pól* (str.211-214). Scena ta ma przekonać bohatera o tym, że nadszedł jego koniec. Poprowadź ją tak, byście wspólnie potoczyli przez chwilę dysputę o owych ostatnich sukcesach i porażkach, o tym czego mu żal, co zaś miłe jego sercu było, co mógł osiągnąć, czego nie. A gdy uznasz, że Pan Gracz cierpi po stracie bohatera, zarządz *Antrakt*.

## Antrakt

Wątek równoległy. Każdy kolejny z trzech Aktów Starosta winien kończyć wątkiem równoległym, który jest opowieścią paralelną do podstawowej, Starosta winien opowiedzieć ją wprost Panu Graczowi. Ma to wielkie znaczenie dla epilogu całej opowieści. Można też tymże wątkiem kończyć każdą ze scen. Oto ów wątek:

*Po zapadnięciu zmroku ktoś cichaczem podstuchiwał całą rozmowę, jednak ani Starosta zawichojski, ani cudzoziemiec, ani sam Waćpan, który był bohaterem tej opowieści sprzed lat, nie wiedzieli o tem. Ktoś przyglądał się między szparami w okiennicach słabo oświetlonemu wnętrzu żydziej karczmy, w dmącym wietrze tak wyostrzał swój zmysł słuchu, by posłyszeć każde słowo opowieści - gdyby któryś z nich wiedział o obserwatorze, może ich losy potoczyłyby się inaczej...*

*- No i cóż dalej - rzekł ktoś z siedzących w karczmie.*

A i pamiętaj Starosto, że antrakt w tej biesiadzie to nie czas na facecje i dowcipy - jeśli widzisz, że PG potrzebuje chwili przerwy, musisz opowiedzieć mu historie niesamowite, które zasłyszałeś lub ujrzawsz czy przeczytałeś, a których PB nie zna - E.A.Poe, H.P.Lovecraft, Joseph Conrad, William Wymark Jacobs i jego „Małpia łapka” winny zrobić wrażenie. Ja testując tą biesiadę postąpiłem zgoła odmiennie - przedstawiłem wątek równoległy i w żołnierskich kilku słowach zakończyłem ten akt prosząc Pana Gracza, żeby

**Apteka.** To mocny i solidny, piętrowy, choć małowielki budynek, do którego wchodzi się przez solidne, okute, dębowe drzwi (w ciepłe dni są stale otwarte, zaś zimą lza zakolać pierścieniem w nosie maskaronu wyobrażającego Etiopa). Obok drzwi znajdują się w ścianie mniejsze, zamykane klódką drzwiczki prowadzące bezpośrednio spod rynsztoka do piwnicy apteki. Piwnica to chłodne i wilgotne miejsce, w którym aptekarz trzyma zapasy mięsów, ryb, kapusty i przede wszystkim pokazne ilości bek z włoskimi winami, które oczywiście też sprzedaje w aptece - nie mają one sobie na pewno równych w całym Krakowie.

Za drzwiami głównymi znajduje się dosyć duże pomieszczenie z rzędami półek na ścianach, na których stoją dziesiątki flakonów, butli, buteleczek i słoików, puzder zawierających flaszki różnej formy i pojemności (niektóre oprawne w srebro). U powały mnóstwo ziół podwieszonych, zaś prawy róg zajmuje duży piec (na którym też przygotowuje posiłki dla siebie) i ustawiony obok niego wielki stół okuty blachą, pełen alembików sprzężonych z retortami, chłodnic, flasz i palników. Na klepisko nabite były kiedyś deski, jednakże Aromatariusz zerwał je poprzedniej zimy, kiedy się zapaliły. Wszędzie naleźć można antidota różnorakie, kamfory, turbity, draganty, mastyki i insze ingredyencye, które Aromatariusz przygotowuje i sprzedaje. Pomieszczenie wypełnione jest tyłoma aromatami i zapachami, iż rzadko kto tu wchodzi nie kichając. Przeważnie wewnątrz siedzi jakaś osobliwa matrona, której aptekarz doradza, jaki specyfik usunie jej dolegliwości. Lewą część tej wielkiej izby zajmują schody prowadzące na piętro, gdzie mieszczą się dwie izby: jedna biała - gościnną, drugą zajmują wódecie Aromatariusza. Tam też pod wielgachnym łóżem ukryte ma swe wszelkie oszczędności.

**Usługi.** Czym Aromatariusz może służyć PB? Ustalenie cen specyfików i ich skuteczności pozostawiam Staroście, który winien sugerować się następującymi wskazówkami:

- zapotrzebowaniem i pożądanością PB na dany specyfik;
- chęcią Starosty na to czy chce, by PB użył danego specyfyku;
- im z dalsza PB pochodzi i im bogaciej odziany, tym cena specyfyku wyższa - rzadziej skuteczność.

Wśród towarów polecanych przez aptekarza naleźć można: wszelkiej maści pasy płóciene nasączone różnorakimi specyfikami, kwiaty lipowe, miętę, rumianek i korzonki suszone z zagranicy, pistacje, rodzenki, kwiaty muszkatołowe, krokusy, cynamony, migdały, kasztany, liście bobkowe, cukier trzcinowy, mydła, olejki, pachnidła i perfumy, kadzidla i mirry, octy domowej roboty, sadła z różnych zwierząt, maści, syropy, lubczyki, wódki lecznicze i mniej zdrowiu pomocne, świece, pierniki (też i te toruńskie), nalewki na ziołach i owocach, kołaczki (pastyłki) i trąbki (lekarstwa stożkowato zawinięte w papier) wszelakie i na wszystko (np. na nieplodność i spędzenie płodu czy na ból głowy) i insze mniej i bardziej znane zioła.

Drugą kategorią specyfików jakie posiada są te naprawdę drogie, acz pomocne w różnorakich dolegliwościach:

*bezoar* - sirotką zwan też, koproplitem - jest to stwardniała wydzielina osadzająca się w kiszkach koziorożca *Capra Aegagrus*, kulista z aromatyczną wonią, ostra w smaku, dobra na wszelkie choroby, acz bardzo droga;

*driakwie* z węzowych jądów, będące bardzo dobrym lekarstwem również na większość chorób, cóż skoro Aromatariusz zakupił je od jakiegoś oszusta Hungara i wszystkie są oszukane i na nic nie pomagają. Wie o tym i wszystkim niezorientowanym je sprzedaje.

*pieprz węgierski* od głowy bolenia i pepka strzykania.

*likwor okulim* zwan, który osobom wszystkim wzrok słaby i krótki mającym pomaga, a od wszelkiego ociemnienia broni.

przybył do mnie nazajutrz. Zapowiedziałem, że przygotuję Biesiadę, lecz nie mówiąc nic o jej treści ani bohaterach.

## Akt II „Vidi” Scena I

Akt wtóry rozpoczyna się identycznie jak akt pierwszy. Dosłownie. Starosta winien zaskoczonemu PB wręczyć Zagajenie i rozpocząć Biesiadę jakoby drugi raz, akcja zaś może się toczyć tak długo, jak Starosta sobie zażyczy, byle PB dobrze się bawił. Cóż zacznie się dzieje, Starosto? Bohater śni. We śnie obraz otaczającego świata może, a nawet winien być nieco zmieniony i wypaczony - a niechże w połowie jego snu PB uświadomi sobie, że jest sobą, ale w dziecięcych, szczenięcych latach (abo i starczych). Zakapturzona kobieta lub arendarz Pieczora mogą być kalekami, okrutnie zdeformowanymi ludźmi czy trędowatymi, żona może objawiać się jako anioł, który zmieni się w upadłego - tu wszak wszystko jest możliwe! Kraków może stać się miejscem spowitym mgłą, z maskaronami na dachach kamienic i wieżami kościołów sięgającymi nieboskłonu.

Równie ważnym jest zakończenie snu. Jeśli początek tej sceny zaskoczył PB, tak i koniec winien znaleźć się w odpowiednim momencie. Nie może się to stać byle kiedy, winien to być moment kulminacyjny, np.

- w scenie I PB wpadnie na tropiącą go nieznajomą, która tym razem zaatakuje
- bądź okaże się jego żoną

- w scenie II PB odnajdzie pod łóżem nie swą żonę, a ową tajemniczą zakapturzoną kobietę z I sceny.

- w scenie III arendarz Pieczora może nie wypalić w siebie, a w PB,

- z kolei scenę IV zakończyć można nie atakiem żony, a opisem miłosnego uniesienia jakie razem przeżyją.

Akt pierwszy wprawdzie kończył się, jakoby PB pod wpływem odniesionych w starciu z żoną obrażeń schodził z tego świata - lecz to tylko mu się uroiło, gdy był nieprzytomny. Jego obrażenia są poważne - nie czuje się w pełni sił, leży w wielkim łóżu w izbie gościnnej, nigdzie nie ma jego żony, a za oknem widać słońce ponad Krakowem zbliżające się do zachodu.

## Scena II

Kiedy tylko PB zobaczy się z Dżigitem, on rozwieje wszelkie wątpliwości - wyjaśni, iż po niechlubnej zwadzie między żoną a PB obydwójce byli nieprzytomni, Dżigit wezwał cyrulika, ten zaś stwierdził u żony *opssesio!* Więc Dżigit, mimo iż mahometanin, szanując wiarę innych za drugim razem przybył z księdzem Oktawianem i zabrał żonę do kościoła, gdyż zdawała się być niespełna rozumu, zachowywała się jakoby była opętana. Dalej

rzeknie, iż ów Oktawian to ważny ksiądz, który jest doktorem Pisma Świętego chrześcijan i włada kościołem św. Mikołaja, znany jest też w Krakowie ze swej wiedzy o siłach nieczystych i winien jej pomóc. Ksiądz pierwiej przybywał tu co dnia, mając nadzieję iż ranny się ocknie (był nieprzytomny przez dwa dni). Pan Brat wyszedł ze starcia z żoną z poważnymi obrażeniami, musi poświęcić przynajmniej pół dnia na wypoczynek, nie może podnosić ciężkich przedmiotów ani biegać.

W trakcie rozmowy PB ma szansę zauważyć, iż Dżigit jest roztrzęsion i zakłopotan, co w tej chwili jest zrozumiałe. Zapytany jednak nie będzie zbyt wylewny, zbędzie PB mową o kłopotach z jego

kożemiaczkami, etc. W chwilę potem, gdy będzie zapadał zmrok, Dżigit uda się do warzywnika za domem. Wyśpiwywał tam będzie szahadę, dziś z wyjątkowym patosem. PB winno zaciekawic, iż Tatar dziś akurat tak gorliwie się modli - jeśli wyjrzy przez okno, ujrzy, jak Dżigit przysuwa sobie do piersi kindżał z widocznym zamiarem zadania sobie pchnięcia! Bohater ma zaś szansę dobiec do niego i przeszkodzić w samobójstwie. Starosta winien opisać to z dramatyzmem - przeplatając opis tego, jak PB udaje się na pomoc z wątkiem równoległym, jak Dżigit ociera w koszulę kindżał; PB wyskakuje na schody, Dżigit przystawia ponownie broń do piersi; PB wywraca się na schodach, a spod ostrza kindżału wypływa pierwsza kropla krwi; PB mocuje się z drzwiami do warzywnika etc. Oczywiście, może i starczy tylko wrzasnąć na Dżigita, by ten się opamiętał, pokieruj jednakże tak akcją, by: primo

- wyrzucił wrażenie na PB, secundo - by uratował Dżigita, lecz poczynione to zostało w wielkim stylu. Jeśli Dżigit zostanie uratowany, ze łzami w oczach, wielce strapiiony, opowie swoją historię (patrz Dodatki - Opowieść Dżigita).

## Scena III

Wieczorem przybędzie ksiądz - egzorcysta. Ucieszy się wielce na wieść, iż ranny wraca do sił, lecz mimo wszystko wydaje się być wielce strapiiony, cały czas ma spuszczone oczy, a dłonie splecione pod rękawami. PB usłyszy od niego, że żona czuje się coraz lepiej, jednak stale przy niej modli się dwóch zaufanych, niezłomnych mnichów, by nie dopuścić do niej na powrót Szatana. Za dwa, trzy dni będzie już po wszystkim, ale o tym ksiądz opowie potem, zapewniając, że nic jej już nie grozi. *Nolens volens*, musi być w tymże przybytku kościelnym. Począ-



kowo poprosi, aby wspólnie z mówili Pater Noster, potem wyrecytuje Ostrzeżenie przed Antychrystem z Pierwszego Listu św. Jana z Biblii. Następnie wyjaśni PB wiele trapiących go spraw. Wpierw jednak opowie historie o rzeczach demonów, jakie wygnał z niewinnych dusz niewieścich i męskich; o tym jak charakternicy próbowali zawładnąć duszami mnichów w Świętej Lipce; o jego podróży po Węgrzech i krwawej hrabianie Elżbiecie Batorównie, która po śmierci swego męża zamek przemieniła w miejsce kaźni, a chcąc zachować wieczną młodość, kapała się we krwi dziewic. O diable chłopskim Dozsie Jerzym, buntowniku z Węgier, który za grzechy swe usmażony na tronie został, a jego poddani jego mięso chcąc pożyć, w strasznych męczarniach ginęli. Historię o diable Twardowskim, co to kobyłę piekielną miał, o tym jak czarami maczugę z kamienia postawił, jak ducha żony Króla przywołał, a teraz w piekielnych otchłaniach na wieki jest pogrążony. Koniec końców, powie o kabale, w którą PB się wdał, o tem że na duszę jego i jego małżonki czyha diabeł Opses z Krakowa, w kobietę wcielony. Ową kobietę ksiądz egzorcysta stara się wytropić już od dawna, powie też, że PB nie jest pierwszą ofiarą - owa Opsesja opętuje niewinnych gorliwych katolików, skłania do czynienia złych uczynków, napastowania innych, by wreszcie - gdy *dementi* ofiary osiąga szczyt - odebrać jej duszę i skłonić do samobójstwa. Wie, iż owa Opsesja nie porzuca nigdy swej upatrzonej ofiary, dręczy ją aż do samego Końca. Dlatego właśnie zabrał stąd żonę PB. Do czasu, kiedy ksiądz nie odegna diablicy do piekła, do wszystkich diabłów, żona musi pozostać w bezpiecznym, poświęconym miejscu. Pana Brata zaś zaklina na jego szlachecką krew, honor i jego głęboką wiarę, by pomógł mu schwytać i zabić diabli pomiot. Na potwierdzenie swych słów wyciągnie zza poły habitu i pokaże PB poświęcony - ponoć przez samego Papieża - stary, srebrny nóż w kształcie Krzyża, na którego rękojeści wyryty jest ukrzyżowany Chrystus, zaś na drugiej stronie dewiza łacińska „*Vade retro me Satana!*”

Poprosi, aby mógł zacząć się tu na diablicę, a PB pomógł mu w ewentualnym starciu, choćby i samym wsparciem duchowym. Diablica winna przybyć do niego tej nocy - ona czuje, że ranny nabrał sił. Ksiądz Oktawian poprosi też, by PB szczerze wypowiedział w Imię Boga Ojca tutaj w izbie wszystko, co może wiedzieć o diablicy Opsesji. Jest to bardzo ważne, gdyż pomoże księdzu w odnalezieniu siedziby Diablicy w Krakowie. Jeśli PB opowie mu wydarzenia, które rozegrały się w pierwszym akcie, Oktawian powie, że to na pewno Opsesja okradła go z pieniędzy i dokumentów, że to ona opętała arendarza. Jednak ksiądz nadal nie może wytropić jej schronienia. Wie, że ma je gdzieś na Floriańskiej ulicy, lecz nie wie gdzie dokładnie. Atak żony był urokiem diabelskim, etc. Jeśli PB wspomni o przekletej hiszpańskiej księdze, ksiądz nakaże mu, aby ją oddał, a on postara się, by któryś z zakonników ją przetłumaczył - wszak mogą się tam znaleźć sposoby na czarty i na ich sztuczki.

