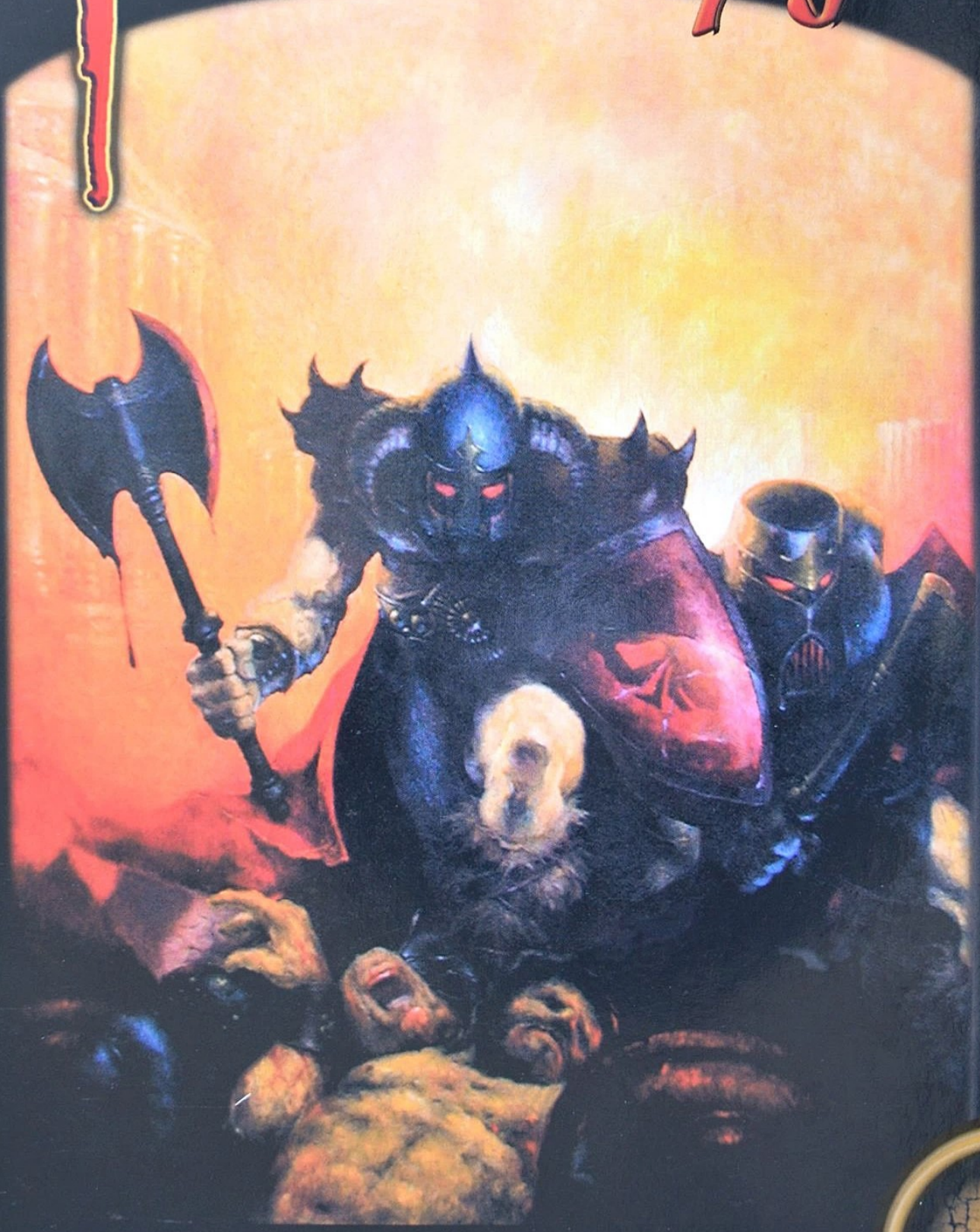
PO RAZ OSTATNI W POLSCE: WARHAMMER, ZEW CTHULHU, CYBERPUNK

PORTAL 17

rpg

cena 29 pln
w tym 0 % VAT



ISSN 1508-6232

www.rpg-portal.pl

Schroń się przed Bombą!





.....JEST NAS CORAZ WIĘCEJ!.....W LISTOPADZIE 2003 DWUTYSIĘCZNY PODRĘCZNIK.....
.....NEUROSHIMY TRAFIŁ DO RĄK KOLEJNEGO MIŁOŚNIKA POSTAPOKALIPSY.....

Czy znacie lub pamiętacie magazyn „Alfa"? To dziwne niby-komiksowe pismo z drugiej połowy lat 70-tych. Opowieści rysunkowe o kosmicznych policjantach, komiksowe adaptacje Wellsa, Doyle'a, początkujący Rosiński, Andrus i Robik, do tego artykuły - dziwne, przypiął ni wypiął: o antymaterii, czarnych dziurach, Egipcie, kryształowych czaszkach, Księżycu. Dziś numery tego pisma to białe kruki. Stoją w niektórych antykwariatach na specjalnych półkach.

A czy pamiętacie „Bajtki"? Większość dzisiejszych maniaków komputerowych (tych trochę starszych) zaczynała od „Bajtków". Śmieszne jak na dzisiejsze standardy gry, blade kolory w charakterystyczny sposób rozjechane, tak że widać osobno niebieski, czerwony i żółty. Na rozkładówkach wielkie mapy do gier, w które niewielu już dzisiaj gra - na Commodore lub Atari.

A „Małe Fantastyki"? Wzruszające opowiadania dla młodszego czytelnika, artykuły o mitycznych stworzeniach, Verne, Wells, zagadki.

Nie ma już „Alfy", „Bajtków", „MF". Te pisma zakończyły swój żywot dawno temu, ich czas minął - mimo to mam dla nich specjalne miejsce na swoich półkach, na kolekcję każdego z nich. Trzymam je jak skarb, lubię czytać, oglądać. Dzięki „Bajtkom" przypominam sobie emocje towarzyszące zmaganiom na ośmiobitowcach, sięgam czasem po stare gry i odpalam je na pececie. „Alfy" i „MF" zaraziły mnie fascynacją do starej fantastyki z myszką, z końca XIX wieku i początków XX (wtedy jeszcze nie słyszałem o czymś takim jak steampunk, nie wiedziałem, że fascynatów pożółkłych kartek jest tak wielu). Do dziś spędzam całe wieczory myszkując po sieci, szukając pulpowych galerii, wertując materiały o przeszłych epokach - swoją niepowtarzalną magię ma każda dekada, czy to lata 50-te, 40-te, 30-te, 20-te, czy wcześniejsze; każda ma swój styl i nastrój. W zasadzie mógłbym uznać to za swoją ulubioną rozrywkę i największą z fascynacji, a zawdzięczam to pismom, które odkopałem po latach od ich zniknięcia z rynku, w swoich starych szufladach, gdy odkryłem je na nowo po raz drugi. Równie dobrze mogłem je kilka lat wcześniej po prostu wyrzucić - w końcu przeczytałem je już raz, czytałem na bieżąco, gdy były na topie. A jednak - zupełnie inaczej czyta się gazetę jeszcze świeżą, zupełnie zaś inaczej po latach lub nawet w czasach, gdy wszyscy już o niej zapomnieli. Nie zgrzyta nam wtedy między zębami cała ta moda, reklama i szum, wreszcie nic nie zakłóca nam zabawy z pismem. Ci, którzy je stworzyli dawno już poszli w zapomnienie, ci, którzy krzyczeli „za" lub „przeciw" zajęli się wreszcie czymś innym. Teraz, ta stara gazeta należy tylko do nas i do podobnych nam maniaków. Zresztą, podobnie jest z muzyką, czy filmami - jedni pędzą do kin, ledwie przeciskając się między reklamowymi banerami i tłumem, byle tylko zaliczyć to co na topie, wyrazić opinię, a przede wszystkim nie zostać w tyle. Inni poczekają, aż ucichnie, aż „masa" dostanie nowe zabawki i zapomni - i wtedy dopiero biorą się za film, bez towarzyszącego temu obrzydzenia, że jest się tylko statystycznym konsumentem dla wielkiej i głupiej maszyny pędzącego w zaślepieniu rynku.

Podobnie jak wspomniane na początku pisma, tak i czas „Portala" dobiegł końca. Seria „Portali" już na zawsze będzie się składać tylko z tych 17-tu zeszytów. Skoro czytacie teraz te słowa, zakładam, że mniej lub bardziej, ale lubiliście go czytać, dlatego może nie będzie wam obojętne kilka słów refleksji nad przyszłością „Portali". Bynajmniej nie mam na myśli pobożnych życzeń, żeby znów się ukazywał, jak zwykle wielki, obszerny, pełen literówek i najdziwniejszych pomysłów. Żeby przetrwać, „Portal" musiałby się całkowicie zmienić, a to nie byłby już „Portal". Zresztą, świat rpg jaki znaliśmy do tej pory również się zmienił. Mówię o innego rodzaju przyszłości, mianowicie czas pokaże, czy za lat 5 czy 10 nie znajdziemy już żadnego „Portala" w żadnym domu, a wszystkie egzemplarze wylądują na śmietniku, by zostać przerobione na papier toaletowy, i okaże się, że nic nie znaczył. Czy może jednak będzie stanowił cenną kolekcję u nielicznych miłośników rpg, może w czasach, gdy już nie będzie się w „nasz" sposób grało, a może w ogóle. Może wtedy, gdy rpg wróci tam skąd przyszło - do bezkształtnego Azathotha, zastąpione grami typu d20, karcianymi albo komputerowymi, może wtedy u pojedynczych maniaków-kolekcjonerów, żyjących trochę przeszłością, te 17 (pożółkłych już) magazynów zachęci do spróbowania dawnej rozrywki, prawdziwego rpg, rpg złotych czasów, gdy było wiele tytułów, masa różnorodnych mechanik, gdy królowała różnorodność, gdy liczyły się technika prowadzenia, charaktery postaci i tysiące trików spisywanych w setkach almanachów. Dziś czujemy tym wszystkim przesyt, nie chcemy już czytać prawionych mądrości i stosów „hardcorowych" materiałów, ale gdy w końcu znikną z pism, z konwentów, może wtedy zatęsknimy za nimi na powrót.

Co więcej, może wtedy, dzięki odkopanym w szufladach „Portalom" zagracie w gry, o których nikt już nie będzie miał pojęcia - w staruszka Warhammera, który odszedł u nas w niebyt, bo młodzi nie mogli znaleźć nigdzie owianej legendą podstawki, a starzy się zestarzeli; w Zew Cthulhu, który umarł w Polsce śmiercią naturalną; w Cyberpunka, który już dzisiaj bardziej przypomina fantastykę z myszką i coraz mniej w nim prawdziwego, szczerego cyberpunkowego zacięcia, typowego u nas dla lat 90-tych.

To będzie dla nas największa nagroda, o wiele cenniejsza niż jakaś tam popularność w czasie, gdy nasze pismo się ukazywało. To, na jak długo i na ile pozostanie ono w pamięci choćby kilku podobnych nam ludzi. Wtedy nie będzie już nas dzieliła sztuczna granica czytelnik / wydawca.

Za kilka lat zdecydujecie, czy wyrzucić „Portki", bo coraz mniej miejsca w mieszkaniu, czy jednak zostawić, schować - choćby gdzieś głęboko, na dnie szuflady, do której zajrzycie chociażby od święta.

Czas pokaże. I to tyle o przyszłości „Portala".

A teraz zapraszam do lektury siedemnastki. Po raz ostatni wymądrzamy się o technikach prowadzenia i stylach grania. I prawdopodobnie po raz ostatni w ogóle na polskim rynku trzech odchodzących gigantów, którzy od początku do końca byli filarami magazynu, czyli Cyberpunk, Zew Cthulhu i Warhammer. Póki co, jeszcze nie mówię „żegnajcie", bo to dopiero początek numeru. Życzę Wam jeszcze wielu lat przygody z rpg.

Michał Oracz

PORTAL

Wydawca
Wydawnictwo PORTAL
Ignacy Trzewiczek
trzewik@rpg-portal.pl

Redaktor Naczelny
Michał Oracz
portal@rpg-portal.pl

Redakcja

Marek Noga
(Warhammer)
murphy@wfrp.net

Michał Mochocki
(Dzikie Pola)
zulus@studio.net.pl

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

Przemek Wenio
(CP2020)
przwen@poczta.onet.pl

Paweł Jurgiel
(Świat Mroku)
skalny@wp.pl

Stale współpracują
B. Dawiec, M. Blacha, J. Chlebica, T. Dzierżek, Ł. Fiema, T. Z. Majkowski, A. Pilipiuk, M. Sołtysiak, A. Stój, M. Szaleniec oraz Nurglitch

Ilustracje
Joe Abracadabra, R. Gruszewicz, T. Jędruszek, M. Kornatka, A. Hammudeh, M. Macha, S. Mazur, A. Nyk, M. Ściolny

Ilustracja na okładce
Tomasz Oracz

Skład i łamanie
Michał Oracz

Korekta
własna

Druk
Drukarnia "Prodruk"

Adres redakcji
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice;
tel. (0-32) 331 67 21

Sieć
www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl
webmaster: Adam Byrtek

Nakład: 2000 egz.

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.

Spis treści

FELIETONY

4 Opowieści 1000 i 1 sesji
Tomasz Barański

6 Moje RPG...
Artur „Artut" Machlowski

7 Kto mnie może pocałować w dupę
Marcin Blacha

8 Bajka
Ignacy Trzewiczek

9 Zaczyna się od marzeń
Andrzej Pilipiuk

TEKŚCIOR NUMERU

12 Siena
Tomasz Z. Majkowski, il. Tomasz Oracz oraz malarstwo sieneńskie

OPOWIADANIA

56 Zaćmienie serca
Anna Brzezińska, il. Tomasz Jędruszek

78 Va Banque
Michał Gacek, il. Marcin Kornatka

CYBERPUNK

84 CP 2060: Wojna światów
Łukasz Fiema, il. Tomasz Jędruszek

92 Night City News
Tomasz !Blob! Dzierżek, il. Tomasz Jędruszek

99 Masz problemy z promieniowaniem?
Przemysław Wenio

100 Cyberpunk w deszczu
Mikołaj Kawalec, il. Tomasz Jędruszek

GROZA

102 Księgi
Ignacy Trzewiczek, il. Adam Nyk

105 Siedem luster
Marcin Blacha, il. Adam Nyk

109 Wolviego pożegnanie z czytelnikami
Adam „Wolvie" Wieczorek

DZIKIE POLA

110 Turcyk
Rafał Charłampowicz, Michał Mochocki, il. Piotr Macha

120 SPG: Gawęda ostatnia
Michał Mochocki

DARK FANTASY

122 Czas ognia, czas wichrów cz. 6: - Koniec
Marek Noga, il. Radosław Gruszewicz

124 Jesienna Gawęda: O wyborach
Ignacy Trzewiczek, il. Joe Abracadabra

128 Zielone Hełmy
Marek „McGregor" Pańczyk

143 Pożegnanie z czytelnikami Portala
Radosław Gruszewicz

GRY BITEWNE

144 Dlaczego gram Kosmicznymi Wilkami?
Tomasz Kowalik

HISTORIA

149 Ludzie jak ludzie
Jarosław Chlebica, il. Piotr Macha

Spis treści

ALMANACH

154 Komiks opowiadany
Maciej Szaleniec, il. (tytułowa) Mariusz Kornatka, w tekście kadry z komiksów

160 Efekty specjalne
Marcin Mortka, il. Tomasz Jędruszek

165 Nojwas Tengostek atakuje
Michał Oracz, il. Marcin Ściolny

WOLUMIN

173 1202: Opowieść o zemście
Krzysztof Piskorski, il. Radosław Gruszewicz

177 Ostatni marsz
Michał Sołtysiak, il. Sebo Mazur

QUENTIN 2003

183 Relacja z prac kapituły
Maciej „repek" Reputakowski

186 Słodycz zapomnienia
Julian Czurko, il. Sebo Mazur

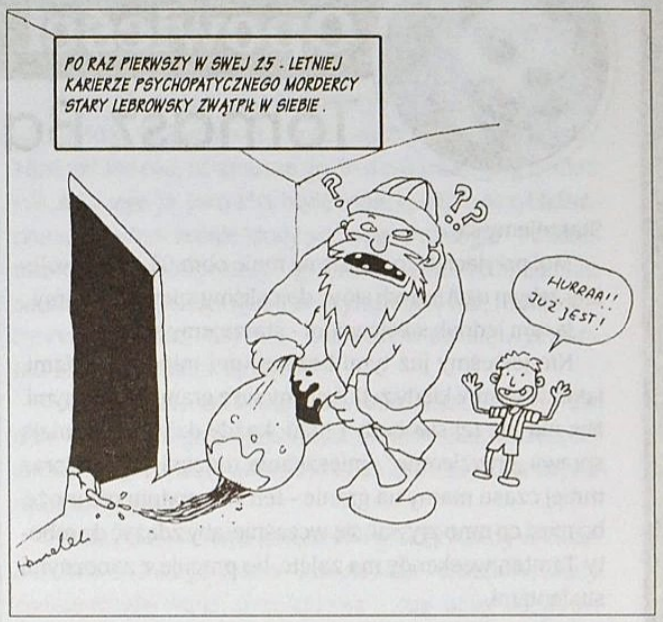
190 Miłość w czasach postkultury
Jerzy Cichocki, il. Tomasz Jędruszek

REKLAMA

199 Zemsta Valisa Pankrofta
Marcin Blacha, il. Marcin Ściolny

50 MIESIĘCY

202 50 miesięcy z Portalem
Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz







rys. Adam Hammudech



Opowieści 1000 i 1 sesji

Tomasz Barański

Starzejemy się.

Moi przyjaciele mogą się na mnie obrazić. Może woleliby, żebym użył innych słów: dorośliśmy, spoważnieliśmy... Ja tam jednak swoje wiem - starzejemy się.

Nie jesteśmy już tymi beztroskimi młodymi ludźmi, jakimi byliśmy, kiedy zetknęliśmy się z grami fabularnymi. Nie ma już tej swobody i luzu; każdy dzień wypełniają sprawy „przyziemne" - mieszkanie, rodzina, praca. Coraz mniej czasu mamy na granie - ten w tygodniu nie może, bo musi co rano zrywać się wcześnie, aby zdążyć do roboty. Tamten weekendy ma zajęte, bo pracuje z zaocznymi studentami.

To brzmi jak narzekanie. To brzmi jak smęcenie zgreda pt. „Kiedyś wszystko było lepsze". Tak jednak nie jest. Proszę, czytajcie dalej.

Wraz z nowymi etapami życia, zmienia się nasze podejście do RPG. Co innego zauważamy w otaczającym nas świecie, co innego stanowi sól naszego codziennego życia, czego innego wreszcie oczekujemy od gier fabularnych. Kiedy czasem odkurzam stare numery Magii i Miecza, kiedy znajduję pomięte kartki ze scenariuszami, które kiedyś prowadziłem, nie mogę wyjść ze zdziwienia - niech mnie diabli, co ja robiłem! A jednocześnie stwierdzam - jak pojemna jest nasza rozrywka! Bawić się nią można na mnóstwo sposobów i żaden nie wydaje się zły. Z każdego można czerpać równie dużo radości.

Kiedyś, jeszcze jako licealista, kilka razy tygodniowo wraz z grupą podobnych sobie niespokojnych duchów wyruszaliśmy w drogę: a to na bezdroża Orchii, a to na gościńce Starego Świata, a to w wypełnione neonowym światłem aleje Night City, a to w zasnute mgłą, ciemne uliczki Arkham. Nic nam nie było straszne, nie było wyzwania, którego byśmy nie podjęli, za każdym rogiem czaiła się Przygoda.

Przyznam się, że niewiele z tamtych sesji zostało mi w pamięci. Nie pamiętam, jak nazywały się moje postacie, nie pamietam nawet, czym się zajmowały. Wiem tylko, że zawsze były gotowe wyruszyć w świat, poczuwszy jedynie odległy zapach przygody. Lecz jakie zdarzenia przeżywały? Co je spotkało na szlaku? Pozostały mgliste wspomnienia, pojedyncze sceny. Kiedy teraz patrzę wstecz, czasami czuję się głupio, wstydzę się przygód, które prowadziłem. Były proste, wręcz przymitywne. „Siedzicie w karczmie"... „Kogo i za ile"... „To ja go tnę"... Nie mogę jednak powiedzieć, żebym źle się bawił. O nie! - bardzo przyjemnie wspominam spędzany na graniu czas. To było wprost rewelacyjne - tak, RPG ceniłem wyżej niż każdy inny rodzaj spędzania czasu.

Dziwię się więc, że w przeróżnych artykułach oraz w dyskusjach internetowych stale powracają tematy „właściwego grania", wyciągania z gry „czegoś więcej". To, że ten czy ów lubi to czy tamto, nie znaczy wcale, że tak mają grać wszyscy. Także mnie i moim przyjaciołom zdarza się wsiadać do kosmicznego frachtowca, aby jako Space Marines stawić czoła potwornym Obcym - i nie udajemy wcale, że chodzi nam wówczas o coś innego, niż ilość położonych trupem przeciwników. Faktem jest, że okres intensywnego grania „na wygrzew" mamy za sobą. Nietaktem byłoby jedak potępiać kogokolwiek za to, że taki styl gry mu się podoba.

A potem mi się to znudziło. Ileż można ganiać za czymś po gościńcu? Ileż potworów można wyciąć w pień? Ileż razy można ratować świat? Moje podejście do RPG zmieniło się - a wraz z nim moje postacie, ich odgrywanie, moje scenariusze. Odkryłem (och, wpadłem na to pewnego wieczora, jak na betonowy słup), że w RPG mogę o wiele więcej. Mogę eksploatować światy gry także poza konwencją opisaną w podręczniku. Mogę grać w Warhammera młodym, naiwnym chłopaczkiem z zabitej dechami wsi, dla którego każdy napotkany najemnik, każdy podejrzany typ spod ciemnej gwiazdy wydaje się bohaterem, przemierzającym Stary Świat w nieustającej walce z Chaosem. Chłopaczka, który w przydrożnej karczmie z otwartymi ustami słucha opowieści parchatego dziada o wielkim Altdorfie-stolicy, o jego cudach i bogactwach. Albo inaczej - zagrać księdzem w Cyberpunku, kaznodzieją narkomanów. Pukacie się w czoło - a pewnie, nie przeżyłem tamtej sesji. Skończyłem jako zamarznięte na kość ciało gdzieś na orbicie księżyca. Ale tamtą noc - bo sesja trwała kilkanaście godzin i skończyła się, kiedy ptaki już się budziły - będę pamiętał chyba do końca życia. Cała nasza grupa - i my, gracze, i MG - zagraliśmy wtedy w tym samym, niekonwencjonalnym stylu, osiągnęliśmy wyżyny sztuki wczuwania się w postać, całym sobą zaangażowaliśmy się w grę - wynikiem czego była niezapomniana opowieść.

To wszakże też już przeszłość. Teraz już nie gramy w ten sposób. Granie "pod prąd konwencji" też ma swoje granice, kiedy to świat przestaje mieć cokolwiek wspólnego z realiami opisanymi między okładkami podręcznika. Czy źle graliśmy? Skądże! Sesje były długo wspominane, zazwyczaj z niecierpliwością oczekiwaliśmy umówionego wieczoru. To były wspaniałe chwile. No ale w końcu zbadaliśmy i wyczerpaliśmy wiele możliwości, których dostarczały nam gry fabularne, i nadszedł kryzys. Grupa się rozpadła, część z nas zarzuciła tę rozrywkę, pozostali zaczęli szukać czegoś nowego. Jakiegoś zakątka RPG, w którym nas nie było.

W tym samym mniej więcej czasie nasz rynek przeżywał swego rodzaju boom - zaistniały nowe firmy, pojawiały się coraz to nowe systemy, stale wydawano dodatki do już istniejących. Polski czytelnik miał okazję zapoznać się z najmodniejszymi zachodnimi systemami. Wraz z przyjaciółmi próbowaliśmy ich wszystkich - jedne odrzucaliśmy z niesmakiem, inne odkładaliśmy na półkę po kilkunastu grach, jeszcze inne stanowią do dziś odskocznię w pewien ściśle zdefiniowany świat, do którego rzadko i nieregularnie zaglądamy. Jednocześnie, będąc jedynie pozostałościami dawnej grupy, szukaliśmy nowych graczy, którzy mogliby do nas dołączyć - takich ludzi, którzy gładko wpasowaliby się w wypracowane przez nas style gry, jednocześnie przynosząc powiew świeżości. Zadanie prawie niewykonalne.

Udało się nam jednak poszerzyć stały krąg graczy, znaleźliśmy też nowe gry, które dawały nam wiele radości. Ciągle jednak mieliśmy pewien problem - tematy. Nowe systemy dawały możliwość eksploatowania starych tematów na nowy sposób - ale wciąż nie mogliśmy się wyrwać ze starych schematów.

Wtedy właśnie przeżyłem swój największy kryzys jako Mistrz Gry. Nigdy, nigdy gracze nie wracali w rozmowach do raz zakończonej sesji. Owszem, były fajne - ale nic ponadto. Owszem, miło spędzaliśmy czas - ale przy piwie i dobrej muzyce czas również płynął miło. RPG nie dawało już takich przeżyć, jak kiedyś - przeżyć, których każdy z nas od gry oczekiwał. Z wielkim bólem musiałem powiedzieć sam sobie, że się wyczerpałem. Że jestem kiepskim MG. Swój woreczek z kostkami zawiesiłem na kołku i przestałem prowadzić. Przestałem układać przygody. Zacząłem za to uczyć się - podglądac innych Mistrzów, zarówno dobrze mi znanych przyjaciół, jak i obcych, przypadkowych, prowadzących na konwentach. Wciąż i wciąż wracałem do literatury - wyciągnąłem z pudeł stareńkie MiMy, kilkukrotnie czytałem rozdziały poświęcone prowadzeniu w każdej grze, jaka wpadła mi w ręce; szperałem w Internecie. Z niesamowitym zaskoczeniem odkrywałem, że wciąż popełniałem błędy wyliczane w antycznych (w skali naszego hobby) tekstach. A wydawało mi się, że tamte czasy mam za sobą, że prowadzę lepiej. Nic bardziej błędnego. Schowałem więc pychę do kieszeni, założyłem na siebie włosienicę pokory. Jak uczeń zen, musiałem wszystko zapomnieć, aby nauczyć się prowadzić na nowo. Jak uczeń zen, szukałem oświecenia u mistrzów: Kubasik, Tynes, Wick, J. Brzeziński, Miłosz, Trzewiczek, Puszkin - ich teksty były dla mnie święte.

Jak zapewne się domyślacie, udało mi się wybrnąć z kryzysu. Wróciłem do prowadzenia. Wcześniej jednak odbyłem z graczami szereg rozmów: czym dla nas jest RPG, czego oczekujemy od dobrej sesji, jakie postacie, jakie konwencje, jakie systemy są dla każdego z nas ciekawe.

Obecnie punktem centralnym naszych gier są postacie. Fabuła, zagadki, miejsca - wszystko to schodzi na dalszy plan. Liczy się przede wszystkim to, kim grają moi koledzy. A grają nie byle kim, ale Bohaterami. Tak właśnie - Bohaterami przez wielkie B. Czym się odznacza taki Bohater? Czy staje sam w obliczu przeważających sił wroga? Nie. Czy może zagłębia się w zakamarki własnej duszy? Też nie. Czy zawsze broni słabszych, wdów i sierot? Znowu pudło.

Bohater każdego z moich graczy musi spełniać szereg warunków. Po pierwsze - musi mieć jakiś cel w życiu. Musi istnieć coś, co zmusza go do działania. Musi istnieć coś, do czego ja, jako MG, będę mógł go stale przybliżać, rzucając jednocześnie kłody pod nogi. Po drugie - bohater musi być w czymś dobry - granie leszczami już nas nie bawi. Bohater musi czuć się w czymś naprawdę rewelacyjny. Po trzecie zaś i ostanie - bohater nie boi się wyzwań. Ba! Bohater szuka wyzwań.

Pozwolę sobie za chwilę powiedzieć jeszcze parę słów odnośnie każdego z tych punktów, jednakże wcześniej chciałbym pokrótce zarysować to, co obecnie dzieje się na naszych sesjach.

Trafiła mi się dziwna zbieranina graczy. Każdy w zasadzie lubi co innego. Jeden - *Action Man* - uwielbia, kiedy coś się dzieje: walki, strzelaniny, pościgi, ucieczki, abordaże, pojedynki na blankach - oto jego żywioł. To chciałby otrzymywać. Drugi - *Prawdziwy Gracz* - bawi się odgrywaniem - nieważne jest, w co gramy, ważne, by miał fajną postać. Taką, która może to i owo, która będzie "klimatyczna". Rzadko wychodzi z tekstami i zachowaniami poza swoją postać. Pani Żona musi mieć rozbudowane tło - postać z historią, osobny, tyczący się tylko jej wątek, widoczne perspektywy przyszłości. Wreszcie czwarty gracz - *Głęboki* - on sprawił mi najwięcej kłopotów, podając jasną i prostą definicję tego, czego chce od RPG - "Słuchaj, chciałbym na sesji przeżywać *katharsis*". Metodą kolejnych przybliżeń ustaliłem, co to znaczy w praktyce - on chce, żeby stawiać jego postacie w sytuacjach nietrywialnego wyboru. Najlepiej też, żeby sam mógł się postawić w danej sytuacji. Z powyższego właśnie wynikają zarysowane wcześniej ramy opisu bohatera.

Motywacje są ważne dla *Głębokiego*, *Pani Żony* i, w pewnym stopniu, *Prawdziwego Gracza*. Bez nich postacie będą płaskie, nieciekawe, niewarte odgrywania. Silny punkt to rzecz dla każdego - fajnie jest, gdy postać coś może. Wyzwania zaś to niski ukłon w stronę *Głębokiego*, chociaż każdy z graczy znajdzie tu coś dla siebie.

Co z tego wszystkiego wynika w praktyce? Motywacje pozwalają mi umieszczać w przygodach elementy, którymi gracz się zainteresuje. *Action Man* zdefiniował sobie cel postaci w formie: "dopaść wroga rodziny" - a więc daję mu możliwość natrafienia na kolejne ślady i poszlaki, coraz bardziej przybliżające go do szwarzcharaktera. Mogę do przygody wrzucić scenę przerwanego przez coś pojedynku albo pościgu za adwersarzem. Silny punkt daje mi wiedzę, czego gracze oczekują - *Głęboki* stworzył sobie postać "dyplomaty do specjalnych poruczeń"? Muszę więc wrzucić go w intrygę, której rozwiązanie zależeć będzie od różnorodnych talentów. Wyzwania natomiast stanowią u mnie jądro gry - czy to będzie kwestia przejęcia władzy nad pirackim statkiem czy załagodzenie trudnej sytuacji politycznej, będzie to zadanie nietrywialne, trudne, czasa-

mi prawie niemożliwe. Zwykłe postacie mogą spakować się, rzucić wszystko w diabły i odjechać - Bohaterowie podejmą się zadania.

Oczywiście to ideał - czasem zdarza się, że w pierwszej godzinie sesji dostajemy głupawki i całe mądre a smętne ględzenie idzie do kąta - jednak staramy się do tego nie dopuszczać. Pośmiać się możemy przy dziesiątkach innych okazji, w gry fabularne bawimy się jednak stosunkowo rzadko i oczekujemy czegoś innego.

To dobry sposób gry. Nie wychodzimy z sesji z poczuciem zmarnowanego czasu. Przyjemnie wspominamy tak spędzone wieczory. Czy to jedyny dobry styl gry? Absolutnie nie. Z moimi przyjaciółmi wiele razem graliśmy i jasno określiliśmy, co nas bawi. Inną grupę prowadziłbym zapewne zupełnie inaczej. Czy czerpałbym z tego mniejszą przyjemność? Nie sadzę. Uwielbiam prowadzić. Uwielbiam zadowolone twarze graczy po zakończeniu sesji. I nie istnieje dla mnie coś takiego jak "właściwy styl gry". Każdy styl jest właściwy, jeśli tylko bawi.

To przecież nie koniec. *Tempora mutantur et nos mutamur in illis.* Czasy się zmieniają i my wraz z nimi. Zapewne za jakiś czas znowu uznam, że to już nie to. Że nie czerpię już z mojego RPG takiej radości. Że zmieniłem się, znowu jestem innym człowiekiem i co innego teraz mnie interesuje; inne pomysły, inne koncepcje kołaczą mi się pod czaszką. I pewnie znów zmienię swój styl grania.

Jedno tylko ze mną pozostanie: RPG. Moje własne, prywatne RPG, starzejące się wraz ze mną i, jak wino, z biegiem lat coraz lepsze.

P.S. Dopisane w ostatniej chwili. Wczoraj poprowadziłem swoja pierwszą sesję Neuroshimy. Strzelaniny z gangerami, targowanie się o gamble, walka na arenie. Ględzenie o wyzwaniach zostawiliśmy za drzwiami. Bawiliśmy się świetnie.



Moje RPG...

Artur „Artuł" Machlowski

Numer #17 ma być ostatnim „Portalem" jaki zobaczymy. Od kilku miesięcy słychać gorzkie żale i proroctwa o upadającym rynku fantastycznym. Pogrzebaliśmy już „Złotego Smoka", „Talizman", „Fenixa", „Magię i Miecz" a teraz „Portal". Sodoma i Gomora!

Nie mam jednak zamiaru wypłakiwać się na ten temat. Ja wiem swoje. Będzie lepiej a nie gorzej... Chłopaki z wydawnictwa Portal dadzą sobie na pewno świetnie radę. Będą mieli więcej czasu na tworzenie kolejnych, znakomitych gier. A gdy nadejdzie odpowiedni czas, to ich sztandarowy magazyn znów pojawi się w sprzedaży, czego sobie i Wam życzę.

Nie o tym jednak chciałem pisać. Polski rynek wydawniczy to temat na znacznie dłuższe rozważania.

Ja mam zamiar przy okazji mowy pożegnalnej (do której zachęcił mnie Trzewik) na łamach tego magazynu, opisać Wam moją przygodę z fantastyką i przekazać pewne przesłanie. Owszem brzmi to pompatycznie - i dobrze, bo tak właśnie miało być! To będzie tekst o czymś najważniejszym - o przyjaźni.

Moja przygoda z fantastyką zaczęła się od tego, że mój starszy brat wraz z ojcem chętnie czytywali książki z tego gatunku, a ja zostałem zarażony tą fascynacją. Potem były nieśmiertelne komiksy o Funkym Kovalu i Thorgalu. Zaraz po nich kultowa planszówka „Magia i Miecz", przy której spędzałem z kolegami większość wolnego czasu. Aż w końcu pojawiły się gry fabularne. To było prawdziwe odkrycie!

Grom fabularnym zawdzięczam chyba to co najlepsze w moim krótkim życiu. Zawdzięczam im wiele godzin świetnej zabawy a przede wszystkim ogromną ilość wspaniałych przyjaźni. Dzięki RPG poznałem Wojtka Rzadka, który nauczył mnie odgrywać swą postać. Gry fabularne pozwoliły mi poznać Asię i Maćka Szaleńców, którzy pokazali mi jak się obsługuje e-maila i jak zrobić LARPa. „Dzikie Pola" pozwoliły mi poznać moich serdecznych przyjaciół: Michała Mochockiego, pijanicę i błazna, z którym nigdy na konwentach się nie nudzę i Andrzeja Rusztowicza, który wciągnął mnie w świat internetu i dał mi szansę współtworzyć Swawolną Kompaniję i Valkirię. Tam zaprzyjaźniłem się z setkami wspaniałych, aktywnych i mądrych ludzi: Yaahoozem, Flintem, Avril, Aethanem, Czeskim, eXscythe, Gwintorem, Inkwizytorem, Modilusem, Revenantem... można ich wyliczać godzinami! Do tego dochodzi cała ekipa „Portalu", chłopaki z „Magii i Miecza", ludzie z „Galicyjskiej Gildii Fanów Fantastyki"... Oczywiście nie sposób nie wspomnieć Ignacego Trzewiczka, Michała Stachyrę, Andrzeja Pilipiuka, Jacka Komudę, Maćka Jurewicza, Marcina Baryłkę, Roberta Łakutę, Eryka Górskiego i Mateusza Stawowego... Drakera, Bjorna, Elthana i całą resztę ludzi z innych serwisów internetowych o fantastyce...

Gdyby ich wszystkich zliczyć to będzie blisko dwieście osób! Osób, które lubię, szanuję i miło mi się z nimi spędza czas. Osób, na które mogę liczyć!

Jak ja się cieszę, że ich wszystkich poznałem! Spędziłem z nimi wspaniałe chwile! Bawiłem się z nimi znakomicie! Gdyby nie gry fabularne to raczej nigdy byśmy się nie spotkali.

Dziękuję Wam, że jesteście! To wspaniale, że RPG nas połączyło...