Gdy już omówią wszelkie sprawy (co niewyjaśnione, niedopowiedziane i tajemnicze - ksiądz tłumaczył będzie jako postęпки Opsesji, Szatana i jego sług), Oktawian zaproponuje wspólną modlitwę, ew. dysputę religijną, coby nie zasnąć w oczekiwaniu na diablicę. Niedługo przed świtem ksiądz Oktawian znużony uda się do swego kościoła, zapowiadając iż wieczorem, albo już popołudniem, skoro tylko da radę, od razu przybędzie. Pozostały by z chęcią, by wspomóc duchowo PB, lecz musi też troszczyć się o kościół. Jeśli czuje się zagrożony, ksiądz może dla wsparcia przysłać mu jakiegoś mnicha. Starosta tak winien pokierować sceną, coby Panu Bratu poczęły doskwierać ciosy żony i zmęczenie nocnymi dysputami - by nie zechciał złożyć propozycji Oktawianowi, by zezwolił mu udać się z nim do żonki. W chwilę po odejściu księdza stopnie schodów na piętro poczną skrzypieć, słychać ciężkie miarowe kroki, ktoś wolno pokonuje stopień za stopniem, ktoś stanie tuż za drzwiami i ...

## Scena IV

Kroki zbliżają się do drzwi i za nimi (lub w nich o ile są otwarte) staje żona PB! Szlochając rzuci się w jego ramiona, o ile nie będzie on oponował, potem dopiero zacznie mówić. Wyjaśni wszystko, co stało się do tej pory: wszystko

wodę z sadzawki św. Stanisława na Skalce, pomagającą na oczu chorobę  
*kopyto losia* na padaczkę i bóle głowy (a także pierścienie i bransolety z rogu)  
*skóra z tura* lub *zuba* przeciw poronieniom (do podwiązywania się pasem z skóry z głowy zwierzęcia)

*jabłko szatana* zwane też *alrauną* czy *mandragorą* - korzeń tejże rośliny przypomina sylwetkę człowieka, różni się też jej płeć. Jest najsilniejszym i najskuteczniejszym amuletem o ile traktuje się ją jako ludzką istotę (myje, ubiera, etc.). Dla Panów Braci wybitnie złych i wierzących w magię *alrauna* może mieć odwrotne działanie - stale będzie ich szczypała i parzyła. Szczęśliwcy, którzy posiadają *mandragorę*, a korzeń ich zaakceptuje, zyskają dozgonnego obrońcę i przyjaciela informującego o niebezpieczeństwach i złych fartach. Sprowadzana jest z Dalekiego Wschodu, a znaleźć ją można podobno pod szubienicami, gdzie wyrasta ze spermy wisielców. Stosuje się ją jako środek znieczulający przy zabiegach medycznych, ułatwiający zająć kobietom w ciąży, przeciw katarowi, kaszlowi i suchotom, stosowany jest też w wielu innych chorobach.

**Aromatariusz.** Naprawdę nazywa się Luigi Torelli, jednak nawet na dokumentach urzędowych podpisuje się określeniem *Aromatariusz*, które przyłgnęło do niego od czasu kiedy zaczął prowadzić w Krakowie aptekę. Pochodzi z Pizzy, a w Krakowie osiedlił się przed kilkunastu laty, kiedy to odkupił od innego Włocha kamieniec sub *Aethiopiibus*. Ma długie, osmalone, siwe włosy i taką brodę. Jest niskim, szczupłym, narzekającym stale na reumatyzm mężczyzną około czterdziestki. Ubrania, które nosi, są poplamione, zaś jego dłonie mają żółte zabarwienie od nieznanego specyfiku. Jest nieśmiałym, skrytym i podejrzliwym wdowcem (jego żona zmarła wnet po przybyciu do RzON-u), będącym na usługach Opsesji. Lęka się tego, że nie zdąży już powierzyć wszelkich sekretów swemu następcy (bratankowi Alfonsowi mającemu przybyć wiosną na nauki), choć stale spożywa specyfik dostarczany mu przez diablicę.

**Sekret Aromatariusza.** Aptekarz jest sługą całkowicie podporządkowanym Opsesji Opsesowi. Wykonuje bez szemrania wszelkie polecenia. *Aromatariusz* zakupując piwnicę nie znalazł jeszcze Opsesji, jednak już wtedy drugą część piwnicy przerobił na tajne laboratorium, w którym zgromadził kilka traktatów alchemicznych oraz aparaturę do preparowania trucizn, które sprzedawał znanym i szanowanym kupcom praskim. Obecnie do drugiej części piwnicy wchodzi się przez leżącą na ziemi wielką, pustą bekę. Tam też każdej pełni przed zmrokiem sprowadza Opsesję, która wyznacza mu cele na kolejny miesiąc. Potem zbierają się tam tajemni goście diablicy, nie znający siebie nawzajem, okutani ciężkimi płaszczami. Opsesja sprzedaje im panaceum życia. *Elik-sir* ten jest krwią samej diablicy, który to sprawia, że kupujące i zażywające je osoby faktycznie nie starzeją się, jednak są całkowicie zdominowani przez Opsesję i działają według jej zachcianek. Zażywające *eliksir* osoby, gdy przerwą jego zażywanie, w ciągu chwili starzeją się o okres zażywania specyfiku, a i warto wspomnieć, iż cena jaką wyznacza Opsesja za *eliksir* jest każdego miesiąca wyższa o 100%.

## „U Pieczory” czyli krakowska karczma dla urodzonych.

*Imaginowana - karczma u Pieczory nigdy nie istniała w Krakowie i jest wyłącznie moim wymysłem.*

Pieczorową karczmę, parterową, znaleźć można na początku ulicy Szpitalnej, pomiędzy kamienicą Zegadlowskich a Zubkiewiczowskich (zaraz przed zbozem ariańskim - Brogiem). Każdy bywały w mieście szlacheć wie, gdzie znajduje się ten przybytek i zapewne w nim bywał. Wyróżnia się ona tem, iż spreparowana została wyłącznie

to, co się działo, to mara senna, omam bez końca - acz jest fortel, by przerwać ów los *fatalis*, Iza jeno posiadać wielką odwagę. W trakcie dysputy żona krąży stale po izbie, PB widzi ją niekiedy jakoby we mgłę, albo jakoby odbicie w starym srebrnym zwierciadle. Gada ona, iż pewna kobieta zakapturzona rzuciła na nią urok i nie mogła się ocknąć, była *non compos mentis*, czego przykładem jest to, że zaatakowała PB, kiedy nie była sobą. By wyrwać się z tego okropnego uroku - snu trzeba zebrać całą swą odwagę i odebrać sobie życie w tym zauroczonym śnie, by móc spokojnie nadal żyć w prawdziwym świecie. Na potwierdzenie swych słów, by PB uwierzył, iż wszystko to tylko sen i imaginacja rozumu, twarze żony poczną zmieniać się niczym maski u przebierańców, a jej ciało uniesie się popod powałę. Przed Starostą stoi tu spora trudność w tej scenie. Powinien tak igrać z uczuciami PB, by *de facto* uwierzył on w to co żona mówi. Może tu ona odwołać się do intymnych momentów, faktów, które wspólnie przeżywali, by tylko przekonać go do odebrania sobie życia. Dysputę przerwie Dżigit (o ile żyje, jeśli nie - poczyni to któryś z jego garbarzy - Tatarów, ty zaś Starosto nieco zmień dyariusz), zrobi to w najbardziej dramatycznym momencie sceny - w tym, kiedy PB ulegnie namowom żony, by odebrać sobie życie i pocznie się przygotowywać do tego czynu. Wpadnie więc Tatar do izby i wrzaśnie wniebogłose: „Eta ona je Siila” i gwałtownie ugodzi kindżałem żonę PB. Ona zdąży tylko pochwyć głowę Dżigita w obydwie dłonie i jednym szybkim ruchem skreśli mu kark! PB nie będzie miał czasu już na rozumowanie, skąd w żonie taka krzepa - wszystko to stało się tak szybko, iż nie zdążył nawet zareagować. Dżigit bezwładnie opadnie na ziemię, zaś żona nadal stojąc na nogach z wbitym kindżałem, zachwieje się i na moment zmieni w kobie-

## Antrakt

Czas na antrakt, lecz tę przerwę najlepiej aby Starosta i PB spędzili osobno. Oczywiście, wcześniej należy przytoczyć skołatanemu już zapewne Panu Bratu wątek równoległy. PB w tym antrakcie ma czas aby wszystko przemyśleć, Starosta zaś, by wspomnieć sobie sekrety dyariusza, narąbać drwa, albo co ważniejsze - przygotować trunki, wszak zbliża się wielki finał tejże Biesiady - ostatni akt!

## Akt III „Vici?”

### Scena I

*Głupcze! Myślałeś, że możesz mnie zabić?! Bez odbycia kary?! Niebawem ujrzysz wcielenie zła - zła, które nie ginie, zła które nie umiera, a zmienia tylko swą postać! Mogłeś być po prawdziwej stronie, otrzymać takie same możliwości jako i my - odrzuciłeś nas, więc teraz zacznie się dopiero twój strach. On towarzyszył ci, towarzyszy i będzie ci towarzyszył! Nie jesteś w stanie się przed nim uchronić!*

Tymi słowami rozpoczyna się akt ostatni. Ktoś wypowiada je w izbie gościnnej u Dżigita, jednak nikogo poza nieżywym gospodarzem tu nie ma! W chwilę potem PB może zauważyć płomienie ogarniające całe domostwo. Gryzący dym zaczyna wdzierać się do izby, a ciepło bijące



Ra.00.

od ognia zdaje się odbierać każdy oddech. Kiedy bohater wybiegnie przed dom, ujrzy jak zakapturzona kobieta oddala się od pacholików miejskich, ci pędzą w kierunku PB, a sąsiedzi w nocnych koszulach poczynają wybiegać ze swych domostw z wiadrami i kadziami, próbując ugasić ogarniającą cały dom pożogę. Dwóch z pacholików tymczasem wedrze się do domu i wyniesie zwłoki Dżigita. Dwóch pozostałych przystawi Panu Bratu szablę, a pacholik z niemieckim akcentem oskarży PB o podpalenie i zabójstwo szlachcica tatarskiego pochodzenia - Dżigita, co potwierdził świadek. Tak też PB zostanie zaaresztowany i osadzony w lochach pod rynkiem, chyba że chce bić się ze strażą i coraz większą rzeszą rozwścieczonych pożogą sąsiadów i ladacznicy. PB znajdzie się w samotnym loszku z maleńkim okienkiem. Nim zaśnie na zbutwiałej słomie między ganiającymi w te i wewte

szczurami, może porozmyślać -

wspomnij mu jednak o nieprzespanej nocy, poważnej ranie i wydarzeniach goniących jedno drugie niczym te koła młyńskie. Ocknie się po zmierzchu, gdy odrzwia do loszku się otworzą, w nich zaś ujrzy księdza Oktawiana. Zamknie on je za sobą pozostawiając za nimi więzienne ciury. Od razu przejdzie do rzeczy i spyta co też się stało - jeśli PB nie wyjawi mu prawdy, ksiądz postrzeże kłamstwa i wypomni mu to. Tak czy owak, ksiądz działając jako Doktor Pisma Świętego złożył parol za Pana Brata, gdyż musi mu on pomóc - ksiądz natrafił na ślad Opsesji. Ma ona swą siedzibę na Floriańskiej ulicy pod jedną z tamtejszych aptek. Dzisiejszej nocy, jak co pełnię, przybывают do niej tutejsi zamożni ludzie kupujący od diablicy elixir dający wieczną młodość. „Musisz wejść tam i wbić mój srebrny sztylet w jej trzewia, ja próbowałem

do niej podejść, lecz wnet zmieniła się we mgłę i znikła - wyczuła mój Święty Sakrament kapłański." PB może być już całkiem zrezygnowany wydarzeniami, tedy dopiero Oktawian powie resztę: Żona PB wyzionęła ducha, a on jest jedyną nadzieją. W imię Boga musi pomóc całemu Kościołowi...

Starosto, oczywiście, w trakcie tego aktu może się też tak zdarzyć, że PB ucieknie z domu Dżigita, sprzeciwi się pacholikom (winno ich być tylu lub tak uzbrojeni, by PB się tego nie podjął), lub wymyśli coś innego - Oktawian prędzej czy później znajdzie go, a gdy dojdzie już do dysputy pomiędzy nimi, należy tak pokierować rozmową, aby PB był skonfundowany, a jednocześnie okrutnie rozeźlony, by chciał pomóc Kościołowi i pomścić śmierć niewinnej żony.