Artur „ARTUŁ" Machlowski



Kto mnie może pocałować w dupę

Marcin Blacha

Ostatnio poczułem się osaczony. Przy budynku dworcowym dwukrotnie zaatakowały mnie dziewczyny rozdające ulotki. W oczy wgryzał się bilboard reklamujący draże, których za Chiny Ludowe nie wziąłbym do ust. W podziemiach stacji kolejowej sprzedawano krzyżyki na szyję, wściekle migające neonowym błękitem i czerwienią. Na szczęście w pociągu zaprzyjaźniona Mafia Głuchoniemych jak zwykle okazała się dyskretna i rozmowa skończyła się na wymianie kilku porozumiewawczych gestów. Potem wysiadłem z pociągu i pełen złych przeczuć skierowałem się ku wyjściu z dworcowego budynku. Niestety - przechodziłem obok kiosku z gazetami. Moją uwagę przykuł jeden z tytułów. Spodobała mi się okładka i umieszczone na niej zapowiedzi. Kupiłem, chociaż obiecywałem sobie, że nigdy więcej nie dam mu szansy, że lepiej kupić magazyn o nożach, który przynajmniej prezentuje jakiś poziom. Uległem i czytając w drodze powrotnej pożałowałem. Okładka podoba mi się nawet po lekturze zawartości, ale mogłem pieniądze ulokować lepiej.

Wiecie co? Przywiązujemy zbyt dużą uwagę do pozorów. Nie odkrywam teraz Ameryki. Jestem po prostu nieszczęśliwym chłopcem, który zamiast magazynu o nożach ma na stole czasopismo z ładną okładką i sianem w środku. Na dodatek nie będę miał osiemnastego Portala. Żalę się wam, ale chciałbym, żeby z moich pojękiwań wypłynęły pożyteczne spostrzeżenia. Macie przed sobą ostatni numer czasopisma o RPG z ładnymi okładkami (ja lubiłem Nyka). Fama głosiła, że jest ono przeznaczone dla dojrzałych graczy. Nawet teraz można w Internecie wyczytać opinie na temat jego elitarności i mroków, w jakich skąpany był każdy numer. Wielu ludzi nie znało go w ogóle, wielu wolało przeczytać u kumpla zamiast kupić na własność. I wiecie co? Niezbyt mnie obchodzi opinia "wielu ludzi". Flegmatycznym gestem, właściwym raczej Mafii Głuchoniemych, odpowiadam na opinie i stereotypy związane z Portalem. Ponownie jestem nieszczęśliwym chłopcem, bo to ostatni numer mojego ulubionego magazynu o RPG i wolałbym raczej nie widzieć na półkach w EMPIKu pisma o nożach. Chociaż znam przyczyny, nie interesuje mnie geneza zamknięcia Portalu. Miałem swoje własne powody, dla których go kupowałem - podobał mi się bez względu na reklamy, zapowiedzi i recenzje, komentarze, porównania z MiMem. Portal podobał mi się. Zdanie pojedyncze, nie związane kontekstem z żadną inną myślą.

Skoro jest o pozorach, teraz powinienem napisać na temat DnD i reklamy, dzięki której d20 staje się popularne, stając się okrętem flagowym naszego wspólnego hobby. Część z was nie lubi tego systemu i uważa go za debilny. Mój stosunek do waszego stosunku jest ambiwalentny. Nie poddam go analizie, bo otoczka marketingowa nie ma nic wspólnego z graniem w RPG. Biblia potępia tych, co "mają oczy a nie widzą", ale czuję, że nie będę się smażył w piekle za posiadanie DeDeków. Grywam w nie z powodów sentymentalnych. Gram, bo lubię (czy to nie slogan reklamowy?). Nie napiszę o Neuroshimie, która zdobywa coraz większą liczbę fanów, bo nie jest najważniejsze czy powodem popularności jest reklama, czy atrakcyjność gry. Ja gram, bo lubię. Wiecie co? To, że twierdzę, że nie napiszę o tych systemach, pisząc o nich, może wydać się żałośnie przewrotne. Poprzednie zdanie z kolei zakrawa na pozę cynika. W zasadzie nie powinienem się odzywać, bo tak samo jak blichtr reklamy zniesmacza mnie ględzenie realizowane przez ostentacyjną i bezustanną krytykę, w rzeczywistości będącą autoreklamą. W sumie czytacie zagmatwane i złożone zdania niepotrzebnie, a chciałem podzielić się myślą prostą. Banalną jak finał hollywoodzkiego filmu, o chorej dziewczynce, która zaprzyjaźniła się z kloszardem. Żebrak był wyznawcą Mrocznego Bóstwa i chciał złożyć dziecko w ofierze, ale idol domagał się zdrowych ofiar. Kloszard leczył dziewczynkę, zaprzyjaźnił się z nią, a kiedy postanowił puścić dziecinę wolno, dopadła go obława. Fajny pomysł na scenariusz, prawda? Już nie w Portalu.

Gratulacje. Właśnie przebrnęliście przez bełkot. Czasami warto czytać do końca, a czasami nie. Trzeba decydować samemu. A teraz powiem o co mi chodzi.

W skrócie mam na myśli rzecz następującą. Nie ufajcie pozorom. Wspólnota fanów jest lepsza niż wspólnota ekspertów. Nie dajcie się wykiwać reklamie. Pamiętajcie, że RPG nie są instytucją i w głównej mierze chodzi w nich o granie. Nie dorabiajcie grom fabularnym gęby. Nie kierujcie się uprzedzeniami. Decyzja o tym, co wartościowe należy do Was. Wiem, że to oczywiste. Tak samo oczywiste były pomysły zawarte w siedemnastu numerach Portala, bo każdy wpadłby na to oglądając DiViXowy film. Równie banalny jest dowolny system RPG, bo każdy z nas wymyślił coś takiego dawno temu, tyle, że nie miał czasu, chęci ani pieniędzy, by swoje pomysły wydać. Bądźcie fanami, czyli entuzjastami, a nie "opiniotwórcami". Doceniajcie wysiłki podobnych Wam entuzjastów. Niech ktoś z Was wyda kiedyś ładne, duże i ciekawe pismo o RPG. Amen.

A kto mnie może pocałować w dupę? Właściwie sam nie wiem. Jestem ciekawy, ilu z Was przeczyta moje żale tylko ze względu na tytuł.



Bajka

Ignacy Trzewiczek

Gracze RPG to wyjątkowa część młodzieży. Dzięki swojemu hobby lepiej od swoich rówieśników władają językiem angielskim. Dużo czytają, zarówno podręczników, jak i powieści historycznych i książek popularnonaukowych. To niezwykli młodzi ludzie, wrażliwi, wszechstronnie wykształceni. Są obdarzeni ponadprzeciętną wyobraźnią, a dzięki niej są osobami wyczulonymi na sztukę, na emocje i uczucia, dzięki niej właśnie dostrzegają rzeczy, których inni po prostu nie widzą. Dzięki niej i dzięki swej pasji do hobby, jakim jest RPG uciekają od współczesnego trądu: nienawiści, negacji, niechlujności, pośpiechu, skandalu i wszelkich chorób, które trawią nasz świat.

Dla fana RPG książka to nie jest zbiór kartek wart 32 złote. To nie jest przedmiot, który można zgubić lub pożyczyć, zalać kawą lub mlekiem, ostatecznie zaś wyrzucić do kosza. Książka to coś więcej niż 400 gram papieru, czyż nie? Młodzież o tym zapomina, bo czasy dla książek i słowa pisanego nastały ciężkie. Są na szczęście młodzi ludzie, którzy w tej szalonej epoce telewizji i komputerów potrafią dostrzec prawdziwe wartości. Jedną z nich jest słowo.

Fan RPG potrafi docenić pracę innych. Sam przecież pisze i projektuje gry i przygody. Spędza godziny wymyślając światy i scenariusze, kreując zdarzenia i postaci. Wspaniale jest tworzyć, równie wspaniale przyglądać się efektom pracy innych autorów, czytać ich pomysły i podziwiać, z uznaniem pokiwać głową. Bo przecież któż inny lepiej doceni doskonały pomysł, jak osoba twórcza, obdarzona wyobraźnią, osoba, która wie, jak cennym skarbem jest niezwykła idea, piękna scena, czy nawet celne, zamykające myśl zdanie. Fani RPG nie siedzą zanurzeni w układach i olbrzymich pieniądzach, tu wszystko jest jakby szczersze, odarte z polityki i walki o władzę. Nakłady są tu niskie, żaden z Wydawców nie jeździ Mercedesem, ot, biznes dla hobbystów. Jakoś przyjemniej, nie? Wszyscy tu są młodzi, wszyskich łączy pasja, radość z gry i dzielenia się wspólnym hobby. Tej radości z gry powinni nam zazdrościć wszyscy. Tego, iż potrafimy cieszyć się życiem, cieszyć z lektury nowej gry, cieszyć się z sesji, z kolejnej przygody, z tego, czym jest nasze hobby. W czasach negacji wszystkiego, obecnej na każdym naszym kroku, gdy władzę zdobywają politycy najgłośniej krzyczący „Nie" i zdobywający popularność wyciąganiem brudów i krytykowaniem opozycji - ta radość i pozytywne nastawienie do innych fanów jest największym darem. W czasach gdy IV miejsce w Mistrzostwach Europy, jakie zajęły koszykarki okrzyknięte jest *Frajerstem*, bo najłatwiej jest krytykować i negować, erpegowcy potrafią przeciwstawić się temu opętaniu i słabości. Są listy dyskusyjne, na których z pasją opowiada się o emocjach związanych z daną grą, dzieli się wrażeniami z sesji i pomysłami na scenariusze. Opowiada o przygodach i postaciach. Branża gier, czyli zabawy i odpoczynku od codziennego, powszechnego w kraju bagna. W RPG nie grają skini, dresiarze, nie ma tu ludzi agresywnych, nienawidzących wszystkiego i wszystkich. Tworzymy gry, bo chcemy razem miło spędzić czas. Dlaczego mielibyśmy się obrzucać błotem?

Gracze każdą scenę, każdy fabularny pomysł, czy ciekawy opis z dużą satysfakcją rozwijają, dając mu od siebie to, co mają najlepsze. Gracz, który zobaczy film, czy przeczyta powieść, nie pozwoli ich fragmentom po prostu wywiać z głowy. Pomysły będą kłębiły się i pojawiały w głowie fana RPG jeszcze przez długi czas. Ruch kamery, muzyka, gra aktorska, także inscenizacja, podejście do tematu, wreszcie i sam fabularny pomysł, a nawet małe, drobne smaczki. Wszystkie one trafiają na podatny grunt, do ludzi budujących własne sceny i światy - a przez to wrażliwych na twórczą pracę innych. Każda książka, film jest punktem wyjścia do własnych pomysłów, każda więc jest cenna i interesująca.

Fani RPG to wizjonerzy. Budują światy i przyglądają się światom, chłoną i emanują zarazem. Odwiedzają muzea i ruiny, wędrują po górach, przemierzają opuszczone drogi, czerpiąc z tych wypraw niezwykłą radość. Wizyta w ruinach starego zamku dla fana RPG stanie się zapewne fundamentem do wykreowania ciekawej historii. Przecież to hobby to właśnie sztuka tworzenia ciekawych opowieści, niezwykłych bohaterów i scen. Dlatego czytamy i emocjonujemy się pomysłami. Stąd tyle autorskich gier, tyle pomysłów na rynku, kolejnych przygód i artykułów. Tworzymy strony www, tworzymy gry, pokazujemy je innym. Cieszymy się z możliwości pokazania swoich pomysłów innych osobom.

Nurglitch mawia, iż wymyślam piękne światy. Podobał mu się „jesienny Warhammer", podoba Neuroshima i Monastyr. Mówi o nich, że są głupie, zupełnie nierealne, lecz jednak piękne.

Wizja powyżej to jedna z najpiękniejszych, jakie stworzyłem. Szkoda, że też rekordowo wręcz wydarta od rzeczywistości...



Zaczyna się od marzeń

Andrzej Pilipiuk

Niejednokrotnie podczas konwentów których rocznie odwiedzam kilkanaście, wyjaśniam czytelnikom, że pisanie książek nie jest zawodem szczególnie trudnym. Powieść to 200 stron. Trzy tygodnie roboty. Każą, to napiszę... Z reguły w tym momencie padają uwagi o tym, że nie każdy ma talent. Wyjaśnijmy sobie zatem tą kwestię. Czy istnieje coś takiego jak talent?

Pisanie było dla mnie bardzo długo najobrzydliwszą czynnością spośród wykonywanych na polecenie nauczycieli. Cierpię na dysgrafię, ostatnio uczenie wydzielono z niej dodatkowo dysortografię. Przejawia się to specyficzną wadą umysłu, powodującą, że literówki, błędy ortograficzne i tragiczny charakter pisma były u mnie normą. Wprawdzie nie myliłem liter „b" i „d", co dysgrafikom często się przytrafia, ale na przykład nie mogłem nigdy zgrać wzajemnego ruchu palców na tyle, by móc grać na pianinie, czy też nauczyć się szybko pisać na maszynie. W tej chwili wystukuję tekst jednym palcem, uważnie spoglądając na klawiaturę, a mimo to wiem, że po zakończeniu kolejne pół godziny zajmie mi poprawienie literówek które pojawią się w co drugim słowie.

W dodatku byłem leworęczny. Psychologia szkolna doby późnego PRL-u opierała się na dokonaniach nauki radzieckiej. Jak to wyglądało w praktyce? Gdy Isaak Asimow odwiedził ZSRR, zapragnął odwiedzić zwykłą szkołę w Moskwie. Zaprowadzono go do klasy podczas lekcji. Zobaczył czterdziestkę dzieci, które pracowicie skrobały coś w kajetach. Uderzyło go jedno. Leworęczni stanowią około 12-15% populacji. W tej klasie 5-6 dzieciaków powinno pisać lewą ręką. Tymczasem wszystkie pisały prawą. Zapytał zatem nauczycielkę, dlaczego to tak. Odpowiedź uzyskał ciekawą „u nas mańkutow niet". I wtedy zrozumiał czym jest totalitaryzm.

Tak więc u zarania szkoły podstawowej skierowany zostałem do szkolnej poradni zawodowej, która wbrew nazwie zajmowała się także takimi przypadkami jak ja. Oceniono, że bazgrzę jak kura pazurem dlatego, że piszę lewą ręką, po czym zgodnie z obowiązującymi normami nakazano mi pisać prawą. Nauczycieli pouczono aby tego surowo dopilnowali... Dyplomowani psycholodzy nie potrafili rozpoznać u mnie dysgrafii, choć w naszej literaturze jej opisy pojawiają się już przed wojną... „U nas dygrafikow niet..."

Sadzenie koszmarnych ilości błędów ortograficznych sprawiło, że oceny z języka polskiego miałem kiepskie. W siódmej klasie stwierdziłem, że nie jestem w stanie odczytać własnego pisma. Zdecydowałem się samowolnie przestawić z powrotem na lewą rękę. Natura nie tylko uczyniła mnie mańkutem ale dodatkowo sprawiła ze długopis trzymałem w sposób bardzo wygodny, aczkolwiek drastycznie inny niż tzw. „zdrowe dzieciaki". Kolejne dwa lata kąśliwych uwag ze strony nauczycieli...

Po takich doświadczeniach zapałałem do słowa pisanego głęboką niechęcią. Zwłaszcza, że i nauczycieli polonistów mieliśmy z selekcji negatywnej. A jednak coś się w międzyczasie stało. Dokonałem odkrycia, dziś brzmi to banalnie, ale wtedy nie tak łatwo było mi do tego dojść. Stwierdziłem mianowicie, że mogę pisać różne rzeczy - ale nikomu nie muszę ich pokazywać. A błędy kiedyś się skoryguje. No i zacząłem. W wieku 13 lat machnąłem pierwszą, nigdy nieukończoną wersję „Hotelu pod Łupieżcą" i zabrałem się za pierwszą (z siedmiu) wersję „Norweskiego Dziennika". Pisanie początkowo sprawiało mi ogromną trudność. Tak niestety jest prawie zawsze. Jeśli decydujecie się na pisanie, przyjdzie wam zmagać się w pierwszej kolejności ze słabością ciała. Drugim problemem był czas. Dokonałem tu dość ryzykownego posunięcia. W zasadzie przez całe życie jechałem na trójach. Z racji leworęczności i „niechlujnego prowadzenia zeszytu" i tak byłem napiętnowany. Moje wysiłki mające na celu uzyskanie lepszych ocen nie przyniosły wysiłków, a zatem przestałem się wysilać. Oceny nie uległy zmianie, a ja nadwyżki czasu dotąd marnotrawionego na naukę zainwestowałem po pierwsze w pisanie, po drugie w ciężki trud samokształcenia i czytanie przemysłowych ilości literatury popularno - naukowej. Opłaciło się, choć droga to ryzykowna a dziś, gdy oceny wliczają się do punktacji przy rekrutacji do gimnazjów i liceów, taktyka ta może okazać się samobójcza.

Dlaczego zacząłem pisać? Cóż. Życie w szkole i tzw. realnym świecie było obrzydliwe, niemal nie do zniesienia. Trudno mi było dostosować się do rzeczywistości, w której nauczyciele nakazywali mi wykonywanie bzdurnych poleceń, a rodzicie niepotrzebnie przejmowali się moimi ocenami. Poza tym prace domowe odrabiać i tak musiałem, choć oznaczało to stratę tysięcy cennych godzin. Wyjście poza wąskie ramy programów pozwoliło mi dokonać odkrycia, że nauczyciele są dużo głupsi niż początkowo sądziłem. Na przykład biologica w klasie siódmej uczyła nas o teorii Darwina. Szybko zorientowałem się, że wydaje jej się, iż uczy nas teorii Darwina, w rzeczywistości referowała nam teorię Lamarca - a przy tym zupełnie tego nie dostrzegała...

W liceum było w pewnym sensie lepiej, pod innymi względami gorzej. W pierwszej klasie zdobyłem wreszcie zaświadczenie o dysgrafii. Był to rok 1990, teoretycznie przełom już nastąpił, ale totalitaryzm trwał. Część

nauczycieli po prostu odmówiła honorowania „tego świstka". W podstawówce miałem jeszcze sporo wolnego czasu, tu nagle zostałem go pozbawiony. Zadawali do domu znacznie więcej i znowu, jak się okazało, spora część materiału stała w jawnej opozycji do aktualnego stanu wiedzy. Z wielkim trudem udawało mi się wygospodarować dziennie trochę czasu, by pisać. Pisanie stało się dla mnie ucieczką od parszywej rzeczywistości. Nadawałem swoim pomysłom jeszcze może nie ostateczny kształt, ale już zbliżony do ostatecznego. W wakacje szybko nadganiałem zaległości. W ciągu roku uciekałem w marzenia. Przetrwałem.

Studia były wybawieniem. Ocean wolnego czasu, który mogłem poświęcić na pisanie. Z liceum wyszedłem jednak w stanie straszliwej degradacji osobowości. Matura śniła mi się po nocach wiele razy. Cierpiałem na silną nerwicę i depresję. W wieku 14 lat miałem robiony test na inteligencję. Wynik dał znakomity - 160 IQ. Na pierwszym roku powtórzyłem go. Okazało się, że mam 110... To pokazuje rozmiar zniszczeń w psychice młodego człowieka poddawanego przez 12 lat permanentnemu terrorowi. Brakowało mi siły, by wykonać ostatni krok. Debiutowałem późno - być może o cale lata za późno. Miałem 22 lata. Zaczynałem żyć.

Pierwsze opowiadanie w druku, pierwsze wypłacone z 3-miesięcznym poślizgiem honorarium. I wybór. Aby zostać archeologiem, pozostać w zawodzie i zająć się pracą naukową musiałbym poświęcić dziennie 4-6 godzin na samodzielną naukę. Z grubsza musiałbym robić to co robiłem w podstawówce - zmarnować multum czasu na samokształcenie. I po kilku latach dostałbym się na studia doktoranckie. Jakoś teraz bym je kończył...

Wybrałem inną drogę. Miałem dość czytania rzeczy, które mnie średnio interesowały. Postanowiłem poświęcić się pisaniu. Trudno, nie będę archeologiem, za to zostanę pisarzem... Kończyłem już studia, gdy załapałem się do pisania kontynuacji Pana Samochodzika. Zacząłem zarabiać tyle, że byłem w stanie się utrzymać. Zawsze uważałem, że jeśli człowiekowi na czymś zależy powinien zajmować się tym poważnie - albo wcale. Nasłuchałem się w redakcji Fenixa na temat tragicznej doli pisarzy, którzy klepią biedę, dostają marne honoraria, nikt nie wydaje ich książek. Perspektywy nie rysowały się różowo. Ale to był mój wybór. Analizowałem sytuację przez wiele tygodni. Wreszcie stwierdziłem, że wybrałem dobrze. Muszę tylko podejść do zagadnienia na poważnie. Znacznie poważniej, niż moi koledzy po piórze.

W lutym 2003 mija siódma rocznica od mojego debiutu. 55 opowiadań o Jakubie Wędrowyczu. 15 opowiadań bez Jakuba. 13 wydanych tomów kontynuacji Pana Samochodzika. 2 dalsze napisane. 2 tomy „Norweskiego Dziennika" napisane i złożone u wydawcy. 2 tomy „Operacji Dzień Wskrzeszenia", czekają na swoją kolej. 3 wydane zbiory opowiadań...

Talent? Nie. Jakub Wędrowycz to pojedynczy dobry pomysł, rozwinięcie jednej z trzecioplanowych postaci Norweskiego Dziennika. Po sukcesie pierwszych 3 tekstów długo i starannie rozważałem, co dalej z tym robić. Artur Conan Doyle nie miał pomysłu na Sherlocka Holmes'a. Widać to po niektórych utworach. Postać staje się momentami niespójna. Nie chciałem popełniać takiego błędu. Z rozmów z czytelnikami wiedziałem z grubsza, co podoba im się w Jakubie. Kolejne teksty pozwoliły postaci okrzepnąć. Cechy pożądane uwypukliłem. Sukces okupiony został wytężoną pracą koncepcyjną.

Talent? Raczej umiejętność odczytania oczekiwań odbiorcy poparta ciężką pracą. I doświadczeniem. Wszystkie opowiadania o Jakubie to ok. 1200 stron maszynopisu. „Norweski Dziennik" to - w wersji ostatecznej 800 stron gotowego maszynopisu. Opowiadania ok. 300. „Dzień wskrzeszenia" - na razie 360. 15 tomów samochodzika - 3000. Wliczając publicystykę, odrzucone wersje i rzeczy nieudane mam za sobą ok. 6 tysięcy zapisanych stronic. 10 milionów razy mój palec uderzył w klawisz (cholera, i jeszcze się nie zużył!?).

Nabrałem wprawy. Moje pierwsze opowiadania, które ukazały się drukiem dziś czytam zgrzytając zębami. Warsztaty literackie Klubu Tfurców, doświadczenie nabyte w codziennej pracy - to właśnie zapewniło mi okrzepnięcie stylu. Już nie muszę mozolnie składać wyrazów w zdania. Już nie muszę dopasowywać do siebie zdań. Tekst pisze się niejako sam. Dziś ostatnią przeszkodę stanowi dla mnie dysgrafia. Nie jestem w stanie pisać szybciej niż 3-4 strony na godzinę. A to oznacza słabą wydajność pracy. Zmęczenie dopada mnie znienacka. Duch jest silny, ale ciało mdłe. Słabnę siedząc przy komputerze. Męczę się. Doba to 3 cykle pracy: 3 godziny pisania, godzina - dwie odpoczynku, najczęściej z książką w ręce. W sumie 9 godzin pracy, 3-6 godzin przerwy, 9 godzin snu. W tym czasie powstaje od 10 do 30 stron maszynopisu. Liczę, że jeszcze 10 lat takiej harówki i pora będzie zwolnić tempo.

Zdarzają się samorodne talenty. Zdarza się czasem, że ktoś zaczyna pisać i z miejsca powstaje wybitna literatura. Czytałem niepublikowane teksty około 30 debiutantów. Większości udzieliłem porad, na co powinni zwracać uwagę. Tylko w jednym przypadku dostałem opowiadania - od razu cały pakiet - które po drobnej obróbce redakcyjnej zakwalifikowały się do druku. Jednak w większości przypadków człowiek, który zechce pisać skazany jest na powtórzenie mojej drogi.

Zaczyna się od marzeń. Od chęci ucieczki... Niezbędna jest wyobraźnia, niezbędna jest pewna lotność umysłu nakazująca szukać nowych rozwiązań fabularnych. Wyobraźnię posiada większość graczy w RPG. Zanurzanie się w obce światy wymaga elastyczności, zdolności przewidywania, pomysłowości. Dobry mistrz gry, potrafiący zmodyfikować sztywne zasady podręcznika, osadzający bez trudu wymyślone przez siebie przygody w realiach systemów, ma zadatki na pisarza. Tylko po co marnować czas i talent na zapisywanie przebiegu sesji? Trzeba iść dalej. Tworzyć własne światy, własnych bohaterów, snuć własną opowieść. Stawiać stopy w miejscach nietkniętych

butami poprzedników. Wyrąbywać sobie drogę przez nieprzebyty odwieczny gąszcz. Skarby leżą z dala od uczęszczanych szlaków.

Czy łatwo jest pisać? To zależy. Czasem trzeba pisać to, na co nie ma się ochoty. Czasem pisanie sprawia trudność. Są dni, kiedy nie udaje się skreślić jednego zdania i dni, kiedy spod pióra spływa 40 stron dobrego tekstu. Jest to praca twórcza, czasem po prostu coś się trochę zacina.

Co powinien zrobić człowiek który chce pisać? Musi doskonalić swoją wyobraźnię. Rozwinąć instynkt pozwalający wyszukiwać pomysły mogące stanowić zaczątek fabuły. Nauczyć się tworzyć postaci, z którymi czytelnik będzie w stanie się zbratać. To łatwe, a wraz z nabieraniem wprawy staje się banalnie proste. A potem musi uzbroić się w cierpliwość. Pierwsze 100, 200, czasem 500 stron prawdopodobnie nie będzie się nadawało do niczego - to etap nabierania wprawy, prób i błędów. Trzeba być twardym, trzeba posiadać wewnętrzną dyscyplinę. Trzeba liczyć się z tym, że droga do debiutu może zająć miesiące lub lata. A droga do prawdziwych sukcesów pochłonie kolejne. Jeśli ktoś gotów jest włożyć 5-10 lat ciężkiej pracy, osiągnie szczyt.

Pisanie jest najbardziej demokratyczną ze sztuk. Nie trzeba stalowego dłuta, drogich farb i pędzli. Nie potrzeba skrzypiec ani kamery. Zbędne nam są bloki marmuru. Wystarczy na początek zeszyt w kratkę i długopis za złotówkę. W ostatecznym rozrachunku liczy się tylko jedno. Potęga ludzkiego umysłu, wsparta cierpliwością i ciężką pracą..



KARCIANKI PORTALU

Tanie, często zabawne, zawsze interesujące gry przeznaczone dla młodzieży i studentów, idealne do zabawy pomiędzy wykładami, czy w przerwach lekcyjnych. Nie posiadają skomplikowanych zasad, nie potrzeba stołu wielkości boiska do tenisa, by w nie zagrać, nie trzeba wycinać żetonów... Gry wydane są w kartonowym pudełku i zawierają wszystkie potrzebne do rozgrywki elementy.

Specjalne Pożegnanie z Portalem

Che fece l'Arbia colorata in rosso

Siena

Część pierwsza i jedyna



Tomasz Z. Majkowski

„We wrześniu słońce jeszcze ogrzewa wioski otaczające Sienę, a słoma na ściernikach okrywa pola niby płowe futro. Jest to jeden z najpiękniejszych na świecie krajobrazów; Bóg lekko nakreślił falistą linię pagórków i zasiał obfitą różnorodną roślinność, wśród której króluje cyprys. Człowiek pracowicie uprawia tu ziemię i wszędzie pobudował swoje siedziby, wszystkie one, od książęcej willi po najskromniejsze folwarczne budynki w barwie ochry, mają krągłe dachówki, jednaki wdzięk i harmonię. Droga nigdy nie jest monotonna, wije się, wznosi, opada ku nowym dolinom wśród tysiącletnich oliwek i pólek schodzących tarasami. W Sienie tak Bóg, jak i człowiek wyróżnili się talentem."

– Maurice Druon, „Lew i lilie"

WSTĘP

Kiedy w zeszłym roku zamykaliśmy „MiMa", nie było czasu, by właściwie się rozstać - ot, do redakcji dotarła krótka informacja, że decyzją wydawnictwa gotowy już numer jest ostatni, a jakiekolwiek słowa pożegnania umieścić można w „MiMochodem", czego zresztą nie zrobiłem, mając świadomość, że byłoby to cokolwiek nie na miejscu - znacznie lepiej pasowałby tam Puszkin. Michał i Ignacy dali nam, autorom „Portala", możliwość napisania ostatniego na swoich łamach tekstu - niech więc ten będzie moim „do widzenia".

Pomyśleć, że w ciągu tylu lat współpracy z czasopismami o grach fabularnych napisałem tak niewiele scenariuszy - i nigdy nie nauczyłem się ich pisać! Kiedy układam przygodę na własne potrzeby, do poprowadzenia, zawsze myślę o konkretnych postaciach, ba, graczach. Nie wie-

dząc więc w czyje ręce wydaję mój pomysł, odczuwam rodzaj paraliżu, blokuję się na najprostszych rozwiązaniach fabularnych i, nim skończę, pałam do przeznaczonego dla pisma scenariusza niechęcią, zabarwioną niekiedy obrzydzeniem. Stąd nigdy w życiu nie prowadziłem napisanej przez siebie przygody (szczęśliwie, lata grania wyrobiły u mnie zdolność wyłapywania momentów fabularnie słabych, nie muszę więc do znudzenia testować swoich pomysłów), a próby spisania scenariuszy już poprowadzonych nieodmiennie kończyły się klęską.

Tym razem będzie inaczej. Na pożegnanie proponuję Wam (w tekście gazetowym nie powinienem stosować tej dużej litery, traktujcie jednak moje wynurzenia jak rodzaj listu) scenariusz, który rozegrałem z powodzeniem - na tyle zresztą dużym, że uznaję go, choć nie bez wahania, za *opus magnum*. Przygotowałem go z myślą o konkretnych osobach, jeśli jednak przyjdzie Wam chęć rozegrania go, nie bójcie się zmian. Każde kolejne odczytanie nada mu przecież nowy wymiar, prawda? Zresztą, szczerze mówiąc, więcej żywię nadziei, że przedstawiona historia zainspiruje kogoś do stworzenia własnej, że podebrane z niej będą wątki i motywy, niż że ktokolwiek porwie się na jej literalny kształt. Po to zresztą pisuje się scenariusze, jak zauważył Marcin Blacha w portalowym felietonie.

Do Sieny trafiłem przez przypadek, tylko dlatego, że udawał się do niej niezmiernie miły człowiek, imieniem Aaron, który zabrał mnie, obdartego autostopowicza, ze zjazdu na autostradę w pobliżu Pizy. Wcześniej czytałem o niej wyłącznie u Herberta, i to mało uważnie, można więc uznać mój afekt do najniezwyklejszego miasta Europy za miłość od pierwszego wejrzenia. Wówczas jednak nie miałem czasu, by rozsmakować się w sieneńskich cudach, Guidoricco był jedynie interesującym objawem malarstwa ściennego, a palio - kilkoma zdaniami w przewodniku.

Dopiero powrót do Sieny, grzmiące na bruku kopyta ścigających się koni, bajecznie kolorowe flagi, leniwie płynący tydzień, musujące vernaccia, cierpkie vino nobile i pełne słońca vin santo zmusiły mnie do skonstruowania opowieści. Gdybym był literatem, pewnie napisałbym powieść, jestem jednak Mistrzem Gry, ułożyłem więc przygodę. Jej głównym bohaterem jest miasto - nie dajcie się zwieść, to Siena, ze swoją dumą i przekorą, winna jest wszystkiemu.

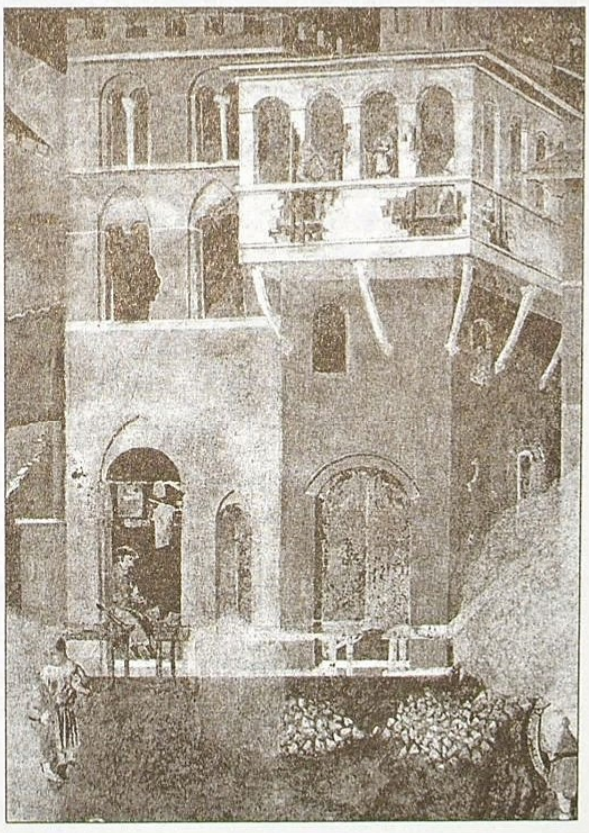
Przygoda powstawała przez prawie dwa lata, choć nadanie jej ostatecznego wyrazu było kwestią kilku tygodni. Rozegraliśmy ją w dwa wieczory. Byłaby, oczywiście, inna, gdyby nie kilka czynników. Winien więc jestem podziękowania Herbertowi, za rozdział „Barbarzyńcy w ogrodzie", dzięki któremu dowiedziałem się, że Sienę warto zobaczyć i Aaronowi, który mnie tam zawiózł. Swoje do przygody dołożył Toread, pierwszy jej recenzent, który, na rok przed powstaniem właściwego scenariusza, nadał mojemu myśleniu właściwy bieg, czego pewnie zresztą nie pamięta. Dziękuję graczom - Gosi mojej ukochanej, Magdzie i repkowi, dla których wszystko się stało. Po ostatnie, scenariusz wyglądałby zupełnie inaczej, gdyby nie włoski muzyk, Angelo Branduardi, i jego piosenka, „Alla fiera dell'est". Posłuchajcie jej, jeśli będziecie mieć okazję.

Tekst sam podzieliłem na cztery partie. W pierwszej znajdziecie najrozmaitsze uwagi, rzec by można, reżyserskie, rys historyczny i głównych bohaterów historii oraz wszystko, co powinno stanowić bagaż przed przystąpieniem zarówno do lektur, jak i do zabawy. Na drugą składa się katalog bohaterów niezależnych, pogrupowanych wedle miasta pochodzenia, a dalej - według swoistej logiki, która nie znajduje usprawiedliwienia w alfabecie, a w samym układzie kolejnych not. Bohaterów jest nieprzebrane mnóstwo i takie ich wyróżnienie ułatwi, mam nadzieję, orientację w czasie lektury samego scenariusza.

W sekcji trzeciej znajdziecie opowieść o dwóch miastach, które staną się areną wydarzeń. Relacja florencka jest cokolwiek powierzchowna, ale to miasto, które pozostaje w tle opowieści. Sienę opisuję daleko bogaciej, z detalami - nie wszystkie są dla naszej historii niezbędne, być może dumne miasto przemówi do czyjejś wyobraźni tak, jak niegdyś przemówiło do mojej, a wówczas, pragnąc osadzić w nim własną opowieść, znajdzie mój przewodnik w miarę kompletnym.

W końcu - sama przygoda. Streszczając ją w kilku słowach - jej bohaterowie, członkowie możnego rodu, wygnani zostają z ojczyzny nie tylko za przyczyną polityki - równie doniosła rolę pełnią w ich losie zawiłości uczuć, wiążących rodzinę. Schroniwszy się w murach pobliskiej republiki, dostają się w tryby wielkiej polityki i już wkrótce przyjdzie decydować im, jak upokorzyć rodzinne miasto, które odebrało im wszystko. Zdobywszy pozycję i miłość na poły świadomie stają się częścią planu łaknącego nieśmiertelności nikczemnika, który owocuje najbardziej krwawą bitwą włoskiego średniowiecza.

Dobrej zabawy.



UWAGI I ZAŁOŻENIA WSTĘPNE

RYS HISTORYCZNY

W roku pańskim 1250, Fryderyk II Roger, wielki wnuk wielkiego Barbarossy umierał, pogodzony z kościołem, w Fiorentino. Nim zabrała go zaraza, ozdobił skronie koroną króla Niemiec, cesarza Świętego Cesarstwa Rzymskiego, króla Jerozolimy i Obojga Sycylii, ostatnie zaś lata życia spędził wadząc się z papieżem i usiłując odzyskać utracone królestwo Italii, którego na kolana nie rzucił ani on, ani jego dziad. Jakże bowiem podbić krainę, na którą składa się sześćdziesiąt bez mała państewek, nienawidzących się nawzajem, zdradzieckich, dumnych i wiecznie skorych do buntu? Do ostatnich dni Fryderyk zawierał i łamał sojusze, równał z ziemią i odbudowywał miasta, wciąż spiesząc z jednego krańca półwyspu na drugi. W końcu jednak to Italia, ze swoim gorącym klimatem i zdradliwym pięknem zwyciężyła największego władcę swoich czasów.

W testamencie Fryderyk pozostawił jej konflikt, który targać miał półwyspem przez następne dwa stulecia. Niegdyś, w czasie walk wnuka Barbarossy z ówczesnym cesarzem, Ottonem Brunszwickim, część księstw i republik stała po stronie namaszczonego władcy Rzymu - tych, od nazwiska Welfów, z których wywodził się Otto, przezwano gwelfami. Inni, jak zawsze podstępni i skorzy do zdrady, opowiedzieli się za Fryderykiem, biorąc od zamku Hohenstaufów, Waiblingen, miano gibelinów. W dniu śmierci cesarza nazwy te nie miały już dawnego znaczenia - niegdysiejsi stronnicy Welfów popierali dziś papieża, gibelinowie stali się zaś poplecznikami władzy cesarskiej nad całą Italią.

Tymczasem państwo Fryderyka, ostatniego wielkiego syna swego rodu, poszło w rozsypkę. Przepadła korona Jerozolimy i sakra cesarska, a śmierć dziedzica tronu, Konrada, odebrała Hohenstaufom również Niemcy. Władza nad Królestwem Obojga Sycylii przeszła w roku 1254 w ręce bękarta Fryderyka, Manfreda, który stał się ostatnim symbolem cesarskiej władzy nad Italią. Tymczasem na niespokojnym półwyspie wrzało - ciągnęły krucjaty i antykrucjaty, ludzie ambitni zyskiwali władzę, by równie szybko ją stracić, król Manfred marzył o cesarstwie, a gwelfowie, partia ludu, i gibelinowie, partia szlachty i bogatych kupców, wzajem brali się za łby. Nigdzie jednak nienawiść nie zakorzeniła się tak mocno, jak w Toskanii.

Florencja była w owym czasie w mocy gwelfów, którzy - wygnani - powrócili do miasta w roku pańskim 1250, by utworzyć rząd *Primo Popolo*, Pierwszych Obywateli, opozycję wobec uzurpującego sobie tytuł *podesty* Fryderyka. Cesarz zmarł wkrótce i zwycięstwo klasy niższej okazało się pełne, w mieście pozostawali jednak wciąż gibelinowie którzy, gdy w 1252 wygnano z republiki florenckiej szlachtę, skupili się wokół potężnej rodziny Uberti. Tymczasem gwelfowie triumfowali - wygnanie arystokratów uczczono wybiciem florena, pierwszej w całym chrześcijaństwie złotej monety, będącej znakiem powodzenia miasta.

Skoro Florencja opowiedziała się po stronie papieża, jakże dumna Siena, od wieków wadząca się z kwietną kuzynką o władzę nad Toskanią, mogła pozostać w tej samej partii? Bardziej z przekory, niż z jakiegokolwiek innego powodu, republika Sieny przystała do gibelinów, przyjmując - w myśl swego motta - florenckich wygnańców z otwartym sercem i stając się tym samym centrum knowań wymierzonych we władzę Pierwszych Obywateli. Tak więc, w roku pańskim 1260, obydwa miasta gotowe są skoczyć sobie do gardeł. Wkrótce wzgórza Toskanii spłyną krwią dziesięciu tysięcy mężów.

JAK TRAKTOWAĆ TEN SCENARIUSZ

Choć wydarzenia, które posłużyły za kanwę przygody są zupełnie autentyczne, a bitwa pod Montaperti, będąca jego kulminacją, była największym starciem zbrojnym włoskiego średniowiecza, jest więc znakomicie udokumentowana, prawda niejednokrotnie cofa się w niniejszym scenariuszu przed romantyczną fikcją. Dzieje się tak z wielu przyczyn - przede wszystkim dla spełnienia wymogów dramaturgii, która nie znosi nadmiernej drobiazgowości ani wprowadzania zbędnych bohaterów (choć i tak liczba postaci, pojawiających się w scenariuszu, jest dość znaczna). Jestem, poza tym, człowiekiem wykarmionym i głodnym opowieści romantycznej, wzdragam się więc niejednokrotnie przed chciwością i głupotą, woląc zastąpić je porywami namiętności.

Największym być może jednak nadużyciem jest wprowadzenie do opowieści bohaterów, którzy urodzili się już po jej zakończeniu, zapewniają oni jednak materialny, i wielce efektowny, dowód jej prawdziwości. Aby zapewnić drużynie motywację, pozwoliłem sobie rozdzielić na troje jednego człowieka - prawdziwy Uberti, który tak wprawnie skierował miasta ku zbrojnemu starciu, był mężczyzną w sile wieku i nosił imię Farinata - złotymi zgłoskami zapisało się ono w historii podstępu i zdrady, z szacunkiem traktuje go również Dante, choć spotyka go, gdy ten odbywa piekielną karę.

Struktura scenariusza zakłada bardzo mocne związki osobiste między bohaterami graczy i postaciami niezależnymi, w wielu miejscach podpowiada też rozwój fabuły. Oczywiście, możliwe jest rozegranie scenariusza w znacznie mniej namiętnej perspektywie i uniknięcie wielu momentów zakładających konkretną, niekiedy bardzo dramatyczną, decyzję graczy - Ascanio może oprzeć się pokusie a Guidoricco pozostać obojętnym swej potencjalnej oblubienicy. Mam jednak nadzieję, że porozumienie, pa-

nujące pomiędzy uczestnikami rozgrywki, wyczucie dramaturgii i subtelna manipulacja prowadzącego pozwolą pchnąć akcję ku Sienie mojego wyobrażenia.

To jest bowiem kwestia bodaj najważniejsza - w scenariuszu przecinają się dwie warstwy. Jedna z nich to książkowa historia, autentyczny nastrój i architektura niezwykłego miasta, wyłowione z kronik, podręczników i obserwacji. Drugą jest Siena wyobrażona i zapamiętana, nie taka, jaką jest w istocie, lecz jaką być, moim zdaniem, powinna. To miasto łopoczących flag, kolorów i zapachów, zastygłe w kapryśnym, dumnym geście zwycięzców, który pozwolił jej zachować nimb niegdysiejszej chwały nawet dziś, gdy jest tylko prowincjonalną atrakcją turystyczną. Historyków proszę więc o wyrozumiałość, miłośników przygód opartych na intrydze lub wyzwaniu o przyjaźniejszy uśmiech a przeciwników historyzmu o pobłażliwość.

BOHATEROWIE TEJ HISTORII

Opowieść przeznaczona jest dla bardzo szczególnej drużyny, złożonej z dwóch kobiet i mężczyzny. Wcielą się oni w role członków rodu Ubertich, rodziny potężnej, wpływowej i dążącej ku zagładzie. Scenariusz nie stawia przed drużyną zadania innego, niż zemsta i wymaga przede wszystkim właściwego znalezienia się w sytuacji. Bohaterowie nie otrzymują misji żadnego rodzaju i muszą tylko godnie wypełnić swoje ziemskie posłannictwo.

Uberti, florenccy bankierzy, dumni, bezwzględni i po toskańsku namiętni tworzą trzon naszej historii. W trojkę przedstawicieli rodu wcielą się gracze, pozostali pozostaną pod kontrolą prowadzącego - opisuję ich jednak w tym samym miejscu, by tym lepiej unaocznić wzajemne miedzy nimi zależności. Imiona, które proponuję dla bohaterów graczy, mogą, oczywiście, ulec zmianie i posługuję się nimi wyłącznie dla uproszczenia narracji. Nazwisko rodu proponuje jednak pozostawić - choćby z szacunku dla wybitnego mąciwody, jakim był Farinata degli Uberti.

1. UBERTO CAINI DEGLI UBERTI (BOHATER NIEZALEŻNY)

Choć głowa rodu pojawi się w jednej tylko scenie przygody, jego niezwykła osobowość ciąży nad wszystkimi późniejszymi wydarzeniami, a dzieciom płacić przyjdzie za jego grzeszną przeszłość. Uberto Caini, wychowany w dobrej i starożytnej rodzinie, wszedł w dorosłe życie skromnie, jako pomocnik złotnika, rychło jednak dał się poznać jako człowiek absolutnie bezwzględny i obdarzony nadludzkim nieomal zmysłem interesów i nieprawdopodobną charyzmą. Pierwszym krokiem na drodze ku finansowemu imperium było szalenie korzystne i zawarte dzięki niebagatelnym matactwom małżeństwo z Giulią Tolomei di Santa Fiora, krewniaczką potężnego sieneńskiego bankiera.

Dysponując posagiem małżonki, Uberto rozpoczął bezlitosną finansową kampanię, która uczyniła go jednym z najbogatszych bankierów Europy. Dziś, choć nosi na karku już szósty krzyżyk, finansista pożycza pieniądze królom i cesarzom - to właśnie długi Fryderyka II zrobiły zeń naturalnego poplecznika florenckich gibelinów. Skarbiec florenckiego bankiera ratuje dziś od bankructwa popędliwego króla Manfreda, przed zakusami gwelfów broni go jednak nie tylko osobista powściągliwość Uberta, jakże miła Pierwszym Obywatelom, lecz i fakt, że to właśnie pieniądze potężnego bankiera otwierały przed świętym królem Ludwikiem z Francji drogę do Ziemi Świętej. Droga ku potędze nie obyła się jednak bez ofiar - żona bankiera postradała zmysły, zamknął ją więc w klasztorze klarysek.

Uberto Caini jest człowiekiem z żelaza, i on przeżył jednak chwilę słabości. Kiedy przebywał na dworze francuskim, wożąc świątobliwemu Kapetyngowi obiecane precjoza, poznał zjawiskowo piękną siostrę hrabiego d'Arras, ku której zapałał miłością tym żarliwszą, że nigdy wcześniej nie kochał. Zlecił więc co rychlej zamordowanie zamkniętej za klauzulą ślubnej małżonki, a następnie, drogą szantażu, przekupstwa i zdrady wymusił na dumnym francuskim arystokracie rękę Blanche, którą uwiózł do Florencji i zupełnie zmiażdżył siłą swej zaborczej miłości.

Wychowana na zielonych wzgórzach Artois, drobna arystokratka resztę życia spędziła w dusznym, toskańskim domu, przytłoczona uczuciem człowieka, który tak bardzo ją przerażał. Choć starała się ze wszystkich sił odwzajemniać jego miłość, nie potrafiła zdobyć się na coś więcej, niż łagodną uległość, która w końcu wpędziła ją do grobu. Blanche d'Arras degli Uberti zmarła w połogu, wydając na świat córeczkę.

Dwukrotnie owdowiały bankier doczekał się w sumie czwórki potomstwa. Starsza dwójka, Iacopo oraz Gaetana, są owocem jego małżeństwa z Giulią, po której odziedziczyli wyraziste, toskańskie rysy i płomienny temperament. Dzieci Blanki natura obdarzyła łagodnymi rysami, melodyjnym głosem i skrytą w oczach, nieuchwytną tęsknotą ich matki. Tylko najmłodsza córka, Fiametta, cieszy się jakimikolwiek względami ojca, który przelał na dziecko całą zaborczą miłość, jaką darzył francuską hrabiankę.

Bezlitosny bankier rozgrywał życiem swoich dzieci partię dynastycznych szachów, pragnąc, by Iacopo odziedziczył jego majątek, Gaetana pomnożyła go dzięki korzystnej intercyzie, drugi zaś syn, Ascanio, zabezpieczył rodzinę przed gwelfami kardynalskim kapeluszem - dlatego właśnie wysłał go na studia teologiczne do Paryża. Plany Uberta zawaliły się jednak, gdy Iacopo przeżył objawienie - Chrystus nakazał mu wstąpić do zakonu. Ugodzony dotkliwie Toskańczyk nie waha się długo, Uberto Caini wydziedziczył więc co rychlej niepokornego potomka i posłał do Paryża po drugiego syna - ten opóźnił jednak powrót o ponad dwa lata.

W chwili rozpoczęcia scenariusza Uberto Caini jest człowiekiem, którego imperium wali się w gruzy, on jednak nie przyjmuje do wiadomości porażki. Mimo z górą sześćdziesięciu lat pozostaje przystojnym mężczyzną o mocno szpakowatych włosach i ostrych, surowych rysach, którym niesamowitości dodaje upiorny blask niezwykłych, siwych oczu. Nie znosi sprzeciwu i nie gnie karku, nie rozmawia,

a wyłącznie wydaje polecenia i nie zna ani kompromisu, ani umiaru. Gdy wchodzi do pomieszczenia, wszyscy wydają się kurczyć, a gdy je opuszcza, pozostaje po nim kwaśny aromat strachu. Jedyną osobą, wobec której łagodnieje, jest ukochana Fiametta - siwe oczy spoglądają na nią z bezbrzeżną miłością, być może dlatego, że dziewczyna nigdy jeszcze mu się nie sprzeciwiła.

Choć Uberto Caini nie piastuje żadnego urzędu, florenccy gibelini uznają go za swego przywódcę.

2. IACOPO DEGLI UBERTI, ZWANY „IL PAZZO" („SZALONY") (BOHATER NIEZALEŻNY)

Najstarszy syn Uberta Cainiego nigdy nie przypominał ojca - odznacza się raczej łagodnymi, pełnymi rysami rodu Tolomei i pogodną, cierpliwą naturą, charakterystyczną dla ludzi mądrych. Od dziecka interesował się mnóstwem spraw, z powagą śledząc niepojęte dlań wówczas życie banku, ojciec uznał go więc za właściwy materiał na następcę. Stał się więc dla chłopca surowym, niecierpliwym nauczycielem, który na dziecięce igraszki kazał odpowiadać rózgą, by chłopiec nie wyrósł na marzyciela.

Dzieciństwo i młodość Iacopo płynęły w dokuczliwej samotności, z dala od zabaw młodych ludzi, w świecie sztucznej powagi bankowych ksiąg. Żyjąc pomiędzy okrutnym ojcem i popadającą w coraz głębszy obłęd matką uciekał więc w świat fantazji, w którym mógł samemu decydować o sobie i żył w otoczeniu wielkiej, szczęśliwej rodziny. Towarzyszką wyimaginowanych wypraw i powierniczką sekretów była dlań młodsza o dwa lata siostra, Gaetana, jeszcze bardziej niż on osamotniona.

Śmierć matki i powtórne małżeństwo ojca było dla dzieci straszliwym ciosem. Wiotka macocha o śpiewnej mowie nie okazała się jednak dobrym obiektem do nienawiści, żyli więc obok niej, obok ojca, wypełniając polecenia i obdarowując się każdą wolną chwilą - nic więc dziwnego, że wkraczając razem w dorosłość obdarzyli się miłością, jaka rodzi się między kobietą i mężczyzną.

Świat Iacopo i Gaetany został brutalnie rozbity, gdy ojciec zmusił dziewczynę do ślubu. Na kilka dni przed ceremonią Iacopo przyszedł do siostry, by pomóc jej uciec od niekochanego narzeczonego, a perspektywa wiecznej rozłąki sprawiła, że rodzeństwo porwała fala namiętności. Spędzili razem upojną noc, a przed świtem Iacopo odszedł, nakazując siostrze spakować kufer i przyrzekając wspólną ucieczkę. Szybko jednak pojął, co się stało, i przeląkł się straszliwych konsekwencji kazirodztwa. Postanowił umknąć w oszustwo.

Geatena nie doczekała się na brata i ukochanego. Ten, z nadejściem świtu, obudził rodzinę i obwieścił jej, że tej nocy ukazał mu się Chrystus, nakazując wstąpienie do dominikanów. Nim nastał wieczór, Iacopo skrył swój grzech pod zakonną suknią, wbrew wyraźnemu zakazowi Uberta i niemym błaganiom Gaetany. Wobec nieposłuszeństwa syna, Uberto Caini wyrzekł się go i zakazał używać nazwiska - wtedy właśnie przylgnął doń przydomek „il Pazzo", bo czymże, jeśli nie szaleństwem, było odrzucenie bogactw domu Ubertich dla ojców kaznodziejów? Tajemnicę jego objawienia znają wszakże tylko dwie osoby - on sam i zhańbiona siostra.

Iacopo nie potrafił zrazu poradzić sobie z wyrzutami sumienia, z grzechem, którego nie wyznał spowiednikowi, z utratą całego świata. Ukojenie przyszło z nieoczekiwanej strony - Szaleniec znalazł zapomnienie, oddając się polityce. Charyzmatyczny i rzutki kaznodzieja szybko stał się prominentnym gwelfem i bliskim współpracownikiem Pierwszych Obywateli, popadając jednocześnie w głębszy jeszcze konflikt z ojcem. Gaetany nie widział od feralnego dnia, a o rodzinie nauczył się myśleć zimno, jako o politycznych przeciwnikach. Prowadzi bezduszną grę z samym sobą, stopniowo zakłamując fakt skrzywdzenia siostry i samemu wzbijając się w poczucie krzywdy, która już wkrótce każe mu wykonać mały krok, dzielący miłość od nienawiści.

3. GAETANA UBERTI DEGLI ABATI (BOHATERKA GRACZA)

Spośród dzieci Ubera Cainiego żadne nie przypomina ojca tak bardzo, jak Gaetana, kobieta niezłomna, uparta i niepospolicie inteligentna. Odziedziczyła po starym bankierze również ostre rysy, stalowe spojrzenie, nie znoszący sprzeciwu głos i zmysł polityczny, wszystko to jednak było za mało, by go zadowolić. Gaetana jest kobietą, nie może więc prowadzić banku, a to wystarczyło by całkowicie przekreślić ją w oczach Uberta. W jego drapieżnym świecie przeznaczeniem córki jest zamążpójście, które przysporzy chwały i majątku rodzinie.

Gaetana była niemowlęciem, gdy jej matka popadła w obłęd, nigdy więc nie zaznała matczynej opieki - a najęte przez Uberta niańki wychowały ją twardo i surowo. W dzieciństwie, gdy jej zdolności matematyczne przelotnie zainteresowały ojca, wyobraźnię dziewczynki rozpaliła wizja przejęcia banku, bankier jednak rychło rozwiał jej złudzenia. Od tamtej pory żyła na uboczu, szukając pociechy u brata, który jedyny bezinteresownie ją kochał.

Uberto Caini długo zwlekał z wydaniem córki za mąż, zaczęła więc wierzyć, że idylla u boku Iacopo potrwa wiecznie. W końcu jednak decyzja zapadła i dziewczyna z przerażeniem odkryła, że jej przyszłym mężem ma być znany jej od dzieciństwa syn potężnego jubilera i częstego partnera Uberta w interesach, drobny, zahukany, trwożliwy i pozbawiony tak osobowości, jak talentów Bocca degli Abati. Nie mogąc znieść myśli o wstrętnym małżeństwie bez wahania wpuściła Iacopo do swoich komnat w ową tragiczną noc, po której miał ją porzucić.

Po dziś dzień śni się Gaetanie łagodny głos i czuły dotyk brata, który szepcze zdrobnienie jej imienia: „Tana", zdrobnienie, którego zakazała komukolwiek używać. Co noc przeżywa na nowo zimny świt, gdy zbudziła się z głową wspartą o spakowany kufer, by usłyszeć nowinę o objawieniu. Każdej nocy zaczyna kochać i nienawidzić brata na nowo. Nienawiść kryje głęboko w sercu - miłość całą przelewa na syna, którego wydała na świat w dziewięć miesięcy po ślubie. Syna ukochanego Iacopo.

Gaetana ma dwadzieścia dwa lata, od dwóch lat jest żoną znienawidzonego Bocci, na którego wylewa całą złośliwość, tak, że małżonek boi się jej jak ognia. Hołubi synka, małego Ubertino, i, choć nie czuje miłości do ojca, darzy go szacunkiem, który pozwala jej być posłuszną córką. Nie jest jednak zupełnie samotna - po urodzeniu dziecka znalazła nieoczekiwanie przyjaciółkę i powiernicę w swojej przyrodniej siostrze, Fiametcie. Jej zniewalający urok podziałał i na Gaetanę - siostry kochają się dziś, jak przystało na krew z tej samej krwi.

Choć wydana za mąż, a więc odsunięta na boczny tor wydarzeń, Gaetana nie straciła swych niezwykłych zdolności intelektualnych. Lata dodały tylko do jej wrodzonej inteligencji przebiegłość, a zgorzknienie nauczyło ją perfidii. Nieodrodna córka swego ojca bezbłędnie orientuje się w finansach, dyskretnie angażuje w politykę i chętniej spędza czas nad szachownicą, niż nad krosnami.

4. ASCANIO DEGLI UBERTI (BOHATER GRACZA)

Ascanio, starsze z dwojga dzieci Blanche d'Arras, odznacza się ciemną karnacją toskańczyka i łagodnymi, choć wyrazistymi rysami syna hrabstwa Artois, łącząc siłę charakteru ojca z melancholijnym usposobieniem matki. Najmłodsze lata życia spędził u boku pięknej hrabianki, ta zmarła jednak nim na dobre dane mu było pojąć zawiłe strofy Alienor z Akwitanii i Chretiena z Troyes, których egzotycznym brzmieniem wypełnione były najmłodsze jego lata.

Jak i starsze rodzeństwo, Ascanio od kołyski służyć miał dynastycznym planom Uberta Cainiego - despotyczny ojciec postanowił ozdobić jego głowę kardynalskim kapeluszem. Dzieciństwo spędził wprawdzie na beztroskich zabawach z młodszą siostrą, Fiamettą, w czasie wespół których udawali damy i rycerzy, mgliście zapamiętane z matczynych historii, bankier bezlitośnie gnał go jednak do ksiąg i sprowadzał mnichów, by zajęli się edukacją chłopca. Starsze rodzeństwo niewiele obchodził los przyrodniego brata, stąd Ascanio rósł z dala od towarzystwa mężczyzn - wyjąwszy duchownych nauczycieli.

W dniu dwunastych urodzin Ascania Uberto Caini obwieścił, że chłopiec bezzwłocznie uda się do Paryża, by tam rozpocząć naukę teologii u największych doktorów Kościoła. Obyło się bez czułych pożegnań - Ascanio, w towarzystwie jednego sługi, wywędrował łodzią do Pizy, stamtąd okrętem do Marsylii, by wreszcie dotrzeć do miasta świętego króla Ludwika.

Stolica Francji przyjęła chłopca goręcej, niż mógłby się tego spodziewać surowy Uberti. Wuj Askania, potężny hrabia Arras, dowiedziawszy się jakimś cudem o przybyciu syna kochanej siostry, w niepamięć puścił niegodne pochodzenie jego ojca i wziął chłopca pod swoje skrzydła. Tak zaczęły się piękne lata nauki, dzielone między wykłady uczonych mężów i ćwiczenia w rycerskim rzemiośle pod czujnym okiem arystokraty.

Tak oto Ascanio znalazł się wśród największych ludzi swoich czasów, bywając na dworze króla Ludwika wśród



przybocznych wuja, polując z sokołami na polach Ille-de-France i nie cierpiąc trosk ani niewygody. Obraz rodzinnego domu zatarł się szybko w pamięci dorastającego młodziana, śpiewna mowa Franków zastąpiła namiętny język Toskanii i Ascanio począł żywić nadzieję, że surowy ojciec zapomni o nim na zawsze, pozostawiając go w domu wuja.

Mijały lata, a Ascanio coraz rzadziej bywał na dworze, jeśli bowiem można zapomnieć o pospolitym pochodzeniu dziecka, nie można wybaczyć go młodzieńcowi. Hrabia Arras nie odwrócił się wprawdzie od wychowanka, uważniej jednak zaczął pilnować, by wywiązywał się ze swoich powinności wobec ojca i spędzał czas w murach kolegiów. Mając od dziecka pociąg do słowa pisanego, Ascanio zaczął więc chłonąć Sztuki Wyzwolone z takim samym zapałem, z jakim ćwiczył się w gonitwach rycerskich. To właśnie na uniwersytecie, pośród zakurzonych ksiąg, po raz pierwszy zetknął się z magią.

Jedyny czarnoksięski eksperyment, na jaki młody Uberti poważył się wraz z dwoma przyjaciółmi, zakończył się powodzeniem. Rozszyfrowawszy zapisy starego, greckiego kodeksu i poświęcając niewinną córkę człowieka, u którego mieszkał jeden z towarzyszy Ascania, trzej studenci przywołali diabła, by spełnił ich marzenia. Wysłannik piekieł przybył na wezwanie i jedynie młody Uberti nie umknął - wyraził swą wolę, szczeniacką i głupią, pragnąc zostać uczniem Piotra Sorbona. Działo się to owej feralnej nocy, gdy Iacopo przeżył swe oszukańcze objawienie.

W ciągu następnych dwóch lat zmarli obydwaj towarzysze magicznych praktyk Ascania, on zaś sam przyjęty został do Kolegium Sorbona. Na sumieniu chłopca zawisł jednak niebagatelny ciężar krwi niewinnej ofiary i czarnoksięstwa, stał się więc chmurny i zamknięty w sobie, przestał parać się poezją i zabawiać. Co ruch dostrzega też twarz Złego migającą wśród tłumu, co rusz spoglądają

nań płomienne oczy i słyszy głos, który kusi go bez ustanku, stara się więc unikać innych ludzi i dręczyć się w samotności.

Listy od ojca przychodzić zaczęły już przed dwoma laty, kiedy Uberto Caini wyrzekł się starszego syna, Ascanio pozostawał jednak głuchy na wezwania z domu. Ostatni jednak list nosił wyraźny ton groźby i nawet przychylny zwykle młodzieńcowi hrabia Arras zdecydowanie skłaniać go począł do powrotu. Nie mając wyboru, Ascanio wyruszył więc w podróż do Marsylii i dalej, ku Italii.

W chwili rozpoczęcia scenariusza osiemnastolatek przybywa właśnie do miasta, które opuścił w wieku lat dwunastu, do rodziny, której przez te sześć lat nie oglądał. Pozostawił za sobą wszystko, co drogie - ukochanego wuja, paryskie miłostki i kolegia, rycerskie rzemiosło i uczone księgi. Opuszczał dom jako dziecko - dziś jest postawnym mężczyzną, biegłym w sztuce poezji, robienia mieczem, dowodzenia wojskiem, gry na lutni i tańca, obeznanym w sprawach niebiańskich i piekielnych niczym duchowny. Powrót do Florencji napawa go niepokojem, pozwala jednak żywić nadzieję, że na ziemi Franków pozostawił i straszliwego kusiciela oraz gryzącą skazę na sumieniu. Nie daje mu też spokoju fakt, że oto on, który widział Szatana, spotka się z bratem, któremu dane było oglądać Boga.

5. FIAMETTA DEGLI UBERTI (BOHATERKA GRACZA)

Fiametta to jeszcze dziecko. Wprawdzie mając lat szesnaście osiągnęła wiek stosowny do zamążpójścia, w jej życiu nie zdarzyło się jednak nic, co skłoniłoby ją do porzucenia dziecięcych mrzonek. Ona jedna, spośród wszystkich Ubertich, wyrastała w świecie miłości - surowy dla innych ojciec traktował ją z czułością i oddaniem, w lot spełniając najmniejszą nawet zachciankę tej, która tak bardzo przypomina mu zmarłą małżonkę.

W dzieciństwie Fiametta chętnie bawiła się w rycerzy i damy z Ascaniem, który trafiał dzięki temu do cudownej oazy spokoju i bezpieczeństwa, jaką stanowił magiczny świat dziewczynki. Potem, gdy brat wyjechał do Francji, brak towarzyszy zabaw pchnął ją ku pozostałym po matce wierszom i romansom i dalej, w świat fantazji. Nie pragnęła jednak, niczym równie marzycielski Iacopo, szczęśliwej rodziny - w swoich mrzonkach stawała się to Lancelotem, wędrującym w poszukiwaniu ukochanej królowej aż do krainy Gore, to królem Karolem, sprawiedliwie rozsądzającym spory swoich palatynów.

Uberto Caini nigdy nie potrafił odmówić córce niczego. Gdy chciała nauczyć się władać mieczem, zamówił u najlepszych płatnerzy oręż właściwej dla niej wagi i sprowadził nauczyciela aż z Mediolanu - przegnał go zresztą na cztery wiatry, gdy ten podczas lekcji skaleczył Fiamettę. Ledwo dziewczyna zamarzyła o polowaniach, już Uberti posiadali willę, doskonałą do wypraw z sokołami. Z Francji sprowadzał dla niej romanse, z Lewantu - jedwabie, z Flandrii zaś gobeliny, by ozdobiła nimi pokoje. Szczęśliwie, mimo czułości ojca, Fiametta nie wyrosła na dziewkę do cna zepsutą, odznacza się bowiem wrodzoną dobrocią charakteru, która pozwala jej szczerze wzruszać się Męką Pańską i widokiem ubogich. Nie nadużywa dobroci starego bankiera i nigdy nie dała odczuć rodzeństwu, że traktowana jest lepiej i cieszy się względami Uberta.

Najważniejszy dzień w życiu Fiametty zdarzył się przed niespełna trzema laty, gdy, zwabiona na dół przez hałasy, spotkała Iacopo, który z odmienioną twarzą rzekł jej jako pierwszej o cudownym objawieniu. W głowie dziewczynki nie postało nawet, że starszy brat mógłby oszukiwać - zajaśniał przed nią wtedy niczym sam święty Franciszek, pomogła mu więc wytrwać w zbożnym postanowieniu przywdziania duchownej sukienki, choć Uberto Caini groził mu i złorzeczył. Fiametta jest jedyną osobą w domu, która widuje się niekiedy z Iacopo i która darzy go prawdziwą, niczym nie zmąconą, siostrzaną miłością.

Wychowana w przepychu i weselu, Fiametta wierzy głęboko, że świat cały przypomina krainę jej szczęśliwego dzieciństwa, a ludzie z natury są dobrzy i poczciwi. Nie podejrzewa nawet ile nienawiści czai się pod dachem jej własnego domu, jak gwałtownie walczyć potrafią gwelfowie i gibelini i że za jej przyczyną poleje się wkrótce krew tysięcy zbrojnych. Kocha ojca, braci i siostrę, której chętnie pomaga przy dziecku i darzy sympatią nawet szwagra, Boccę degli Abati, który budzi wstręt we wszystkich bez wyjątku ludziach. Naturalna ufność i nieodparty urok sprawiają przy tym, że jej wyobrażenia o ludziach stają się w jej obecności, choć na chwilę, prawdą - słodki uśmiech Fiametty budzi w jej rozmówcach najszlachetniejsze instynkty.

W drobnej szesnastolatce tkwi siła nieomal magiczna. Gdy mówi, najkrzykliwsi milkną, by posłuchać. Kiedy prosi, nikt nie odmawia. Gdy kłoni śliczną, obramowaną czarnymi puklami twarzyczkę, najtęższi w miłosnych zapasach młodzieńcy spoglądają na nią z nieskalanym lubieżnością uwielbieniem. Dobroć córki bankiera wyczuwają równie nieomylnie zwierzęta - nie masz takiej bestii, której nie potrafiłaby przemienić w potulnego baranka i bawiła się beztrosko nawet z dzikim lwem, wystawionym w mieście na widok publiczny przed dwoma laty. Jest więc Fiametta piękna, dobra, doskonale czysta i niewinna - a nade wszystko spragniona spotkania z niewidzianym od lat towarzyszem dziecięcych zabaw, Ascaniem, który zapowiedział właśnie swój powrót do domu.

6. UBERTINO DEGLI ABATI (BOHATER NIEZALEŻNY)

Choć dwuletni synek Gaetany nie należy właściwie do rodziny Ubertich, w jego żyłach płynie wyłącznie krew Uberta Cainiego. Chłopiec jest owocem miłosnej nocy, którą Gaetana spędziła z Iacopo tuż przed swoim ślubem, oficjalnie jednak począł go Bocca w noc poślubną - co było zresztą powodem nieskrywanej dumy młodego męża, dowodząc siły jego lędźwi. Chowa się dobrze i nie zdradza żadnych objawów słabości umysłu, będącej często udziałem dzieci bliskich krewnych, przeciwnie, jest niezwykle, jak na swój wiek, rozumny i utalentowany.

Wypełniwszy obowiązek, jakim jest dla żony danie mężowi następcy, Gaetana przestała dopuszczać Boccę do swego łoża, całą czułość przelewając na chłopczyka. To ona nadała mu imię - Uberto, na cześć dziadka, i to ona zdrobniła je do Ubertino. Wraz z Fiamettą, która uwielbia malca i ze wszystkich sił pomaga w jego wychowaniu, Gaetana dba, by dziecku na niczym nie zbywało - i by mniemany ojciec nie miał do niego zbyt częstego przystępu.

Ubertino jest jedynym światełkiem w smutnym życiu Gaetany, pamiątką jej miłości i wspomnieniem szczęśliwszych czasów. Chłopiec, jakby w podzięce, bardzo przypomina matkę - choć ma dopiero dwa lata, jego rysy zdradzają już ślad przyszłej surowości, a oczy lśnią niezwykłym, siwym blaskiem, właściwym Uberto Cainiemu i jego starszej córce. Gdy Gaetana utraci syna, w jej życiu nie pozostanie już ani odrobina słodyczy.

JESZCZE O BOHATERACH

Powyższy opis wyzuty jest z uwag o mechanice - nie doczekaliśmy się, jak na razie, gry, rozgrywającej się w trzynastowiecznej Italii, postępuj więc jak ci wygodnie, używając zasad, do których wraz z graczami przywykłeś (w moim przypadku były to zmodyfikowane reguły „Legendy pięciu Kręgów"). Pamiętaj tylko, by wyraźnie zaznaczyć niezwykłe kompetencje bohaterów graczy - intelektualne w przypadku Gaetany (która winna odznaczać się przenikliwym umysłem i zdolnościami startegiczno-politycznymi), rycerskie dla Ascania (któremu nie obce jest zarówno robienie mieczem i dowodzenie w polu, jak i składanie kunsztownych rymów i składanie dwornych ukłonów), społeczne wreszcie u Fiametty (wprawdzie radzi sobie ona z większością rzeczy, którymi się trudni, potrafi jeździć konno, a nawet władać bronią, wszystko to jednak na bardzo podstawowym poziomie - jej prawdziwą siłą jest nieodparty urok).

Nierozstrzygniętą pozostawiam też kwestię występowania w grze pierwiastka nadprzyrodzonego. Wszelkie wątki nadnaturalne, czy też pozornie magiczne, rozgrywają się wokół dzieci Blanki z Arras, nie są jednak na tyle jednoznaczne, by dać zdecydowaną na temat ingerencji Nieba i Piekła odpowiedź. Charyzma i urok Fiametty działają nieomal magicznie, kluczowe jest tu jednak „nieomal". Wprawdzie przed florencką pięknością otwierać się będą kolejne serca, dar ten nie ma działania absolutnego i, w gruncie rzeczy, nie daje się wytłumaczyć, z powodzeniem może mieć jednak przyczynę naturalną, choćby w woni, jaką dziewczyna roztacza.

Problem Ascania wydaje się bardziej ewidentny - wszakże chłopakowi ukazuje się diabeł. Znów jednak pamiętaj, iż nikt poza Ascaniem złego nie widzi, nikt go nie słyszy i, najczęściej, nikt nie spostrzega, że dziedzic Ubertich toczy jakąkolwiek rozmowę. Gdy prowadziłem ten scenariusz udało mi się, za pomocą subtelnych wahań w opisie sprawić na obydwu paniach wrażenie, iż dialogi z diabłem toczą się w głowie młodzieńca, prowadzący zaś Ascania gracz święcie zaś wierzył w ich realność. Młody Uberti może wiec być zarówno czarnoksiężnikiem, jak i wariatem, schizofrenicznym mordercą, którego do zbrodni namawia wyimaginowany szatan. Problem ten pozostawiam otwarty, niechaj grający rozstrzygną go wedle własnego upodobania.

DWA SŁOWA O NASTROJU

Znaleźliśmy się pospołu w słonecznej Toskanii - krainie, w której nie ma miejsca na długie, chłodne i mroczne noce, dni zaś bywają wyłącznie pogodne. Wśród złocistych wzgórz strzelają tu w niebo ciemne cyprysy, ludzie pracują zgodnie i wesoło, a ich dzień ciągnie się długo w noc, wśród śmiechów, blasku pochodni i szumu wina. Wydaje się nieprawdopodobnym, że w kraju tak pięknym i błogosławionym przez Boga gnieździ się zdrada, podłość i okrucieństwo, które nie mają sobie równych w całym Chrześcijaństwie.

Podczas prowadzenia zapomnij więc o skrywaniu akcji pod osłoną nocy, tu spiskuje się przy dziennym świetle. To z kolei jest niezmiernie ostre, chwilami wręcz oślepiające, odbija się od okien, powierzchni wody i, przede wszystkim, śnieżnobiałych ścian katedr. Potężne, toskańskie kościoły zdają się lśnić nieziemskim blaskiem, wobec którego wąskie uliczki zdają się mroczne i nieprzyjemne. Faktycznie zresztą - sieneńskie domy bywają tak wysokie i stłoczone, że w bruku niektórych zaułków nigdy nie przegląda się słońce, są więc znakomitą areną wszelkiej podłości. Gra światła i cienia pomiędzy tonącymi w blasku placami i mrocznymi uliczkami jest potężnym narzędziem - gdy opuści się rynek trudno przyzwyczaić wzrok do półmroku, a póki przed oczyma jawią się świetliste plamy, wyobraźnia płata najdziwniejsze figle.