## Scena II

Tak więc PB okutany w obszerny płaszcz od Oktawiana udaje się zapewne bardzo późnym wieczorem do piwnic apteki „Pod Etiopy”. Aptekarz, o nic nie pytając, sprowadzi go pierwszej schodkami do piwnicy, tam już poprzez sekretną wielką bekę po winie wejdą do słabo oświetlonej, okrągłej sali wyłożonej ceglami. Wewnątrz znajduje się kilka osób (pół tuzina kobiet), podobnie jak i PB odzianych tajemniczo. Na wprost od owego sekretnego przejścia stoi niewielkie podwyższenie, na nim zaś kobieta, która wedle Oktawiana jest sprawczynią wszelkich nieszczęść.

- Mili moi, jak widzicie upłynęła jedna tylko pełnia i przybywacie ponownie do mnie z datkiem, datkiem który jest wyższy od poprzedniego raz tyle, lecz wiecie sami co sprawia ów datek... Jak ów datek, który stale wzrasta, ma się do wieczności? Każde z Was wie, że to nie moja intrata, a Wasza. Podejdźcie tu i niechże każdy z Was zabierze po jednej fiołce cudownego panaceum KTO TU JEST PIERWYJ RAZ - wykrzyknie Opsesja i w try miga, nim PB orientuje się co się dzieje, doskoczy do niego, nachyli się nad jego głową i szepnie do ucha:

- Powróciłeś?! Różnica między nami polega na tym, że ty masz nadzieję, ja nie.

W kilku słowach wyjaśni, iż poświęciła żonę PB, chcąc osłabić jego duszę, jednak gorzała w nim tak silna nadzieja i wola, iż nie mogła nad nim zaważać. A nigdy niczego nie czyni do czasu, gdy ktoś nie wyrazi na to zgody. Tu Panu Bratu zdać się może, iż Opsesja mówi głośno, acz nie słyhać już echa rozbijającego się po podziemiu. Cokolwiek poczyni z nożem od Oktawiana, nie wyrządzi on większych obrażeń Opsesji, ba, w chwilę potem zdać się może, iż rana zablizni się, zaś ona jakby nic się nie działo, wyciągnie bez krzty bólu broń i ciągnąć będzie dalej:

- Musisz wystrzegać się takich jak ja, pamiętaj że za dnia jesteś bezpieczny lecz nocą... nawet oddział najwytrwalszych kozaków nie obroni cię przed takimi jak ja. Musisz uważać na innych, ja, można by rzec, jestem aniołem pośród diabłów, ale możesz jeszcze do mnie przystać...

Nie skończy zapytać, czy PB zgadza się przystać do niej, gdyż nagle całymi podziemiami targnie silny wstrząs, w jednej chwili z sufitu pocznie sypać się pył, a kolejny wstrząs spowoduje iż posypią się głazy. Opsesja rzuci się na PB, ten zaś zapewne będzie starał się uwolnić z jej uścisku... aż do czasu, gdy pojmie, iż Opsesja zakrywa go swym ciałem przed upadającymi głazami!

## Epilog, czyli co in eo generae wie Pan Brat?

Nadszedł prawdziwy koniec tejże Biesiady. Odczytaj Panu Graczowi zakończenie wątku równoległego. Potem powiedz już tylko święte słowo „Basta”, kończąc biesiadę. PB „jako to w zwyczaju Panów Braci po sesji” chciał będzie poznać wszelki sekret dyariusza. Ty zaś, Mości Panie Starosto, nie opowiadaj prawdziwej historii, nie udzielaj żadnych informacji na temat tego, o czym była biesiada. Żadnych aluzji, nic a nic. Pozostaw to wyobraźni Pana Gracza... Jeśli nie odpowiada Ci taki styl zakończenia, wybierz inne, są one opisane w „Summa...”

Po zapadnięciu zmroku ktoś cichaczem podsłuchiwał całą rozmowę, jednak ani Starosta zawichojski, ani cudzoziemiec, ani sam Waćpan, który byłby bohaterem tej opowieści sprzed lat, nie wiedzieli o tem. Ktoś przyglądał się

dla urodzonych Panów Braci i szacownych kupców z miejskiego patryjatu. Szydł z wiechą znajdując się przed karczmą wbił w pniak, który pamięta chyba czasy Kraka i Wandy. Zaraz za nim jest podcienie, które roi się od szlachty jeno podczas seymików czy ruszeń. Podcienie ma słupy i lawy tak ozdobnie profilowane i wyrzynane, iż piękniejszych w całym RzON-ie chyba nie masz. Wjazd jest przez odrzwia podwójne, dalej prawa część to szynkownia, lewa - izby karczmarza, kuchnie i dwie izby białe, a na końcu stan, węgiel i komora wielka na samym końcu wjazdu z odrzwiami na skobel i kłódek. Karczma wzniesiona jest na rzucie wydłużonego prostokąta (z sienią przejezdną nawet dla dużego wozu), ze staniem wzdłuż całej tylnej części budynku (stałe bydlę, wozami, krowami, wołami zajętym).

**Prawe skrzydło** karczmy stanowi izba główna - szynkownia, z której przejść można do dwóch izb cianych i podłużnych na dyspucie spokojniejszą. Wejścia do nich zasłonięte kotarą są za stołami dwoma naprzeciw siebie, z wielkich tarcic, wielonożnych i długich jako ściany. Psy karczmenne stale podłe stołami resztki wychwytyują. Prosiat nie rżnie się na pośrodku izby jak to bywa u Mazurów, a zarżnięte i czysto oprawione zwozi z Świńskiej, smaży na wielgachnym owapnowanym palenisku, (gdzie ich szczęść naraz się mieści) najdującym się pośrodku szynkowni. Okien jest tu czworo z szybami wielkiej przejrzystości, ufundował je ponoć sam Zborowski Samuś za burdę którą tu wszczął. Na co dzień karczmeż ogarnia gwar głuchy i krzyki pijackie, czuły kwasem, czadem, tustością, rybami, dziegciem, błotem, zaś lichtarze nisko obwieszone kąpią do jadła i napitków. Od święta schadzają się tu muzycanci (grający muzykę zwyczajną: dudy, gęśle, cymbały i insze instrumenta), płacą im tanecznicy hulający po szynkowni, a kapela ma w niej swą stolicę (deskę do siedzenia i deskę do podtrzymywania nóg).

**Lewe skrzydło** to mała sieni, a po prawej ręce dwie izby wybielone, na tą samą modłę w sprzęta uposażone: ot łoże wielkie, skrzynia, komoda, taboretów dwa, stół, misa i dzban na wodę. Zaduch okrutny latem, zimą zimno, a okna z błon nieodmykane, drzwi w zasuwę wyposażone dla spokoju gości. Odrzwia pierwsze naprzeciw izby gościnniej to kuchnia z piecem wielkim, na którym to Pieczorowa warzy, stoi tam też kredens, w którym trzyma sprzęta i przyprawy. U powały suszą się smakowite mięsowa, kielbasy i słoniny, resztę jadła (ryby, sery, jaja, zboża trzymają jako to w zwyczaju w komorze obok stanu). Drugie odrzwia to izba Pieczorów, uposażona jak i u inszych łyków, acz lza spać, iż jest tam kilka ksiąg Pieczory, które wiele cennymi są.

Pieczora Jan mógłby być wzorem dla inszych karczmarzy: bo to stale trzeźwy, czujny, bacny i ostrożny na wsze strony, by komu krzywda się nie działa. Ludziom ohotny, ludzki, przychylny, wygodny i usłużny. Podczas wydarzeń opisywanych w „V,V,V?” Pieczora odegra jednak rolę epizodyczną, wszak lza wiedzieć, iż Pieczora to stary wiarus, obecnie roztyły nad miarę, o krótkich kręconych włosach i pulchnej gębie. Zamiłowanie do wiedzy tajemnej bierze swój początek od wojskowych czasów, kiedy to poznał kilka zaklęć żołnierskich. W szczeniących latach jego ojciec ufundował mu studia w Collegium Maius, co sprawiło iż należy do najbardziej wykształconych łyków w mieście, a nawet ma pewien udział podczas spotkań rady miejskiej - jest tam pisarczykiem. I właśnie tam Opsesja go znalazła pewien czas temu (po tym jak zagubiła trop po Panu Bracie) i poczęła go dręczyć, chcąc przywieść do szaleństwa. Wpierw okradziono karczmeż, potem podpalono, zaś na końcu Opsesja podsunęła Pieczorze księgę Picatrix, której treść wpłynęła tak znacznie na jego umysł, iż koniec końców skończyło się to jego śmiercią.

**Pieczorowa żona.** Gruba Kryśka to kobieta ni fukliwa ni swarliwa, napitków nie przypisuje, jadła daje nad miarę; jako i małż i ludzka i łaskawa.

między szparami w okiennicach słabo oświetlonemu wnętrzu żydziej karczmy, w dmącym wietrze tak wyostrzał swój zmysł słuchu, by posłyszeć każde słowo opowieści - gdyby któryś nich wiedział o obserwatorze, może ich losy potoczyłyby się zupełnie inaczej...

- Widzisz Panie Bracie Rafale Działosza, od wydarzeń które tu rzekłeś minęło wiele czasu, lecz gdzie, Mości Panie, leży prawda, no gdzie?

Pociągnął ciężkiego miodu i z dziwnym grymasem podle wása kontynuował:

- Ja już ci chyba wiem, skąd twój *fatalis* los. Widać prawda stale leżeć będzie poza naszymi mentami i nikt nigdy nie dowie się jej - ktoś musi specjalnie taić sekrety. No, ale jakżeś się Waś uratował z teje piwniczki, tegom ciekaw?

Stary Działosza odrzekł.

- Kradzieje co to jak zwierzę podły padliną się karmią, po ruinach i pogorzeliśku buszowały, znalazły mnie przytomnego jeszcze i uratowały, Darz im Bóg, jako to w zwyczaju, kobiety nigdy już więcej nie ujrzał, ni owego Oktawiana, lecz nalej jako to w zwyczaju, bo to mi Mości Panie Starosto Zawaligrodzki, bo to mi w gardelku strasznie coś wyszło...

## Dodatki

Ta część to opisy postaci, miejsc i wszelkie pomoce, wskazówki, do których odsyłany jest Starosta. Służą one jako pomoc do Biesiady.

## Picatrix

„*Beydelus, Demeymes, Adelux, Metecygayn, Atine, Ffex, Uquizuz, Gadix, Sol, Veni cito cum tuis spiritibus*”

Picatrix, Ms Sloane 1305 A.D. 152 werset

PB tylko przyglądający się xiędze ujrzy zniszczone, przeżarte robactwem, niekompletne dzieło - brak okładki, karta tytułowa mówi, iż pochodzi ono z 1256 roku, a autorem był jakowyś Alfons. Spisana inkaustem na czerwonych, piekielnych stronach w hiszpańskim języku. Pan Brat znający dobrze *Teologię* wie, iż jest to bluźniercza, przeklęta i wiekowa xięga, samo jej czytanie grozi wiecznym potępieniem. Zapoznan dobrze z arkanami *Wiedzy Tajemnej* wie, iż xięga ta zawiera wiele naprawdę potężnych rytuałów i zaklęć.

Biegli w hiszpańskim po jej pobieżnym przejrzeniu stwierdzą iż jest to podręcznik magiczny, tłumaczony z arabskiego przez króla Alfonsa Mądrego, a traktuje o harmonii makrokosmosu i mikrokosmosu - jeśli ktoś umie

je razem zjednoczyć, może naginać prawa rządzące elementami, roślinami, umysłami, ciałami, duszami, a nawet, jak pisze nieznany autor, ciałami niebieskimi. Po jej pobieżnym przejrzeniu, odnaleźć można na kilku ze stron notatki sporządzone na marginesach w języku łacińskim! Przeczytanie ich zajmie sporo czasu, gdyż są one rozrzucone po całej księdze, spisane roztrzęsioną dłonią, mówią one o trzydziestu i sześciu Kawalerach decydujących o zmianach królów, granic, o ich wpływie na: powstawanie miast i wywoływanie klęsk głodu i zaraz, przyplawy,

mory i trzęsienia ziemi - nic nie dzieje się bez ich wpływu. Owi Kawalerowie są jakoby mędrkami wybranymi z niewielu wybranych, wędrujących przez wieki i poprzez dzieje człowiecze. Cała historia, jaka jest znana, to nie dzieło przypadku - to ich dzieło, Bractwa Trzech Sześciu, zmieniają oni i skrywają swe imiona, kłamią o swym wieku. Kawalerowie ci co trzy razy po sześć lat wybierają swych następców i przekazują im swą wiedzę. Nie ma jednak pewności, czy owi Kawalerowie posiadają tę samą wiedzę co ich nauczyciele. Autor owych notatek pisze też:

„Czyżby Dziekan Planisfery, Dziecię Złotej Lutni, Kustosz Imion Nieprzekazywalnych i Wielki Mistrz Świetlistego Trójkąta to jedno?”

„Ludzie przyziemni mogą poznać o nich prawdę, a prawdą tą jest Wielka Tajemnica.”

„Byli, Są i Będą nie z Nami, lecz obok Nas, Pierwotni, Cisi, Niewidoczni ale najlepiej Widzący i Słyszący i wiecznie w ukryciu.”

„Trzy razy po trzy szóstki i jeszcze trzydzieści sześć lat (AD czy AH? - zapytuje autor owych notek)

*Trzeciego dnia szóstego miesiąca obwieszczą swe istnienie*

*po trzykroć sześć lat potem Luna zaatakuje insze planety*

*Miną trzy wieki i sześć lat nim nadejdzie Apokalipsa Po niej nastąpi nowy Cykl i wszystko potoczy się od początku”*

„Tu potwierdza słowa Trismogistos: to co na dole jest takie samo

jak to co na górze, i to co na górze jest takie samo jak to co na dole

dzieje się tak dla przygotowania i osiągnięcia rzeczy Jedynej”



Starosto, jeśli zechcesz wykorzystać „Picatrix” jako źródło nowych czarów, wiedz iż zawarto w nim bluźniercze, lecz potężne zaklęcia, z których Król Alfons pousuwał niektóre z wersów, bojąc się o bezpieczeństwo potomnych, część stron zniszczył czas - jeśli PB poświęci czas na rozszyfrowywanie owych zagadek, możesz go obdarować kilkoma bardzo potężnymi czarami, których opracowanie pozostawiam w Twojej gestii.