Ręka w rękę z blaskiem podąża upał. Toskańskie lato jest wręcz zniewalająco gorące, wysysa z ludzi soki życiowe i zmusza do chronienia się, w godzinie największego skwaru, w cieniu tawern i domowym zaciszu. Sjesta trwa zwykle od południa do nony - ulice miast pustoszeją, składy zamykają podwoje, a na ludnych jeszcze przed chwilą placach słychać tylko ospałe brzęczenie much. Stratę czterech godzin Toskańczycy rekompensują, pracując długo w noc - ani warsztat, ani stragan nie zamkną swoich powojów przed kompletą, potem zaś przesiaduje się w tawernach i szynkach, bawiąc się i do jutrzni. W Italii żyje się na dwie raty, od wczesnego ranka do południa i od popołudnia do północy, przesypiając najgorętsze i najmroczniejsze godziny.

Pamiętaj wiec o upale, zwłaszcza, że odzienie ludzi majętnych ciąży w nim niemiłosiernie. Niech koszule kleją się do ciała, niech pot zalewa oczy, niech blachy zbroi nagrzewają się tak, że nie można ich dotknąć. Wyjście na słońce w godzinach sjesty to straszliwa tortura, a nim wieczór przyniesie chłód i ukojenie, wszyscy są ospali i leniwi. Pewne spawy nie mogą jednak czekać, spiski snuje się więc w godzinach skwaru, morderstw dokonuje w świetle

dnia. Wymaga to daleko zimniejszej krwi, o ileż łatwiej bowiem wbić sztylet w ledwo widoczny w półmroku kształt, niż poderżnąć gardło, widząc przy tym dokładnie wyraz oczu ofiary.

Zdradzie towarzyszy brutalność. Nasza opowieść powinna być wierna pod tym względem - walka nigdy nie jest przyjemna dla oka, rozprute trzewia śmierdzą, kości łamią się z trzaskiem. Niech więc zmagania będą przede wszystkim fizycznym wysiłkiem, a umieranie - paskudnym procesem fizjologicznym. Nie znaczy to, oczywiście, że na każdym kroku podkreślać powinieneś szpetotę, zarezerwujmy ją wyłącznie dla walki. Siena to piękne miasto, w którym wiele jest miejsca dla uroku i dumy, historia ta odziera jednak śmierć z wszelkiego romantyzmu.

Nie popadaj jednak w przesadę i nie rozkoszuj się nadmiernie opisem makabry, idzie bowiem wyłącznie o stworzenie kontrastu dla uroków życia. Dopiero, gdy rozpocznie się bitwa pod Montaperti, a wraz z nią rzeź tysięcy zbrojnych, popuść wodze fantazji i uczyń pole walki tak groteskowym i przerażającym, jak tylko chcesz. To również ma swój cel - spod Montaperti tylko krok do Dantejskiego Piekła i, ruszając w bój, bohaterowie pozostawiają ciemny las połowy życia daleko za sobą.

KILKA PRZYDATNYCH DROBIAZGÓW

Wprowadzając graczy w obręb tej historii staniesz zapewne czasem przed problemem szybkiego nazwania przygodnie spotkanej osoby. Trzynastowieczne imiona włoskie różnią się znacznie od współczesnych - poniżej znajdziesz kilka propozycji, wyjętych z kronik i literatury. Przeważają wśród nich imiona męskie - dzieje się tak głównie dlatego, że to mężczyźni właśnie są wdzięcznymi bohaterami średniowiecznych zapisków. Kolejność, jak zwykle, przypadkowa.

1. IMIONA MĘSKIE

Bondelmonte, Orlandi, Mosca, Schiatuzzo, Orlanduccio, Baudolo, Gagliaudo, Gianni, Guido, Calcagni, Aldobrandi, Razzante, Rinieri, Zingane, Lodovico, Federico, Culla, Bartollo, Piero, Giovanni, Gialezzo, Erasmo, Enea, Guccio, Feruccio, Guidobaldo.

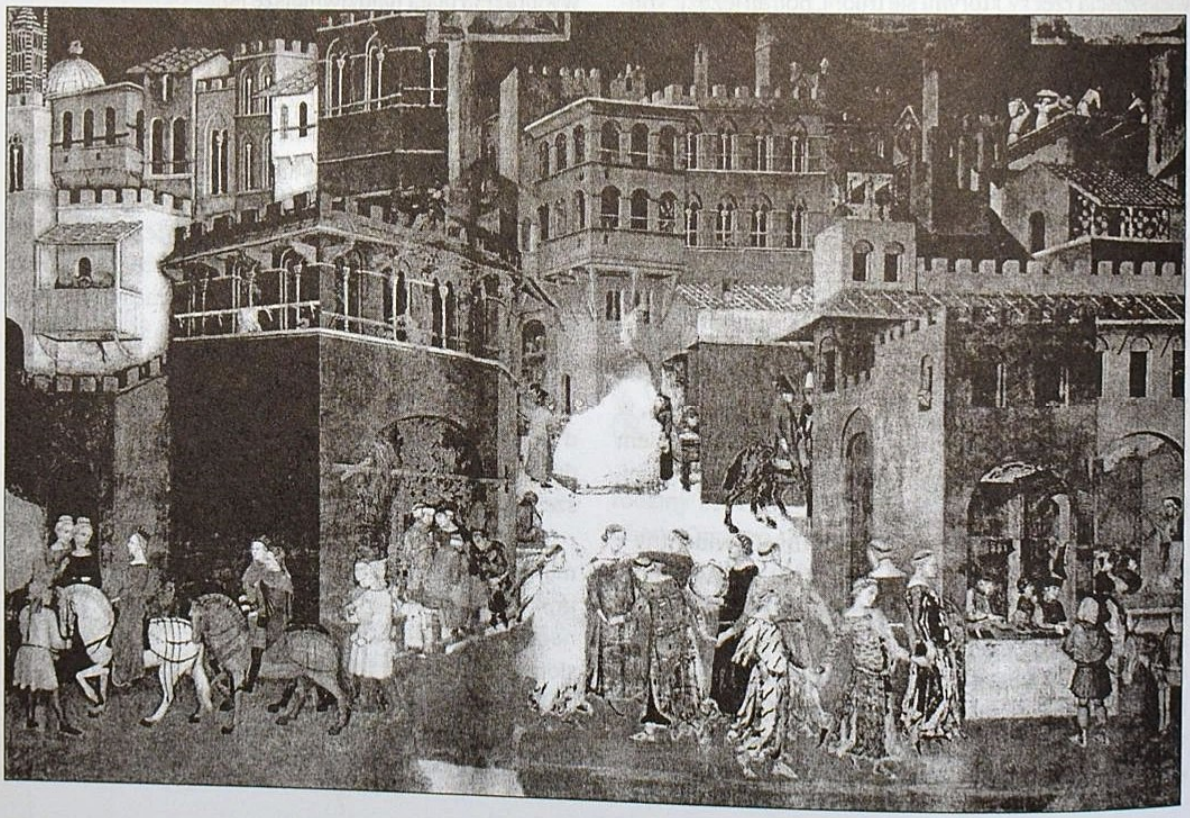
2. IMIONA KOBIECE

Beatrice, Laura, Giulia, Francesca, Clara, Scholastica, Lisetta, Pragoletta, Pietra, Violetta, Donna, Lappa, Stella, Carolina, Angelica, Bona

Pamiętaj również, że ludzie średniowiecza nie liczyli czasu tak, jak do tego przywykliśmy, a rytm ich dnia wyznaczało bicie dzwonów, wzywających zakonników do omawiania psałterza. Zestawienie godzin kanonicznych prezentuje się następująco:

3. GODZINY KANONICZNE

Jutrznia	2.00
Lauda	5.00
Pryma	7.00
Tercja	9.00
Seksta	12.00
Nona	15.00
Nieszpory	18.00
Kompleta	21.00



ŹRÓDŁA CYTATÓW

Choć nie cytuję w obrębie niniejszego tekstu szczególnie obficie, tam, gdzie mi się to zdarza, dbając o tok narracji, oznaczam cytat wyłącznie umieszczonymi w nawiasach inicjałami. Rozumieć należy je następująco:

- (da) to oznaczenie fragmentu pochodzącego z „Boskiej Komedii" Dantego Alighieri, który, choć nie był naocznym świadkiem spraw naszej historii, wyrastał wśród ludzi, którzy ją tworzyli. Przytaczam je w tłumaczeniu Edwarda Porębowicza.
- (gv) to Giovanni Villani i jego „Kronika Florencka", dzieje miasta spisane w pierwszej połowie XIII wieku. To właśnie on daje nam najbogatszy i przejmujący opis bitwy pod Montaperti, będącej, z jego punktu widzenia, klęską. Nie znając dość dobrze włoskiego, posługuje się angielskim przekładem Davida Burra, tłumaczonym następnie samodzielnie.
- (ap) to, oczywiście, słowa Apokalipsy św. Jana.

Cytat tytułowy to fragment „Boskiej Komedii", Piekło, pieśń X, wers 86 - niestety, Porębowicz przekłada go w sposób nijak nie pasujący do kontekstu, słowa zaś te, w oryginale właśnie, są bodaj najczęściej przytaczanym, poetyckim obrazem rzezi pod Montaperti - oznaczają bowiem, że oto nurt Arbii spłynął szkarłatem krwi gwelfów.

PRZEWODNIK PO BOHATERACH NIEZALEŻNYCH

Zaangażowani w miłość i politykę Uberti zetkną się z wieloma ludźmi, wielkimi i małymi, a każdy z nich gra swoją rolę w tej tragedii. Pozwoliłem sobie na ekscentryczny eksperyment - choć scenariuszowi daleko do nastroju komicznego, niemal wszyscy bohaterowie niezależni wywodzący się spoza rodu Ubertich przywodzą na myśl zwierzęta. Ezopowy ten zabieg wyraźnie zróżnicuje ważne postaci, zwłaszcza, że przypisani kolejnym postaciom przedstawiciele fauny korespondują z ich charakterem i zachowaniem.

FLORENTCZYCY

1. BOCCA DEGLI ABATI

Syn bankiera, który partnerował w interesach Uberto Cainiemu i ofiara dynastycznych planów tego ostatniego. Od dziecka odznaczał się tchórzliwym usposobieniem i miękkim charakterem, wyrósł więc na płochego mężczyznę, niezdolnego do zdecydowanego działania. Bocca czuje się mocny tylko w tłumie, jeśli jednak poczuje się członkiem większości, zwyczajem ludzi nikczemnych daje się porwać jej namiętnościom.

Spośród wszystkich rzeczy na świecie Bocca degli Abati najbardziej obawia się teścia i żony, za ich niezłomne charaktery - część tego lęku przelewa również na syna, który spogląda nań stalowym wzrokiem Ubertich. Kiedyś tchórzliwy bankier kochał żonę i syna i pysznił się rodziną po całej Florencji, Gaetana rychło uczyniła z niego jednak pośmiewisko, czego nigdy nie zdołał jej wybaczyć.

Bocca żyje więc w cieniu swej połowicy, potakując tylko jej decyzjom, w sercu knuje jednak krwawą i nikczemną zemstę, choć nigdy nie zdobyłby się na jej realizację. Jest śliski i przymilny, chełpliwy, gdy znajduje się wśród ludzi od niego zależnych i uboższych, uniżony wobec równych sobie stanem i majątkiem, nic więc dziwnego, że w nikim nie budzi szacunku i stanowi obiekt drwin w całym mieście. Jest do tego drobny, chuderlawy, ma długie ręce, i nogi o wystających kolanach i białe, niewieście dłonie. Kędzierzawe, czarne włosy, wiją się niepokornie nad jego zbyt bladym i zbyt wysokim czołem, a niewielkie, lśniące oczka upodobniają go do dokuczliwego gryzonia - myszy lub łasicy.

Bocca zdobędzie się jednak na czyn gwałtowny i - na swój sposób - mężny. Doprowadzony do ostateczności pęknie wreszcie i wywrze swą zemstę, ta zaś sprawi, że spośród wszystkich bohaterów tej opowieści, to on właśnie najtrwalej zapisze się na kartach historii. Fortuna bywa zwykle kapryśna.

2. ALIGHERO

Jako dowódca milicji parafii Santa Reparata, brutalny Alighero piastuje urząd gonfaloniera, chorążego w wojsku Florencji i członka rządu republiki, nie bywa jednak w polu - do jego obowiązków należy utrzymanie porządku w samym mieście. Żołnierze, którymi dowodzi, to bez wyjątku stronnicy gwelfów, w większości czeladnicy Cechów Mniejszych, zbieranina łotrów, będąca instrumentem w rozgrywkach politycznych, a nie rzeczywistą siłą policyjną. Utrzymywanie porządku to czysta fikcja, a draby Alighera częściej wzniecają tumulty niż je rozpędzają.

Sam gonfalonier przyjemnością angażuje się w uliczne burdy i, na czele swych ludzi, sieje strach na ulicach miasta. Jest bowiem człowiekiem silnym i rozkochanym w sile, który tylko przed siłą czuje respekt, z wielką uciechą dowodzi więc spasionym, gibelińskim bogaczom, jak marnym prochem są ich wpływy i pieniądze. Mówi niewiele, święcie wierząc, że czyny przemawiać powinny głośniej, niż słowa, a politykę uprawia wyłącznie na ulicach. Natura obdarzyła go nieprzyjemną powierzchownością wygłodniałego wilka - świdrującym spojrzeniem, chrapliwym głosem i wychudłą twarzą, której uroku nie dodaje bynajmniej rozrąbany w bójce nos - paskudna blizna przecina oblicze dowódcy na dwoje, od lewego oka po prawy policzek.

Choć lubi budzić strach, Alighero jest jednak człowiekiem powściągliwym, nie gustuje w pijatykach, kościach i przechwałkach, a od rozkoszy łoża woli chłód kościelnej ławy. Nie trwoni ani nie gromadzi pieniędzy i, choć służy Florencji, wierny jest przede wszystkim sobie, co czyni go zupełnie odpornym na przekupstwo i perswazję.

Ceniąc nade wszystko siłę, ponury gonfalonier darzy ogromnym szacunkiem Uberta Cainiego oraz Gaetanę - stąd miejskie draby nie naprzykrzają się gibelińskiej rodzinie. Szczególny respekt i podziw budzi w Alighero córka starego bankiera i gdyby był choć trochę podatny na romantyczne porywy, można by rzec, iż kocha zimną i dumną kobietę miłością wolną do pożądania. Ta skłonność serca każe mu wkrótce powściągnąć wrodzone okrucieństwo i ocalić syna Gaetany od niechybnej śmierci.

3. GHERARDO CICCA DEGLI LAMBERTI

Wygnani z miasta Florentczycy od lat chronią się w murach Sieny, gdzie grupują się w stronnictwa i bez wytchnienia przygotowują krwawą zemstę na Pierwszych Obywatelach, wadząc się przy tym i pomiędzy sobą. Najważniejszym spośród nich jest Gherardo degli Lamberti, człowiek niezmiernie wymowny i obdarzony bezdyskusyjnym zmysłem politycznym.

Elegancki w ruchach, szczupły niczym lampart, sprawia wprawdzie wrażenie niezmiernie zdecydowanego, brak mu jednak odwagi i determinacji dzikiego kota. Z zapałem uprawia politykę i święcie wierzy, że walczy o odzyskanie Florencji dla sprawy Cesarza, w rzeczywistości gra jednak tylko na animozjach wygnańców, walcząc o zachowanie pozycji, jaką się cieszy. Uwikłany w sieć kłamstw, pomówień i rodowych niechęci, degli Lamberti nie ma czasu myśleć o utraconej ojczyźnie, wciąż odradzając rodakom podejmowanie zdecydowanych kroków.

4. PERDUCCHO

Stary służący Uberta Cainiego był towarzyszem niejednego jego łotrostwa i bez zmrużenia oka wykonywał najohydniejsze nawet polecenia - to on zadusił zamkniętą w klasztorze klarysek Giulię degli Uberti, gdy małżeńskie jarzmo nazbyt zaczęło uwierać jego pana. Po dziś dzień Perduccho czuwa nad zakulisowymi operacjami Ubertich i z cicha usuwa zbyt niebezpiecznych nieprzyjaciół bankiera - choć ostatnio namnożyło się ich tylu, że nijak staremu człowiekowi poradzić sobie ze wszystkimi.

Choć sumienie Perduccha obciąża niezliczona ilość łajdactw, nie jest skończonym łotrem. Bezgranicznie i bezkrytycznie uwielbia swojego pana i jego rodzinę, za którą bez wahania odda życie, i z rozrzewnieniem wspomina, jak przed laty igrał z maleńkimi Ubertimi i opowiadał im okrutne, toskańskie baśnie. Jest bowiem, w gruncie rzeczy, człowiekiem dość czułostkowym, który nie skrzywdziłby muchy, o ile nie nakazałby mu tego ukochany chlebodawca.

Choć stary, Perduccho trzyma się prosto, jest szczupły i bardzo wysoki, a ozdobioną burzą siwych włosów głowę nosi wysoko - lepiej bowiem, w jego mniemaniu, służyć człowiekowi wielkiemu, niż władać małym. Od lat ubiera się niezmiennie na czarno, nieczuły na zmiany mody i swój status społeczny. Potrafi właściwie wszystko - z równym zapałem gotuje i szyje, dba o interesy, poluje z sokołem, tańczy, sztyletuje i niańczy dzieci. Nie jest też niespodzianką, iż wyglądem przypomina bardzo starego, choć krzepkiego jeszcze łownego charta.

5. SILVIO

Dowódca łuczników na służbie Uberta Cainiego, odpowiedzialny za bezpieczeństwo Palazzo dei Uberti. Jest niewysoki, wesoły i zadziorny, a nade wszystko - pyszałkowaty, chętnie więc chwali się swoimi bitewnymi przewagami. Łatwo go rozsierdzić, a choć i w gniewie wygląda komicznie, parskając i wygrażając przeciwnikom, jest doświadczonym żołnierzem i wprawnym wojownikiem, który, mimo niskiego wzrostu, dysponuje ogromną siłą. Płaskie czoło, małe oczy i szeroka pierś upodobniają Silvio do małego nosorożca.

SIENEŃCZYCY

1. GUIDORICCO DA FOGLIANO

Guiodricco jest, jak wszyscy wielcy bohaterowie tej historii, zbrodniarzem, łotrem bez sumienia, zdrajcą i intrygantem pierwszej wody. Młody człowiek o profilu sokoła i gęstych, czarnych kędziorach, nie pochodzi właściwie ze Sieny, jego dobra leżą bowiem w pobliżu Foligno w Umbrii, od lat jednak zadomowił się w pałacu swego szwagra, Aldobrandina do Santa Fiora i wrósł w krajobraz miasta. Jest wymowny, charyzmatyczny i z powodzeniem udaje szlachetność, od kilku więc lat wodzi rej zarówno podczas brewerii sienieńskiej młodzieży, jak i spotkań rajców - otwarcie mówiło się, że gdy Aldobrandino odejdzie z urzędu Kapitana Wojny, właśnie Guidoricco będzie najlepszym nań kandydatem.

Pan da Fogliano mógłby z łatwością stanowić wzór rycerskiej cnoty, ucieleśniać republikańskie ideały czy też żyć wedle któregokolwiek z moralnych kodeksów, którymi z upodobaniem się legitymuje, na przeszkodzie stoi jednak jego nienasycona ambicja. Jest niezwykle uzdolniony i wszystko, czym zechce się trudnić, przychodzi mu z równą łatwością, od dziecka żywi więc przekonanie, że przeznaczone mu są rzeczy wielkie. Desperacko pragnie władzy, nie dla zaszczytów jednak, bogactw czy osobistej wygody, lecz by jego nazwisko zapisało się w historii obok Cezarów i Aleksandrów. Guidoricco nie wie jeszcze, czy pisane mu jest zjednoczyć Italię, czy sięgnąć po koronę cesarza, święcie wierzy jednak we własną wielkość i prawo do stawiania się w jednym rzędzie z największymi wodzami w historii.

Swoje pragnienie skrywa jednak Guidoricco głęboko, z pozoru przedkładając dobro państwa nad własne. Dlatego też radcy Sieny zdecydowali się posłać właśnie jego - młodego, przystojnego, wymownego i szlachetnie urodzonego - w poselstwo do króla Manfreda, by prosił o pomoc w walce z Florencją, stąd właśnie, w chwili rozpoczęcia scenariusza, rycerz przebywa na neapolitańskim dworze. Nie znaczy to jednak, że Siena wolna jest od jego machinacji, to on stoi bowiem za niespodziewanym zgonem Aldobrandina di Santa Fiora. Dzięki tej zbrodni Guidoricco planuje ująć ster sieneńskiej polityki zagranicznej.

Giudoricco powróci cichcem do Sieny na kilka dni przed oficjalnym obwieszczeniem jego przyjazdu, by potajemnie rozeznać nastroje mieszczan, szybko weźmie wiec Ubertich pod lupę. Uznawszy, że znakomicie nadają się na figury w jego grze, wyzyska wątpliwe powinowactwo - jest wszakże bratem małżonki wuja Gaetany - by zwerbować ich dla swoich celów, a następnie zgotować zgubę. Choć wydawać się będzie, że, jak wszyscy, jest pod niezwykłym urokiem Fiametty, jest jedyną chyba w całej historii osobą w zupełności na niego odporną. Nie można obudzić dobra w człowieku, w którym ono nie drzemie, ani rozkochać kogoś, kto tylko siebie miłować potrafi.

Pancerz pozorów, w którym kryje się Guidoricco, jest szczelny. Młody rycerz jest przystojny, męski i szlachetny - a choć szybko odkryć można jego niepoślednią inteligencję, zmysł polityczny i dalekosiężne plany, nie zdradzi się ze swoją nikczemnością. Gdy Uberti nie uwierzą w jego dobroć, zasłoni się rodzinną lojalnością, wspólnotą interesów i każdą wymówką, która pozwoli mu zdobyć zaufanie rodzeństwa - również jego miłość do Fiametty wydawać się będzie ze wszech miar szczera. Tak, Giudoricco zawsze będzie wyprzedzał florenckie rodzeństwo o krok, użyje go tak, jak zaplanował, potem zaś, gdy przestanie być potrzebne, zniszczy. Jest najpodlejszym łotrem naszej historii, łotrem zbyt sprytnym, by dać się zepchnąć w przepaść porażki.

2. PROVENZIANO SALVANE

Potężny, opasły i powolny Kapitan Ludu Sieny jest sprytniejszy, niż można by sądzić i mniej sprytny, niż sam uważa. Ma złośliwe usposobienie i twarz buldoga, potrafi jednak sprawnie utrzymywać porządek w mieście i troszczyć się o jego interesy z podziwu godną uczciwością. Miłuje spokój i ze wszystkich sił stara się zapobiec groźbie wojny z Florencją, młodzi i narwani uważają go więc za tchórzliwego starca, który dawno powinien złożyć urząd.

Provenziano znakomicie rozumiał się z panem Santa Fiora, bardzo obawia się jednak jego szwagra, żywiąc podejrzenie, że młody człowiek dążył będzie do zbrojnej konfrontacji z gwelfickim sąsiadem. Przy każdej okazji stara się więc działać przeciw Guidoriccowi, a ich wzajemna niechęć służy za pożywkę niezliczonych anegdot i żartów. Do Ubertich odniesie się od razu sceptycznie, gdyż uciekinierzy z Florencji sprawiają, jego zdaniem, same kłopoty, a obecność członków prominentnej gibelińskiej rodziny może dodatkowo zaognić nastroje. Niechęć Kapitana Pokoju wzmoże się jeszcze, gdy dzieci Uberta Caiiego zwąchają się z Guidoricciem i osiągnie apogeum po palio.

Stary Kapitan do samego końca przeciwny będzie wojnie, spróbuje więc intrygować, by do niej nie doprowadzić - to on dyskretnie doprowadzi do zamachu na hrabiego Giordana, może również próbować pozbyć się Ubertich. Jest politykiem solidnym, choć pozbawionym polotu, potrafi więc uknuć niezbyt finezyjną intrygę czy zaplanować brutalne morderstwo w imię dobra miasta, do czego uciekał się już kilkakrotnie. Ironią losu jest więc fakt, że obciążony tyloma grzechami *messer* Provenziano zawiśnie pod zupełnie fałszywym zarzutem.

3. SPEDITO PICCOLOMINI

Każde z dumnych miast Italii buńczucznie głosi swą niepodległość i w każdym znajduje się biskupia stolica, ustanowiona przez tego czy innego papieża. Pieczę nad sieneńskimi owieczkami sprawuje Spedito Piccolomini, potomek rodziny szacownej i szlachetnej, która za lat trzysta wyda i chrystusowego namiestnika. Skoro posiadał mitrę, zanim jeszcze nauczył się chodzić, niespełna trzydziestoletni biskup jest dziś człowiekiem spełnionym. Osiągnął cel, do którego go wychowano, a umiłowanie wygody i elegancji nie pozwala mu piąć się w górę kościelnej hierarchii.

Wielebny Spedito to człowiek niezwykły. Nie jest głodny władzy, choć uwielbia bawić się tą, którą już posiada, nie pragnie też pieniędzy, mimo zamiłowania do luksusów i pięknych przedmiotów. Najulubieńszą jego zabawą jest igranie z wiarą swoich owieczek - wyzuty zupełnie z religijności, z niezwykłą fascynacją drapieżcy potrafi przyglądać się jej aktom. Kapryśnie rozdaje błogosławieństwa i ciska klątwy, po to tylko, by przyglądać się ich wpływowi na ludzi, zadaje ciężkie pokuty i odmawia rozgrzeszenia by sprawdzić, jak daleko wierni pozwolą mu się posunąć. Doszedł przy tym do przekonania, że Kościół zapewnia mu władzę absolutną, szuka więc okazji, by mierzyć się z władzą świecką - rywalizacja o rząd dusz ze sieneńskimi politykami jest obecnie największą jego namiętnością.

Młody biskup to szalenie elegancki i powściągliwy człowiek o rysach i manierach zadowolonego z siebie kota. Publicznie jest zawsze spokojny i cokolwiek znudzony, a o rząd dusz gra na tyle subtelnie, by nie dało się go przyłapać. Jest zupełnie nieprzekupny i gardzi pochlebstwem, trudno więc skaptować go do jakiejkolwiek sprawy, chyba, że stanie się ona elementem jego gry.

Ma jednak Spedito słabość, którą skrywa ze wszystkich sił. Znając od podszewki matactwa Kościoła przekonany jest, że Boga nie ma - i ta świadomość zdejmuje go paraliżującym wręcz strachem. Długie, bezsenne noce spędza wpatrując się w ciemność, o której wie, że niczego nie kryje i drży, przejęty *horror vacui*. Czuje się wtedy nieskończenie mały i nieskończenie samotny, porzucony na pastwę straszliwych, kosmicznych sił. Wie przy tym, że nic nie gwarantuje kształtu świata, a wszystkie ludzkie poczynania to tylko bezrozumna krzątanina mrówek, sądzących, że ich kopiec jest pępkiem świata. Biskup pragnie wtedy desperacko nadziei, że jakaś siła, dobra czy zła, opiekuje się światem i że mógłby jej zawierzyć.

4. TOLOMEO TOLOMEI

Stary bankier jest wielkim graczem, a jego rozgrywki toczą się w świecie znacznie większym, niż Siena, Florencja i Toskania w ogóle. Całe życie spędził handlując srebrem ze swoich kopalń i spekulując pieniądzem, w czym osiągnął biegłość większą jeszcze, niż Uberto Caini degli Uberti, jego rywal i konkurent. Tak, Florentczyk z

pewnością inwestował odważniej, działał bardziej zdecydowanie, brak mu jednak było niezwykłej zdolności przewidywania starego Tolomeiego i jego niespożytej cierpliwości.

Tolomeo Tolomei nie jest członkiem żadnej partii i unika pomówień o sprzyjanie komukolwiek - zawsze twierdził, że jego pieniądze nie znają się na polityce. To bezczelne kłamstwo sprawiło, że sieneńczyk zawiaduje dziś finansami Ojca Świętego, pożycza w Toledo i sprzedaje w Jerozolimie, jednako zarabiając na szlachcie i pospólstwie, papieżach i cesarzach, chrześcijanach i wyznawcach Islamu. Niczym upiorny pająk oplótł całą Europę finansową siecią, której wszystkie nici zbiegają się na orzechowym pulpicie w słonecznej komnacie Palazzo Tolomei.

Jeśli stary Sieneńczyk ma jakąś słabość, jest nią przywiązanie do rodziny - każdy, kto nosi nazwisko Tolomei może liczyć na jego wyrozumiałą pomoc. Jeśli Uberti spróbują skaptować go dla swojej sprawy, tylko fakt pokrewieństwa bankiera z matką Gaetany otworzy im drzwi pałacu. Za starym i zbyt szczwanym graczem jest jednak Tolomeo, by dla samego powinowactwa postawić się w sytuacji politycznie ryzykownej, nie udzieli więc nikomu najdyskretniejszego nawet wsparcia, nim nie upewni się, co może na nim wygrać. Szczęśliwie, choć wygnani i wyzuci z majątku, Uberti wciąż mają coś, czego sieneński bankier pożąda.

Tolomeo Tolomei jest człowiekiem widzącym znacznie więcej i znacznie dalej, niż przeciętny Toskańczyk, dla którego świat zaczyna się i kończy na wojnie gwelfów i gibelinów. Stary bankier wyraźnie dostrzega zmierzch Hohenstaufów i przeczuwa rychły koniec dynastii, a co za tym idzie, osłabienie znaczenia cesarza. Wie też dobrze, że natura nie znosi pustki, a jedyna - jego zdaniem - potęga, która zastąpić może Rzymskie Cesarstwo, to królestwo Francji. Ruszając na wyprawę krzyżową król Ludwik zaciągnął dług w kompanii Ubertich - i pod warunkiem odstąpienia mu tegoż Tolomeo otworzy przed rodzeństwem swoje szkatuły. Odstąpienie należności doprowadzi wprawdzie do supremacji Tolomeich, która utrzyma się aż do roku zarazy, czyż nie lepiej jednak zamienić pieniądze, których się nie posiada, na brzęczącą monetę?

Stary Tolomei to ucieleśnienie rozwagi. Mówi rzadko i powoli, zawsze z namysłem i swoistym namaszczeniem, które w pierwszej chwili wziąć można za objaw starczego zwiotczenia umysłu. Świat obserwuje spod przymkniętych powiek, a jego twarz, której obwisłe policzki nadają kształt pyska bardzo statecznego ogara, zmienia wyraz tylko gdy bawi się z wnuczętami. Ubiera się skromnie, żyje po cichu, unika wielkiego świata i nieczęsto pozwala obcym czerpać z krynicy swej mądrości, stąd po całej Sienie krąży przesąd, że Tolomei, niczym Salomon, nigdy się nie myli.

5. BENVENUTO SALIMBENI

Czymkolwiek jest Tolomeo Tolomei, tym nie jest Benvenuto Salimbeni, głowa drugiej sieneńskiej korporacji i dynastii bankierów. Żywy niczym iskierka, wiecznie podskakujący i szczebioczący staruszek spośród wszystkich istot najbardziej przypomina czyżyka. Jest drobnej postury, ma wysoki głos i drobne dłonie, które nigdy nie spoczywają w spokoju - już to zaciera je z ukontentowaniem, już sięgają po pióro lub kielich. Ruchliwy bankier sprawia wrażenie, jakby przebywał jednocześnie w kilku miejscach i prowadził nie jedną, a trzy rozmowy.

Niegroźny pozornie staruszek ma bystry umysł i nieprawdopodobne zdolności matematyczne, które pozwalają mu w kilka sekund uporać się z rachunkiem, który zajęłby długie minuty całej armii klerów, zbrojnych w liczydła. Niestety, zdolnościom partneruje niecierpliwość, żądza akcji i pociąg do ryzyka - Benventuo najlepiej czuje się, gdy przychodzi mu podjąć trudną decyzję, czekając zaś na jej efekty chodzi osowiały i nie może skupić myśli.

Pozorna dobroduszność i ujmująca maniera mówienia zdrobnieniami zwiodły już niejednego nieszczęśnika. Podobnie jak jego arcykonkuret, Salimbeni nie zna kompromisu, w dodatku brak mu zdolności zjednywania sobie ludzi, rozmowa z nim przypomina więc osobliwy taniec pogróżek i pochlebstw. Niebezpiecznie jest wejść bankierowi w drogę, nie zwykł bowiem wahać się długo przed posłaniem czyimś tropem zbrojnych w długie sztylety zabójców.

O ile Tolomei prowadzą interesy na skalę europejską, Salimbeni skupiają się na tym, co bliskie. Powiadają, że w Sienie nigdy nie słychać brzęku upadającej monety - nim dotknie bruku, pochwycą ją Salimbeni. W porzekadle tym tkwi ziarnko prawdy, messer Benvenuto ma bowiem udział w każdym bez mała interesie, czerpie profit z każdej kropli wina, każdej oliwki i każdego ziarnka zboża, jakie tylko sprzedane zostają w Toskanii. Pożycza pieniądze małym klientom i bez skrupułów odbiera je, gdy minie czas spłaty. Można więc bez wahania orzec, że o ile Tolomei jest największym bankierem Chrześcijaństwa, Salimbeni to największy bankier w Toskanii.

Benvenuto aż pali się do wsparcia wojennego wysiłku, a warunek, który stawia, jest bajecznie prosty - florenccy dominikanie złożyli u niego cztery złote monstrancje, szesnaście relikwiarzy i dwa cudowne obrazy na czas gwelfickich ruchawek, jeśli więc zagwarantuje mu się, że Santa Maria Novella spłonie i nie ujdzie z niego żywa noga, z chęcią wyasygnuje pieniądze, ba, nawet wyposaży własny oddział łuczników.

6. MATTEO BECHERELLI

Nie wszyscy ludzie, którym dane jest tworzyć historię przeznaczeni są do wielkości - pośród tych, których nazwiska zostały zapomniane znalazł się i messer Matteo Becherelli, mistrz sieneńkiego cechu złotników i *prior* Dzielnicy Jednorożca, a więc osobnik znaczny. Strojny niczym bażant mężczyzna w sile wieku dumnie obnosi po mieście dwa podbródki, co noc drży jednak, że jego dzielnica nie sięgnie w tym roku po palio, co okryje go wstydem. Słyszał co nieco o gwelfach i gibelinach, żyje jednak spokojnie i nie wybiega myślą poza mury miasta.

Gdy Uberti ocalą jego syna i wybawią go z niebagatelnego kłopotu, zyskają dozgonnego sojusznika. Messer Matteo nie jest może bohaterem, cieszy się jednak sza-

cunkiem, ma spory majątek i córkę piękną jak jutrzenka, dla której szuka małżonka, może być więc cennym sprzymierzeńcem. Jego uczciwość i zapał przysporzą Ubertim więcej zwolenników, niż cokolwiek innego - o ile, oczywiście, rozpoznają w nim przyjaciela i nie potraktują z góry.

7. ROSSO BECHERELLI

Syn Matteo Becherelliego to kilkunastoletni wyrostek, który, z racji niskiego wzrostu, wybrany został na jeźdźca Dzielnicy Jednorożca w czasie palio. Przez cały rok ćwiczył, by godnie reprezentować swoich, napaść i uniemożliwienie startu jest wiec dla niego poważnym ciosem. Nie znaczy to, że drobny jak wróbelek chłopak nie okaże wdzięczności swojemu wybawcy, ani że będzie próbował sabotować osobę, która zastąpi go na wyścigu. Wręcz przeciwnie, Uberti ujmą go za serce, zyskają wiec w nim lojalnego giermka.

8. CONCHETTA BECHERELLI

Wesoła niczym sikoreczka dziewczyna jest prawdziwą pięknością w Toskanii, choć nie spodobałaby się na francuskim dworze, natura obdarzyła ją bowiem brzoskwiniową cerą i złocistymi włosami, której zazdroszczą jej wszystkie ciemnowłose panny w Sienie. Jest rówieśnicą Fiametty, a wiec panną na wydaniu, ojciec zazdrośnie strzeże jej jednak przed miejscowymi galantami, szukając partii lepszej, niż ona sama - uroda i posag mają być dla córy Jednorożca przepustką do wielkiego świata.

Niepojętym wyrokiem losu Conchetta od pierwszego wejrzenia zakocha się w Ascaniu degli Uberti i, przyznać trzeba, ojciec nie będzie stał na przeszkodzie takiemu związkowi, wierzy bowiem niezachwianie, że wygnańcy odzyskają majątek i pozycję. Dziewczyna jest gospodarna, wesoła, piękna i posażna - chyba więc tylko sam diabeł mógłby stanąć małżeństwu na przeszkodzie. Czego, oczywista, nie omieszka uczynić.

9. ETTORE SILVESTRI

Zwalisty niczym byk właściciel Taverna San Giovanni to osobnik o niesłychanej sile i gołębim sercu. Jest podporą społeczności Dzielnicy Jednorożca, zwłaszcza, że granica ze znienawidzoną Dzielnicą Sowy przebiega tuż obok jego gospody, a krzepki karczmarz i jego pachołki chętnie powstrzymują niechcianych gości od wypraw w głąb własnej *contrady*. Taverna San Giovanni jest ulubionym miejscem spotkań wygnańców z Florencji, którzy kłócą się tu, ile sił w płucach.

Dobroduszny messer Ettore od pierwszego wejrzenia zadurzy się we Fiamettcie, udzieli więc Ubertim gościny, nawet jeśli nie znajdą jej w całej Sienie. Za każdym razem, gdy zostanie sam na sam z Ascaniem, próbował będzie niezdarnie poprosić o jej rękę, samej zaś dziewczynie okaże szczególne względy, podsuwając jej co rusz winogrona z własnej winnicy, położonej na słonecznych stokach w pobliżu twierdzy Montalcino. Pośród tylu postaci tragicznych i poważnych, prosty i uczciwy Ettore jest więc postacią komiczną.

10. SIGISMONDO

Niepojętym zwyczajem najwierniejsi służący lgną do ludzi o najczarniejszych sumieniach. Sigismondo to zaufany pomocnik Guidoricca da Fogliano, wykonawca najtajniejszych jego rozkazów. To jego ręce splamiła krew Aldobrandina di Santa Fiora, to on podrabia pieczęcie i fałszuje dokumenty by utorować młodemu rycerzowi drogę do władzy. Pod wieloma względami przypomina więc Perduccho, sługę Uberta Cainiego, brak mu jednak niepojętej szlachetności charakteru starca. Sigismondo wygląda jak wiecznie uśmiechnięty gad, jest przy tym śliski, przymilny i sztucznie uniżony. W ogólnym rozrachunku - obrzydliwy.

HOHENSTAUFOWIE

1. GIORDANO D'ANGLONA

Przyrodni brat króla Manfreda, tak jak i on bastard Fryderyka, miał mniej szczęścia, Cesarz nie uznał go bowiem za swego potomka. Hohenstauf z nieprawego łoża zadowolić się wiec musiał rycerskim pasem i godnością hrabiego, którą cieszy się i obecnie, nigdy zresztą nie miał apetytu na świętą koronę rzymską. Po ojcu odziedziczył hrabia teutońskie zamiłowanie do rycerskiego rzemiosła i brutalnych awantur, cieszy się więc jak dziecko słysząc chrzęst kości miażdżonych końskimi kopytami, rozłupując czerepy i wypruwając wątpia. Ceni też wystawną ucztę, lubi tęgo popić i zjeść, ale i posłuchać śpiewu żonglerów. Choć nie można posądzić go o nadmierną subtelność, nie jest skończonym prostakiem, potrafi więc docenić subtelność rymów prowansalskich poetów, piękno kobiety i rasowego konia.

Aparycją przypomina hrabia Giordano dzikiego odyńca - ma potężny kark, małe, złe oczy i wysuniętą szczękę, skrytą pod bujną, rozdzieloną na dwoje, rudą brodą Hohenstaufów, w której pojawiają się właśnie pierwsze siwe włosy. Jest potężnym rycerzem i wielkim siłaczem, którego hartowały pola wielu bitew, walczył bowiem i na piaskach Ziemi Świętej, i wśród italskich cyprysów. Brak mu może trochę talentów stratega, dzięki sile osobowości jest niezłym jednak wodzem w polu, a że zdaje sobie sprawę z własnych ograniczeń, nie pcha się do sztabów. Głos ma tubalny i nieco chrapliwy, a od jego śmiechu zadrżeć mogą mury.

Giordano d'Anglona przybywa do Sieny na czele ośmiuset niemieckich rycerzy, stanowiących zbrojną pomoc króla Manfreda. To tęgie chłopy, wracające właśnie z krucjaty, w polu warte dwudziestu Toskańczyków - o ile hrabia zdecyduje się pójść do bitwy. Przyrodni brat pozostawił bowiem Giordanowi osąd w tym względzie, wyraźnie zaznaczając, że królewskie kufry są puste, bastard Fryderyka nie będzie więc walczył za darmo. Ponadto, nie uśmiecha się hrabiemu tracić niemieckich rycerzy w lokalnych waśniach, trzeba go więc przekonać, iż cała sprawa warta jest narażenia głowy. Szczęśliwie, Hohenstauf nie potrafi przejść obojętnie obok krzywdy, wyrządzonej niewieście, zwłaszcza tak ujmującej, jak Fiametta.

NIEOBECNI

1. THESAURO BECCHARIA

Opat klasztoru Valambrosa i legat papieski we Florencji nie pojawia się wprawdzie bezpośrednio w naszej historii, grzechem byłoby jednak pominąć jego istnienie milczeniem. Ojciec Thesauro pochodzi z Mediolanu i sam ten fakt rzuca na niego podejrzenie. Od lat przyjaźni się z Uberto Cainim degli Uberti, człowiekiem znanym z gibelińskich sympatii -trzymał nawet do chrztu jego córkę, Gaetanę. Nic więc dziwnego, że Pierwsi Obywatele postanowili wreszcie ukrócić działalność podejrzanego Lombarda.

Na nic zdała się duchowna sukienka i zaufanie papieża - w dzień rozpoczęcia naszej historii Thesauro Beccharia został aresztowany i, przerażony wizją tortur, zmyślił gibeliński spisek, który godzi we władzę Pierwszych Obywateli, na czele którego miał, jakoby, stać Uberto Caini. To właśnie nieskładne zeznanie zastraszonego duchownego stanie się przyczyną wtargnięcia Florentczyków do Palazzo Uberti i rozpocznie łańcuch wydarzeń, który zaowocuje rzezią pod Montaperti.

2. ALDOBRANDINO DI SANTA FIORA

Szacowny Aldobrandino di Santa Fiora, krewny potężnych Tolomeich, przez lata piastował zaszczytny urząd Kapitana Wojny Sieny, prowadząc jej politykę z rozwagą i zręcznością. Był człowiekiem majętnym i rozumnym, o znakomitych koneksjach zarówno na Europejskich dworach, czemu sprzyjała jego szlachetna parantela, jak i pośród bankierów, wydał bowiem swoją siostrę za Uberta Cainiego degli Uberti. I choć biedaczce zmarło się wcześnie, pozostawał zawsze w dobrych stosunkach ze szwagrem i jego dziećmi.

Niestety, tuż przed tumultem we Florencji messer Amdobrandino zadławił się węgorzami w occie i oddał ducha Panu. Cały majątek zmarłego, wraz z Palazzo di Santa Fiora, przeszedł tym samym w ręce jego najbliższego krewnego, Giudoricca da Fogliano, młodszego brata drugiej żony Santa Fiory. Wieści o śmierci krewniaka nie zdążyły jednak dotrzeć do Florencji, nim gwałtowny tumult zmusił dzieci Uberta Cainiego do szukania schronienia pod jego dachem. Czeka więc nasze rodzeństwo gorzkie rozczarowanie.

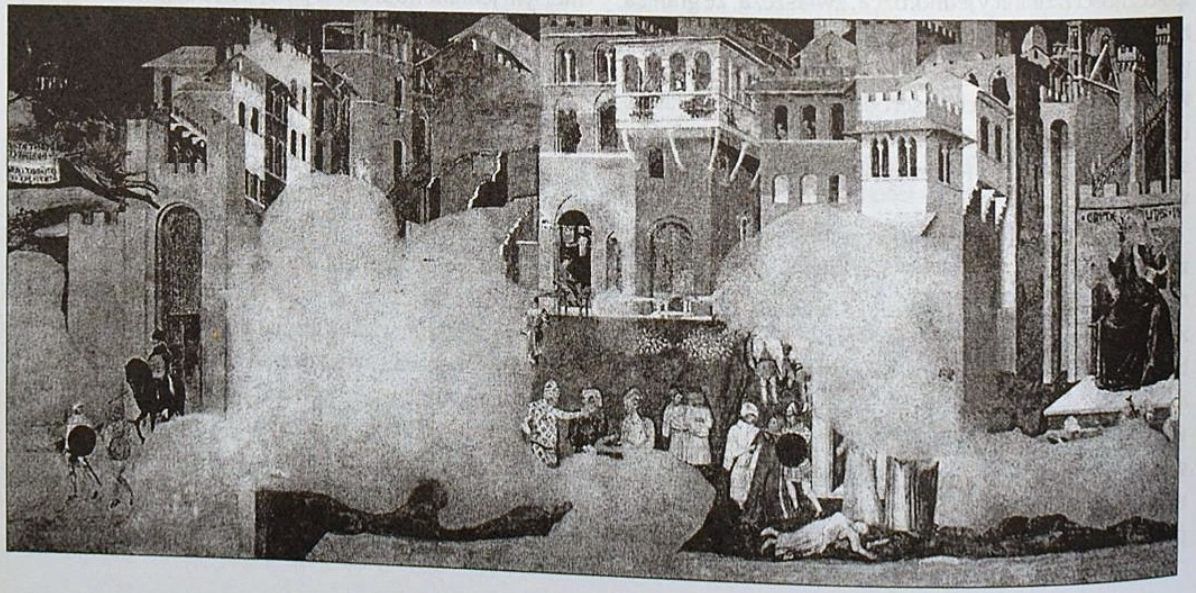
CESARZ I PAPIEŻ

1. MANFRED I

Choć król Obojga Sycylii to ledwie bastard Fryderyka II został przez cesarza uznany, stając się tym samym dziedzicem Hohenstaufów. Dlatego właśnie w roku 1255 koronował się na Króla Obojga Sycylii, bezczelnie kradnąc koronę wynoszonemu na ten sam tron wnukowi Fryderyka, Konradynowi. Będąc człowiekiem kapryśnym i skorym do okrucieństw, rządy zaczął Manfred od masakry zwolenników młodego Konrada, by potem powtarzać krwawą procedurę wobec wszystkich przeciwników politycznych. Mocno osiadłszy na tronie południowej Italii, spróbował sięgnąć po koronę cesarską, sztuka dyplomacji jest mu jednak obca, a politykę najchętniej uprawia mieczem, doprowadził więc tylko do zaognienia konfliktu gwelfów i gibelinów.

Starając się zażegnać spór i zjednać sobie względy papieża, urządził Manfred w 1259 krucjatę przeciwko okrutnemu tyranowi Veneto, Ezzelinowi da Romano, zwanemu „Synem Diabła". Sojusz okazał się jednak nader nietrwały i gdy tylko despota znalazł się w papieskim więzieniu, namiestnik Chrystusowy przypomniał królowi o jego powinnościach wobec Konradyna. Manfred wpadł w gniew i, stwierdziwszy, że pokój ze stolicą Piotrową jest niemożliwy, co rychlej przychylił się do próśb Guidoricca da Fogliano o zbrojne wsparcie w wojnie z Florencją. Wprawdzie królewski gniew ostygł szybko i Manfred pozostawił ocenę tego, czy w ogóle należy ruszać do walki ze stronnikami Aleksandra swojemu bratu, hrabiemu d'Anglona, machina wojenna została uruchomiona.

Choć dzięki męstwu swoich rycerzy i na poły świadomemu udziałowi Ubertich Manfred, a wraz z nim cały obóz gibelinów, zatriumfuje wkrótce nad gwelfami, niedługo dane będzie mu cieszyć się owocami zwycięstwa. Ostateczny pogromca Fryderykowego bastarda, hrabia d'Anjou, już ostrzy miecz...



2. ALEKSANDER IV

Rinaldo Conti pochodzi z rodu, który dał Chrześcijaństwu już dwóch namiestników Chrystusa, nie zdradzał jednak nigdy pociągu do władzy, a kardynalski kapelusz zawdzięcza wyłącznie wujowi, potężnemu Innocentemu III. Wybrany niespodziewanie papieżem po śmierci Innocentego IV w 1254 okazał się Rinaldo znakomitym duszpasterzem i kiepskim politykiem. Przybrawszy imię Aleksandra IV zasłynął wkrótce z pobożności i wstrzemięźliwości oraz przyjaźni z zakonem Braci Mniejszych, których patronkę, Klarę, towarzyszkę świętego Franciszka, wyniósł na ołtarze swym pierwszym dekretem. Niestety, oddanie Bogu u niego nie idzie w parze ze zmysłem politycznym, a w sprawach ziemskich zwykł nowy papież słuchać złych doradców. Za ich podszeptem z całą stanowczością podąża więc śladami swego poprzednika, dążąc do zupełnego wyniszczenia rodu Hohenstaufów.

Zabrakło dla Aleksandra arcywroga, jakim mógł być Fryderyk, będąc jednak samemu personą przeciętną, z powodzeniem zadowala się papież osobą Manfreda. Bezczelna kradzież korony Obojga Sycylii dała biskupowi Rzymu pretekst do podjęcia działań przeciw bastardowi cesarza, miast jednak sprzymierzyć się z Konradynem, wezwał na pomoc angielskiego króla Henryka, wabiąc go perspektywą objęcia neapolitańskiego tronu. Władca Albionu nie przybył jednak na papieskie wezwanie, w cztery strony świata ruszyli więc nuncjusze, poszukując władcy będącego wierniejszym sługą Kościoła.

Bezczelność tyrana Ezzelina, poczynającego sobie w północnej Italii z wyjątkowym okrucieństwem, zmusiła papieża do zwołania krucjaty i chwilowego przymierza ze znienawidzonym Manfredem, Nie spowodowało bynajmniej zbliżenia pomiędzy zwaśnionymi władcami i rychło po pokonaniu Syna Diabła Aleksander przypomniał sobie o niechęci do Hohenstaufów, napominając na początek króla Sycylii do zwrotu zagrabionej korony. Utrzymany w ostrym tonie list Manfred uznał za wypowiedzenie wojny, która rozegrać ma się na wzgórzach Toskanii - na wszelki jednak wypadek namiestnik Chrystusa zachowuje wobec niej powściągliwość i pomoc, jaką zapewni wojskom partii gwelfów, ograniczy się do gorącej modlitwy.

PODSUMOWANIE

Znając już bohaterów niniejszej opowieści, zarówno wielkich, jak i małych, zachodzisz zapewne w głowę, jak zorientować się w gąszczu włoskich imion i nazwisk, jak odróżnić jednego bankiera od drugiego i czy obecność ich wszystkich jest faktyczne niezbędna. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, by przynajmniej z części zaproponowanych przeze mnie postaci zrezygnować - niektórzy, jak biskup Piccolomini czy Benvenuto Salimbeni mają, przede wszystkim, własność kolorytu i najważniejszym ich zadaniem jest przypominać graczom o specyfice czasów, w których przyszło im się bawić.

Prowadzenie niektórych bohaterów niezależnych wymaga niemałej delikatności - szczególnej uwadze polecam tu Iacopo i Guidoricco. Zadaniem obydwu jest budzić olbrzymie emocje w dwóch kobietach, możliwe więc, iż zaproponowany przeze mnie ich portret rozminie się z oczekiwaniami uczestniczek rozgrywki. Nie wahaj się wówczas i dostosuj obu mężczyzn do gustu każdej z pań. Pamiętaj tylko - obydwaj kochankowie są siewcami zguby i takimi powinni pozostać.

OPOWIEŚĆ O DWÓCH MIASTACH

FLORENCJA

Skoro bohaterowie tej historii wywodzą się z Florencji i tam też rozegra się prolog, samo zaś miasto przez cały czas pozostanie w perspektywie, warto przyjrzeć się mu bliżej. W połowie XIII wieku największa toskańska republika nie weszła jeszcze w okres świetności, nierozerwalnie zrośnięty w jej przypadku z domem Medyceuszów, jest jednak dość duża i dość bogata, by dominować nad sąsiednią Sieną i Pizą. Położona na prowadzącej z Rzymu w głąb Cesarstwa Via Francigene, Florencja bogaci się zarówno na handlu południa z północą, jak i na podróżach z zachodu na wschód, drogą dla których są wody Arno. W Europie słynie przede wszystkim z banków i najznakomitszych złotników w całym Chrześcijaństwie.

Od początku stulecia miastem targają walki między partią gibelinów i gwelfów, zapoczątkowane głupią narzeczeńską sprzeczką - oto w 1215 roku gwelficki kawaler, Bondelmonte dei Buondelmonti, pojąć miał za żonę pannę z domu gibelinów. Zdarzyło się jednak, iż ujrzał kobietę po stokroć piękniejszą, zerwał więc zaręczyny i spiesznie poślubił niecodzienną piękność, nieświadom do końca ogromu wyrządzonej rodzinie odrzuconej panny obrazy. Zaraz też urażeni gibelini zasadzili się na Bindelmonta na moście i, gdy tamtędy przejeżdżał, zrzucili go z konia i zasztyletowali. Los chciał, że śmiertelny cios zadał Schiatta degli Uberti, stryj Uberta Cainiego. Zabójstwo pociągnęło za sobą zemstę, która trwa po dziś dzień, przemieniwszy się w zapiekłą rywalizację polityczną.

Trzynastowieczna Florencja przypomina wprawdzie miasto, jakim znamy je obecnie, żadna jednak z pereł architektury, które dziś stanowią jego wizytówkę, nie została jeszcze wzniesiona - choć brzegi Arno spinają aż trzy mosty, żaden nie dotrwał do naszych czasów. Zabudowa jest gęsta, a uliczki wąskie, miasto nie rozrasta się bowiem poza mury, ciągnie więc ku górze. Tam gdzie dziś znajduje się Piazza Signoria, Palazzo Vecchio i galeria Ufizzi, wznoszą się wieże i pałace należące do najbogatszych Florentczyków - dokładnie w miejscu, które obecnie zajmuje stary ratusz, stoi Palazzo dei Fanti, siedziba rodu

Ubertich. Wszystkie one zostaną już wkrótce zburzone, a na ich miejscu stanie siedziba gwelfickich władz - obecnie Pierwsi Obywatele zajmują Palazzo del Popolo (dziś - Bargello), nieco na wschód od katedry.

Swoją drogą, pyszna katedra Santa Maria di Fiore, słynna ze swej czerwonej kopuły, również nie została jeszcze wzniesiona. Florenckie *duomo* to znajdujący się w tym samym miejscu, trzykrotnie mniejszy i wielce starożytny kościół Santa Reparata, który, choć duży, nie wystarcza już tak wielkiemu miastu. Budowla powstała w połowie piątego stulecia ku czci męczennicy, która ukazała się rzymskim wojskom w czasie bitwy z barbarzyńskimi Gotami. W katedrze zbiera się Parlament, gdy trzeba mu roztrząsać decyzje Pierwszych Obywateli, a żołnierze jej parafii odpowiedzialni są za porządek w mieście.

Niewielkie *duomo* przyćmione zresztą zostało zwalistą bryłą bazyliki Santa Maria Novella, wzniesionej niedawno tuż przy miejskich murach przez potężny zakon Dominikanów. Władza kaznodziejów nad duszami Florentczyków jest ogromna - w ciągu ostatnich piętnastu lat dwukrotnie powiększano plac przed bazyliką, by mógł pomieścić spragnionych słowa bożego mieszczan. We Florencji przemawiał do niedawna Piero z Werony, jeden z największych kaznodziejów swoich czasów, zamordowany z podpuszczenia Wenecjan, dziś miejsce ukochanego duszpasterza zajmuje Iacopo il Pazzo, którego płomienne mowy głęboko poruszają sumienia miasta. Zakon Dominikanów wiernie stoi przy papieżu, nic więc dziwnego, że idzie ręka w rękę z władzą świecką.

Miasto dumne jest ze swych republikańskich tradycji, od dwustu już bowiem z okładem lat rządzi się samo. Na czele rady miejskiej, czyli *signorii*, stoi *podesta* - urząd ten piastuje opłacany przez radę polityk wywodzący się spoza Florencji, co zapobiec ma angażowaniu się tegoż w spory i utarczki rodowe. Wspiera go Rada Stu, złożona z ważnych członków cechów, oraz Zgromadzenie czyli Parlament, w obradach którego uczestniczą wszyscy obywatele republiki zdolni nosić broń.

Gdy, zdobywszy miasto, Fryderyk II ogłosi się podestą, gwelficka opozycja sformowała radę Pierwszych Obywateli (*Primo Popolo*), do władzy dopuszczono też *gonfalonierów*, przywódców oddziałów wojskowych miejskich parafii, staraniem których szwabski tyran został wkrótce z zagrabionego urzędu strącony - zmarł zresztą niedługo potem, nie wywarł więc na mieście okrutnej pomsty. Partia gwelfów zdominowała więc miasto całkowicie - w chwili rozpoczęcia akcji absolutną władzę sprawują we Florencji Pierwsi Obywatele i gonfalonierzy, podpierający siłą swoich wojsk autorytet stronników papieża. Podesta, Iacopino Rangoni, jest zaledwie marionetką, a Rada Stu nie ma właściwie głosu, potężnieją natomiast Dominikanie, posiadający wielki wpływ na decyzje Obywateli.

Florencja, choć ludna, nie jest miastem wesołym ni kolorowym. Jej obywatele odziewają się skromnie, w ciemne barwy, jadają proste potrawy i nie szukają luksusów, ubóstwo na pokaz jest bowiem znakiem lojalności wobec papieża i dominikańskich nauk. Strojność, umiłowanie muzyki i wina jest nieomylnym znakiem sprzyjania gibelinom, tak bowiem postępowała wygnana z miasta szlachta - do domów, w których trwa zabawa, wdzierają się więc co rusz oddziały gonfaloniera Alighero. W roku 1260 niebezpiecznie jest się we Florencji weselić.

SIENA

Nasi bohaterowie zmierzają ku Sienie, przenieśmy się tam zatem i my. To niezwykłe, zniewalające miasto, które od prawie stu lat cieszy się wielkim powodzeniem i wszelkimi łaskami Fortuny. Choć co rusz trwają w nim niepokoje i wciąż zmienia się formuła rządów, sieneńczycy bogacą się i potężnieją, coraz zuchwalej rzucając wyzwania Florencji, odwiecznej rywalce i nieprzyjaciółce.

Skąd wzięła się ta wzajemna nienawiść? Wieść niesie, że przed wielu laty mieszkańcy Sieny i Florencji wadzili się o to, która z republik władać powinna ziemią, rozciągającą się między miastami - żyzną krainą Chianti. Aby rozstrzygnąć spór, do Florencji przybył rycerz sieneński, do Sieny zaś szlachcic z Florencji. Obydwu zawiązano oczy - ruszyć mieli spod miejskich bram o pierwszym pianiu koguta, a miejsce ich spotkania wyznaczać miało granicę republik.

Zdradzieccy Florentczycy posłużyli się jednak podstępem - nocą pokazali kogutowi świecę, a ten, biorąc ją za słońce, zapiał. Nieświadomi podstępu mieszkańcy Sieny uwolnili wrogiego rycerza o pierwszym brzasku - a ten spotkał się z uwolnionym nocą szlachcicem tuż za bramą miasta, w Fonterutoli. Sieneńczycy zawrzeli oburzeniem i znienawidzili mieszkańców Florencji - wybuchła wojna, którą rozstrzygnął dopiero Barbarossa, rozsądzając spór na korzyść Sieny. Nienawiść trwa jednak dalej.

Siena to gród wielce starożytny, założyli go bowiem, wedle podania, bliźniaczy synowie Remusa, Aschiusz i Seniusz, który dał miastu nazwisko. Bliźniacy uciekli z Rzymu po tym, jak Romulus zamordował ich ojca, zabierając ze sobą świętą figurę wilczycy kapitolińskiej i, obawiając się zemsty stryja, schronili się wśród żyjących na wzgórzach pasterzy. Romulus wysłał w pogoń swoich najdzielniejszych oficerów, Montonia i Camellia - założyć oni mieli warowne obozy na północ i południe od wioski, dając początek dwóm tercjom dzisiejszego miasta. Na nic zdały się rzymskie wysiłki - bracia otoczyli wieśniacze sadyby murem i bronili się, póki nie pobili stryjowkich armii. Pasterskie chaty stały się zaczątkiem dzisiejszego miasta, które za godło przyjęło ową wykradzioną z Rzymu wilczycę, karmiącą bliźnięta.

Od tamtej pory Sienie wiodło się ze zmiennym szczęściem - zawsze była ośrodkiem produkcji stali i wełny, dopiero jednak powtórny rozkwit Cesarstwa za czasów Barbarossy przyniósł jej prawdziwe powodzenie, w związku z ciągnącymi przez Via Francigene rzeszami pielgrzymów i kupców, podróżujących między Rzymem a Szwabią.

Miasto rozciąga się na trzech wzgórzach i, odkąd sięga ludzka pamięć, dzieliło się na tercje, te zaś - na dzielnice,

zwane *contrada*. Każda z dzielnic specjalizuje się w wytwarzaniu innego rodzaju dobra, stanowi siedzibę innego cechu, wystawia inny rodzaj wojsk dla obrony miasta i rządzi się sama - przywódca dzielnicy, zwany *priorem*, wchodzi w skład rady republiki. Toskania nie byłaby Toskanią, gdyby contrady nie były zwaśnione - każda z nich posiada odwiecznego wroga, z którym rywalizuje przy każdej okazji i, zazwyczaj, graniczy, oraz oddalonych sojuszników, zapewniających jej w razie potrzeby wsparcie. Coroczną kulminacją animozji jest *palio*, o którym za chwilę.

Siena ma właśnie za sobą okres poważnych niepokojów wewnętrznych okupujące tradycyjnie urzędy konsulów, szlachetne rodziny Piccolominich, Tantuccich i Spannocchich brały się za łby, aż zdesperowani sieneńczycy zatrudnili cały rząd pochodzący spoza miasta. Obcy rajcy wykazali się jednak taką gruboskórnością wobec subtelnej równowagi, panującej między contradami, że co rychlej zegnano ich i powołano władzę rodzimą. Ten obłędny korowód rządów swoich i obcych trwał do roku pańskiego 1236, kiedy to sformowano wreszcie Radę Republiki, w skład której weszli priorowie dzielnic. W roku 1252 uzupełniono ją o ciało wykonawcze - nie przywrócono jednak starożytnych godności konsula, by na dobre odsunąć od władzy wiecznie skłóconych arystokratów.

Powołano zatem do życia urząd Kapitana Ludu, który dbać miał o porządek i przestrzeganie praw w mieście, oraz Kapitana Wojny, zwierzchnika spraw zamiejscowych, czuwającego nad polityką Sieny wobec sąsiadów i, w razie potrzeby, prowadzącego mężnych synów miasta do bitwy. Pierwszy urząd objął stateczny i nie skory do ekscesów polityk, Provenziano Salvani, drugi zaś bogaty i dobrze skoligacony Aldobrandino di Santa Fiora.

Nieustanne potyczki u władz nie przeszkodziły sieneńczykom bogacić się i weselić, miasto jest więc dziś ludne, radosne, a przede wszystkim - niezmiernie piękne. W ciągu ostatnich kilu dziesiątek lat wzniesiono w nim zapierające dech w piersiach budowle, rozbudowano miejskie mury, tyczono nowe ulice i budowano domy opatrzone niezwykłymi, potrójnymi oknami. Siena tętni życiem, a jej obywatele bez obaw szczycą się swym dostatkiem. Na tutejsze stoły trafiają najwykwintniejsze potrawy, damy odziewają się najpiękniejsze stroje, a mężczyźni noszą dumnie i bogato. W powietrzu wciąż brzmi muzyka i nie trzeba wcale szukać pretekstu do zabawy, która często kończy się brutalna burdą, gdy rozochoceni winem biesiadnicy przekroczą granicę wrogiej contrady.

Sieneńskie domy i kościoły wniesione są z tutejszego kamienia o charakterystycznym, rdzawym kolorze, który historia sztuki zna pod nazwą palonej sieny. Wyrastające wysoko budynki sprawiają wrażenie niezmiernie przyjaznych, zarówno dzięki ciepłej barwie, jak i szerokich, trójdzielnych oknach, których nie spotyka się w żadnym innymi mieście świata. Najwęższe ulice spięte są wysokimi łukami, łączącymi stojące naprzeciwko siebie budynki - takie ciemne zaułki cieszą się zwykle złą sławą, jako miejsca występku. Prym wiedzie wśród nich w tym względzie viccollo delle Carrozze, wiodąca w stronę katedry uliczka, słynna jako arena zdarzeń ohydnych i wyzutych z czci.

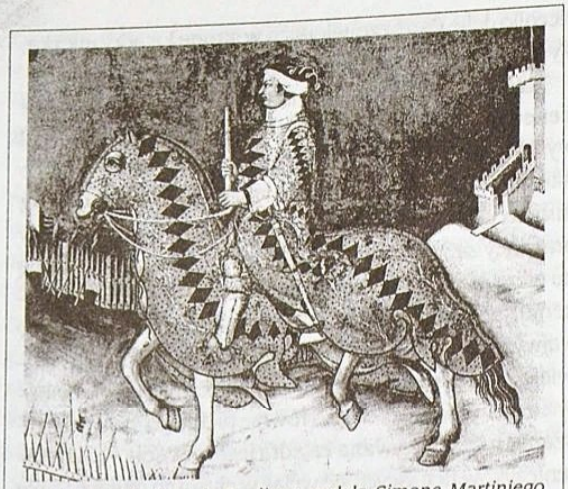
Katedra sama wznosi się na szczycie najwyższego ze sieneńskich wzgórz i, niczym uskrzydlona, unosi się nad wyrastające ku niej, czerwone dachy. Toskańskie słońce najchętniej przegląda się w białym marmurze kościołów, *duomo* wzlata więc na jego promieniach ku Bogu, i gdy pragnący zażyć duchowej pociechy pielgrzym wspina się ku niemu po wąskich uliczkach, nie może oprzeć się wrażeniu, że cudowny ów miraż, wspaniały pomnik chwały Najwyższego zniknie, gdy tylko dotrze w jego pobliże, rozwieje się jak sen złoty, ręce człowieka nie mogłyby bowiem wznieść nigdy czegoś równie pięknego. Wciąż upiększana i rozbudowywana katedra jest więc solą w oku Florentczyków, tłoczących się wciąż w ciasnych murach Santa Reparata.

Dumo, choć imponujące, jest, rzecz jasna, mniejsze niż olbrzymi kościół, jaki dotrwał do naszych czasów, nie istnieje bowiem jeszcze baptysterium, a przedłużona na jego dach absyda kończy się w 1260 roku zdecydowanie bliżej. Tuż za nią wzgórze opada gwałtownie, w stronę *campo*, czyli głównego placu miasta. Tam, gdzie dziś oglądać można najbardziej chyba znany ze sieneńskich widoków - imponujący rynek w kształcie muszli, opadający w stronę ratusza i strzelistej dzwonnicy, znajduje się w roku 1260 obszerny, nie wyłożony brukiem plac, na którym wyrastają niezliczone stragany i kramy.

Sprzedaje się tu i kupuje wszystko - kosze oliwek i cytryn, okrągłe głowy pomarańczy i rumiane oliwki sąsiadują z wielookimi owocami morza, zwojami zamorskich tkanin, sztabami solidnego żelaza, garnkami i saganami, barwnikami, żywymi zwierzętami, drobiem i każdą rzeczą, co wyobraźnia ludzka pozwala wystawić na sprzedaż. Zawsze tu huczno, rojno i gwarno, sprzedawcy głośno zachwalają swoje towary i targują się z kupującymi, służący robią zakupy dla swoich państwa, przyzwoite panny rozdają jałmużnę, a nieprzyzwoite frymarczą swoimi wdziękami, leją się strumienie wina i oliwy - *campo* to prawdziwe serce wielkiego, handlowego imperium.

Skryci w swoich pałacach, spoglądają na ten rozhowor potężni bankierzy - Salimbeni i Tolomei, do których należą wszystkie nieomal pieniądze w mieście. W ich zamczystych domach bezustannie wre praca, armie klerków pochylają się nad liczydłami i skrobią w księgach, a nieprzerwany strumień interesantów załatwia swoje sprawy. Bankierzy pożyczają pieniądze i przyjmują je w depozyt od tych, którzy obawiają się trzymać je przy sobie, pośredniczą też w handlu nie czyniąc rozróżnienia, czy sprzedawane precjoza pochodzą z legalnego źródła.

Pieniądz rodzi pieniądz - długi obrastają w procenta, zaufanie możnych zapewnia dostęp do sekretów, paserstwo daje asumpt do szantażu, deponenci płacą za bezpieczeństwo swoich pieniędzy, listy płyną szeroką strugą z i do odległych filii. Tak to, bezpieczni niczym królowe w mrowisku skrupulatnej pracy, słynni sieneńscy bankierzy utwierdzają swą władzę nad tą częścią Europy, która za-



Portret Guidoricco da Fogliano pedzla Simone Martiniego

leżna jest od ich pieniędzy, bogacąc się przy tym ponad wszelką miarę i przyzwoitość.

Nad miastem powiewają sztandary - dzielnice chętnie eksponują papuzie kolory swoich flag, dominuje jednak nad nimi dostojna biel i czerń flagi Sieny, uzupełniona o godło, kapitolińską wilczycę. Nad bramami wyczytać można motto - *„Cor magis Sena tibi pandit"*, „Siena otwiera przed tobą serce". Nie sposób dziwić się takiemu credo, skoro to przybysze, kupcy i pielgrzymi, bogaci i chudzi jednako, są źródłem niezwykłego powodzenia miasta.

PALIO

Niezwykle starożytna tradycja *palio*, pozbawionego reguł, morderczego wyścigu konnego dzielnic, narodziła się z tradycji ofiarowania świec na ołtarzu Najświętszej Marii Panny. Radosne to wydarzenie czczone jest procesją, która wędruje od wysuniętej najbardziej na południe bramy miejskiej, Porta Romana, aż do katedry. Nabożne pieśni i podniosła atmosfera stały się szybko pretekstem do walk pomiędzy contradami - i tak, tuż po uroczystości, przedstawiciele dzielnic stawać poczęli do wyścigu konnego, który przebiega tą samą trasą, co procesja. Nagrodą dla zwycięzcy jest jedwabny sztandar, zwany *pallium* - od niego pochodzi właśnie nazwa zawodów.

Reguły palio są proste. Staje doń dziesięć z szesnastu dzielnic - zeszłoroczny zwycięzca i dziewięciu jego konkurentów, wybranych na drodze losowania. Dziewięć koni staje w jednej linii tak, by jeźdźcy dotykali się udami, dziesiąty zaś krąży za nimi. W pewnym momencie krążący jeździec napiera na pozostałych, dając sygnał do rozpoczęcia wyścigu - od teraz obowiązuje jednak tylko reguła, w myśl której nie wolno chwytać uzdy konia przeciwnika.

W wyścigu jedzie się na oklep, wąskimi uliczkami miasta, a każdy z jeźdźców otrzymuje *sovatto*, drewnianą szpicrutę zakończoną wiązką rzemieni, którą poganiać ma swojego wierzchowca. Palio staje się więc morderczą walką, w której konie łamią na bruku nogi, a spadający, bądź zrzuceni przez przeciwników jeźdźcy skręcają karki. Szczęśliwie, zwycięzcą nie jest pierwszy dżokej, który dotrze na znajdującą się u stóp katedry metę, a koń, który najszybciej pokona ten dystans, zdarzało się więc w przeszłości, że pozbawiony jeźdźca rumak zapewniał swojej dzielnicy zwycięstwo.

Contrady traktują palio bardzo poważnie - kto dziś pamięta o procesji ku czci Matki Boskiej? Cały świat mieszkańców Sieny kręci się wokół wyścigu, a przedsiębiorczy priorzy prześcigają się w zapewnianiu swoim zwierzętom jak najlepszych warunków i sprowadzają coraz to śmiglejsze, zamorskie wierzchowce. Jeźdźcy cieszą się wielkim poważaniem wśród swoich i gorącą nienawiścią odwiecznych wrogów dzielnicy, zdarza się więc, że giną wkrótce przed wyścigiem - nieprzyjaciele z upodobaniem zmniejszają wzajem swoje szanse.

Palio poprzedzają trzy próby, w czasie których jeźdźcy poznają się nawzajem i sprawdzają swoje wierzchowce na trasie, którą przyjdzie im się ścigać, oraz msza w katedrze, w czasie której święci się konie. Popularna tradycja głosi, że jeśli któryś z wierzchowców wypróżni się podczas podniesienia, przyniesie swojej dzielnicy szczęście. Po zakończeniu wyścigu, długo w noc, toczą się wydawane przez contrady uczty pod gołym niebem, w czasie których śpiewa się obsceniczne piosenki o przeciwnikach i planuje zemstę na zwycięscy, który, rzecz jasna, bawi się najhuczniej. Nie dziwota, że całonocne pijatyki zmieniają się nad ranem w tumulty, a oddziały milicji stoją przez całą noc w pogotowiu - choć rzadko interweniują, bo i strażnicy wywodzą się przecież z dzielnic.

Współczesne palio odbywa się dwa razy do roku, 2 lipca i 16 sierpnia. Kroniki nakazują wierzyć, że sierpniowy wyścig jest starszy i to właśnie tego dnia ścigano się w XIII wieku - aby jednak zadość stało się wymogom czasowym scenariusza, i bitwa pod Montaperti odbyć się mogła 4 września, przyjmijmy, że to wcześniejsza data milsza jest sercu Sieneńczyków i tego właśnie dnia roku pańskiego 1260 po bruku załomocą kopyta.