„Picatrix” to autentyczny podręcznik magii, początkowo napisany w jęz. arabskim, przetłumaczony na hiszpański przez Alfonsa Mądrego A.D. 1256. Traktuje o tym, iż człowiek złączony z makrokosmosem i mikrokosmosem jest w stanie, przy pomocy praktyk magicznych, podporządkować sobie siły tychże i powodować przy ich pomocy zjawiska nadnaturalne. Władzy mogą podlegać także planety, gdyż posiadają one duszę. Opracowanie jest bezcenne, stanowi źródło rytuałów magicznych i zaklęć przywołujących duchy. Samo słownictwo xięgi jest szalone - aluzje stanowią definicje, wyjaśnienia znaleźć można w innych traktatach magicznych, na poły mitycznych i tych spotykanych faktycznie trzy wieki temu. Wiele z istotnych partii tekstu zapisano szyfrem i tajemniczymi skrótami. Zagłębiając się w lekturę odczuwa się wrażenie, jakoby z xięgi biła jakowaś niesamowita i nieodparta siła, powodująca iż czytelnik zatracza się, zapominając o bożym świecie. Wszystko to sprowadza się do postępującego obłąkania czytelnika, a samo oderwanie się od lektury wymaga wielkiej siły woli. Cytaty powstały w oparciu o „Wahadło Folocota” Umberto Eco.

## Opowieść Dżigita

Opowieść tu należy przeczytać kilkakrotnie i przedstawić ją PB własnymi słowami - w żadnym wypadku nie można wysilić się na przeczytanie jej wprost. Pamiętaj o narracji tejże historii w ustach Dżigita, najprościej chyba stylizować na język rosyjski.

Jam jest muślim czyliż wyznawca Allaha, tu u was u Lachów jestem jako nic, jako ten pies traktowan. Między muślimów tożę wrócić nie mogę, tam ja też jako pies - matka moja była z Tatar, praojciec zaś z Arabów ród swój brał - zacz wychowan byłem w ordzie, a teraz żyję między Lachy. Jam jest jako ten pies co to z różnych ras pochodzi. Jam nawet nie jest szlachc u Lachów, bo to robię jako insi kożemiacy. Jam Dżigit był synem Jaliara, on zaś Gyzmana-Ursusa, ten był synem Butata, co to z Daniara pochodził, ten z Najmandega, Najmandeg z Edigeja-Emirza, który w Arabiey był potomkiem Mahometa. On też tako jako i pozostali aż do mnie byli Islam (oddani Allahowi). Edigej-Emirz wypełniał fard zgodnie z szarią na Siila - lecz tyś Lach, co to nic nie wie. Szaria obok Koranu i Hadisu to autorytet, którym kieruje się każdy muślim w swoim żywocie, reguluje całe życie, to prawo naszej wiary, które dzieli się wedle postępów na pięć rodzajów. I tak: haram eta czyny zakazane i karalne, makruh - czyny godne nagany lecz niekaralne, gaiz, mubah - czyny dozwolone, prawnie obojętne, mustahabb - czyny godne polecenia, chwalebne, spełnienie ich jest nagradzane, a zaniedbanie nie podlega karze, zaś ów fard to czyny uwzględniane za bezwzględną powinność, których wykonanie ma być nagrodzone, zaniedbanie ukarane przez prawo. Mnogo przed Rokiem Ucieczki Iblis - po waszemu Szatan, Pan i Ojciec wszystkich demonów, będący uosobieniem wszelkiego zła - spłodził dwa demony o imieniu Dżann i Dżinn - one zaś spłodziły: siedemdziesiąt po tysiącu plemion demonów, te zaś płodzą następne, mnożą się i rozlażą, by wszędzie nękać ludzi - jednym z plemion było plemię Siila, czyli diabły po waszemu, ukrywają się w ciele człowieka żywiąc się krwią i ciałem innych ludzi. Jak mówi sura dwudziesta trzecia Koranu: Niektórzy z nas pozostają w Barzakh, czyli stanie w którym od dnia śmierci do dni Al-Kijama (czyli Zmartwychwstania) niegodziwcy przeżywiają karę grobu. Córka Miłosiernego i Litościwego Allaha Manat (Przeznaczenie) obdarzyła Edigeja-Emirza wypełnianiem fard na Silla, tropił je i zabijał gdy córka Allaha Lat (Słońce) była w swej krasie. Nocą, gdy panowała córka Uzza (Księżyc), krył się, gdyż Siila nabierały wtedy większej siły i Edigej-Emirz był za słaby, by z nimi walczyć. Poniższe cytaty pochodzą z Koranu, zaś podano je by ożywić postać Dżigita w Akcie II. W imię Allaha miłosiernego i litościwego, Chwała Bogu, Panu Światów, Miłosiernemu, Litości-

Z charakteru skłonna do lamentu, stale i ciągle narzeka na bolące nogi, rozbawiona klaszcze w dłonie. Gderać potrafi stale i ciągle a to o tym, a to o tamtych - zawsze jednak o tym, co nie jest ciekawe dla uszu Panów Braci. Wzrostem i wyglądem męża swego przypomina, a waży chyba tyle co koń. Łapska ma większe od misy, lica obwisłe tuszczem, zaś ubiera się w szare i brązowe spodnie, koszule zawsze czyste i białe.

**Pacholików** w karczynie raz jest więcej, raz mniej - podczas seymików zdarza się że i jest ich z pół tuzina. Są to pacholeta i wyrostki z okolicy, których Pieczorowa przyjmuje za kilka grosików i strawę, większość z nich jest usługna szlachcie, bo to zawsze i co wpadnie im do własnej kabzy. Jąkała Jędręk, chuderlak o białych, skołtunionych włosach, jeden z pacholików, bywa stale w karczynie, sypia w stanie, szykuje obroki dla koni, taszczy beki i insze towary, myje misy - napotkać można go prawie wszędzie w karczynie, bo jest i szybki i bystry. A to drew dorzuca do paleniska, a to znów ich narąbie, a to buty zmęczonemu podróżniemu szlachcicowi zzuje, słowem, zdaje się być wszędzie. Inne pacholeta boją się go - mimo skromnej postury zdaje się im hetmanić, a nierządkiem.

**Czym przysłużyć się mogą Pieczorowie?** A napitkami: piwo pieczorowe, oświęcimskie geste oraz rzadkie, piwo z Warki nie zawsze, acz się zdarza, miody, wina, tokaje, gorzałki, woda, mleko kwaśne i zwykłe. A jadłami: rosół zwan tu też „polewką nieśmiertelną” (a to dlatego że jest tu on na co dzień, a najczęściej skisły), pasztety, kielbasy, rybki różnorakie suszone (wyśmienite do piw) i uwędzone, mięsiwa wędzone, słoniny, ser owczy i oczywista chleb, który jest zawsze świeży, a piecze go sama Pieczorowa. Rzadziej, abo jak się zaczeka, można zjeść kwaśnicę z żebrem, udźca baraniego, mięsa sztukę, gęś czy kapłona, jajówkę, boćwinę, żur z kielbasą.

Dla urodzonych zapewnione są: naczynia sprawiedliwe nie oszukające (a i łyżki), świece czy pochodnie, karty dla karciarzy, kości dla kosturów, a wszystko co bierze brać szlachcica, Pieczorowa zapisuje na woskowych tabliczkach, coby intratą jak największą się wykazać, potem zaś przy placeniu gościom owe tabliczki przynosi i pokazuje, ceny niskie w porównaniu z ich smakiem. Nigdy szlachcie sumy nie podaje jaką to przejedli czy przepili - bierze tyle ile szlachta uzna, acz kiedy kwota jest za mała, uniżonym tonem upomina PB, że lepiej by Rzędzian nie potrafił.

## Garbarnia tatarska, czyli dom i warsztat urodzonego kożemiaka Dżigita, druha Pana Działoszy.

*Imaginowana - warsztat, ni Dżigit nigdy nie istnieli w Krakowie i są wyłącznie moim wymysłem.*

Kraków odwiecznie był centrum rymarsko-siodlarsko-galanteryjnym, zaś Dżigit jest właścicielem jednego z 44 warsztatów rymarskich. Podobnie jak i w innych, u niego można zamówić wszelkie wyroby wchodzące w zakres rymarstwa i sprzętów skórzanych. Pomimo iż jest rymarzem, zajmuje się też i siodlarstwem, tzn. wyrabia przedmioty potrzebne dla jazdy, jak siodła, rzędy, puśliska itp. (jedno siodło z rzędem podarował nawet Królowi Stefanowi). Obok zwyczajnych wyrobów żołnierskich i woźniczych wyrabia też luksusowe przedmioty jak: siodła z poduszkami, siodła obłożone safianem, rzędy misternie szyte z masyżnymi ozdobami, pasy zwykłe i te zdobione na jedwabnym podszyciu. Rzadziej robi, acz robi: kubki ze skóry smolowane, pasy, paski, torby, sakwy, pochwy, sajdaki a nawet kubraki z grubej skóry.

Dom Dżigita można znaleźć na końcu ulicy Szwieckiej (inaczej zwaną Szewską), pośród końca tatarskiego, gdzie bytuje jeszcze kilka innych bisurmańskich rodzin. Kamienica jest piętrowa, a od frontu na noc zamykana ciężkimi, wiecznie skrzypiącymi odrzwiami z grubych tarcic. Za do-

wemu, Królowi Dnia Sądu. Oto Ciebie czcimy i Ciebie prosimy o pomoc. Prowadź nas drogą tych, których obdarzyłeś dobrodziejstwami, nie zaś tych na których jesteś zagniewany i nie tych którzy błądzą:

Al-Fatiha Al-Kuran (Otwierającą Recytacją)

„La ilah illa Allah Muhamad rasul Allah” czyli: „Nie ma Boga prócz Allaha, a Muhamad jest posłańcem Allaha”

Szahada czyli wyznanie wiary powtarzane przez mułmanów pięciokrotnie podczas dnia

Słów kilka z języka tatarskiego, które PB usłyszeć może od Dżigita:

beg - tytuł majątku, pan na ziemi

bagadyr - bohater

krymka -czapka noszona przez tatarów

kiesa - torebka

końce - tatarskie dzielnice lub części ulic zamieszkiwane przez tatarów

firka - rzecz lichej wartości

czachczery - spodnie wojskowe z białego płótna

## Opisy

### Dżigit

Dżigit to twardy i bystry Tatar, odznaczony tytułem szlacheckim za zasługi podczas kampanii moskiewskich. Jest szlachcicem brukowym, kilku jego lipków kozemiaków (garbarzy) pracuje w warsztacie wyrabiając różnorakie przedmioty ze skóry.

Człek to niezadowolony ze swego życia (nie wie ile dokładnie ma wiosen, na pewno powyżej 30), gdyby nie jego pochodzenie i kondycja, byłby już dawno temu ożenion z Agnieszką z domu Biedrzyńska, jendak czarna polewka zatrąła mu duszę. Już dawno odżegnał się od czarostwa, choć wszyscy mawiali na niego Aksak (lis) podczas wojen - był chytry, a z każdej zasadzki cudem uchodził, a zwinnie niczym ta jaszczurka. Dobrze mówi po polsku, głębokiej wiary Allahowej jest to człek. Gdy mu się przyjrzeć dłużej (i bez czapy barankowej, spiczastej z kutasikiem), widać że niższy jest wzrostem od przeciętnych Lachów, lecz solidnie zbudowany. Spojrzenie jego bystre i przenikliwe, podle wysuniętych policzków broda trójkątna. Obnosi się we wzorzystych kontuszach, a przewiązuje nie pasem, a sznurem wielobarwnym. Mimo wieku swego ciało jego znużenia nie zna, dni całe potrafi przesiedzieć doglądając swoich kozemiaków. Krzepy niezgorszej, niewykształcony, acz fantazją pierwszego lepszego hreczkosieja przewyższa. Splata często dłonie na piersi, stara się być uprzejmy i układny. Spójrz też do Opowieści Dżigita.

### Niemyjski. Gabryjel

Niemyjski h. Łazanki służy na zamku oświęcimskim, twierdzi, iż Bóg jest najważniejszy, ale tu na ziemskim padole najważniejsza jest Rzeczpospolita i to za nią oddać może wszystko. Dosyć silny i zwinny, mądry i z wielką fantazją jak na hultaja przystało, nikomu nie przepuści by go szabelką po żebrach nie pociąć, jeśli w drogę wejdzie. A szabelka jego cenna, bo i podobizna władcy najdroższego samego króla Batorego na niej widnieje. Sam jest sierotą podlaskim z Biczyna, co to od Drohiczyzna ze trzy mile stoi. Matka jego z Kreglickich, bachła w

staw omylnie, a że pływać nie pływała to się potopiła. Tatko zaś w walkach z „parszywymi Moskwicinami” ducha wyzionął. Niemyjscy zaś podobnież ród wywodzą już od krzyżowych wypraw, gdzie pradziad pana Niemyjskiego wstawił się wielkim czynem, a było to tak że... Pan Niemyjski to okrągłej twarzy człek z wiecznym rubasznym uśmiechem, wąsem sięgającym do piersi, a łbem tak wysoko podgolonym, że małowiele na nim włosów. Brzuszyśko z piwska mu przez te dzieści lat tak urosło, że stół musi mieć na łokieć odsunięty od siebie.

### Opsesja

Opsesja to kobieta niespotykanej urody, o brwiach jako u Moskwicina gęstych, pełnych karminowych ustach, ślicznej jasnej cery, oczach nieco zbyt dużych, acz pięknych. Niejeden oddałby wszelkie kosztowności, krzyżem leżałby dniami całymi, byle chciała się ona wydać za niego. Ubiera się we francuskie szerokie płaszcze z obszernymi kapturami. Każdy, kto nawet obok niej się zatrzyma, nie wiezieć czemu odczuwa dziwne zakłopotanie i skrepowanie. Jako że Opsesja odgrywa bardzo ważną rolę w dyariuszu, musisz przebrnąć przez cały tekst by poznać jej cechy, wady itp.