PRZECHADZKA PO SIENIE

Spoglądając na zamieszczony obok plan miasta, bywalec Sieny oburzy się pewnie, że tak lekko poczynam sobie z historycznym jej obszarem. Owszem, dwie tercje straciły część słusznie im się należącego obszaru, potrzebowałem jednak miasta mniejszego, niż jest obecnie, by w przyszłości tym lepiej unaocznić jego rozwój. Największym przekłamaniem jest, oczywiście, zupełnie bezprawne rugowanie przeze mnie z miasta Dzielnicy Jeżozwierza, należącej do najstarszych obszarów Sieny i pokrywającej się z terenem legendarnego obozu Camollia. Tylko ona nadawała się do eleganckiego obcięcia, zdecydowałem się więc na to posunięcie, nie mogąc żadnym sposobem dojść autentycznych kształtów trzynastowiecznego miasta.

Podobnie, niepodobieństwem byłoby odtworzenie średniowiecznego układu dzielnic, których wówczas, przed

Rokiem Zarazy, było w Sienie czterdzieści i dwie - przyjmijmy więc współczesną ich ilość i granice.

Na opis contrady składa się jej włoska i polska nazwa, lista jej sojuszników i nieprzyjaciół, opis barw oraz godła i wreszcie - cech, który dzielnicą zarządza. Lista podzielona jest, podobnie jak miasto, na tercje. To jednostki administracyjne większe niż contrada, powołane dla celów porządkowych, i dotyczy ich w znacznej mierze wszystko to, co dotyka samych dzielnic, rywalizują więc między sobą, choć nie tak zaciekle, jak właściwe dzielnice.

1. TERZIO DI CAMOLLIA

Nazwana od imienia rzymskiego oficera wysłanego w pościg za synami Remusa tercja jest najstarszą częścią miasta. W jej obrębie znajdują się:



CONTRADA DEL DRAGO (DZIELNICA SMOKA)

Na terenie tej dzielnicy znajduje się klasztor Dominikanów, nie mają oni jednak takiej władzy nad Sieną, jak nad duszami Florentczyków.

Sojusznicy: Aquila

Nieprzyjaciele: brak

Barwy: purpura i zieleń, z żółtymi akcentami

Godło: złoty smok dzierżący błękitną flagę

Cech: bankierzy



CONTRADA DELLA LUPA (DZIELNICA WILCZYCY)

Najstarsza dzielnica Sieny znajduje się w miejscu, w którym schronili się przed nieprzyjaciółmi Aschiusz i Seniusz.

Sojusznicy: brak

Nieprzyjaciele: brak

Barwy: czarny i biały z pomarańczowymi akcentami

Godło: wilczyca karmiąca dwoje ludzkich niemowląt

Cech: piekarze



CONTRADA DEL BRUCO (DZIELNICA GĄSIENICY)

Dzielnica Gąsienicy walnie przykłada się do obronności Sieny i słynie z dobrego przygotowania bojowego swoich żołnierzy.

Sojusznicy: Chioccicolla, Leocorno, Nicchio i Torre

Nieprzyjaciele: brak, choć nie utrzymuje kontaktów z contrada della Oca

Barwy: żółty, zielony i granatowy

Godło: gąsienica na krzewie różanym

Cech: tkacze jedwabiu



CONTRADA DELLA GIRAFFA (DZIELNICA ŻYRAFY)

Dzielnica Żyrafy gości zgromadzenie Braci Mniejszych.

Sojusznicy: Civetta, Pantera

Nieprzyjaciele: brak

Barwy: Biały i czerwony

Godło: maur trzymający na uwięzi żyrafę

Cech: malarze



NOBILE CONTRADA DELL'OCA (SZLACHETNA DZIELNICA GĘSI)

Tytuł „szlachetnej" mieszkańcy tej dzielnicy zaskarbili sobie, stając mężnie w czasie bitwy pod Montemaggio w 1145 roku. Od tego też czasu Gęś odpowiada za utrzymanie porządku w mieście.

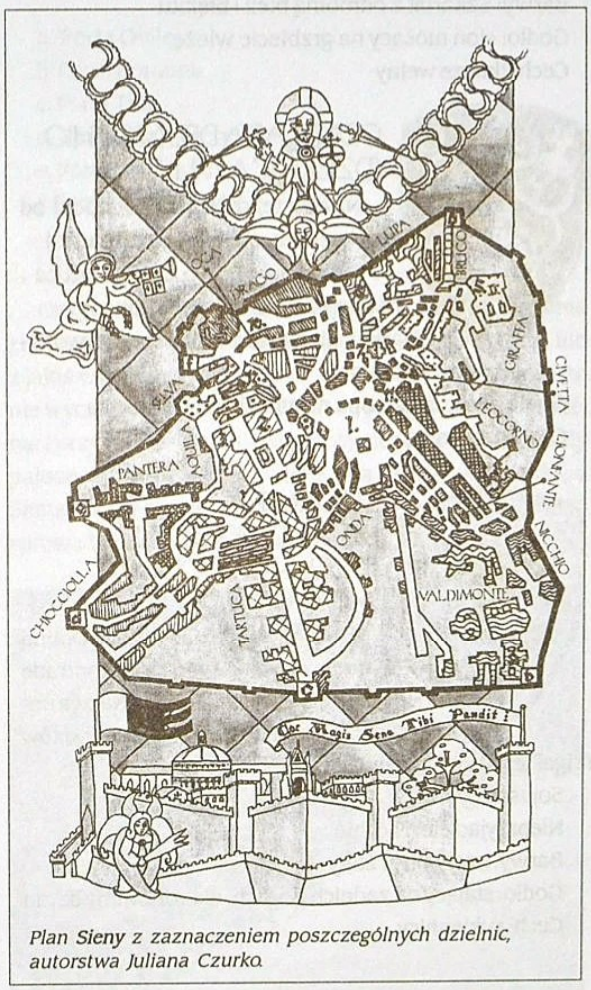
Sojusznicy: brak

Nieprzyjaciele: Lionfanto (nie utrzymuje też stosunków z contrada dei Bruco)

Barwy: zieleń, biel i czerwień

Godło: gęś z przywiązanym na szyi krzyżem

Cech: farbiarze



Plan Sieny z zaznaczeniem poszczególnych dzielnic, autorstwa Juliana Czurko.

2. TERZIO DI SAN MARTINO

Tercja Świętego Marcina wyrosła wzdłuż prowadzącej do Rzymu Via Francigene, nic wiec dziwnego, że oddała się pod opiekę patrona pątników.



CONTRADA DEL LEOCORNO (DZIELNICA JEDNOROŻCA)

Dzielnica Jednorożca stanie się główna areną scenariusza i to przyjaźń Ubertich z jej właśnie priorem pchnie historię do przodu.

Sojusznicy: Bruco, Pantera i Tartuca
Nieprzyjaciele: Civetta
Barwy: pomarańczowy, biały i błękit paryski
Godło: stający dęba jednorożec
Cech: złotnicy

CONTRADA DEL LIONFANTE (DZIELNICA SŁONIA)

Dziś dzielnica ta nazywa się dzielnicą Wieży (Torre), gdyż palankin, znajdujący się na grzbiecie herbowego słonia przypomina słynną sieneńską dzwonnicę, która w 1260 roku jeszcze nie istnieje.

Sojusznicy: Bruco
Nieprzyjaciele: Oca
Barwy: Szkarłat z odrobiną bieli i błękitu
Godło: słoń niosący na grzbiecie wieżę
Cech: tkacze wełny



CONTRADA DEL NICCHIO (DZIELNICA MUSZLI)

Nazwa tej dzielnicy pochodzi od jej kształtu, zbliżonego do muszli.

Sojusznicy: Bruco, Onda, Tartuca
Nieprzyjaciele: Valdimontone
Barwy: niebieski z żółtymi i czerwonymi akcentami
Godło: muszla złożona na gałązkach koralowca
Cech: garncarze



CONTRADA DI VALDIMONTONE (DZIELNICA DOLINY BARANA)

Choć oficjalnie nazywa się Doliną Barana, częściej zwie się tę contradę dzielnicą Barana (Montone). Nazwa pochodzi, rzecz jasna, od drugiego z wodzów ścigających synów Remusa.

Sojusznicy: Onda
Nieprzyjaciele: Nicchio
Barwy: czerwony i żółty
Godło: stający na zadnich nogach, ukoronowany baran
Cech: sukiennicy



CONTRADA PRIORA DELLA CIVETTA (DZIELNICA SOWY)

Na obszarze Dzielnicy Sowy znajduje się kościół San Christophoro, w którym zbiera się rada priorów - stąd też i jej przydomek.

Sojusznicy: Aquila, Giraffa i Pantera
Nieprzyjaciele: Leocorno
Barwy: ciemnoczerwony, czarny i biały
Godło: ukoronowana sowa, siedząca na gałęzi oliwnej
Cech: szewcy i wytwórcy sakiewek

3. TERZIO DI CITTA

Serce miasta i największa z tercji - na jej terenie znajduje się katedra i aż trzy bramy miejskie.



CONTRADA DELLA SELVA (DZIELNICA LASU)

Choć godłem dzielnicy jest nosorożec, nazwę zawdzięcza skojarzeniu z polowaniem - jej obowiązkiem jest bowiem dostarczać Sienie łuczników.

Sojusznicy: Chiocciola, Tartuca
Nieprzyjaciele: brak
Barwy: zielony i pomarańczowy
Godło: czarny nosorożec na tle drzewa
Cech: krawcy



CONTRADA DELL'AQUILA (DZIELNICA ORŁA)

Dwugłowy orzeł w herbie tej dzielnicy jest godłem nowym - pochodzi z rodowego znaku rezydującego tu rodu Marescottich, ci zaś przyjęli je czasie wyprawy krzyżowej z 1204 roku, na pamiątkę męstwa podczas zdobywania Konstantynopola.

Sojusznicy: Civetta, Drago
Nieprzyjaciele: Pantera
Barwy: żółty, otoczony czernią
Godło: dwugłowy orzeł dzierżący emblematy władzy - miecz i jabłko
Cech: pisarze



CAPITAN CONTRADA DELL'ONDA (KAPITAŃSKA DZIELNICA FALI)

Powinnością mieszkańców tej dzielnicy jest bronić należących do Republiki Sieny fragmentów wybrzeża Morza Tyreńskiego przed zakusami nieprzyjaciół.

Sojusznicy: Nicchio, Tartuda i Valdimontone
Nieprzyjaciele: Lionfante

Barwy: błękitny i biały
Godło: stylizowana, drapieżna ryba, na pierwszy rzut oka przypominająca jesiotra.
Cech: cieśle



CONTRADA DELLA TARTUCA (DZIELNICA ŻÓŁWIA)

Nazwa dzielnicy wywodzi się od hiszpańskiego słowa „tortuga", „żółw". Jest jedną z najstarszych części miasta, a na jej terenie znajduje się kościół San Bonifacio, służący za katedrę przed powstaniem obecnego duomo.
Sojusznicy: Leocorno., Onda, Nicchio i Selva
Nieprzyjaciele: Chiocciola
Barwy: żółty i niebieski
Godło: żółw stojący na wyspie
Cech: murarze



CONTRADA DELLA PANTERA (DZIELNICA PANTERY)

Na temat tej dzielnicy nie udało mi się zdobyć żadnej anegdoty - czy to aktualnej już w 1260 roku, czy obecnie.
Sojusznicy: Chiocciola, Civetta, Giraffa i Leocorno
Nieprzyjaciele: Aquila
Barwy: niebieski i czerwony z białymi elementami
Godło: stojąca na tylnich łapach, cętkowana pantera
Cech: aptekarze



CONTRADA DELLA CHIOCCIOLA (DZIELNICA ŚLIMAKA)

Dzielnica obfituje w ogrody - jej mieszkańcy przybrali więc miano od znajdowanych często na ich terenie ślimaków.
Sojusznicy: Bruco, Pantera, Selva
Nieprzyjaciele: Tartuca
Barwy: Żółty, czerwony i granatowy
Godło: ślimak dumnie wystawiający rogi
Cech: garbarze

4. LEGENDA

Na trzech sieneńskich wzgórzach znajduje się nieprzebrana mnogość niezwykłych budowli. Najważniejsze z nich to:

1. Campo, olbrzymi plac handlowy w sercu którego wznoszą się właśnie rusztowania - powstaje, słynny w przyszłości, sieneński ratusz.
2. Duomo, olbrzymia i cudownie piękna katedra - w jej wnętrzu wciąż trwają ostatnie prace.
3. Santa Maria della Scala, szpital i przytulisko dla pielgrzymów.
4. Klasztor dominikanów - wznoszący się na stromej skarpie klasztor braci kaznodziejów to ponura budowla wzniesiona ze sieneńskiego kamienia.
5. Klasztor franciszkanów - zgromadzenie Braci Mniejszych znajduje się na uboczu, zarówno miasta, jak i wydarzeń.
6. Rocca Salimbeni, przypominający twierdzę pałac Benvenuta Salimbeniego.
7. Palazzo Tolomei, siedziba największego banku Chrześcijaństwa.
8. Palazzo Santa Fiora, do niedawna zamieszkany przez Kapitana Wojny.
9. Rocca Montone, niewielka twierdza u bram miasta, w której zatrzymają się niemieccy rycerze.
10. Fontebranda, największe w mieście ujęcie wody pitnej.
11. San Christophoro, miejsce obrad rady priorów.
12. Viccollo di Carrozze, ulica o złej sławie.
13. Taverna San Giovanni, gospoda, w której schronienie znajdują uchodźcy z Florencji.

W tekście scenariusza znajduje się wiele odnośników do bram miejskich, aby więc zapewnić sobie właściwą w nich orientację, zapoznaj się z ich położeniem:

a. Porta Ovile
b. Porta Romana
c. Porta Tufi
d. Porta San Marco
e. Porta Laterina
f. Porta Fontebranda

5. UWAGA KOŃCOWA

Oczywiście, na tak pospiesznie skonstruowanym planie znajdują się wyłącznie budynki istotne dla scenariusza lub z jakiś względów niezwykłe i, być może, przydatne. Lista nie wyczerpuje cudów architektury, których Siena jest pełna, i przy każdej niemal ulicy stoją niepowtarzalnej urody pałace, w niebo strzelają wieże, biją dzwony kościołów, a Sieneńczycy cieszą się życiem, nim rodzeństwo Ubertich sprowadzi na nich wojnę i śmierć.



WŁAŚCIWY SCENARIUSZ

CZĘŚĆ PIERWSZA

ARGUMENT

Ptaszę z daleka do gniazda przylata
Choć grzmią wokoło wściekłości bałwany
I gdy pisane jest odejść ze świata
Temu co wzywał, kiedy zawezwany,
Choć w nim Uberti ma syna i brata,
Krwi i zamętu rozpęta tumany.
Życie Ubertich popada w rozbicie
Oni ucieczką ratują swe życie

1. UBERTO CAINI PRZECZUWA SWOJĄ ŚMIERĆ

Jest czerwcowy zmierzc h, a ciężka kula słońca zapada powoli w nurt Arno. Z niej to, niczym ptak feniks, wyłania się Ascanio degli Uberti, wkrótce dziedzic gigantycznej fortuny, młodzieniec bywały i utalentowany, niedoszły ksiądz, morderca i znajomek Szatana. Do Florencji niesie go wbrew nurtowi rzeki wyładowana zamorskimi dobrami barka, on sam zaś stoi na dziobie i wdycha duszny, pełen kurzu, woni ziół i pinii, zapach Toskanii.

W mieście tymczasem sprawy nie mają się najlepiej. Noc zapowiada się upalna, a w żyłach Florentczyków krew dudni jeszcze gorącej. W Palazzo Publico od rana trwają przesłuchania opata Valambrosy i spod drzwi, za którymi obraduje rada, co rusz wyciekają pogłoski o spisku, zbrojnym przewrocie i ludziach, którzy godzą w stałość Republiki. Na rogach ulic zbierają się więc czeladnicy, zawsze gotowi wszczynać tumulty, tu i ówdzie słychać krzyki rabowanych i trzask wyłamywanych drzwi, wieczór jak żaden inny nadaje się bowiem do zbrodni. Trwożliwy tłum przed kościołem Santa Maria Novella pyta swych duszpasterzy, czy zbliża się koniec świata, a gonfalonier Alighero, na czele swoich wilków, krąży po ulicach i napawa się strachem. Ten właśnie wieczór wybrał, tknięty niezwykłym przeczuciem, Uberto Caini degli Uberti, by zebrać rodzinę i obwieścić jej swą wolę.

Dla Ascania scenariusz zacznie się więc od wędrówki przez niebezpieczne miasto. Choć brzegi Arno dzieli od rodzinnego Palazzo dei Fanti zaledwie kilka minut marszu, wystarczy, by naoglądał się wrogich spojrzeń, a może i nasłuchał niewybrednych zaczepek szukających zwady, podchmielonych czeladników Cechów Mniejszych. Ubrany jest z cudzoziemska, nikt nie zna jego twarzy, wszystko wskazuje więc na to, że jest przybłędą - i to, sądząc z rozmiarów trzosu, przybłędą majętnym, możesz więc uczynić pierwsze minuty Ascania na ziemi toskańskiej nader emocjonującymi.

U bram rodzinnego pałacu czeka młodzieńca kolejna niespodzianka. Uberto Caini polecił wprawdzie stażom wpuścić swego syna na teren pałacu, wieczór jest jednak niebezpieczny, a nazwisko Uberti zbyt często powtarza się podekscytowanym szeptem. Stąd dowódca łuczników, mężny Silvio, dwa razy upewni się, z kim ma do czynienia, nim zezwoli na otwarcie pałacowej bramy. Rozmowa z małym fanfaronem przeciągać się może w nieskończoność, ku większej jeszcze ekscytacji zarówno Ascania, jak i obserwujących go mieszczan.

Tymczasem Gaetana żegna w zalanych czerwienią zachodzącego słońca pokojach swego kochanego synka. Ubertino był cały dzień niespokojny i, choć nie płacze, wyraźnie nie chce rozstać się z matką - nadszedł jednak czas spoczynku i niańka już za chwilę ułoży dziedzica w łóżeczku. Tymczasem Gaetana i jej mąż sposobią się do wyjścia, by stawić się na wezwanie Ubera Cainiego i przywitać powracającego ze szkół Ascania. Bocca ma poważne wątpliwości, miasto jest bowiem niespokojne i niebezpiecznie dziś wychodzić na ulicę. Mężczyzna drży zatem i blednie, nie śmie jednak prosić swej połowicy, by zezwoliła mu pozostać w domu, zamiast tego wynajdując preteksty, dla których oboje nie powinni opuszczać bezpiecznego zacisza domu. Od pierwszej sceny jawi się zatem jako tchórz, który obawia się własnego cienia, i, by zapewnić sobie bezpieczeństwo, zasłonić się potrafi nawet małoletnim synem.

Kiedy wszystko zostanie ustalone, a małżeństwo Abati znajdzie się już w lektyce, Ubertino, wiedziony dziecięcym przeczuciem, wybuchnie straszliwym płaczem, którego niańka nie zdoła ukoić. Chłopiec przeczuwa, że już nigdy nie zobaczy matki, a ta nie przyjdzie na wezwanie, zdąża bowiem właśnie ku swemu przeznaczeniu.

Florenckie ulice przyjmują dumną Gaetanę znacznie lepiej, niż przybyłego właśnie Ascania, nie znaczy to jednak, że bogata lektyka nie jest łakomym kąskiem dla podochoconych czeladników, zwłaszcza, że wszyscy wiedzą, iż podróżuje w niej chrzestna córka sądzonego w ratuszu prałata. Nic więc dziwnego, że już w chwilę po opuszczeniu domu pojazd zostanie zatrzymany - gdy Gaetana uchyli zasłony, ujrzy niemiłe oblicze gonfaloniera Alighero. Dowódca nie ma złych zamiarów i, dla bezpieczeństwa, oferuje małżeństwu eskortę swoich ludzi, dokądkolwiek się udają. Usłyszawszy o celu wizyty Abatich stropi się nieco i, choć słowa nie cofnie, mruknie, że niebezpiecznie odwiedzać pałac Ubertich w dzisiejszą noc. Alighero zna już rozkazy i żadną miarą nie naruszy ich litery, żal mu jednak, że przyjdzie mu zawlec na tortury tak przystoją i silną kobietę, jak Gaetana.

Fiametta, bezpieczna w murach Palazzo dei Fanti, snuje się tego wieczora po pustych komnatach, ulegając bowiem swym dziwacznym przeczuciom Uberto Caini odesłał dalszą rodzinę i całą służbę, która nie jest zupełnie niezbędna, w bezpieczne miejsce. Na dole, w pomieszczeniach banku, rozsiedli się dziś łucznicy, gotowi bronić życia swojego pryncypała, górne komnaty są ciche, opusz-

czone, a powietrze zdaje się w nim wibrować od napięcia. To wszystko nie zajmuje jednak Fiametty, która aż drży z niecierpliwości w oczekiwaniu na brata i martwi się, że chmury niepokojów tak przysłoniły dziś niebo, że nikt, poza nią, nie cieszy się z przyjazdu Ascania.

I wreszcie - jest. Sforsowawszy bramę, Ascanio wkracza do pałacu, na jego powitanie nie wybiega jednak ni służba, ni domownicy. Łucznicy pozdrawiają go z cichym, podszytym podejrzliwością szacunkiem, nigdzie nie widać ojca - i tylko u szczytu schodów pojawia się zjawiskowa piękność, niczym anioł lub wróżka z bretońskiej bajki. Czyżby to była...?

Powitanie rodzeństwa przebiega bez zakłóceń i w zupełnym osamotnieniu - odgrywający ich postaci gracze mają tyle czasu, ile potrzebują, by poczuć w wielkim i wrogim świecie czyjąś krzepiącą obecność. Ubera Cainiego nie spotkają aż do wieczerzy, pozostawmy zatem rodzeństwo, które zmierzyć się musi teraz z pytaniem, czy po tylu latach rozłąki potrafią się wzajemnie odnaleźć i zajmijmy innymi osobami tragedii.

Na powitanie Gaetany wyjdzie sam Uberto Caini. Starym bankierem targa niepokój, po raz pierwszy i ostatni w życiu zresztą, z pozoru jest jednak równie nieporuszony jak dawniej. Gniewnym fuknięciem odprawia Boccę, by robił z sobą, co mu się podoba, i zabiera córkę do swego najtajniejszego gabinetu. Tam odbywa z nią szczerą, w swoim mniemaniu, rozmowę, która jest jednak niczym więcej, niż serią poleceń. Wyjawia jej w krótkich słowach, że dziś uczyni swoim dziedzicem Ascania, ten jednak bawił za granicą i nie poradzi sobie z prowadzeniem banku po jego śmierci. Stąd poleca właśnie jej, Gaetanie, stać u boku brata, wspierać go i pouczać, gdy to okaże się konieczne - tylko jej ufa bowiem na tyle, by powierzyć to delikatne zadanie. Nie, Uberto Caini nie ma wyrzutów sumienia z powodu odsunięcia córki od zarządzania korporacją i choć czasem czuje ukłucie żalu, że Gaetana nie urodziła chłopcem, nie zamierza niczego jej rekompensować, a dzisiejsze polecenie wyrasta na gruncie czystej kalkulacji. Niech jednak jego córka myśli, co chce.

2. „WTEDY ZAŚ LUD UZBROIŁ SIĘ I RUSZYŁ GNIEWNY DO PAŁACU UBERTICH" (GV)

Wieczerza jest wystawna, jakby Uberto Caini wyzywał Pierwszych Obywateli, by spróbowali odebrać mu jego władzę i pozycję. Na stołach pojawiają się zatem delikatne krewetki i ostrygi, bażanty nadziewane truflami, drobne przepiórki, przednie wina, zawiesiste polewki i najdorodniejsze owoce. Stary bankier niewiele okazuje czułości nie widzianemu od lat sześciu synowi - przygląda mu się głównie badawczo, jakby usiłował przeniknąć każdą jego tajemnicę, i co rusz nakazuje mu opowiadać o cudach Francji i o tym, jak sobie w szkołach poczynał.

Stół wydaje się dziwnie opustoszały, niewielu jest bowiem biesiadników - u szczytu, zwrócony plecami do balkonu i ogrodów, a więc prezentujący się majestatycznie na tle nocnego nieba, zasiada Uberto Caini, po prawej ręce mając Fiamettę, po lewej zaś Gaetanę. Ascanio siedzi dalej, naprzeciw zgarbionego i łypiącego podejrzliwie Bocci. Nie grają muzykanci, trefnisie nie fikają koziołków, a wszystkim ucztującym usługuje stary Perduccho. Atmosfera jest skrajnie napięta - gdzieś z ulicy co rusz dochodzą pijackie pohukiwania podjudzanej do zbrodni, gwelfickiej tłuszczy i odgłosy bijatyki.

Iacopo il Pazzo przybywa w połowie wieczerzy. Wkracza do komnaty cicho i samotnie, niczym biały duch. Grzecznie wita się z biesiadującymi nie bacząc na zdziwienie krewniaków, oglądających pod swoim dachem brata, który od dwóch lat nie przestąpił progu Palazzo dei Fanti. Dziś zawezwał go tu Uberto Caini, by i wydziedziczanego syna uczynić świadkiem swojej woli.

Rozmowa staje się zatem jeszcze bardziej sztuczna, nieuchronnie dryfując w najmniej pożądaną stronę - Iacopo nie przyszedł bowiem po to, by pokornie wysłuchać woli rodzica. Zbrojny w stanowcze argumenty i znajomość sztuki przemawiania zaczyna przekonywać ojca i resztę rodziny, by odstąpiła od skazanych na potępienie gibelinów i przystała do strony, którą Chrystus miłuje, do zwolenników jego namiestnika na tej ziemi. Uberto Caini wpadnie w gniew, nim więc świat dowie się, kto zostanie dziedzicem jego fortuny, kłótnia wybuchnie na całego. Niech grają toskańskie temperamenty! W komnacie zapanuje krzyk, rozgardiasz, gdy spierający się sięgać będą po coraz boleśniejsze argumenty i w końcu wszystko zakończy się policzkiem, głośnym jak huk gromu. Spoliczkowany przez ojca Iacopo odwróci się na pięcie i zbiegnie po schodach, a poły czarnej peleryny powiewać z nim będą niby skrzydła złowróżbnego kruka.

W chwilę później, gdy biesiadnicy znajdą się znów na swoich miejscach, Uberto Caini, nie zważając na nieobecność najstarszego potomka, rozpocznie przemowę, dla której zebrał rodzinę przy jednym stole. Zacznie od wysłania Iacopo do wszystkich diabłów - stąd, nim przerwie mu służący, nie zdąży ogłosić Ascania swoim następcą. Sługa zaś przynosi wieści ważkie - il Pazzo, powodowany gniewem, rozwarł bramy pałacu dla oczekujących, jak się okazało, za progiem, żołnierzy Alighera. Ci wlewają się właśnie do środka, a z dołu dochodzić zaczyna szczęk broni i okrzyki walczących.

Tętno scenariusza, bijące do tej pory wolno, jakby na coś czekało, przyspiesza zatem gwałtownie. Uberto Caini domaga się głośno, by podano mu miecz, po czym chwyta Ascania za ramię i nakazuje, by opiekował się siostrami - Perduccho zaprowadzi ich do ukrytej na wodach Arno łodzi, którą bankier przygotował na wypadek konieczności ucieczki z miasta i niech uchodzą w mury Sieny, gdzie opieką otoczy ich wuj Gaetany, Aldobrandino di Santa Fiora. Stary służący gestem prosi, by rodzeństwo udało się do ogrodu, ale gdy Bocca rusza za nimi, bankier osadza go brutalnie w miejscu, by zbrojnie ochraniał swą małżonkę.

I oto przed ucztującymi przed chwilą Ubertimi otwiera się cienisty ogród z rzymską fontanną i spokojnym szu-

mem tamaryszków. Gdy żołnierze gwelfów przebijają się w górę schodów, rodzeństwo dociera do ogrodowego muru i, wśród dochodzącego z domu zgiełku, wspina się na drugą jego stronę. Ostatni z pokonujących mur Ubertich ujrzy jeszcze, jak u szczytu schodów, widoczny przez drzwi balkonowe, broni się ojciec rodu, jego siwa głowa kłoni się jednak, a miecz wypada z osłabłej dłoni. Stary bankier pada na kolana, brocząc krwią, i odsłania stojącego za nim Iacopo, dzierżącego skrwawione ostrze. Spojrzenie jego krzyżuje się przez moment ze wzrokiem uciekającego krewnego, trzeba jednak przesadzić mur, twarz Iacopo znika więc za ogrodową ścianą, podobnie, jak całe dotychczasowe życie.

Skoro główni bohaterowie naszej historii umknęli rzezi i dążą ku ocaleniu, można spokojnie przyjrzeć się temu, czego nie wiedzą. Tak, Iacopo w gniewie wpuścił florencką milicję do ojcowskiego pałacu, choć, nim doń wyruszył, ze wszystkich sił przekonywał Pierwszych Obywateli, by oszczędzili Uberta Cainiego, wbrew zeznaniom papieskiego legata. Nie on jednak podniósł rękę na swego ojca - podbiegł tylko do padającego starca w przypływie synowskiego uczucia, choć obserwujący zajście krewny nie powinien wątpić o jego winie.

Czyja zatem ręka zadała śmiertelny cios? Oto Bocca degli Abati, widząc, że stary gibelin nie zdoła pokonać napastników odstąpił do niego i co rychlej przystał do papieskiego stronnictwa. Czy mógł okazać swoją dobrą wolę lepiej, niż mordując walczącego z nim ramię w ramię bankiera? Cios ten ocala go od rozniesienia na ostrzach napastników i, co ważniejsze, zapowiada po stokroć ważniejszy zdradziecki sztych, który zmieni już wkrótce los całej Florencji.

Bocca degli Abati ocalił życie, nie zachował jednak majątku - w jego domu są już żołnierze, plądrując i paląc, jeśli więc Gaetana zapragnie biec do synka, ujrzy pełgające w oknach płomienie i zbirów, którzy, rechocząc, grają w kości o jej suknie i gwałcą służące. Ubertino żyje jednak i ma się dobrze - zadbał o to gonfalonier Alighero w niezwyczajnym dla niego porywie litości.

3. STARY CZŁOWIEK SKŁADA NAJWYŻSZĄ OFIARĘ

Ostatnia część prologu to odbierająca dech wędrówka ulicami Florencji. Choć Palazzo dei Fanti leży tuż nad Arno, zbawcza łódź przycumowana jest nieco dalej, by nie poznano w niej własności Ubertich i nie zniszczono. Perduccho prowadzi rodzeństwo przez miasto, rozświetlane blaskiem płonących domów, pochodni i rozgorączkowanych oczu, podpalenie dwóch pałaców stało się bowiem powodem grabieży w całym mieście. Tymczasem Alighero orientuje się, że część Ubertich uszła z życiem i jego zbiry ruszają w pościg, niby ogary tropiąc rodzeństwo po skrytych w ciemności ulicach.

Przyjdzie zatem uciekinierom walczyć, skradać się i umykać - wreszcie jednak dojrzą kołyszącą się na wodach rzeki, przykrytą ciemnym płótnem łódź. Nim jednak zdołają odbić od brzegu, na nabrzeżu zaroi się od ludzi Alighera, zbrojnych w łuki. Gonfalonier zażąda, by rodzeństwo oddało się w ręce sprawiedliwości i stanęło przed sądem Republiki, w przeciwnym razie gotów jest zabijać.

Jakikolwiek gwałtowny ruch sprawi, że zajęczą naciągane cięciwy. Wtedy jednak wierny Perduccho rzuci się ku milicji, bez słowa skargi przyjmując kolejne groty, które przeszywają jego starcze ciało. Uberti mogą teraz podać się - wówczas ich głowy wystawione zostaną wkrótce na widok publiczny - lub przyjąć pierwszą, choć nie ostatnią, złożoną dla nich ofiarę życia i ciąć cumy, nim żołnierze zdążą ponownie napiąć łuki. Perduccho umarł, piękną śmiercią płacąc za zbrodnicze życie, wystrzelone strzały grzechoczą o dno łodzi i pluszczą w wodach Arno, a przed rodzeństwem otwiera się ciemna noc, która wkrótce pochłania ich łódź. Ograbieni z życia i wszystkiego, co kochali, opuszczają Florencję, a Alighero pozwala im odejść, nie świadom, że jedna celna strzała zapobiegłaby śmierci dziesięciu tysięcy mężów.

CZĘŚĆ DRUGA

ARGUMENT

Ze czci odarci w wędrówce tułaczej
Chronią się wreszcie we Sieneńskie mury
Na próżno jednak do drzwi tu kołacze
Krzywda Ubertich, kiedy ciemne chmury
Ciągną nad miasto - bo nikt nie zapłacze
Gdy nie jest człekiem miłośnej natury.
A Diabeł sidła już wprawnie zastawia
Komu pisana jest śmierć - tego zbawia

1. COR MAGIS SENA TIBI PANDIT

Tak więc, imając się różnych środków podróży, umykające z Florencji rodzeństwo Ubertich przybywa na sieneńskie wzgórza. Wędrówka trwała dłużej, niż można by sądzić - wszak porzucić musieli łódź i znaleźć sposób przedostania się przez granice Republiki, nie wchodząc jednocześnie pod oczy florenckim żołdakom, pojawiającym się co i rusz na gościńcach - w ojczyźnie wykryto wszakże spisek. Wędrowali więc wśród wagantów, na kupieckim wozie i w grupie pątników zdążających do Rzymu, by wreszcie, po wielu dniach przebyć drogę, która w spokojniejszych czasach zajęłaby najwyżej dwie doby.

Są zatem obdarci i zmęczeni, uciekając w nic nie mieli bowiem czasu przebrać się w podróżne stroje. Oblepia ich pot i brud tułaczki, w brzuchach burczy, a ewentualne sakiewki, których zawartość zamieniła się po drodze w kosztowny towar, jakim jest dyskrecja, żałośnie wychudły. Jakie to szczęście, że Siena nie wydala za bramy włóczęgów i żebraków - gdy przekraczają rozwartą na całą szerokość Porta Ovile, serca rozgrzewa im lśniące nad odrzwiami motto, w myśl którego serca Sieneńczyków otworzą się przed nimi szerzej jeszcze.

Niestety, w ostatnich czasach aż nadto obdartych i wychudłych, wyzutych z majątku uchodźców z Florencji, noszących dumniejsze jeszcze nazwiska, przekraczało bramy Sieny, by mieszkańcy republiki litowali się nad ich losem. Wręcz przeciwnie, wygnanych gibelinów traktuje się dziś jak namolnych włóczęgów, którzy, bez grosza i umiejętności, które pozwoliłyby im zarobić na chleb, mamią naiwnych bajkami o pozostawionych w gwelfickim państwie fortunach, a konto których pożyczać pragną pieniądze. Bogaty Sienńczyk, a i owszem, wysłucha łzawej historii wygnańca i otworzy przed nim serce - lecz skarbczyk pozostawi stanowczo zamknięty. Upokorzenie Ubertich sięgnie więc szczytu - nawykli do luksusów, skoligaceni z wielkimi rodami Europy, prosić będą musieli o miskę strawy.

Tymczasem Siena rozwiera się przed nimi niczym egzotyczny kwiat. Na ścianach budynków łopoczą barwne flagi contrad, znacząc przynależność domów przed zbliżającym się palio. Po ulicach krążą ludzie bogato odziani i weseli, zewsząd też uderzają zapachy - z duszną wonią Toskanii miesza się zapach owoców, mięs, wina, ludzi - a przede wszystkim sprzedawanych przez krążących wśród tłumu przekupniów pantofli sułtana.

Moda na ten delikates pojawiła się wkrótce potem, jak szlachetny krzyżowiec, Ricardetto della Gherardesca, powróciwszy z Ziemi Świętej zadziwił Sieneńczyków sztuką jego wypieku, pochodzącą jakoby z dworu sułtana Babilonu. Ciastko ma podłużny kształt, toczy się je bowiem w dłoniach, potem zaś zakręca na końcach, by przypominały arabskie pantofle. Wykwintny smak gwarantuje mieszanina marcepanu, zamorskich bakalii i startych na proszek lasek wanilii, której aromat doprowadza głodnych łakoci Ubertich - zwłaszcza Fiamettę, w głębi serca pozostającą dzieckiem - do obłędu.

Gdy Uberti skierują się, zgodnie z zaleceniem zmarłego rodzica, do pałacu Santa Fiora, zdziwią się wpierw, że z jego dostojnych okien nie zwieszają się flagi - dwupiętrowy budynek z szarego kamienia odstaje tym bardziej od sąsiadów o barwie ochry. Zza okien wyziera nieprzyjemny mrok, charakterystyczny dla miejsc opuszczonych, a drzwi zawarte są na głucho i nie czekają za nimi odźwierni. Gdy uciekinierzy wstępują po trzech kamiennych stopniach, prowadzących do ostro sklepionego wejścia, targają nimi złe przeczucia.

Dopiero długie dobijanie się do drzwi sprawi, że przez judasza wyjrzy nieprzyjemna, gadzia twarz o przyklejonym uśmiechu. Na pytanie o pana domu, ugrzeczniony osobnik odpowie oleistym głosem, że jegomość Aldobrandino di Santa Fiora umarł, otruwszy się węgorzami w occie, a jego majątek przeszedł w ręce pana da Fogliano, przebywającego obecnie na dworze króla Manfreda. Na nic namowy, zapewnienia, załamywanie rąk, groźby - Sigismondo otrzymał polecenie i realizuje je nieugięcie, nie wpuszczając do domu nawet cudownej Fiametty, choć wyraźnie nad tym ubolewa.

Gaetana ma jednak w Sienie i innych krewniaków - jest w dość pokrętny sposób skoligacona z rodem Tolomei - może zatem przyjść jej do głowy, że potężny bankier udzieli rodzeństwu wsparcia. Niestety, na razie nie dane jej będzie zobaczyć się nawet z Tolomeim, który, zresztą, zapewne pomógłby utrudzonym Ubertim. Klerkowie jego banku mają jednak wyraźne polecenia - stanowczo nie dopuszczać do pryncypała kolejnych Florentczyków, wszystko zatem, co można uzyskać w Palazzo Tolomei to termin spotkania, który następnie ulegnie przesunięciu, gdy wielmożnemu panu bankierowi w ostatniej chwili dokuczać zacznie podagra lub przybędzie ważny klient z Jerozolimy czy Królestwa Księdza Jana.

Czyż może istnieć większe upokorzenie? Utraciwszy wszystko, potomkowie dumnego bankiera, który nigdy w życiu nie ugiął karku, stali się dziś obiektem litości. Ich historia porusza serca, nikt jednak nie kwapi się do pomocy, nawet, jeśli Uberti zniżą się o tego, by o nią prosić. Wygląda więc na to, że pochopny czyn zagniewanego brata skazał ich na wiekuistą tułaczkę po ulicach obcego miasta i walkę o kawałek chleba, gdy głowy składać będą wśród ubogich pielgrzymów, w przytulisku. Gdzieś tam, daleko, drwi z nich Florenacja - gdybyż wspiąć się mogli na jej mury i cisnąć na ziemię nienawistne wieże rodzinnego miasta!

2. O SZLACHETNOŚCI HEKTORA

Taverna San Giovanni znajduje się po drodze z Palazzo Tolomei do Palazzo Santa Fiora, w godzinach południowego skwaru kusząc przechodniów chłodnym cieniem i zapachem jadła. Tę właśnie tawernę poleci zresztą Ubertim każdy, kogo zagadną o dogodne miejsce odpoczynku, poznawszy niechybnie z ich mowy, że wywodzą się z Florencji, przy stołach świętego Jana spotykają się bowiem synowie kwietnej republiki. Obszerny budynek zdobi winna latorośl i biało - pomarańczowe flagi Jednorożca, a we wnętrzu kłębią się ludzie - karczemne dziewki uwijają się pomiędzy klientami, stawiając na stołach gliniane dzbany schłodzonego w loszku, lekko musującego wina. Ze ściany spogląda gniewnie święty Jan Chrzciciel, patron przybytku oraz całej Dzielnicy Jednorożca.

Gdy obdarci i pokryci kurzem bohaterowie staną w progu, w ich stronę ruszy natychmiast zwalisty olbrzym o twardym wejrzeniu, zdecydowany wyrzucić ze swej gospody przybłędów. Niech no jednak przemówi doń Fiametta, a oczy giganta wnet zmiękną i miast wskazać Ubertim drzwi, poprowadzi ich do wygodnego alkierza, w którym światło słońca gra na dębowym stole - *messer* Ettore Silvestri, właściciel przybytku, nie zniesie bowiem, by dziewczyna tak piękna i szlachetna tułała się po ulicach.

Gospodarz to pierwszy Sieneńczyck, który odniesie się do rodzeństwa przyjaźnie, wlewając w ich serca nieco otuchy. Widząc, że są zdrożeni, zaraz każe podać im wino i świeże figi, a Fiamettcie podsunie talerz słodkich winogron z jego słynnej winnicy na południe od Montalcino. Chętnie też przysiądzie się do gości i, samemu racząc się winem, wypyta o cel podróży i niezwykłe przypadki, które

doprowadziły ludzi w widomy sposób szlachetnych do tak żałosnej kondycji. Nie zważając na opłakany stan bohaterów zapyta, czy planują zatrzymać się w jego tawernie - która, choć nie oferuje zwykle miejsc na nocleg, posiada jeden czy dwa wolne pokoje. Jeśli Uberti wzbraniać się będą przed gościnnością serdecznego gospodarza, wymawiając się brakiem pieniędzy, ten stwierdzi jowialnie, że w jego karczmie zawsze jest coś do zrobienia i w zamian za wikt i gościnę przyjmie od Ubertich pomoc. Przez cały czas nie spuści też z oka Fiametty - bez trudu dostrzec można, że olbrzymi mężczyzna zadurzył się w niej bez pamięci.

Nadchodzą smutne czasy - rodzeństwo zdane jest na łaskę szynkarza, lub uczyniono zeń podkuchennych. Przyjaźń z messer Ettore pozwala jednak napełnić brzuchy, przyodziać się w czyste, choć skromne, stroje i wysypiać się w łożu, po którym nie pełza robactwo. Jeśli Uberti pomagają w gospodzie, kobietom powierzono roznoszenie wśród gości posiłków, więc pracę lżejszą, niż kuchenna, Ascanio zaś rąbie drewno, nosi wodę i opiekuje się końmi podróżnych. Tak czy inaczej - mają czas, by rozeznać się w mieście, zapoznać z miejscowym obyczajem i zacząć snuć plany poprawy swej doli. Życie ubarwia im przy tym gospodarz, wciąż niezgrabnie zalecając się do Fiametty i, w prywatnych rozmowach z Ascaniem, podkreślając, iż jest człowiekiem znacznym, szanowanym, a do tego wdowcem.

W końcu jednak zapada ów brzemienny w skutki wieczór. Aksamitne niebo prószy gwiazdami, a do Taverna San Giovanni schodzą się Florentczycy. Uberti zobaczą dziś wiele znajomych twarzy - niegdysiejsi bogacze, szlachcice i poplecznicy gibelinów mają się równie żałośnie, jak i oni sami - złote guzy przy kaftanach zastąpiły drewniane i kościane kołki, szyje nie gną się już pod ciężarem łańcuchów, a pozbawione pierścieni palce wydają się obscenicznie wręcz nagie. Znakomita część obecnych bez trudu rozpozna Gaetanę, w której twarzy wyczytują niechybne pokrewieństwo z Ubertem Cainim, a za jej przyczyną - i resztę rodzeństwa, powitanie ludzi, którzy niegdyś byli rodzeństwu wujami może być więc tak łzawe, jak tylko gracze sobie tego życzą.

Nie wszyscy jednak zadowoleni są z obecności potomków bankiera - Gherardo Cicca degli Lamberti krzywi się na ich widok, odbierają mu bowiem uwielbienie tłumu. Wkrótce jednak zaczyna się dyskusja, a w tej Lamberti



jest mistrzem, ślizgając się wprawnie pomiędzy opiniami i bez trudu znajdując błędy każdej bez wyjątku koncepcji. Florentczycy spierają się o to, jak wyglądać ma zarówno ich powrót do rodzinnego miasta, jak i przyszły kształt republiki, pijąc przy tym na potęgę wino, wymachując odciążonymi z kosztowności dłońmi i wywlekając coraz to nowe animozje. Pomiędzy tym wszystkim krąży Lamberti, judząc, szczując na siebie partie i pławiąc się w zadowoleniu. Wkrótce więc zwolennicy pomocy cesarza, krewcy szlachcice, pragnący wydać gwelfom bitwę własnymi siłami, spasieni bankierzy doradzający działania polityczne czy wprawni zdrajcy, sugerujący skrytobójstwa, gotowi są skoczyć sobie wzajemnie do gardeł - pewnym jest, że nigdy nie dojdą do porozumienia.

3. CZARTY ZLATUJĄ SIĘ DO ŚWIĘTEGO JANA

Lamberti to twardy przeciwnik i nie łatwo będzie odebrać mu rząd dusz, nie docenia on jednak siły Ubertich. Gaetana dysponuje nie gorszym wcale, niż on, zmysłem politycznym i prawdopodobnie przewyższa go inteligencją, może wiec z powodzeniem wdać się w spór - Fiametta zaś ma moc uśmierzenia rodzącego się konfliktu. Jeśli poprosi o głos, wygnańcy zaraz zamilkną, porażeni jej niezwykłym urokiem i pozwolą jej przemawiać - mało tego, nikt nie ośmieli się jej przerwać. Scena staje się nieomal magiczna, oto bowiem krucha dziewczyna trafi swoimi słowami wprost do zatwardziałych serc zwaśnionych mężczyzn.

Wystarczy więc, by siostry połączyły siły - Fiametta moc panowania nad tłumem, Gaetana zaś niepospolity rozum, by zwaśnieni do tej pory Florentczycy w ciągu kilku godzin zmienili się w sprawnie działającą organizację, gotową wspólnie sięgnąć murów rodzinnego miasta. Oczywiście, posłużenie się wyłącznie garstką wygnańców, mieszczącą się w jednej gospodzie, to zupełny absurd, pierwszy krok na drodze do odzyskania zagrabionego przez gwelfów życia został jednak właśnie uczyniony. Po raz pierwszy gorącym, sieneńskim powietrzem targnie tej nocy okrzyk „e'viva Uberti!"

Oczywiście, Fiametta wywietrzeje Florentczykom z głowy dość szybko, nie ważne więc, czy w Taverna San Giovanni opracowany zostanie sensowny plan - idzie tylko o prezentacje siły młodszej córki Uberta Cainiego. Nie tylko ona sama zaskoczona bowiem będzie swym wpływem na rozpalony tłum - w najciemniejszym kącie gospody siedzi zakapturzony mężczyzna, w głowie którego rodzi się diabelski plan. Trudno dostrzec go pośród rozkrzyczanych wygnańców, w oparach gorącego sporu - jeśli zostanie zauważony, wyjdzie z tawerny jak najszybciej, by jego tożsamość nie wyszła na jaw. To oczywiście Guidoricco da Fogliano, który w tajemnicy powrócił do miasta, by badać nastroje Sieneńczyków i przy tej okazji znalazł narzędzie, które idealnie nadaje się de realizacji jego planów - siostry Uberti.

Cóż tymczasem dzieje się z Ascaniem? Nim spór w gospodzie rozgorzeje na dobre, młodzieniec dostrzeże

wśród ucztujących gorejące ogniem oczy, które od tak dawna go prześladują. Zły zniknie wkrótce z tłumu, by pojawić się w drzwiach - mroczna sylwetka o rozświetlonym płomieniem spojrzeniu. Wyciągnie dłoń i skinie na Ascania - i póty będzie go wabił do wyjścia, aż młody człowiek opuści tawernę.

Diabeł pozostaje zawsze poza zasięgiem dotyku bohatera, choć wydaje się, że już, już można go schwycić. Kiedy wywabi nawiedzanego na taras, a potem na ulicę, bez słowa wskaże długim palcem nieodległy zaułek - i, mimo dochodzącego z gospody hałasu, Ascanio usłyszy dochodzące stamtąd odgłosy walki i zduszony krzyk, wzywający pomocy. Czy można jednak wierzyć szatanowi? Gdy chłopak odwróci wzrok od wskazanej uliczki odkryje, że kusiciel przepadł, pozostawiając go samego wobec decyzji. Tuż pod nosem Ascania najwyraźniej kogoś mordują, choć z równym powodzeniem szamotanina może być kolejną sztuczką dybiącego na duszę młodego Ubertiego Złego. Niechaj więc decyduje i niech wybiera dobrze, los Toskanii zawieszony jest bowiem na jego wahaniu. Jeśli Ascanio, w co głęboko wierzę, zajrzy choć do wskazanego zaułka uratuje jednego chłopca - i skaże na śmierć dziesięć tysięcy mężów.

W zaułku w najlepsze trwa szamotanina - trzech rosłych drabów, zbrojnych w długie sztylety, schwytało trzynastoletniego może wyrostka o chudych rękach, który ze wszystkich sił miota się i prycha jak kot - jeśli ktoś mu nie pomoże, zbiry niechybnie zatopią sztylet w jego sercu. Owszem, napastnicy są uzbrojeni, ale sztuki zabijania uczyli się na ulicach, jeśli więc Ascanio ich zaskoczy, nie będą żadnym przeciwnikiem dla wychowanka hrabiego Arras, który pobierał nauki u największych chrześcijańskich rycerzy.

Poturbowani napastnicy uciekną, okaleczeni lub zabici legną w rynsztoku - a w twarz Ascania spojrzą przerażone oczy wyrostka, który, choć dzielny, płacz ma na końcu nosa. Jest też śmiertelnie blady, zarówno ze strachu, jak i z bólu, rychło bowiem okaże się, że jeden z napastników wbił sztylet głęboko w udo chłopca. Choć krew nie bucha z jego rany strumieniem, i tak musi zająć się nim cyrulik, by zimny bruk Sieny i mroczne oblicze syna Ubertich nie były ostatnim widokiem, który chłopiec ogląda w życiu.

4. JEDNOROŻCE, SOWY I KONIE

Ocalony przez Ascania chłopiec nazywa się Rosso Becherelli i jest nie byle kim - jego ojciec piastuje urząd priora contrady del Leocorno i mistrza cechu złotników, on zaś sam wybrany był, aby w tym roku reprezentować dzielnicę w czasie palio. Stąd właśnie nocny atak - Rosso zdecydowanie twierdzi, że napadli go czeladnicy szewscy z contrada della Civetta, odwiecznego wroga Jednorożca, chcąc zabić go, nim nadejdzie wyścig. Dzielnica złotników nie zdołałaby wyszkolić w tak krótkim czasie kolejnego jeźdźca i cały rok przygotowań zakończyłby się sromotną porażką.

Rosso zmierzał właśnie na spotkanie przywódców społeczności contrady, gdzie czeka na niego stroskany ojciec, poprosi więc swego wybawcę, by pomógł mu dotrzeć we właściwe miejsce, rana nie powala mu bowiem poruszać się o własnych siłach. Oczywiście, jeśli Ascanio życzy sobie zabrać z sobą siostry (te jednak mają pełne ręce roboty w gospodzie - chyba, że spotkanie z rodakami potoczyło się wyjątkowo szybko), nic nie stoi temu na przeszkodzie i po chwili cała gromadka pokuśtyka w dół ulicy.

Siedziba contrady to niczym nie wyróżniający się budynek, którego parter przygotowany jest, by służyć za miejsce spotkań. Ściany zdobią długie, jedwabne proporce, pamiątka niegdysiejszych zwycięstw w wyścigu, znajduje się tu i ceremonialna zbroja, w którą prior wbija się na wyjątkowe uroczystości, i sztandar dzielnicy, pod którym złotnicy idą do kościoła oraz wielka mnogość ksiąg i papierów. W blasku świec czekają już najznaczniejsi obywatele Jednorożca - w tej liczbie i Ettore Silvestri, który pozostawił gospodę w pieczy kucharza.

Gdy tylko Rosso stanie w progu, wszyscy natychmiast zerwą się z miejsc. Ktoś zawezwie cyrulika, który zresztą jest pośród zgromadzonych, a przy posadzonym na ławie chłopcu klęknie piękna jak poranek, złotowłosa dziewczyna. To siostra nieszczęsnego jeźdźca - spod długich rzęs posyła właśnie Ascaniowi pełne wdzięczności spojrzenie.

Ale oto przed młodzieńcem staje i zmartwiony ojciec, Matteo Becherelli, wdzięczny, że nieznajomy ocalił życie jego dziedzica i zmartwiony, że nigdy nie wywdzięczy się za pomoc. Przyjmuje młodego Ubertiego jak swego, kto bowiem staje w obronie syna Jednorożca, nie może być zupełnie mu obcym, kiedy więc Rosso zaniesiony zostaje na górę, by zajął się nim medyk, Ascanio siada wśród rady dzielnicy, z kielichem vin santo w ręku, by radzić, co dalej - i niech nawet nie śmie wymawiać się od tego, by nie urazić śmiertelnie gospodarzy.

Vin santo to gęsty trunek o barwie bursztynu, z którego wyrobu Siena słynie w całym Chrześcijaństwie. Słodkie i mocne wino wyrabia się z na pół suszonych winogron, zebranych do kadzi tuż przed tym, jak na dobre staną się rodzynkami. Ma bogaty, owocowy bukiet, pełny smak i zniewalający aromat, jest jednak zbyt mocne, by w gorącą, toskańską noc pić je kielichami. Aby w pełni docenić smak wina, macza się więc w nim gorzkie, anyżowe ciasteczka *cantucchi*, które, gdy rozmiękną w napoju, stają się jednym z najwykwintniejszych deserów na świecie.

Zgromadzeni radzą najpierw o odwecie, nie można bowiem pozwolić, by mieszkańcy dzielnicy Sowy bezkarnie wyprawiali się na teren Jednorożca - tu jednak szybko znajduje się rozwiązanie, messer Ettore obiecuje bowiem skrzyknąć co bardziej krewkich czeladników i na ich czele odwiedzić Civettę. Rychło pojawia się problem więc po stokroć poważniejszy - rana Rosso nie pozwoli mu wziąć udziału w wyścigu. To poważny cios dla dumnej dzielnicy, zwłaszcza, że w tym roku messer Matteo sięgnął głęboko do sakiewki i sprowadził śmigłego konia aż z Lewantu. Pośród złotników niewielu jest jeźdźców, nikt też nie ćwiczył przez cały rok, jak syn priora, na nic wiec wszelkie

przygotowania, wydatki i poświęcenia - Leorocno skazany jest na klęskę.

Ależ! Wszakże pan Ascanio degli Uberti jest rycerzem, a nie złotnikiem, a w siodle sprawuje się znakomicie - rychło też zwrócą na to uwagę i mieszczanie. I dalejże, prosić i błagać młodzieńca, skoro już zaczął ich wybawiać, niech uczyni to do końca. Zgromadzeni mają niespożyte siły, a Ettore Silvestri dysponuje przy tym wdzięcznością Ubertich za dobroć, jaką im okazał - nie spoczną więc, póki Ascanio nie zgodzi się zastąpić Rosso w wyścigu i wygrać dla Jednorożca pallium - liczy się bowiem, który koń, a nie jeździec, pierwszy przekroczy metę. A że do palio zostały w sam raz cztery dni, jutro młody Uberti obejrzy wierzchowca, następnego zaś dnia przystąpi do prób. Gdy opór młodzieńca ustanie, zapanuje powszechna radość i wrzawa, a w nocne niebo po raz już wtóry pomkną okrzyki „e'viva Uberti".

5. NAD DZIEĆMI UBERTA CAINIEGO WSTAJE WRESZCIE ŚWIT

Nadchodzący poranek zwiastuje ocalenie. Uberti to już nie przybłędy, które w Sienie przytulił kaprys jowialnego karczmarza, ale szanowani członkowie społeczności wygnańców i dobroczyńcy dzielnicy Jednorożca. Jeśli wykonywali jakieś prace - co rychlej je porzucają, jeśli na czymś im zbywało, dziś mają tego pod dostatkiem. Nawet ulice reagują na nich inaczej, witają ich bowiem uśmiechy i poważne skinienia głów, sprzedawcy zachwalają im swoje towary, a handlarze pantofli sułtana podsuwają tace z łakociami.

Nie znaczy to jednak, że nie ma w Sienie ludzi, którym bohaterowie solą są w oku. Degli Lamberti czuje się upokorzony i, skryty w cieniu domostwa, który daje mu schronienie, knuje, jakby tu zniszczyć kobiety, które śmiały odebrać mu pozycję. W dzielnicy Sowy aż huczy o nocnym zajściu, a u zbiegu contrada della Civetta i Leocorno gromadzą się młodzi ludzie z obydwu dzielnic, wrogo na siebie poglądając i rozmawiając półgłosem.

Wszystko to jednak nic jeszcze - oto bowiem i Guidoricco postanowił uderzyć właśnie dzisiaj. Nikczemny rycerz wie doskonale, jak bije tętno miasta i swoim zwyczajem świetnie wyzyska nastroje. Trzeba tylko, by rodzeństwo, a najlepiej wyłącznie siostry, wyprawiło się gdzieś samo, czy to odwiedzić kramy, czy na mszę do katedry.

Napastnicy mają wyraźną przewagę liczebną, a przynajmniej jeden z nich dość sprawnie posługuje się mieczem. Choć pozują na zwykłych rabusiów, zachodząc Ubertim drogę w wąskiej, sieneńskiej uliczce, na pierwszy rzut oka rozpoznać w nich można zbirów z dzielnicy Sowy - Civetta postanowiła wywrzeć zemstę za wieczorną interwencję Ascania. Plan łotrów nie należy do wyrafinowanych - chcą odciąć napadniętym drogę ucieczki, okaleczyć mężczyznę, jeśli i on wybrał się na przechadzkę, pohańbić kobiety, odrzeć je ze wszystkich kosztowności i, ewentualnie, jeśli nastrój dopisze, poorać im twarze sztyletem.

Pomoc nadejdzie, gdy sprawa wydawać się będzie przesądzona - przybierze postać jeźdźca w stroju podróżnym, znaczonym brunatnymi rombami i liśćmi winorośli, oraz kilku jego pachołków. Młody rycerz o profilu sokoła rozprawi się z drabami krótko i bezlitośnie, a za tymi, którzy umkną, pognają jego sługi. To doprawdy sprzyjający przypadek, że powracający z daleka szlachcic postanowił udać się wpierw do katedry, by podziękować Madonnie za bezpieczną podróż! A jeszcze niezwyklejszym jest fakt, że jedna z ocalonych kobiet okazuje się być jego krewniaczką - doprawdy, opatrzność poprowadziła go tą drogą.

Tak właśnie, zaaranżowawszy całe zajście, w życie Ubertich wkracza Guidoricco da Fogliano, ambicje którego kosztować będą życie dziesięciu tysięcy mężów.

CZĘŚĆ TRZECIA

ARGUMENT

Znów wywyższeni nad ludzi spokojnych
Śnią o miłości i zemście jednako
Degli Uberti, i ciągną do wojny -
Zgody z rycerstwem potrzeba im na to.
Hrabia Giordano wystawi swych zbrojnych
Wieszczy się bitwę nim przeminie lato.
Ascanio zasię do wyścigu staje,
Diabeł usługi mu znaczne oddaje.

1. SERDECZNOŚĆ, CZYLI WSTĘP DO PODŁOŚCI

Bramy Palazzo Santa Fiora otwierają się wreszcie szeroko, a Guidoricco prosi i nalega, by potomkowie dostojnej rodziny Ubertich na stałe przenieśli się z tawerny, która nie licuje wszakże z ich statusem, do pałacu krewniaka. Siedziba zmarłego wuja Gaetany jest wprawdzie opustoszała, pachnie kurzem i słońcem, rychło jednak napełnią ją gwarem sługi Guidoricca, który - powróciwszy z Neapolu z dobrymi wiadomościami - na dobre rozsiądzie się w domu szwagra.

Uberti otrzymają swoje pokoje, a z całego miasta zbiegną się krawcy, złotnicy i szewcy, by ich przyodziać i obuć. Nazwisko, które od wczoraj cieszyć się zaczynało pewną estymą, dziś jaśnieje wyraźnie na firmamencie politycznym Sieny - czy tego chcą, czy nie, bohaterowie związali się w opinii Sieneńczyków z Guidoricciem, co znacznie wzmacnia zarówno pozycję rodzeństwa, jak i młodego rycerza. Tego jednak na razie nie wiedzą - dziwić się co najwyżej mogą, że odległy, bądź co bądź, krewniak obdarzył ich zrazu tak wielkim afektem i ze wszystkich sił dba, by na niczym im nie zbywało, ze szczególną rewerencją traktując przy tym Fiamettę - choć to, oczywiście, najmniej niezwykłe.

Gdzie, jak gdzie, ale w Toskanii wierzy się mocno, że nikt nie czyni dobra bez powodu - chyba, że prostą drogą zmierza na ołtarze, a na to krewki szlachcic nie wygląda. Kiedy Uberti wyrażać zaczną zaniepokojenie serdecznością Guidoricca, ten chętnie rozwieje wszelkie w tym względzie wątpliwości, wiodąc - o ile to możliwe - rozmo-

wę z samą Gaetaną, było - nie było jego krewniaczką. Wyjawi w niej, że odkąd ujrzał Fiamettę, jaśniejącą w zaułku niczym Madonna, zapałał do niej pożądaniem i miłością, pragnie więc powieść ją przed ołtarz. Proponuje zatem Ubertim wymianę - w zamian za rękę Fiametty da im to, czego sami zdobyć nie zdołają - zemstę. Guidoricco jest pewien, że zdoła poderwać miasto do wojny z Florencją, pomścić Uberta Cainiego, rzucić do stóp Gaetany Iacopo i zwrócić jej Ubertina. Bo i owszem, jak donoszą jego szpiedzy, chłopiec żyje i przebywa pod opieką Dominikanów. Transakcja jest zatem uczciwa.

Tymczasem, gdy Uberti instalują się w Palazzo Santa Fiora, do którego słudzy messer Ettore pilnie dostarczają wszystkich ich rzeczy, przy niemym żalu potężnego karczmarza, który mniema, że nigdy już nie zobaczy pięknej Fiametty, przez Sienę przeciąga imponująca procesja. Od strony Porta Ovile, objechawszy pierwej miasto, by następnie dostojnie je przeciąć, wjeżdża orszak hrabiego Giordana d'Anglona, obiecane przez cesarza i sprowadzone przez Guidoricca posiłki.

Piękny widok stanowi niekończący się sznur ludzi, strojnych, chmurnych i olbrzymich, na gigantycznych, bojowych rumakach. Wraz z bastardem Fryderyka ciągnie ośmiuset rycerzy, każdy ze swym pocztem, każdy ubrany na tę okazję w najlepszą zbroję, ze sztandarem łopoczącym nad głową. Warczą werble, grają surmy, obywatele Sieny, którzy łatwo dają porwać się konnym procesjom, wiwatują, dziewczęta rzucają rycerzom kwiaty i uśmiechy, a hrabia Giordano błyska zębem i w myślach ocenia zamożność miasta, by zaproponować sumę, jaką kosztować będzie obecność na polu bitwy zaprawionych w Ziemi Świętej Teutonów.

Przejazd hrabiego Giordana stanowi widomy znak powodzenia Guidoricca i może upewnić rodzeństwo, że opowiada się po właściwej stronie. Siena nie wie jeszcze, że dumny hrabia nie zdecydował, czy jego rycerze wesprą republikę, Kapitan Ludu Provenziano Salvani wietrzy już jednak kłopoty, a biskup stwierdza, nie bez satysfakcji, że będzie z tego nielicha awantura.

Niezależnie od przypadków rodzinnych i politycznych, Ascanio zobowiązał się dopomóc dzielnicy Jednorożca, pora więc, by zapoznał się ze swym wierzchowcem i przystąpił do prób przed Palio. Koń, którego trzyma się w specjalnej, strzeżonej dzień i noc, zagrodzie w samym centrum contrady to przepiękny, jabłkowity Arab z czarno podpalanymi pęcinami. Ma inteligentne wejrzenie, twardy charakter, jest niebywale śmigły i obdarzony wielką chęcią udowodnienia pokracznym toskańskim krewniakom swojej niewątpliwej wyższości, doskonale nadaje się więc do wyścigu.

Próby odbywa się w kierunku odwrotnym do właściwego przebiegu wyścigu - jeźdźcy startują z placu przed duomo i jadą w kierunku Porta Romana. Na całej trasie pilnują ich przedstawiciele contrad, dbając, by nikomu nie przydarzyło się nic złego i ćwicząc starodawne piosenki, zagrzewające do boju swoją dzielnicę - tradycja każe, by śpiewali je wyłącznie mężczyźni. Wyścig nie jest jeszcze gorączkową gonitwą po wąskich uliczkach, w których jeździec zawadza piętami o ściany budynków, a raczej sprawdzianem umiejętności konkurentów i możliwości koni. Choć wierzchowiec Ascania jest bez zarzutu, młodzieniec szybko przekona się, że Sienieńczycy znakomicie trzymają się w siodle, a zwycięstwo nie przyjdzie mu łatwo - o ile w ogóle zdoła po nie sięgnąć.

Spośród szesnastu dzielnic, w wyścigu udział bierze tylko dziesięć - dokładny ich skład ustal we własnym zakresie, ważne tylko, by znalazły się w nim Civetta i Leocorno. Jeźdźcy to ludzie bardzo różnego pochodzenia, stanu i zajęcia, a by ich opisać, skorzystać warto ze stylistyki zwierzęcej, skoro już w nią popadliśmy. Niech więc każdy dżokej przywodzi na myśl herbowe zwierzę swojej contrady - stąd odradzam udział w Palio dzielnic takich, jak Nicchio czy Brucco.

2. GROŹNY OLBRZYM TO SIĘ WZRUSZA, TO GNIEWA

Hrabia Giordano nie jest pewien, czy powinien ryzykować życie swoich rycerzy w niepewnej sprawie toskańskich gibelinów, na pewno jednak chce się dobrze zabawić. Stąd, pierwszego wieczora po przybyciu do miasta, wydaje ucztę, na którą sprasza wszystkich, którzy się w Sienie liczą, a w tej liczbie, rzecz jasna, Guidoricca, a wraz z nim - Ubertich. Rycerz o twarzy sokoła żywi przekonanie, że Hohenstauf wykorzysta ucztę, by wybadać nastroje miasta i podjąć decyzję - stąd dokładnie przestrzega rodzeństwo, by wraz z nim starali się skłonić go do wojny i instruuje w tych zawiłościach sieneńskiej polityki, w których nie zdążyli zorientować się sami, uczulając szczególnie na osobę Provenziana Salvaniego.

Wielka polityka toczy się w wysoko sklepionej, surowej sali Rocca Montone, przy ustawionych w podkowę, solidnych stołach, aż uginających się pod ciężarem jadła - pieczonych z pieprzem płatów dziczyzny, dumnych bażantów, skąpanych w cytrynach i pomarańczach przepiórek, ogromnych jak młyńskie koła gomółkach suszonego na słońcu sera *peccorino*, przy akompaniamencie *vino nobile*, najlepszego wina Toskanii. Wywodzi się ono z Montepulciano, miasta, które jak okręt wznosi się na wyniosłej górze wśród spalonej słońcem krainy na południe od Sieny i odznacza wyjątkowo głębokim, aksamitnym smakiem, purpurową barwą i odurzającą wonią. W czasach, w których rozgrywa się nasza historia, robi się je wyłącznie z najlepszych kiści toskańskiego szczepu winogron, sagniovese, tak, jak współczesne brunello.

U szczytu stołu zasiada hrabia Giordano wraz z trzema najzacniejszymi rycerzami, w towarzystwie biskupa Spedito Piccolominiego, głów największych banków - Tolomeiego i Salimbeniego, przywódców arystokratycznych rodzin Sieny, Kapitana Ludu, Guidoricca i rodzeństwa Ubertich - dalej, na ramionach podkowy, siedzą priorowie dzielnic, część rycerzy i kto tam jeszcze zdołał się na ucztę dostać. Żonglerzy dyskretnie trącają struny lutni i dmą we flety, gotowi w każdej chwili zabawić zgromadzonych pie-

śnią, a słudzy gorliwie podają ucztującym misy z wodą, by mogli opłukać palce.

Nie trzeba długo czekać, by rozmowa zeszła na politykę. Provenziano Salvani zdecydowanie opowiada się za pokojem z Florencją i zachowaniem spokoju w mieście - niezbyt to grzeczne, mówić o tym przy wodzu cesarskich posiłków, jednak gruby Kapitan Ludu wyczuł równie sprawnie, jak Guidoricco, że hrabia nie zdecydował jeszcze o swoim wsparciu. Guidoricco szybko wygłasza polemiczną diatrybę, a biskup lawiruje pomiędzy nimi, podsycając spór i znakomicie bawiąc się oglądaniem narastającej kłótni. W końcu, zniecierpliwiony hrabia wali pięścią w stół, uciszając minstreli. Słyszał już dość - siedzi wśród swarliwej zgrai, która za nic ma cnoty obywatelskie, dobro państwa i jego własną cierpliwość, wciąż bawiąc się w swoje małe wojenki - niech więc ktoś poda mu choć jeden dobry powód, dla którego powinien wysłać swoich rycerzy przeciwko Florencji, bo gotów jest choćby w tej chwili zabrać drużynę i wracać do Neapolu. Jest zły, jak stary odyniec, trzeba więc osoby o niezmierzonej sile przekonywania, by skłonić go do pozostania. Ale - wszakże ktoś taki jest na sali, a Guidoricco nie zabrał go z sobą bez powodu!

Olbrzymi rycerz ma w istocie czułe serce i uwielbia łzawe historie, zwłaszcza w ustach pięknych kobiet, które błagają go o pomoc. Wystarczy, by Fiametta opowiedziała o nieszczęściach, które za przyczyną niegodziwych gwelfów spadły na nią i jej najbliższych, o niedoli, którą musiała cierpieć i stracie, którą poniosła, by w oczach hrabiego zakręciły się łzy. Gdy dziewczyna skończy mówić, przy akompaniamencie pełnej napięcia ciszy hrabia powstanie z miejsca i stanie przed nią, by oddać siebie i swoich Teutonów na jej usługi. Rozpoczynające się właśnie ślubowanie przerwie mu jednak wtargnięcie intruza.

Gherardo Cicca degli Lamberti miał być może dobre chęci - choć pewnie przeważyła u niego zazdrość, że nie zaproszono go na ucztę. Przekonawszy straże o swojej ważności, co zresztą przychodzi mu bez trudu, wtargnął na salę dokładnie w momencie, gdy Giordano d'Anglona otwierał usta. Nie namyślając się długo, dostrzegłszy, że olbrzym stoi, Lamberti podbiega więc do niego, pada mu do kolan i nuże błagać, by ulitował się nad losem nieszczęsnych florenckich wygnańców i pozostał w Sienie, by bronić ich przed niegodziwymi krajanami.

Żaden z Hohenstaufów nie ścierpiałby, by byle Toskańczyk przerwał mu rycerskie śluby. Giordano ryczy, niczym raniony odyniec, bez trudu podnosi Lambertiego do oczu, a potem ciska przez całą długość sali, nakazując, by służba wymierzyła mu dwieście kijów - śmierć od rycerskiego miecza byłaby bowiem dlań zbytnim zaszczytem. Zaczarowana chwila pryska nieodwracalnie - nie będzie ślubowania, nie będzie bezinteresownej pomocy. Rozdrażniony hrabia Giordano ucina narastającą perorę Salvaniego, znów opowiadającego się za pokojem, i, by zirytować grubasa, obwieszcza, że udzieli pomocy w wojnie z Florencją. Nie za darmo jednak - domaga się dwudziestu tysięcy złotych florenów, inaczej jego rycerze nie siądą nawet na koń. Co powiedziawszy, opuszcza swoich gości w gniewie.

3. MIŁOŚĆ I SZATANY

Kolejne dni przed Palio mijają w coraz bardziej gorączkowej atmosferze. Guidoricco odniósł małe zwycięstwo, teraz zaś, wraz z Gaetaną, głowi się, jak przekonać bankierów do wyasygnowania stosownej sumy. Ascanio staje tymczasem do drugiej i trzeciej próby - a w każdej z nich idzie mu gorzej. Jednocześnie, pan da Fogliano przypomina, że nie wybrano go jeszcze Kapitanem Wojny, co jest nieodzowne, by w ogóle mówić o zemście. Liczy więc bardzo na zwycięstwo Ascania, które przychylnie usposobi lud Sieny zarówno ku Ubertim, jak i ku jego własnej osobie.

Czy można się zatem dziwić, że diabeł nie śpi? Wśród powszechnej gorączki, w upalne noce, w skwarze dnia, w twarzach przechodniów i w samotności kościelnej ławy, Ascanio wciąż odczuwa obecność Złego. Jego ogniste oczy co rusz spoglądają nań z tłumu, a gdy tylko zatonie w myślach, tuż przy ramieniu słyszy wciąż uporczywy szept. Na nic spowiedź i pokuta, na nic żal za grzechy, diabła, który przecież kryje się w nim samym, mody Uberti odegnać nie zdoła. Zwłaszcza, że jego słowa trafiają wprost w serce młodzieńca.

Jedno życie, przekonuje Zły, jedno niewinne życie. Znajdź kogoś, kto niczym ci nie zawinił, niech to będzie żebrak, niech to będzie włóczęga, za którym nikt nie zatęskni. Złóż go w ofierze - nie na ołtarzu, lecz w myślach poświęcając jego życie panu Piekieł. On wywdzięczy ci się za to i da zwycięstwo w Palio - zwycięstwo, którego tak potrzebujesz. Twoja dusza jest i tak stracona - czy chcesz pociągnąć za sobą wszystkich, których kochasz, wszystkich, którzy ci zaufali?