### Oktawian

Oktawian nie jest tym za kogo się podaje, podobnie jak i Opsesja, dlatego również w dyariuszu znajdują się wzmianki o jego aktualnym zachowaniu i postępowaniu w aktualnej scenie. Oktawian podający się za księdza z kościoła św. Mikołaja ma ostre rysy twarzy, przycięte krótko siwe włosy i głęboko osadzone zielone oczy. Prawy policzek ma zorany blizną sprzed wielu lat, o której mówić raczej nie chce. Przebywając obok niego odczuć można, iż Oktawian to człowiek obdarzony wielkim mirem i charyzmą. Mówi bardzo wolno i wyraźnie, jak gdyby chciał ważyć każde słowo, które wypowiada.

## Gdzie tu prawda, czyli co in eo generae wie Starosta ?

1. Opsesja lub Opses to wampir, jeden z najbardziej potężnych w kraju, ba, nawet w całej Europie. Opses jest szalony, kieruje się swoimi pobudkami i zasadami, które przez stulecia wypaczyły całkowicie jego postępowanie. Uważa, że sam może decydować o tworzeniu własnych sług - ghouli (poi ich swą krwią, która daje ludziom nieśmiertelność, lecz także ich od niego uzależnia - sprzedaje im swą krew, a jej cena rośnie każdej pełni - vide ostatnia scena przygody); a nawet swoich Potomków (tu z kolei uważa, że Potomkiem jego może być tylko ktoś na równi szalony - dlatego niszczy duszę i wolę tychże osób); wydaje mu się także, iż jego Synem może stać się tylko osoba umierająca, która zgadza się na Przemianę (oczywiście i tak nikt nie wie, na co się zgadza).

2. Opses kiedyś trafił w Krakowie na młodego PB, a jego skłonności ku nauce wydawały mu się nieprzeciętne, więc już wtedy go śledził, jednak Oktawian stale depczący mu po piętach sprawił, iż Opses musiał uciekać z Krakowa, a co za tem idzie, stracił trop po PB.

3. Wróciwszy do Krakowa po jakimś czasie, zainteresował się inną osobą. Był nią Pieczora, człowiek wielkiego umysłu, chcący zgłębiać tajniki magii. Opses przeszedł

do działania: podpałał jego dom, nasyłał ghouli do okradania jego domu etc.

4. Minał pewien czas, gdy chyba tylko dziwny traf sprawił, iż Opses dowiedział się, gdzie mieszka PB. Odnajdując poprzedniego wybranka, zrezygnował zupełnie z Pieczory (zgnębił go tak, iż karczmarz będąc u kresu sił myśli tylko o samobójstwie) i udał się w kierunku Żywca (tam ma swój dwór imię Działosza).

5. Podczas przeprawy przez rzekę znów trafem napotkał PB i jego żonę, jadących do Krakowa. Tym razem wcielił swój plan w życie szybciej niżby się mogło zdawać - żona PB stała się jego służką już w momencie przeprawy przez Wisłę - patrz Zagajenie.

6. Potem w scenie I w króciutkiej reminiscencji PB wspomina sobie, jak to jeden ze sług Opsesa, Szot, okradł go z pieniędzy. (Jeśli miał przy sobie corpus delicti, to i z niego - owe corpus delicti później i tak dostaną się w ręce Zamoyskiego za sprawą samego Opsesa, który prześle je rękoma jednego ze sług z pobudek patriotycznych. Mimo tego, że musi żywić się krwią, czuje się Polakiem.)

7. Sam Opses pod maską kobiety wcześniej tropił PB w przechadzce po Krakowie, a potem grasował pod osłoną ciemności w domu Dżigita.

8. Również z woli Opsesa PB staje się świadkiem śmierci Pieczory. Opses już wcześniej postanowił pozbyć się karczmarza.

9. „Picatrix” to nic innego jak próba rozszyfrowania przez karczmarza tajemnic magii, a co ważniejsze, Kainitów. Znaki z ryciny pierwszej to odwrócone imię Opsesa - ot, taka jego fantazja, by pozostawić ślad po swej szalonej działalności.

10. Nocny atak żony jest niczym innym, jak pokornym spełnianiem poleceń Opsesa.

11. Sen rozpoczynający drugi akt to skutek wydarzeń oddziaływujących na umysł PB.

12. Frustracja Dżigita spowodowana jest jego całokształtem życia, dziecizmem i nadnaturalnymi cechami odziedziczonymi w nikłym stopniu po praprzodka, który był już wtedy łowcą Wampirów, zwanych przez Arabów Siila.

13. Oktawian wspomnian wcześniej jest równie potężnym Kainitą co Opses - jest Egzekutorem występującym w roli księdza w kościele św. Mikołaja. Krwawe łowy na Opsesa oraz ustawiczne łamanie przezeń Maskarady nie dają mu spać. Oktawian jest bardzo sprytny, a co za tym idzie, sam „podstawia” się Dżigitowi jako egzorzysta i snuje własną intrygę. Pomimo jego szczerych chęci uratowania żony PB, umiera ona w kościele, a Oktawian tai ten fakt, by wykorzystać PB do zabicia Opsesa.

14. Nie podejrzewający niczego Opses pojawia się tuż przed świtem u PB, by „spłodzić wreszcie swe Dziecko”, tym razem przybrawszy postać jego żony. Przeszkadza mu w tym, jak wiemy, Dżigit lub jeden z jego pracowników.

15. Oktawian kolejnego dnia stara się wysłać PB jako „płatkę” na „grubą rybę” do apteki i tam zabić wszystkich: Opsesa, śmiertelników i PB. Szalony Opses jednak własnym ciałem osłania swego potomka, by potem schronić się pośród ruin i zapaść w letarg...

Reszta historii dopisana jest już po wielu, wielu latach w pewnej karczmie, w której przebywa stary, zniedołężniały PB. A jak już prawdopodobnie wiesz, Starosto, *Gdzie tu prawda czyli co in eo generae wie Starosta?* przeznaczona jest wyłącznie dla twoich oczu.

„Summa totius opusculi czyli co in eo generae wiem ja”, tj. obszerny komentarz Autora i alternatywne zakończenia dyariusza znajdziesz na naszej stronie internetowej.

mem jest niewielki warzywnik, w którym Dżigit lubi modlić się do Allaha.

Na przyziomie walny warsztat Dżigita, tam podejmuje wprost kupców i tam bije z nimi dłonią w dłoń. Trzy odmykane okna (blony znajdują się w całym domu, Dżigit myśli o zakupie na wiosnę szyb tafelkowych w ołowiu), odrzwia z sieni i duży bielony piec dostarczają światła. W ciepłe dni ludzie Dżigita (których tu z Aflą jest sześciu) i tak pracują w warzywniku, na wielkich dębowych stołach. Wnętrze całego przyziomu jest wapnowane, acz dawno i wydaje się być ciemne i ponure. Warsztat nakrywa strop belkowy, zaś podłoga wyłożona jest kamieniem, na której znaleźć można różne gotowe towary, kowadła, narzędzia do naciągu skóry, ławy, kociołki do gotowania i barwienia skór. W każdej ze ścian powbijane są rzędy wielkich gwoździ z towarami wykonanymi przez Dżigita. Sam środek warsztatu zajmuje sporych rozmiarów stół do cięcia skór. W sieni pod kolebkowym sklepieniem wisi sprzęt przeciwpożarowy, drabina, ośeki, wiadra, a nierzadko narzędzia i sprzęty nie wymagające zabezpieczenia. Z oberlichtu sączy się światło na klatkę schodową, z której kamiennymi schodami z kratą na półschodziu idzie się do piętra.

Tutaj z sieni o marmurowej posadzce kamiennymi odrzwiami dostać się można do mieszkań, których jest tu dwa. Schody na stryszek są skromniejsze, drewniane, a tam Dżigit przechowuje zboża, chroniąc je przed wilgocią. Mieszkanie pierwsze to jedna izba, którą zamieszkuje Dżigit - podłoga osłonięta kobiercem tureckim, a tam:

- łożo obite zieloną skórą tłoczoną w kwiaty z takimiz taboretami dwoma

- skrzynię przepastną na skobel

- stół nakryty kilimem i pomniejsze mobilia.

A mieszkanie drugie Dżigit zwykł zwać białym, bo to przeznaczone jest na najem abo dla gości. Jest tam jednookienna komnata frontowa, jedna wielka tylna o trzech oknach z widokiem na warzywnik, tudzież indermach z pomieszczeniami gospodarskimi (tj. tylnią część domu- dobudówkę, którą zamieszkuje czeladnicy, a także składa się tam tańsze sprzęty i wyroby). Podłogi drezwiane, pokryte kobiercami wzorzystymi, ściany obite szpalerami z brokatu lub kołtryną. Kominek i piec z kafli zielonych oraz mobilia do nich nader okazałe zbytkiem wielkim się okazują, gdyż dwa źródła ciepła i światła to aż nadto. W jednym z pokoiów szpalery ułożone w pionowe pasy czerwone i żółte. Druga izba na front wychodząca z kołtrynami malowanymi w liście i kwiaty i owoce. A tu: łożo z lipiny woskowanej, pokryte śliczną tkaniną pod kitajkowym namiotem przytwierdzonym do powały, z płotkiem firankowym zasłaniającym ludzi w pościeli. Ubrania w foremnej skrzyni się zbiera, obitej wytłaczaną i malowaną skórą.

Kuchnia spólna dla mieszkań obu na piętrze. Między dwoma na front wychodzącymi oknami gotowalnia z szufladkami i przejrzystym lustrem metalowym - dla strojniś i żon sprzęt nieodzowny. Całości dopełniają stół i stoliki o toczonych nogach, ława kryta kilimami, dwa lakierowane zydle z poręczą, kredens z drewnianą kratą i oszklonymi drzwiami. Wszelkie te kosztowności i przedmioty zbytku Dżigit zdobył tylko dzięki swej wytrwałości i pracy.

**Ceremonia pogrzebowa obrządku mahometanistycznego** - może być przydatna jeśli PB zechce uczestniczyć w pogrzebie Tatarskiego. Na drugi dzień po śmierci, na desce obmywa się zwłoki i zawija je w płótno, potem pokrywa czarnym lub ciemnozielonym sukniem. Potem następują długie modlitwy, oczywiście z głową zwróconą w południową stronę w obecności: mijeciu (nieboszczyka), muhy i zaproszonych gości. Kolacja składa się z krupnika z mięsa, kaszy ryżowej z rodzynkami, pieczywa, słodkiego piernika zwanego chałwą, dżajm czyli opłatków z mąki pszennej, koldunów, mięsników z baraniny, cyrulniny z gęsiego mięsa z cebulką, pierogów smażonych, pierkarczewników- ciast zawijanych z twarogiem i innych specjalów, z pominięciem oczywiście wieprzowiny.

# Drahbaer

Tomasz Jachowicz

*Dawno, dawno temu, kiedy nad krainą Drahbaer świeciły jeszcze dwa księżyce, zachodnie wiatry przyniosły wiadomość o tym, że w Smoczach Górach znaleziono starożytną koronę Władcy Starego Państwa. Traktowano to jako kolejną legendę - do czasu, gdy przed królem Skalnego Zamku stanął półżywy krasnolud, który jako jedyny powrócił zza Granicznej Rzeki. Korona istniała naprawdę, a on był ostatnim, który widział ją w krypcie ukrytej w labiryncie Smoczach Gór. Zdobywanie Korony było wystarczającym powodem do wkroczenia na tereny trolli. Kiedy szpiedzy władcy Alor Setar donieśli o armii goblinów, która ruszyła na północ pod wodzą szamana roszczonego sobie prawo do Księgi Czarów i o wojownikach Zahedaru, którzy pojawili się w Puszczy Abashiri, nikt nie wątpił w to, że wybuchnie wojna. Wkrótce na Wyżynie Yavari pojawiła się wilcza jazda, a ścieżkami Smoczach Gór ciągnęły ku Granicznej Rzece zastępy trolli...*

Dziwnie jest pisać o historii. O grze, która powstała około dziesięciu lat temu. Na dodatek o takiej, którą samodzielnie się stworzyło. Wszystko - planszę, pionów figurek, podstawki, żetony i karty pomocnicze. To był naprawdę kawał dobrej roboty. Jak w większości systemów autorskich - podobał się dwóm najbardziej zainteresowanym osobom - czyli autorom. Mnie i mojemu bratu. Widział to jeszcze jeden z kumpli. Kiedy zobaczył, przez dłuższy czas nie powiedział ani słowa. Nie wiedzieliśmy, czy go zatkało, czy zwyczajnie nie chciało mu się gęby otwierać...

Skąd pomysł na robienie własnego systemu? Myślę, że każdy kiedyś dochodzi do momentu, kiedy czuje, że jest w stanie stworzyć coś interesującego. Coś, czego jeszcze nie było. Coś, co spełnia jego określone oczekiwania. Kiedy rodził się „Drahbaer”, był przełom lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Dla nastolatków kupujących armię „Vampire Counts” to prehistoria. Rynek gier w Polsce dopiero się zaczynał. O Warhammerze nie słyszał prawie nikt. Pojęcie gier fantasy było znane wąskiej grupce fanatyków, wykorzystujących dobre kontakty po drugiej stronie Żelaznej Kurtyny. „Czytelnik” po raz pierwszy wydał „Władcę Pierścieni” Tolkiena. „Fantastyka” była nie do zdobycia w kioskach „Ruchu”. W księgarniach pojawiło się wydawnictwo „Sfera”, które chyba jako pierwsze przyniosło pod strzechy produkty oznaczone hasłem „Games Workshop”, oferując cykl gier z serii „Magia i Miecz”. Mroczne to były czasy, dla graczy nieprzychylnie i trudne. Nic więc dziwnego, że w wyobraźni zaszczipionej obrazami Tolkiena roily się elfy, krasnoludy, orki, trolle, smoki i inne baśniowe plugastwo. Z drugiej strony swoich racji dochodziło zainteresowanie historią wojen, strategią prowadzenia bitew,

postaciami genialnych dowódców. Czy pamięta ktoś gry strategiczne firmy „Dragon”? „Krete”? „Ardeny”? Tam nie myślało się o figurkach. Forma gry była całkiem inna. To była czysta strategia. Mniejsza o to, na ile zasady odpowiadały rzeczywistości - grało się w to godzinami i dniami, planując każdą zagrywkę i każdy manewr. Kojarzy ktoś termin „Encore”? „Gwiezdnego Kupca”? „Wojnę o Pierścień”? Czy ktoś pamięta „Bitwę na polach Pelennoru” i oblężenie Minas Tirith? To było jak zanurzenie się w świat Śródziemia, obcowanie z bohaterami, tworzenie historii. Szansa na to, żeby Sauron wygrał...

Dlaczego więc powstał własny system? Z przyczyny najprostszej pod słońcem - żadna z gier ówczesnych czasów do końca mnie nie satysfakcjonowała. „Drahbaer” stanowił hybrydę wszystkiego, w co graliśmy z bratem do tej pory. Nie ukrywam, że swoją dynamiką, różnorodnością zdarzeń i bogactwem możliwości wciągnął mnie i brata aż do czasu, kiedy w Rzeczpospolitej okazało się, że jest możliwe swobodne kupno figurek do Warhammera za złotówki. I można znaleźć osoby, które też zechcą w to zagrać... A na to trzeba było czekać naprawdę ładnych parę lat.

Cóż takiego jest w „Drahbaerze”? Z punktu widzenia mitologii i historii świata nic oryginalnego. Baśniowa kraina, gdzie żyją obok siebie rasy ludzi, krasnoludów i elfów. Teoretycznie uznani za tych Dobrych. Przeciwno nim występują orki, gobliny i trolle. Nieco inna jest wizja poszczególnych ras - trolle, jak by powiedział Mistrz, nie były już tak tępe jak ongi... Były w stanie posługiwać się zaawansowaną bronią i na szczęście nie były podatne na głupotę. Słońce też im nie szkodziło... Wszechobecną była magia. Są czarnoksiężnicy i magowie, którzy swoimi poczynaniami mogą nieźle na polu bitwy namieszać. Wezwać na przykład demona. Na pohybel przeciwnikowi oczywiście.

Trudno jednoznacznie określić, w jakim bardziej kierunku przesunął się system podczas kolejnych modyfikacji. Czy to bardziej gra strategiczna czy handlowa? Oczywiście istotnym elementem gry była walka. Jednakże zasady były skonstruowane w taki sposób, żeby nie kłaść nacisku jedynie na zwycięstwo militarne. Jak wszędzie - do zwycięstwa prowadziło złoto. Wyrażone bardzo ściśle w ilości mieszkańców. Zdobytych lub straconych. Nie wystarczyło obronić swoich granic. Utrzymać twierdze. Ostronić kopalnie. Zminimalizować straty własne. Trzeba było utrzymać zdobycze terytorialne, zdobyć magiczne artefakty, pojąć jeńców i skazać ich na robotę w kopalni. Punkty zwycięstwa były przypisane do bardzo szerokiego zakresu zdarzeń, a liczenie ich na zakończenie rozgrywki potrafiło nieźle podnieść poziom adrenaliny.

O co z grubsza w tym wszystkim chodziło? Rozgrywkę toczyło się na heksagonalnej planszy o rozmiarach około 90 x 60 cm (bok siatki heksagonalnej miał długość 1 cm), na której wyrysowane były szczegóły terenu - trzy twierdze, parę wsi, kopalnie, trochę dziwołagów w rodzaju magicznych kapliczek, kurhanów, ruin, grot, kamiennych kręgów itp. Oczywiście obowiązywał podział terenu na niziny, wyżyny, góry, bagna, rzeki, jeziora, tereny niedostępne - wszędzie ze zróżnicowanymi zasadami opisującymi poruszanie się. Tak, aby szturm na wzgórze to było naprawdę coś. A forsowny marsz przez góry i atak na tyły przeciwnika to wydarzenie godne Imperialnych Kronik. Drogi i ścieżki umożliwiające szybsze poruszanie. Mosty i brody na rzekach. Lasy, przez które trzeba było się przedzierać. Urwiska, których nie można w żaden sposób pokonać (no, chyba że przelecieć). Wprawdzie dla graczy wychowanych na Warhammerze siatka heksagonalna może wydać się archaiczna, ale to rozwiązanie nie pozostawiało luk w zasadach i pozwalało na wystarczającą elastyczność i dynamikę ruchu. Mogły walczyć ze sobą tylko te figurki, które znajdowały się na sąsiadujących heksach. Wiadomo było, gdzie kończy się nizina, gdzie zaczyna teren trudny. Ile punktów ruchu należy wydać, aby sforsować rzekę. Nie było powodów do sporów, na którym polu kończy się ścieżka, którą prowadzi bród i gdzie można przejść przez wyłom w murze. I że brakuje pół cala do udanej szarży...

Generalnie rzecz biorąc gra jest przeznaczona dla dwóch graczy. Jeden z nich reprezentuje sprzymierzone siły ludzi, elfów i krasnoludów, które utrzymują dwie twierdze - zamieszkały przez krasnoludy Skalny Zamek (leżący oczywiście w górach) i należący do ludzi Alor Setar. Elfy, jak to elfy, ukryły się w lesie. Przeciwno nim występują siły goblinów, orków i trolli oraz oddających cześć Złu mieszkańcy zamku Zahedar. Element ożywieńczy reprezentują wskrzeszane na kurhanach upiory. Jako przypadki losowe mogą pojawić się smoki, gryfy i demony, jest to jednak zależne nie tylko od rzutów kośćmi, ale również poczynań gracza. Zarzewiem całego konfliktu są magiczne artefakty - wymieniona już wcześniej Korona, do tego Księga Czarów i jeszcze dwa Pierścienie (proszę nie śmiać się z analogii), rozmieszczone w punktach, które najprościej nazwać strategicznymi. Dodatkowo na planszy są rozmieszczone losowo smocze i gryfie jajca, które sprytny mag może wykluc (pod warunkiem, że nie sprzątnie ich sprzed nosa przeciwnik), zaś co może zrobić zaprzyjaźniony smok na polu bitwy, tego specjalnie tłumaczyć nie trzeba...

Siły militarne rozlokowywało się w ściśle oznaczonych strefach wystawiania, charakterystycznych dla poszczególnych ras. Dystanse przy tym były wystarczająco odległe, aby mogły zaistnieć takie sytuacje jak „ostatni bastion” i oczekiwanie na mknące co sił posiłki, manewry oskrzydłujące, pościgi za uciekinierami itp. Bardzo często samotny jeździec co sił w kopytach mknął z magiczną Koroną za pazuchą, wywijając się przez ulewą bełtów lub słysząc tuż za plecami złowrogi skrzek gryfa, a wrota do zamku zatrząskiwały się za nim chwilę przez rozpoczęciem oblężenia. Bywało, że od bramy trzeba było się przebijając, aby oczyścić drogę dla posłańców wracających z samotnej misji przywiezienia smoczego jaja dla szalejącego na blankach czarownika. Zdarzało się, że zamek kilkakrotnie przechodził z rąk do rąk, w zależności od fali oddziałów, którym udało się docierać po jego mury. Kiedy garstka obrońców widząc pojawiające się wsparcie rzucała się w szaleńczy bój, zamykając w kotle pewnego zwycięstwa wroga. A walczyło się do ostatniej kropli krwi...

W czasach, kiedy powstawał „Drahbaer” w polskich realiach nikomu nie śniło się o figurkach. Stąd jedynym substytutem mogły być tekturowe pionki. Wojownika opisywały trzy współczynniki - zdolność ataku, zdolność obrony i ruchliwość. Do dyspozycji był cały zestaw broni do prowadzenia walki wręcz oraz broń strzelecka. Dwa rodzaje wierzchowców o zróżnicowanej

ruchliwości. Drabiny do forsowania murów. Horda goblinów taszcząca drabiny, za nimi wylaniające się w lasu orki i gromadka trolli uzbrojonych w dwuręczne topory. Między nimi szaman mamroczący zaklęcia. To typowy obrazek, jaki widzieli szykujący się do oblężenia mieszkańcy Alor Setar. Piony postaci były osadzone w podstawkach, dzięki czemu możliwa była wymiana zarówno uzbrojenia, jak i ekwipunku oraz wierzchowców. Poruszający się pion z żetonami dodatkowymi jednoznacznie wskazywał, w co jest uzbrojony, jaki ma ekwipunek i na czym jeździ. Ogółem to ponad 160 pionów postaci i kilkadziesiąt żetonów pomocniczych. Zasady prowadzenia walki wręcz umożliwiały m.in. ucieczkę przeciwnika i porzucenie przez niego broni, dzięki czemu zwycięskie oddziały mogły przejąć skuteczniejszy ekwipunek. Krasnolud z kuszą, ork z dwuręcznym toporem - to był dopiero efekt skutecznie przeprowadzonego ataku, bowiem w fazie rozstawiania ekwipunek był zdecydowanie uboższy, a każda maczuga była na wagę złota.

Gra składała się z 21 etapów, zaś każde trzy etapy odpowiadały umownie jednemu dniu - dwa z nich były dzienne, jeden nocny. Podział na pory dnia miał m.in. wpływ na skuteczność działania czarów, prowadzenie działań zbrojnych czy produkcję. Każdy z etapów dzielił się na fazy: magiczną, inwestycji i działań zbrojnych.

W fazie magii rzucano czary, prowadzono pojedynki między magami, można było wykonywać wyłomy w murach, przyzywać demony, wykluwać zdobyte jaja lub odpędzać potwory.

W fazie inwestycji przychodziła kolej na wydobywanie złota (po to m.in. brało się jeńców, aby pracując katorżniczo w kopalni przynosili dodatkowe dochody), budowę nowych kopalni na złotonośnych terenach, sprzedaż niewolników, jaj, wierzchowców i magicznych artefaktów, wynajmowanie najemników i produkcję broni oraz budowę mostów, umożliwiających sprawniejszą przeprawę przez rzeki. Element gospodarczy odgrywał istotną rolę w czasie gry, szczególnie zapewnienie płynności finansowej królestwa - na bieżąco opłacany zakup nowej broni i często konieczność skorzystania z sił najemników - wymagało czasem karkołomnych działań, w celu zdobycia niezbędnej gotówki. Nie było nic gorszego niż oddział najemników w strategicznym punkcie, który z braku wynagrodzenia przechodził na stronę przeciwnika. Produkcja broni pozwalała na uzupełnienie początkowego rynsztunku wojska, wprawdzie pewną alternatywą była możliwość zdobycia łupów na przeciwniku, jednak często był to sposób zawodny i prowadzący do zgoła przeciwnego efektu.

Faza działań zbrojnych to ruch oddziałów, podczas którego było możliwe wyważanie wrót, zbieranie jaj i artefaktów, wymiana broni, uwalnianie niewolników i niszczenie jaj, drabin i mostów; walka strzelecka, walka wręcz i branie niewolników. Wszystko opisywały szczegółowe zasady, np. fakt zepchnięcia oddziału do bagna, rzeki lub jeziora oznaczał jego eliminację. Wpływ na walkę miał teren, na którym była prowadzona oraz pora dnia.

Wynik rozgrywki określało się po rozegraniu wszystkich etapów na podstawie punktów zwycięstwa, na które przeliczano straty w sile żywej, tereny utracone lub zdobyte, ilość zdobytych artefaktów, pojmanych niewolników, czynnych kopalni i aktualny poziom gotówki.

„Drahbaer” to ważny etap historii mojego zainteresowania Grą. Po nim pojawił się Warhammer. Bo był inny. Trwa do dziś. Przyniósł ze sobą wszystko - nowy świat, legendy i...fi-gurki. Na to czekałem. Grałem w WFB długo. I chyba czuję coś w rodzaju przesyty tym systemem. W pewnym sensie dla mnie osiągnął kres swoich możliwości. Pewną pokusą, która może wskrzesić „Drahbaer” jest pojawienie się Warmastera. Jeszcze raz po latach zdobyć Skalny Zamek. Nie przy pomocy pionów, tylko figurek. Kto wie?



## Reguły są jasne

Dawid Brykalski

### Kto nie maszeruje ten ginie

Już widzę twarz rednacza, który krzywi się na to, że Brykalski poleca nie tylko nowości. I oto chodzi. Nie wszystkich was przecież stać na to, co najnowsze, a w antykwariatach, gdzie ceny przystępne, są z zasady książki starsze.

Ale bez przez przesady, książka Bachmana (alias Kinga), którą przyszło mi ostatnio przeczytać nie jest aż tak stara, jak wyśmienity film, do którego nawiązałem w tytule.

Jest to zarazem jedna z najbardziej przerażających książek Kinga. A on przecież przeraża nas zawsze. Męska gra, w której udział biorą chłopcy. Realność ich doznań sprawia, że w pewnym momencie zacząłem się zastanawiać czy aby King nie przemaszerał w celach poznawczo pisarskich owe kilkadziesiąt upiornych kilometrów.

Uważam stanowczo, że w dobie kiedy mało kto czyta „boniemaczasu” dwie grupy zawodowe powinny po „Wielki Marsz” sięgnąć: producenci programów typu Agent, Big Brother, Eco Challenge - by zechcieli, dostrzec do czego mogą doprowadzić oraz... organizatorzy pielgrzymek. Czy dacie wiarę, że w jednym z polskich miast pojawiły się plakaty, które w formie nawiązywały do billboardów reklamujących papierosy. Napis obwieszczał, że generalnie to uczestnictwo w pielgrzymkach jest ok. Podpisał się jakiś tam ministrant. (tam gdzie powinno być, że minister zdrowia ostrzega) Jestem pewien, że ów przemądrzały puculuwany młodzieniec „Wielkiego Marszu” nie czytał. I chyba nie przeczytał, bo Portal przecież, jak dobrze wiecie, jako pismo RPG jest pismem wyznawców szatana.

*Wielki Marsz, Richard Bachman alias Stephen King, Prószyński i S-ka, 2000 r.*

### Postawy sprawę jasno

Andrzej Sapkowski nie pisuje kiepskich książek. Jemu nie przytrafiają

się teksty słabe, słabsze bądź słabowite. Nawet jeśli wydawca decyduje się wytrząsnąć z naszych portfeli trochę miedziaków i wznawia to, co takie stare pierniki jak ja znają na pamięć.

Informacja więc dla starych pierników - znanie to wszystko i nic to nie znaczy, ponieważ to jest najlepszy polski autor i trzeba go hołubić. W dodatku tenże autor zechciał dopisać wstępy, które nie dość że zabawne to jeszcze parę spraw wyjaśniające.

Informacja dla czytelników młodszych jest krótka i konkretna i można ją wypowiedzieć równie szybko jak nazwisko Ignacy Trzewiczek - to jest lektura obowiązkowa.

*Andrzej Sapkowski, Coś się kończy, coś się zaczyna, Supernowa 2000 r.*

### Postawmy na stole jasne

Kto nie czytał Fenixa namiętnie i od początku, ten teraz może dostrzec i unaocznic sobie ile tracił. Czy wiecie co powiedział Maciej Parowski - rednacz NF gdy zapytałem go „czego zazdrości Fenixowi?” Otóż odrzekł, że piątego piwa właśnie.

No i się stało - Znamienity cykl już w NF, a dla nas książka. Książka o książkach...

M.O. przeznaczona dla każdej wybranej przez siebie pozycji tyle przemyśleń i refleksji ile uważa za stosowne - niekiedy gani, czasem chwali. Generalnie robi to w sposób szykowny, dystygowany i dyplomatyczny, i nieco filozoficzny i trochę... Oramusowy!

Pozazdrościć jeno pozostaje.

Słowa krytyki należą się jednak wydawcy, któremu chyba za bardzo się śpieszyło i przez to od błędów w druku aż oczy boją, a najgorszy znajduję ten w tytule...

Na koniec anegdota, ale prawdziwa. Jak byłem piękny i młody i w dodatku jeździłem na konwenty, bardzo chciałem poznać Marka Oramusa. Kiedy już ktoś uprzejmy wskazał

mi go wreszcie - bezczelny swoją młodością podszedłem i wypaliłem: Panie Oramus, Pan jesteś plagiatorem. Zdumienie na twarzy, aja ośmieliłem się kontynuować: Bo Pan pisze dokładnie to, co ja sobie pomyślę o tych samych książkach.... Marek Oramus zgasił mnie jak starą jawkę: postaram się poprawić - odpowiedział.

Na szczęście nie dotrzymał i nie dotrzymuje słowa - ciągle mogę się cieszyć Piątym piwem.

*Marek Oramus, Rozmyślenia nad tlenem - Piąte piwo, Solaris 2000 r.*

### Niezagubiony horyzont

Pamiętacie rok temu ukazała się taka grubachna książka, na którą było stać mało kogo - ale apetyt był. Teraz zrobili to jeszcze raz. Tym razem znamienici pisarze sf i hard SF i hardej SF dopisali na polecenie redaktora nowe (fragmenty) opowieści do swoich najślynniejszych cykli.

Oczywiście, liczne recenzje innych magazynów wyczerpią wszelkie możliwości pochwał w kierunku tego tomu - więc skoro ten Portal będziecie mieli w rękach dopiero w lutym, a ja piszę te słowa na początku grudnia, to chyba nie ma sensu po kimś powtarzać.

Jedno mnie jednak zastawia... Dlaczego mianowicie jest tak niewielu dobrych autorów. Bo przecież znaczna część nazwisk powtarza się i książce tej i w Legendach i zapewne w tomach następnych też tak będzie...

Gdyby jednak Prószyński mi za to płacił namawiałbym Was szczerze, byście uzbierali te 69.00 pln (!!!) i kupili Dalekie Horyzonty. Lepsze książka niż bilet na mecz, skrzynka piwa czy kolejny superduper dekodery do 1500 kanałów TV.

*Dalekie Horyzonty, Antologia, Prószyński i S-ka, 2000 r.*



## Reklama w Nawigatorze sklepowym

Osoby zainteresowane reklamą swojego sklepu w **Nawigatorze sklepowym** prosimy o kontakt z redakcją, pod numerem telefonu: (032) 3316721, codziennie od godz. 10.00 do 15.00

	Sprzedaż wysylikowa	Polskie podręczniki RPG	Zachodnie podręczniki RPG	Aksesoria do RPG	Gry bitewne	Art. modelarskie	Gry planszowe	Gry karciane	Puzzle	Książki	Możliwość gry na miejscu	Imprezy, turnieje
Fantasy Częstochowa, ul. Wolności 22 (w podwórzu)	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-	+
Master Gdańsk-Wrzeszcz (wysepka), ul. Grunwaldzka 127	+	+	+	+	+	-	-	+	-	+	-	+
Mag-Ogryn Wrocław, ul. Szewska 6/7	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-	+
Sklep Modelarski Iskra Gdańsk, ul. Miszewskiego 16	-	-	-	-	+	+	+	-	+	+	-	+
Księgarz Kielce, ul. Sienkiewicza 30	-	-	-	+	-	+	+	-	+	+	-	-
Krzyś Lublin, ul. Narutowicza 15	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+
Mag Łódź, ul. Piotrkowska 90	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+
Szeherazada Kraków, ul. Bieńczycka 138/337	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+
Bazyl Szczecin, al. Niepodległości 19	+	+	+	+	+	+	-	+	-	+	+	+
Stragfabus Bydgoszcz, ul. Świętojańska 2	+	+	+	+	+	-	+	+	-	-	+	+
Pantera Poznań, ul. Św. Marcina 61	+	-	+	+	+	+	-	-	-	+	-	-
Faber i Faber Warszawa, ul. Puławska 11	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Centrum Gier Wrocław, ul. Kazimierza Wielkiego 27 (przy trasie W-Z), tel. 3421217	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+
Bard Katowice, ul. Kościuszki 8	+	+	-	+	+	+	+	+	+	-	+	+

# Nowe zasady sprzedaży wysyłkowej!

Od 1 stycznia 2001 r. Związek Banków Polskich wprowadza obowiązek stosowania nowych formularzy wpłat na konta bankowe, których nie możemy wydrukować w piśmie.

Jak zamawiać nasze produkty? Należy na poczcie wypełnić formularz - taki, jak pokazany poniżej. Na kolejnych stronach znajduje się lista produktów, które można zamówić wysyłkowo, poczynawszy od gier

Nowej Fali, przez archiwalne numery, na dodatkach do CP2020 kończąc. Aby je zamówić należy wpłacić na pocztę odpowiednie kwoty (podane przy opisie produktu), a na przekazie, w odpowiednim miejscu (patrz wzór) WYRAŹNIE ZAZNACZYĆ za co wpłaciło się pieniądze (służy do tego system kodów). Wysyłka zamówionych produktów jest na koszt Wydawnictwa.

Numer naszego konta to:

Wydawnictwo Portal sc  
10601187 320000538782

Nasze produkty można także zamawiać za zaliczeniem pocztowym - w tym celu należy skontaktować się z redakcją (telefon, numer faxu, adres mailowy oraz pocztowy podane są w stopce, na stronie pierwszej Portalu) i złożyć zamówienie. Produkty dotrą do Was w ciągu czterech dni, jednak do ich ceny będziecie musieli doliczyć 6 złotych.

Nasze produkty można zakupić także za pośrednictwem internetu - szczegóły na naszej stronie: [www.rpg-portal.pl](http://www.rpg-portal.pl)

## Bonifikaty:

1. Dla osób, które zdecydują się teraz wykupić prenumeratę przewidzieliśmy specjalną zniżkę na zakup numerów archiwalnych - dla nich koszt dowolnego z nich wynosi jedynie 10 zł. Jeśli więc chcecie zamówić prenumeratę i któryś z numerów archiwalnych musicie wpłacić 33 zł + 10 zł za każdy z zamawianych numerów.

2. Osoby, które nie są zainteresowane prenumeratą, lecz chcą zamówić trzy lub więcej numerów archiwalnych także otrzymują specjalną bonifikatę - dla nich koszt każdego z nich również wynosi tylko 10 złotych - w sumie muszą więc zapłacić 30 złote (lub 40 jeśli zamawiają cztery numery itd.).

## Internetowy sklep Portalu [www.rpg-portal.pl](http://www.rpg-portal.pl) Po prostu kliknij!

**Sklep**

Zapraszamy do wysyłkowego zakupu produktów naszego wydawnictwa. Był może już wieciecie, wprowadzamy zmiany w sposobie zamawiania produktów dla Was, na co nie zabliwacie trochę więcej czasu, prosimy o wyrozumiałość. Prosimy o zapoznanie się z zasadami sprzedaży wysyłkowej.

**Kategorie**

- Gry komputerowe
- Numery archiwalne pisma
- Cyberpunk 2020
- Tabela

**Aktualności**

**Pierwszy i jedyny z Tanih**  
autor: Dan Abnett  
wydawnictwo: Copernicus  
liczba stron: 304  
cena: 33 zł  
kod: K201  
stan: 1 sztuka

**Zabójca Trolli**  
autor: William King  
wydawnictwo: Copernicus  
cena: 33 zł  
kod: K202  
stan: 1 sztuka

**Sherhajn głębi**  
Złoty wrota i jeden z najlepszych dodatków wydanych na świecie i na pewno jeden z najlepszych opublikowanych w Polsce. 110 stron ponad 100 dotychczasowych recenzji.  
Cyberpunk. Recenzja dodatek w Portalu 2  
Kod: CP202, cena: 33 zł  
stan: 1 sztuka

**Frankenstein Euforia**  
Kod: FF, cena: 13 zł  
stan: 1 sztuka

**Portal II**  
Kod: P202, cena: 13 zł  
stan: 1 sztuka

**RPG soundtrack Phase II**  
Kod: CC02, cena: 13 zł  
stan: 1 sztuka

**Prenumerata półroczna**  
W prenumeracie Portal jest 10 numerów (10 zł za numer). Dodatkowo prenumerujący biorą udział we wszystkich pracach Wydawnictwa. Kod: P201, cena: 30 zł (w tym: 10 zł za prenumeratę + 20 zł za 10 numerów (10 prenumerat + 10 numerów))  
stan: 1 sztuka

W ciągłej sprzedaży produkty wydawnictw:  
Copernicus (Cyberpunk2020),  
Tori (Legenda Pięciu Kręgów)  
oraz Portal

WYDAWNICTWO PORTAL SC

10601187 320000538782

W PLN 33,00

WYKONANIE ZAŁOŻENIA

JAN KOWALSKI UL. DEUGA 3M4

010-000 WARSZAWA

OPŁATA ZA PRENUMERATĘ PROTO

POCZTA POLSKA

nowafala



### Frankenstein Faktoria

Pierwsza gra RPG Wydawnictwa Portal! Wydana w serii **Nowej Fali** jest czymś absolutnie nowym na naszym rynku - podręcznik ma jedynie 16 stron i kosztuje tylko 15 złotych. Wewnątrz znajdziecie reguły gry, opis świata oraz szkice przygód. Autorami gry są Joe Abrakadabra oraz Ignacy Trzewiczek. FF jest horrorem, którego akcja ma miejsce w XIX wiecznym wieku, w miasteczku Shalley-mouth, a bohaterowie graczy odgrywają frankensteiny - istoty przywrócone do życia przez doktora Frankenstein.

Do każdego podręcznika dołączona jest śrubka, która jest bardzo ważna dla mechaniki gry!

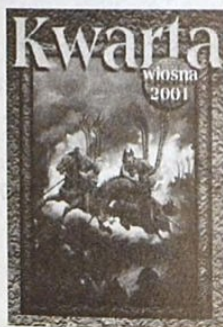
**kod: NF001, cena: 15 zł**



### De Profundis

To już druga gra w serii **Nowej Fali**! Autorem „De Profundis” jest znany z naszych łam Michał Oracz. Podręcznik ma 24 strony, a sama gra składa się z trzech niezależnych części, jakby mini gier: „Listy z Otchłani”, „Wojna światów w twoim domu” oraz „Krainy wewnętrzne”. Gra bardzo mocno osadzona jest w mitologii kultowego pisarza grozy - H.P.L. Lovecrafta, i lepiej niż znane wszystkim ZC oddaje klimat opowiadań Mistrza. Gdyby Lovecraft grał w RPG, wybrałby „De Profundis” - jesteśmy tego pewni! Gra ukaże się na początku marca. Osoby, które już teraz opłacą przedpłaty otrzymają ją w pierwszej kolejności.

**kod: NF002, cena: 15 zł**



### Kwartę

Nowy magazyn Wydawnictwa Portal - **kwartalnik Kwartę**, poświęcony grom historycznym, takim jak Dziekie Pola, 7th Sea, czy Sierzmierz. Zapowiedź zawartości pierwszego numeru Kwartę znajdziecie już w tym numerze (strony 1-6). Pismo będzie miało 48 stron.

Pierwszy numer ukaże się na rynku na przełomie marca i kwietnia. Osoby, które już teraz opłacą przedpłaty otrzymają ją w pierwszej kolejności! Patronem internetowym czasopisma jest [www.DziekiePola.com](http://www.DziekiePola.com)!

**kod: KW001, cena: 20 zł**



### Phase B

Druga płyta z muzyką do RPG to 16 utworów w konwencji sf oraz fantasy. Są to utwory napisane specjalnie z myślą o sesjach RPG, w tle słychać wystrzały blasterów, dźwięki mieczy, kroki, skrzypienie drzwi itp. Płyta wydana jest na wysokim poziomie edytorskim, ma kolorową okładkę oraz nadruk na krążku. Muzyka nagrana jest w formacie audio. W cenę oczywiście są już wliczone koszty wysyłki.

**kod: CD002, cena: 18 zł**

DRACOOOL



### Dracool

Konwent miłośników fantastyki, który współorganizuje nasze Wydawnictwo. Szczegółowe informacje o imprezie można znaleźć w tym numerze Portalu (strona 17). Wpłacając akredytację już teraz możecie być pewni, że w maju nie okaże się, że zabrakło Wam miejsc!

**kod: DR001, cena: 35 zł**

**PRENUMERATA  
ROZNA**

### Prenumerata roczna

Prenumerata obejmuje sześć numerów. Aby zaprenumerować „Portal” należy wpłacić 65 złotych na nasze konto bankowe. W prenumeracie jeden numer Portalu kosztuje niecałe 11złoty! W tą cenę wliczone są już koszty wysyłki. Dodatkowo prenumeratorzy biorą udział w licznych promocjach organizowanych przez Wydawnictwo Portal.

**kod: PRR10, cena: 65 zł**

**PRENUMERATA  
PÓŁROCZNA**

### Prenumerata półroczna

Prenumerata obejmuje trzy numery. Aby zaprenumerować „Portal” należy wpłacić 33 złotych na nasze konto bankowe. W prenumeracie jeden numer Portalu kosztuje 11złoty! W tą cenę wliczone są już koszty wysyłki. Dodatkowo prenumeratorzy biorą udział w licznych promocjach organizowanych przez Wydawnictwo Portal.

**kod: PR010, cena: 33 zł**



#### Portal nr 1

146 stron cz-b, 6 stron kolorowej wkładki, scenariusze do gier sf i Warhammera, pierwsze odcinki Kronik Starego Świata i Teorii Spisku, wprowadzenie do systemu Szermierz, wspaniałe opowiadanie E. Dębskiego „Smoczy duch”.

**kod: P001, cena: 13 zł**

#### Portal nr 5

152 stron czarno-białych, 6 stron kolorowej wkładki, Głos powszechny - absolutny hit na rynku ZC - darmowa gazeta dołączona do Portalu w klimatach ZC1990, opowiadanie Jacka Komudy, po raz pierwszy Świat Mroku na naszych łamach.

**kod: P005, cena: 13 zł**



#### Portal nr 2

146 stron czarno-białych, 6 stron kolorowej wkładki, suplement do WFRP - Warhammer 1940, pierwszy odcinek Staropolskiego pierdoly gawędy, Sniec - figurkowa gra niebitewna, opowiadanie A. Pilipiuka, trzy scenariusze (m.in. MERP)

**kod: P002, cena: 13 zł**



#### Portal nr 6

152 stron czarno-białych, numer wakacyjny, masa pomysłów na przygody, teksty lekkie, awanturnicze, zupełnie nowy pomysł na grę, czyli Indiana Jones, oraz gry Nowego Stylu, potężna przygoda „Wyprawa”

**kod: P006, cena: 13 zł**



#### Portal nr 3

146 stron czarno-białych, 6 stron kolorowej wkładki, opis psychodramy, komiks Prosiaka, rewelacyjne opowiadanie Andrzeja Ziemiańskiego, trzy scenariusze (do WFRP, DP i ZC)

**kod: P003, cena: 13 zł**

#### Portal nr 7

Ostatni tom Kronik Starego Świata, po raz pierwszy dział Legendy Pięciu Kręgow, genialna przygoda do WFRP „Pajęczyca”

**kod: P007, cena: 13 zł**



#### Portal nr 4

152 stron czarno-białych, 8 stron kolorowej wkładki, Sim Wiocha - absolutny przebój na rynku gier karcianych, pierwszy odcinek „Historii Imperium”, pierwsze wydanie „Middenheimera”

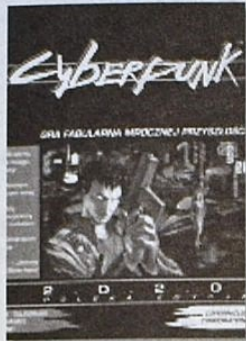
**kod: P004, cena: 13 zł**



#### Portal nr 7

Po raz pierwszy Joe Abrakadabra oraz Marek Noga w funkcji szefów działów! Wspaniały tekst Michała Oracza - setting do ZC rozgrywający się w realiach II w.s.

**kod: P008, cena: 13 zł**



### Cyberpunk 2020

Podręcznik podstawowy. Originalna gra mrocznej przyszłości. Świat korporacyjnych zabójców, rockowych herosów i wypalających mózgi hakerów. Ponad 250 stron informacji!

**Kod: CP001, cena: 65 zł**



### Chrome Book 2

Druga część jednego z najpopularniejszych podręczników do Cyberpunka. 110 stron wypełnionych przydatnym każdemu cyberpunkowi sprzętem.

**Kod: CP006, cena: 39 zł**

### Słuchajcie głąby

Jeden z najlepszych dodatków wydanych na świecie i na pewno czołowy dodatek spośród opublikowanych w Polsce. 110 stron porad dla MG dotyczących prowadzenia CP2020. Recenzja w Portalu 2.

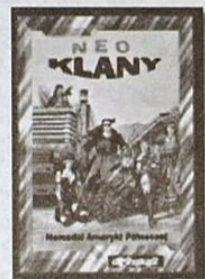
**Kod: CP002, cena: 39 zł**



### Neo Klany

Podręcznik poświęcony społeczności Nomadów w świecie CP2020.

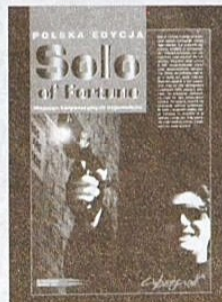
**Kod: CP007, cena: 36 zł**



### Chromebook

Cybernetyczny katalog ze sprzętem przydatnym dla każdego cyberpunka

**Kod: CP003, cena: 36 zł**



### Solo of Fortune

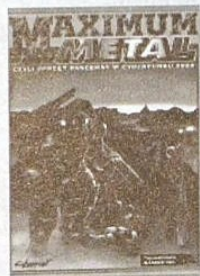
Podręcznik niezbędny dla wszystkich solosyw, niemal 100 stron informacji związanych z tym profesjonalnym światem CP2020.

**Kod: CP008, cena: 36 zł**

### Maximum Metal

104 strony naprawdę ciężkiego sprzętu.

**Kod: CP004, cena: 39 zł**



### Night City

Absolutny hit! 190 stron opisu Night City! Mapy, plany, informacje o mieszkańcach, gangach, lokacjach. Recenzje w tym numerze Portalu. Nowość!

**Kod: CP009, cena: 59 zł**



### Chronic i służyć

110 stron poświęconych pracy gliniarza w świecie CP2020. Recenzja dodatku w drugim numerze Portalu.

**Kod: CP005, cena: 39 zł**



### Kosmiczna otchłań

Niezwykły suplement do CP2020 pozwalający przenieść kampanię Cyberpunka w kosmos. Oprócz historii świata, opisu baz i technologii w dodatku znajduje się przygoda. W sumie 128 stron opisujących drogę ludzkości do gwiazd. Recenzja dodatku w Portalu #6.

**Kod: CP010, cena: 44 zł**

# TEATRZYK ZIEŁONY GOBLIN

*Przedstawia sztukę dramatyczną o tworzeniu się kolektywu pod tytułem "Pułapka"*

"to wcale nie jest plagiat"  
wypowiedź dyrektora ds. artystycznych Teatrzyku Zielony Goblin

**Sztukus personae:**

Pięćtus

**Dramatis personae:**

Kaktus

**Dramatis mijscum:**

Jedność akcji i czasum w pewnym lochum

**Dramatis czasum:**

Niestety, nie mam zegarka.

**MG:**

Nagle dostrzegasz przed sobą tajemniczo i podejrzanie wystający kamień, wystaje nad poziom posadzki około 37 milimetrów.

**Złodziej:**

Stary numer. Nadepnijemy i się zapadnie. Strzelam moim pneumatycznym harpunem w sufit i robię "tarzana".

**MG**

*(Z ponurą satysfakcją):*

Grot wbija się w kamień, skaczesz i nagle blok skalny ważyący około trzech ton urywa się i zgniata cię...

**Złodziej**

*(Z wyrzutem w głosie):*

Chwila, może zdążę coś zrobić?!! Nie sądzisz?!!

**MG:**

No nie wiem...

**Wojownik:**

Widząc to wyszarpuję moją magiczną - nie łamiącą się szablę i wykorzystując *szybki refleks* wkładam ją pionowo pod blokiem, ha!

**Wojownik drugi**

*(jeszcze głupszy)*

Wykorzystując *szybki refleks* dostrzegam to szybciej, wyciągam moją magiczną lancę i też podstawiam ją pomiędzy podłogę, a sufit, blokując tym samym blok, ha, ha!

**Złodziej**

*(z wyraźną ulgą w głosie):*

Dzięki chłopaki.

**Rycerz:**

Mam magiczny szyszak, ale nie mam *szybkiego refleksu*. Mimo to, skaczę i zatrzymuję głową blok skalny.

**MG:**

Przypominam ci Marku, że twój magiczny szyszak ma wykuty *run ochrony przed deszczem*.

**Rycerz**

*(z nutą niepewności w głosie):*

A teraz pada?

**MG:**

Nie, wędrujecie tymi podziemiami trzeci tydzień, i jeszcze nigdy nie padał deszcz.

**Mag:**

Ha, to dziwne, muszę to przemyśleć.

**Rycerz:**

Blok trzyma się na szabli i lancy? No to staję pod nim i udaję, że utrzymuję go siłą swego szyszaka.

**MG:**

Nagle widzicie, że z naprzeciwka nadbiega horda orków!

**Wojownik:**

Wykorzystując *szybki refleks* łapę szablę...

**Złodziej:**

Nie!!!!

**Wojownik drugi**

*(ten głupszy):*

Wyciągam magiczną lancę i szar-

żuję wykorzystując *szybki refleks*.

**Rycerz:**

Czy może zaczął padać deszcz?

**MG:**

Nie.

**Rycerz:**

Zatem magia mojego szyszaka jest nieaktywna?

**MG:**

Nie.

**Rycerz:**

Tak myślałem.

**Wojownik:**

*Wyszarpuję szablę spod bloku i szarżuję na orki.*

**MG**

*(z ponurą satysfakcją):*

W tym momencie blok skalny, którego nie podtrzymują...

**Rycerz:**

A może jednak zaczęło padać?

**MG:**

Nie Marku, przykro mi, blok skalny...

**Rycerz i Złodziej**

*(kolektywnie):*

Nie!!!!!!!!!!

**Mag:**

Deszcze wciąż nie pada, dziwne. Hmm, a co to za huk? I gdzie się wszyscy podziali?

NOWE CZASOPISMO

# SCIENCE FICTION

LITERATURA FILM MULTIMEDIA

UWAGA

UWAGA

UWAGA

UWAGA

UWAGA

TYLKO U NAS:  
NAJŚWIEŻSZE OPOWIADANIA  
AUTORÓW POLSKICH I ZAGRANICZNYCH  
NAJCIEKAWSZE WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA FILMU  
KOMIKS I INNE ATRAKCJE

ZERO PRZYNUDZANIA - NA TO CZEKAŁEŚ

FANTASTYCZNA ROZRYWKA  
ZA FANTASTYCZNIE NISKĄ CENĘ

UWAGA! ZWIĘKSZAMY OBJĘTOŚĆ

88 STRON ZA 3.99 PLN

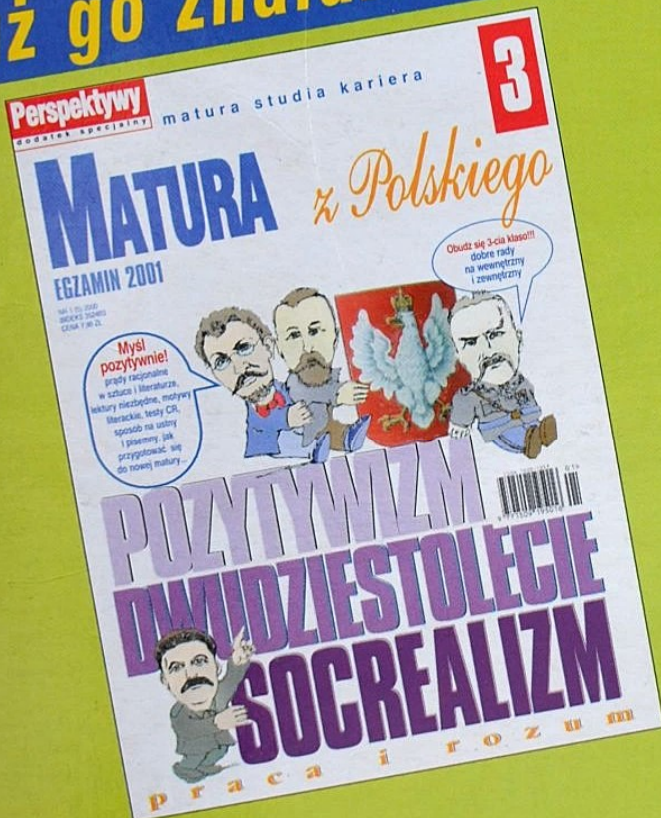
SZCZEGÓŁY NA STRONIE [WWW.ARES2.COM.PL](http://WWW.ARES2.COM.PL)

Szukasz

klucza do maturalnego sukcesu?



Już go znalazłeś!



Już od 15 stycznia w sprzedaży trzeci numer

- 128 stron - dwumiesięcznika

### Matura z Polskiego

- **TEMAT NUMERU** – praca i rozum czyli wszystko, co łączy pozytywizm, dwudziestolecie i socrealizm
- **LEKTURY NIEZBĘDNE** – *Lalka*, *Nad Niemnem*, *Potop*, *Ojciec Goryot*, *Zbrodnia i kara*, *Przedwiośnie*, *Granica*, *Ferdydurke*, *Szewcy*, *Sklepy cynamonowe*, *Mistrz i Małgorzata*, *Proces*, *Zniewolony umysł*, *Piękni dwudziestolenni...*
- **MOTYWY LITERACKIE** (Wędrownka, Pieniądz, Miasto, Praca)
- **JAK W TO GRAĆ, ŻEBY ZDAĆ**
  - analiza wiersza – *Z lat dziecięcych* Bolesława Leśmiana i *Elegia o lecie* K. K. Baczyńskiego (praca wyróżniona w konkursie *Interpretacje Maturalne 2000*)
  - sposób na pisemny (wypracowanie maturalne – cz. 3)
  - sposób na ustny (praca i rozum w pytaniach i odpowiedziach)
  - testy CR – czytanie ze zrozumieniem
- **MATURA 2002** – obudź się trzecia klaso!
- nauka o języku ● piszemy reportaż...

Pytajcie o nas w kioskach i księgarniach edukacyjnych, zamówcie w prenumeracie!