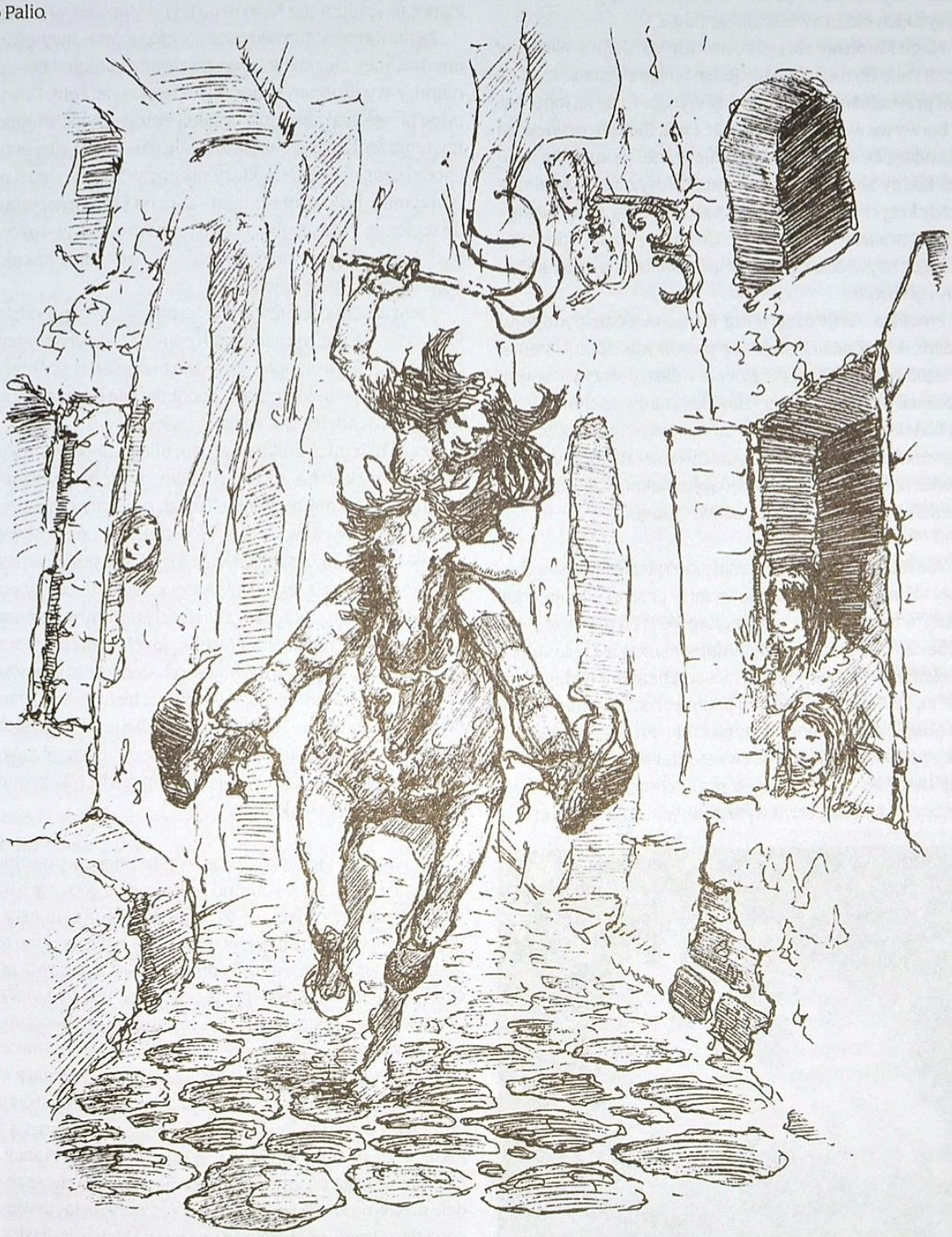
W trzeciej gonitwie próbnej Ascanio dociera na metę ostatni.

Choć w dniach poprzedzających Palio w żyłach Sieneńczyków tętni głównie polityka, nasi bohaterowie przeżywają i inne namiętności. Na wąskich uliczkach, w cieniu strzelistych domów, rodzić się zaczyna uczucie. Guidoricco ze wszystkich sił adoruje i uwodzi Fiamettę - a uwodzicielem jest, przyznać to trzeba, przednim. Oczywiście, postępuje zimno i z wyrachowaniem, wiedząc, że tylko córka Uberta Cainiego zapewni mu władze nad kapryśnym ludem Sieny, za nic w świecie nie zdradzi się jednak ze swą nikczemnością. Teraz Guidoricco jest rycerzem i mężem szlachetnym, w dodatku nie spokrewnionym z Fiamettą - z jej siostrą spowinowacony jest przez osobę jej matki. Oczywiście, dziewczyna nie musi mu ulec, jeśli bowiem weźmie udział w późniejszej awanturze z innych, niż małżeńskie przywiązanie, powodów, historia i tak potoczy się swoim trybem, skoro jednak moja Fiametta nie pozostała nieczuła na awanse rycerza, założę, że i kolejne jej wcielenia postąpią z nim w końcu do ołtarza.

Tymczasem Ascanio, jako jeździec dzielnicy Jednorożca, bywa w bogatym domu Becherellich, gdzie przyjmo-

wany jest zawsze ciepło i ze wszelkimi honorami. Widuje się tam z Conchettą, piękną dziewczyną, której serce wyrywa się ku przystojnemu Florentczykowi. Choć jest panną dobrego domu i nie pohańbiłaby nazwiska ojca tajemnym romansem, jeśli zdarzy jej się być sam na sam z Asca-niem, rozmowa pomiędzy nimi nieodmiennie stawać się będzie dwuznaczna. Conchetta nie jest ani głupia, ani nadmiernie nieśmiała, zadba więc, by dziedzic Ubertich towarzyszył jej raz i drugi podczas zakupów na campo, by odprowadzał ją do kościoła, sama zaś pilnie obserwuje zmienne szczęście, z jakim postępują jego przygotowania do Palio.

Pośród tego wszystkiego, Geatana pozostaje sama. Snuje się jak duch po nieoczekiwanie chłodnych i pełnych kurzu komnatach, co rusz napotykając pamiątki przeszłości Palazzo Santa Fiora, a jej myśli uciekają ku Florencji. Gdzieś tam jest mały Ubertino - jeśli Guidoricco mówi prawdę i chłopiec naprawdę nie zginął w pożarze jej domu - gdzieś tam jest też Iacopo. Iacopo, o którym tak ciężko nie myśleć, Iacopo, którego nie sposób wszak kochać i nie sposób nienawidzić. Pozostawiona samej sobie, Gaetana pilnie odwiedza sanktuarium swojego serca.



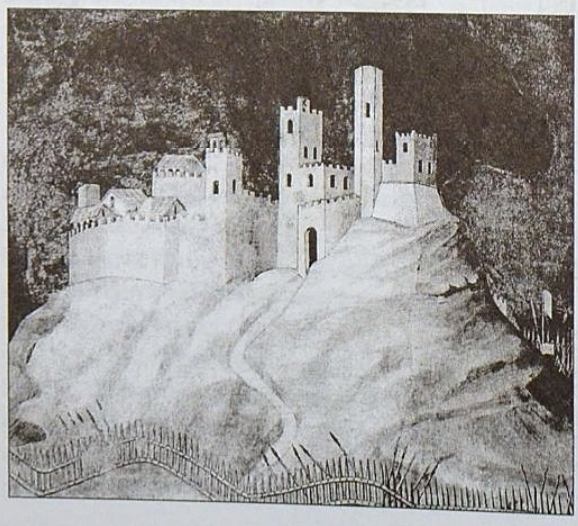
4. POŚWIĘCENIE ŚWIEC NA OŁTARZU NAJŚWIĘTSZEJ MARII PANNY

Nadchodzi zatem dzień Palio. Z samego rana w pałacu zjawia się messer Matteo Becherelli wraz ze swymi pomocnikami - przynoszą strój, w którym Ascanio weźmie udział w procesji oraz wszystko, czego potrzebował będzie w wyścigu. Na ulicy kłębią się ludzie, pragnąc zobaczyć niezwykłego jeźdźca w pełnej krasie. Panuje rozgardiasz i hałas, co rusz wybuchają kłótnie, rzezimieszki nie próżnują, uwalniając nieuważnych od ciężaru sakiewek, czeladnicy, swoim zwyczajem, biją się na rogach ulic, a ze wszystkich okien zwieszają się flagi.

Flagi! Kolorowe skrzydła, na których Siena wzlatuje w dzień Palio do nieba! Każdy jeden budynek zaznacza dziś swą przynależność do contrady, wywieszając jej łopoczące barwy we wszystkich oknach. I nad tłumem powiewają sztandary, które niezmordowanie wznoszą ku niebu młodzi. Każdy Sieneńczyk nosi dziś kolory swojej dzielnicy, każdy krzyczy na całe gardło, każdy wierzy, że to właśnie jego contrada zwycięży, a serca łomoczą tak mocno, jakby wszyscy obywatele republiki mieli znaleźć się dziś na końskim grzbiecie.

Procesja rusza spod Porta Romana wczesnym południem, kiedy skwar staje się powoli nie do zniesienia. Tysiące ludzi przejdą przez całe miasto, wszyscy w najlepszych strojach z ciężkiego aksamitu - Ascanio siedzi na końskim grzbiecie, a okrutne słońce błyszczy w jego napierśniku. Wkrótce zaczną grać werble - dokuczliwe szerszenie, brzmiące głucho w lśniącym hełmie i zmęczonych uszach. Dzień będzie niemożliwie długi.

Ale oto zaczyna się procesja - jako pierwszy rusza chorąży, dzierżąc *balzana*, olbrzymią, czarno - białą flagę Sieny, w towarzystwie trzech giermków. Za nim postępują trębacze - w ich srebrnych fanfarach przegląda się słońce - potem zaś trzech chłopców, niosących ceremonialny hełm, tarczę i miecz. Poprzedzają pocącego się niemiłosiernie na potężnym rumaku Kapitana Ludu, Provenziana Salvaniego, za którym ciągną pierwsze sztandary - najpierw idą kapitanowie trzech tercji, potem zaś chorąży cechowi, uginający się pod ciężarem wyszywanych złotogłowiem flag.



W końcu, chroniony przez zbrojnych giermków, postępuje człowiek dzierżący palio - pas jedwabiu, na którym wyobrażono Matkę Boską.

Dalej spieszą dzielnice, które biorą udział w wyścigu. Pochód każdej z nich otwiera chłopiec, grający na werblu, za nim zaś postępują dwaj młodzieńcy, popisujący się sztuką powiewania flagą swojej contrady. Płachty łopoczą w ich rękach, gdy zręcznie, niczym żonglerzy, przekładają je pod nogami i za plecami, zataczają nimi koła i ósemki, wyrzucają je wreszcie w powietrze, wysoko, aż do trzeciego piętra, by następnie zamienić się szybko miejscami i złapać ten proporzec, którym do tej pory powiewał kolega.

Za nimi kroczy dumnie chorąży, niosąc właściwy sztandar dzielnicy, ciężki, naszywany złotem i drogimi kamieniami, z wyobrażonym heraldycznym zwierzem. Dalej - prior, przyodziały w ceremonialną zbroję i dwóch żołnierzy, reprezentujących wojskową siłę dzielnicy. Dalej przychodzi czas na jeźdźca, który, ubrany w zbroję, siedzi na olbrzymim, bojowym rumaku - koń, na którym przystąpi do wyścigu, idzie za nim, przykryty tylko derką w stosownych barwach, prowadzony przez bardzo tym wyróżnionego członka społeczności.

Sześć dzielnic, które nie wystartują w wyścigu oddzielonych zostaje od wyróżnionych contrad laurowymi wieńcami, które niosą chłopcy, ubrani na przemian w strój czarny i biały. Ich pochód wygląda podobnie, nie towarzyszy im jednak ani jeździec, ani wierzchowiec.

Lecz i dzielnice znikają w głębi ulicy, a spod Porta Romana rusza rumak z pustym siodłem, na którym zasiadałby, gdyby żył, Kapitan Wojny. Tuż za nim *carroccio*, czyli wóz i zarazem polowy ołtarz, którego używa się w bitwie, odprowadzany przez zbrojnych. Skrzy się w słońcu wszelkimi kolorami, a z jego wysokości sześciu trębaczy obwieszcza światu chwałę Najświętszej Marii Panny, patronki Sieny. Za carroccio, na niespokojnych koniach, jedzie dumnie ośmiu rycerzy z największych sieneńskich domów: Piccolominich, Tantucchich, Spannocchich, Pannocchieschich, Ugurgierich, Tolomeich, Salimbenich i Salvanich. W końcu zaś, za kolejną barierą z wawrzynu, ruszyć mogą zwyczajni ludzie, bogaci i biedni, uczciwi i nikczemni. Wszyscy oni dążą do katedry.

Żar jest niemiłosierny, hałas - ogłuszający, a powolna procesja wlecze się ku duomo przez długie godziny. Nikt nie liczy omdlałych i na śmierć zadeptanych, a sam Ascanio tylko boskiej lub diabelskiej opiece przypisywać może fakt, że w końcu przestępuje próg katedry, gdzie wita go chłodny cień. Sieneńskiej katedrze, choć jest być może najpiękniejsza budowlą na świecie, brak strzelistości potężnych kościołów, jakie wznosi się ostatnio w Ille-de-France. Wciąż nie ukończona, choć już konsekrowana, katedra jest dziełem największych toskańskich architektów, którzy umiłowali koło, kwadrat i trójkąt, zamiast linii prostej i łuku, w których rozmiłowani są mistrzowie we Francji. Duomo nie ulata więc pod niebiosa, ale rozciąga się wszędzie wokół, na ziemi, na niebie, tworząc zamkniętą i uświęconą przestrzeń, pozbawioną początku i końca. Jeśli więc

francuskie katedry są wołaniem, które człowiek z niskości wznosi ku niebu, w Sienie znajduje się kościół, będący wielką metaforą Królestwa Niebieskiego.

Ascanio, wraz z innymi jeźdźcami, przebiera się w strój, w którym pojedzie w wyścigu - lekki kubrak i obcisłe nogawice w barwach contrady - potem zaś staje przed ołtarzem, dzierżąc za uzdę konia. Biskup Spedito rozpoczyna mszę, krzywiąc się nieznacznie, gdy woń kadzideł miesza się z zapachem stajni, pod niebiosa wzbija się gromki śpiew, a spod sufitu spoglądają na młodego Ubertiego głowy papieży, rzeźbione wzdłuż głównej nawy śmiałymi pociągnięciami dłuta, o białych jak kreda licach, złotych koronach, źrenicach i wargach. Diabeł popatruje na swego protegowanego z pierwszej ławy.

5. ALEGORIA GRUBYMI NIĆMI SZYTA

Najdostojniejsi Sieneńczycy zajmują miejsca na placu przed katedrą, po zachodniej stronie - trybunę wzniesiono u stóp szpitala Santa Maria della Scala, którego dolne sale na te okazję opróżniono, by odór chorych nie drażnił delikatnych nozdrzy bogaczy. Wysoki budynek szpitala ocienia gości, nie muszą więc tkwić, jak pospólstwo, w skwarze i rozkoszują się przyjemnym chłodem popijając cierpkie i lekko musujące vernaccia, wino wyrabiane w San Gimignano. Znakomicie wpisuje się ono w nastrój dusznego, letniego wieczoru, i słomkową barwą, i pełnym bukietem. Orzeźwia, pobudza fantazję, a zaprószona nim głowa nie ciąży - wręcz przeciwnie, staje się lekka jak piórko.

Zwyczajna ciżba tłoczy się wzdłuż drewnianych barier, wzniesionych na placu, i - mimo zakazu - wzdłuż ulic, którymi przetoczy się wyścig, wystaje z okien i okupuje dachy. Wszędzie łopocą flagi, a contrady przekrzykują się wzajem, wznosząc rytualne piosenki o swojej wyższości. Jeźdźcy udają się stępa, już na swoich wierzchowcach, pod Porta Romana. Siena zamiera w niespokojnym oczekiwaniu.

Nie oddałbym w tym miejscu sprawiedliwości moim znakomitym graczom, gdybym wciąż udawał, że w wyścigu pojechał Ascanio - nie, w ostatniej chwili posadził na konia Fiamettę, do tego jednak nie musi dojść, a bankierski syn może z powodzeniem wystartować sam. Tak czy inaczej, to on właśnie da sygnał do wyścigu, napierając na stłoczonych wzdłuż liny zwanej *mossa*, przecinającej w poprzek ulicę, konkurentów. Na razie trwa jednak mozolne ustawianie koni, porządku pilnują czarno - biali strażnicy, pod pobliską Rocca Montone tłoczą się ci Niemcy, których nie zaproszono na trybunę, a rzadki w tym miejscu tłum pokrzykuje dla dodania swoim otuchy.

Tymczasem na trybunach dyskutuje się o polityce i sztuce. Nieczuły na uroki katedry hrabia Giordano, zajmujący honorowe miejsce, wyłapuje w tłumie co śliczniejsze twarzyczki niewiast i po niemiecku rozmawia o nich z otaczającymi go rycerzami. Co jakiś czas zamienia też uprzejme zdanie z siedzącym tuż obok biskupem, który oblizuje się jak elegancki kot. Provenziano Salvani stara się spiskować z Tolomeim, a Fiametta budzi równy podziw wszystkich zgromadzonych, ku niekłamanej radości siedzącego tuż obok niej Guidoricca.

Choć uprzejmi dostojnicy zapytują co jakiś czas Gaetanę o jej zdanie, córka Uberta Cainiego pozostawiona jest na uboczu - to dlatego właśnie ona dostrzeże zamachowców. Zgromadzeni w bramie Santa Maria della Scala szykują już długie sztylety, by spaść na niemieckich rycerzy - przewodzi im, szczupły i niebezpieczny, Gherardo degli Lamberti, który planuje pomścić swoje upokorzenie. Oczywiście, nie działają sami - podszczuł ich dyskretnie Provenziano Salvani, tłusty urzędnik zadbał jednak, by żaden ślad nie łączył go z przyszłymi zabójcami - poza, być może, pewną opieszałością strażników. Nie zależy mu też na powodzeniu zamachu, a raczej na tym, by hrabia Giordano zniechęcił się do florenckich wyrzutków i odjechał wraz ze swymi rycerzami.

W sekundę po tym, jak Gaetana spostrzeże napastników, ruszą do działania, pozostawiając kobiecie tyle jedynie czasu, ile wymaga wszczęcie alarmu.

Ascanio napiera koniem na współuczestników wyścigu, mossa opada i oto rozpoczyna się mordercza gonitwa po stromych, wąskich ulicach, w których trzech jeźdźców nie zdoła zmieścić się obok siebie. Wszyscy bez litości chłoszczą sovatto zarówno konie, jak i siebie nawzajem, wytrawni dżokeje pochylają się nisko nad końskimi grzywami, pokrzepiające piosenki widzów wybuchają i gasną równie gwałtownie, kopyta dudnią po bruku, twarze, domy, okna, stragany i flagi znikają po bokach, rozgrzane powietrze przemocą wdziera się w płuca. To wyścig na śmierć i życie, wyścig o chwałę i prestiż, uroczystość pradawna i wrosła w sieneński krajobraz, symbol tutejszej duszy i serca.

Czy Ascanio złożył krwawą ofiarę? Jeśli tak, przez cały niemal wyścig gna ulicami jako drugi, nic nie słysząc i nie widząc, tylko migający wciąż przed nim, żółto-błękitny kubrak jeźdźca dzielnicy Żółwia. Kolejni konkurenci zostają w tyle, jeździec dzielnicy Sowy wali się z konia na zbyt ostrym zakręcie, gruchocąc lewe kolano, a Żółw wciąż uporczywie pozostaje z przodu, wiedząc dobrze, że nie zdoła doścignąć go nawet Achilles.

Ascanio nie złożył ofiary? A więc od początku idzie mu słabo, nie może przebić się do czoła wyścigu i wzrasta w nim pewność, że przegra sromotnie. Lecz wtem wprost pod kopyta araba wbiega mały chłopczyk, który wyrwał się matce. Czy Ascanio pomyślał o swym przekleństwie w chwili, gdy końskie kopyta rozpłatały na dwoje czaszkę malca? Grunt, że Szatan pomyślał o nim. Wystraszony wonią krwi koń rwie do przodu, a kolorowe kubraki pozostałych jeźdźców migają w szalonym pędzie. I w końcu Ascanio jedzie jako drugi - tuż za plecami dżokeja contrada della Tatuca.

I gdy na wysokim wzgórzu widać już duomo, gdy wynik zdaje się przesądzony, koń Żółwia potyka się na wyrwanej kostce bruku, padając do przodu, a jeździec spada zeń i roztrzaskuje o ścianę budynku - później dopiero Ascanio dowie się, że skręcił kark. Tymczasem ognisty arab prze-

sadza lekko wierzchowca przeciwnika i rusza na ostatni odcinek ulicy.

Czas zwalnia, powietrze drga od krzyków, a gdzieś w tłumie na samym rogu piazza del Duomo wyrasta potężna sylwetka Ettore Silvestri. Jego ryk wzbija się nad wrzawę walczącego tłumu - na placu biją się, rzuca więc gnającemu na złamanie karku Ascaniowi miecz. Broń zatacza w powietrzu kręgi - Ascanio wyraźnie widzi każdy błysk słońca na rękojeści - by bezbłędnie trafić w wyciągniętą dłoń młodzieńca. Potężne uderzenie prawie wyrywa mu ramię, pochwa zsuwa się z broni i gra po bruku, błysk słońca nadaje brzeszczotowi krwawy poblask - i oto młody Uberti wpada na plac jako pierwszy.

Walka wybuchła tu wcześniej, gdy napięte do granic możliwości powietrze rozerwał krótki, ostrzegawczy krzyk Gaetany. Zamachowcy rzucili się na swe ofiary, kobiety wpadły w popłoch, zazgrzytały dobywane miecze. Hrabia Giordano gołymi rękami schwycił godzącego w niego Lamberietgo, by skręcić mu kark - Florentczyk umarł z cichym chrupnięciem - Guidoricco własnym ciałem osłaniać jął siostry Uberti, zataczając szerokie kręgi mieczem, rychło też zlatywać się zaczęła straż w czarno-białych strojach.

Zamieszanie na trybunach zerwało jednak tamę, stojącą w poprzek rzeki niechęci. Stłoczeni na placu, rozwścieczeni upałem przedstawiciele dzielnic zaraz wzięli się za łby, łamiąc drewniane bariery i wyrywając pospiesznie kostki bruku. W oka mgnieniu przed katedrą rozgorzała bitwa, w której możni mieczami wymierzać zaczęli swoje racje, zaś prostaczkowie, na własną miarę i zupełnie niepolitycznie, rozdawać jęli ciosy nienawistnym gębom sąsiadów. Wrzawa, krzyk, płacz, ból, gniew krążyć zaczęły nad placem jak stado gołębi, zahaczając co rusz o wyobrażone na fasadzie katedry figury grzechów głównych.

Zwielokrotniony przez wąską ulicę huk końskich kopyt na bruku wdarł się niby ostrze w ciało ludzkiej wrzawy. Wśród łoskotu do placu zbliżają się jeźdźcy, walka ustała więc i wszyscy odwrócili się ku wylotowi ulicy.

I wyszedł koń barwy ognia, a siedzącemu na nim dano odebrać ziemi pokój, by się wzajemnie ludzie zabijali - i dano mu wielki miecz. (ap)

6. TRIUMF PODĄŻA ZA TRIUMFEM, CZYLI WSZYSTKO JAK U PETRARKI

Pojednany nagle tłum poniósł Ascania i jego siostry w dół Sieny, by święcić zwycięstwo, a na placu przed katedrą pozostały tylko trupy. Triumf Jednorożca splata się z triumfem Ubertich i partii pragnącej wojny - dziś podnieceni walką i zawodami Sieneńczycy pragną przelewać krew. Nim jeszcze ostygną głowy, już rada republiki zagnana zostaje do kościoła San Christophoro, by obrać Kapitana Wojny.

W skład rady wchodzą priorowie dzielnic, przedstawiciele czcigodnych rodzin i dwaj Kapitanowie - w sumie dwadzieścia cztery osoby. Po śmierci Aldobrandina di Santa Fiora *Signoria* zeszczuplała do dwudziestu trzech głów - stąd, ku swej niezmiernej satysfakcji, brakujące miejsce zajął biskup. W kościele zamknięto również Ubertich i Guidoricca, ubiegającego się wszakże o urząd, oraz hrabiego Giordano, który obserwuje republikańską tę procedurę z łagodnym rozbawieniem prawdziwego potomka Jafeta.

Kościół otacza tłum, dla Signorii jest więc jasne - jeśli nie dadzą Sienie Kapitana Wojny, nie wyjdą stąd bez szwanku. Stąd dyskusja jest burzliwa, nastroje chwiejne, a zapach rozświetlających mroczne, prastare wnętrze świec miesza się z odorem potu i parującego ze zgromadzonych wina. Provenziano Salvani mówi powoli, z namysłem, używając solidnych argumentów i błagając o zachowanie pokoju. Guidoricco sam mówić nie zamierza, w końcu zbrojny jest w powszechną miłość do Fiametty i polityczny rozum Gaetany. I znów, nim w urnie zagrzechoczą kule, czarne i białe niczym barwy Sieny, to w rękach sióstr spocznie los Toskanii. Znów popłynie słodki głos kobiety, godzący wprost w nikczemne serca zgromadzonych.

Gdy rozwarte zostaną wrota, Siena dowie się, że Kapitanem Wojny wybrano Guidoricca da Fogliano i wiwatom nie będzie końca. W dwa miesiące później spalona słońcem ziemia Toskanii do syta napije się ludzkiej krwi, gdy legnie na niej dziesięć tysięcy mężów.

CZĘŚĆ CZWARTA

ARGUMENT

W serca kochanych wsączając truciznę
Śmierci na oścież odrzwia rozwierają,
Co ukochawszy jednego mężczyznę
Zaraz ze złością na niego patrzają.
Uberti zdradzić chcą własną ojczyznę
Zaraz w poselstwo się tedy puszczają.
Pani Głupota wśród rajców panuje,
Rychły upadek Florencji zwiastuje.

1. NOC UPOJENIA

Każda dzielnica, pijana wyścigiem, przelewem krwi i swym wpływem na wielką politykę, wytacza tej nocy na ulice długie ławy, przy których zasiądą wszyscy jej mieszkańcy, do białego rana weseląc się lub złoszcząc, wnosząc kielich za kielichem, aż wreszcie, spiwszy się pospołu, zasnąć, gdy słońce różowić zacznie niebo i ściany katedry. Mężczyźni prześcigają się w przechwałkach i toczą zwyczajne, męskie spory, kobiety roznoszą pomiędzy nimi proste jedzenie - faszerowane oliwki, *penne* w sosie z bazylii i orzeszków pinii, grube połcie mięsa obłożone szałwią i drewniane kubki z młodym, ciemnym i szalenie upojnym chianti, tłoczonym w tych winnicach, które w ciągu ostatniego stulecia udało się odebrać Florencji.

Nie inaczej sprawy mają się, oczywiście, w Dzielnicy Jednorożca, która szczególnie ma wszakże powody do świętowania. Za ciężką ławą, niemal siłą przykuci do ho-

norowych miejsc, siedzą Ascanio i Gaetana, o nieobecność Fiametty zadbał bowiem Guidoricco. Messer Matteo Becherelli, o policzkach zaczerwienionych wzruszeniem i całym dniem paradowania w zbroi, zbierze się dziś na odwagę - widząc w Gaetanie głowę rodu Ubertich, być może dzięki podobieństwu do okrutnego ojca, pragnie mówić z nią o przyszłości młodego Ascania i swej córki, pięknej Conchetty. Z gardłem ściśniętym wzruszeniem, podobny do bażanta złotnik opowiadał więc będzie nieskładnie o uczuciu dziewczyny, o jej posagu, urodzie i o tym, że najwyraźniej nie jest obojętna Ascaniowi. Na potwierdzenie jego słów, rezolutna piękność zadba, by tego wieczora młody Uberti nie nudził się ani przez chwilę.

Tymczasem, w pustych komnatach Palazzo Santa Fiora, Guidoricco uwodzi Fiamettę. Jest dziś zwycięzcą i roztacza męską woń triumfu, postępuje przy tym z całą galanterią i taktem. Oszołomi dziewczynę, zupełnie zawróci jej w głowie, ma ona przecież za sobą bardzo ciężki i niezmiernie wyczerpujący dzień. Na kolację jeść będą trufle i szparagi, najwykwintniejsze mięso słowików i bażantów, cieniutkie jak jedwab plastry szynki *peccorino*, najprzedniejszego z delikatesów, dorodne gruszki i pomarańcze, popijając je słodkim jak miłość winem z ojczyzny Guidoricca, dalekiej Umbrii. Sagrantino tłoczy się wyłącznie z najszlachetniejszych winogron, które nadają mu barwę i fakturę burgundzkiego aksamitu i aromat zbieranych w pełnym słońcu jeżyn. Wytwarza się je tylko i wyłącznie na górze Coccorone, na której umęczono świętego Fortunata i na której cesarz Fryderyk wzniósł, w miejscu zniszczonej przez siebie osady, miasto Montefalco, nazwane tak dlatego, że bawił się w nim polowaniem z sokołem.

Będzie to noc muzyki i poezji, noc czułej delikatności - gdy nastanie świt, Guidoricco poprosi Fiamettę o rękę. Oczywiście, może spotkać się z odmową, poprzysięgłem jednak wierność swojej wizji tej historii, ufam więc, że każda Fiametta pojmie, że nikt lepszy w życiu jej się nie trafi i założę jej zgodę. Jeśli dziewczyna odmówi, niczego to już nie zmieni, choć odejmie opowieści dramatyzmu, a z ewentualnymi poprawkami poradzisz sobie przecież doskonale. Zresztą, Ascania tyczy się to samo.

2. PO NOCY POEZJI WSTAJE DZIEŃ PROZY

Po dniu uniesienia i nocy miłości wstaje poranek - a za nim każdy następny - zwyczajnego życia. Wygnani z Florencji, wyzuci niedawno z życia, Uberti znów znajdują się u samego centrum władzy i polityki, a przez dom, w którym mieszkają, przewija się niekończąca procesja interesantów, do znudzenia nachodzących Kapitana Wojny. O ile Ascanio i Fiametta znów znaleźli się w zaklętym świecie uczucia, z którego się wywodzą, Gaetana, nie piastując żadnego urzędu, radzi, sugeruje, odprawia i przyjmuje gości, stając się, choć na krótko swoistą *mater patriae* i o dwa wieki wyprzedzając w tym względzie pierwszego z Medyceuszów, Kosmę Starszego.

Kłopoty, przed którymi stoją teraz Florentczycy są całkiem realne. By dokonać zemsty, czy chociażby wrócić do domu, potrzebują rycerzy hrabiego Giordano, czyli niebotycznej sumy dwudziestu tysięcy florenów. Tak potężnym majątkiem rozporządzać mogą tylko potężni bankierzy, Tolomeo Tolomei i Benvenuto Salimbeni, z których każdy lokuje w wojnie - lub pokoju - własne interesy. Za stare i zbyt szczwane to lisy, by Fiametta przekonała ich do darowizny, negocjacje z bankierami będą więc twarde i bezkompromisowe. Cele każdego z nich znajdziesz w sekcji, zawierającej jego opis.

Problemem jest też lud Sieny, który, dziś przychylny sprawie wojny, jutro może się od niej odwrócić. Tu nic nie wskórają politycy, władza nad umysłami nie leży bowiem w banku, a w kościele. Mamy wszakże trzynasty wiek, czasy, w których dobry kaznodzieja poruszyć może słuchaczy do łez, skłonić do olbrzymich datków lub wyrzeczeń - tak to zresztą trwać będzie przez długie jeszcze wieki, aż powszechnie rozpanoszenie obrazu oduczy nas słuchania. By jednak z ambon posypały się słowa zachęty, które utrzymają Sieneńczyków w bitewnym zapale, Uberti muszą zdobyć dla swojej sprawy biskupa Piccolominiego, który jest człowiekiem nietuzinkowym i uwielbia bawić się w kotka i myszkę, o ile to on będzie kotem.

Pozostaje wreszcie Provenziano Salvani, który wcale nie kryje się ze swoją wrogością wobec partii wojennej. Kapitan Ludu postara się działać wręcz przeciwnie do Ubertich, przekupywać raz przekupionych, odwodzić przekonanych od ich zamiarów - a może nawet zorganizuje jakiś zamach. Stary grzesznik postara się, by rodzeństwo miało pełne ręce roboty.

3. CAŁA ITALIA GARNIE SIĘ POD WOJENNE SZTANDARY

Florentczycy zasię nie śpią i, wiedząc o wojennych zakusach Sieny, gotują się, by rozprawić się z miastem wilczycy, nim to na dobre pokaże kły. W cztery strony świata mkną zatem posłańcy, niosąc gwelficki zew, a w odpowiedzi nad Arno ściągać zaczynają sojusznicy - z Arezzo, z Piacenzy, z Volterry, z papieskiego Orvieto, z niepewnego jak zawsze San Gimignano, z Lucci, a nawet z dalekiej Bolonii i Genui, wszyscy gotowi nie dopuścić do zjednoczenia Italii pod berłem cesarskim, które, jakoby, reprezentuje Siena.

Tymczasem i Guidoricco nie zasypia gruszek w popiele, dwojąc się i trojąc w poszukiwaniu stronników. Wkrótce też przez Porta Tufi wkracza do miasta doborowa kompania kuszników z Montalicino, dumne rycerstwo gminy Montepulciano, a nawet, w imię wspólnej nienawiści do Florencji, Pizańczycy. W sumie, jeśli liczyć siłę contrad, z końcem sierpnia w murach Sieny na wojnę czeka dwadzieścia tysięcy żołnierzy - dwie trzecie siły, którą zdołał zgromadzić nieprzyjaciel, warte jednak co najmniej tyle samo, Florencji bronią bowiem rzemieślnicy i handlarze, w Sienie stoją zaś pod bronią rycerze.

Oczywiście, zdobycie miasta przez zgromadzone pospiesznie siły nie wchodzi w rachubę - na nowych, wzmoc-

nionych kamieniami pochodzącymi ze zburzonych pałaców gibelinów murach Florencji połamałby zęby nawet Barbarossa. Kiedy więc przygotowania do wojny idą pełną parą, w Palazzo Santa Fiora rozprawia się, jakim to przemysłem można by wywabić Florentczyków na otwarte pole. Od chwili ucieczki Ubertich z miasta mijają tymczasem dwa miesiące.

To najdelikatniejsza do przeprowadzenia część scenariusza, podstęp, który przyniósł Sieneńczykom triumf pod Montaperti z dawna został bowiem uknuty. Do tej pory wprawnie manipulujesz graczami, budząc w nich uczucia - tym razem przyjdzie ci zaprząc do pracy ich intelekty, tak, by same doszły do tego, co napisano poniżej. Oczywiście, plan ten różni się w szczegółach od błyskotliwego pomysłu Farianta degli Uberti, zasada jednak pozostaje nie zmieniona.

Wszystkim wiadomo, jak wielką niechęcią darzą się wzajem Guidoricco da Fogliano i Provenziano Salvani. Ten ostatni jest jednak na razie bezsilny - stąd miałby się jakoby zwrócić listownie do władz Florencji, zapewniając, że jeśli nie dojdzie do rabunków w mieście, on sam chętnie powita w nim Florentczyków, odstąpi od cesarza i podda się władzy florenckiej Signorii - wystarczy, by jej staraniem postradał życie nienawistny Guidoricco. Stąd, Provenziano proponuje, by całe siły Florencji ruszyły ku Sienie, pod pozorem planów oblężenia twierdzy Montalicino, i stanęły obozem w dogodnym miejscu, w pobliżu bram. Partia pokoju otworzy wówczas miasto i powita Florentczyków jak wybawicieli, ci zaś rozbiją stronników wojny i wypłacą messer Provenziano reparację w wysokości dziesięciu tysięcy florenów w złocie.

Oczywiście, prawdziwy Provenziano, choć grzesznik, nigdy nie wystąpiłby z propozycją tak ohydną. Sługa Guidoricca, Sigismondo, potrafi jednak wprawnie podrobić i jego pismo i pieczęcie, trzeba więc tylko, by do Florencji ruszyło poselstwo - najlepiej zaś, by sfałszowany list zawieźli tam Uberti. Wprawdzie młodsze rodzeństwo nie ma powodów, by spiskować przeciwko Sienie, jednak Gaetana jest wiarygodnym zdrajcą, we Florencji ma bowiem i syna, i rodzonego brata, a Guidoricco, podlec, uwiódł jej młodszą siostrę.

4. „POWODOWANI ŻĄDZĄ I ZAPOMNIAWSZY O ROZTROPNOŚCI, RADCY DALI TEMU WIARĘ" (GV)

Florencja to miasto smutniejsze dziś jeszcze niż przed dwoma miesiącami, gdy Uberti je opuszczali. Na ulicach panują niepodzielnie zbiry, ludzie noszą się skromnie i na poły żałobnie, co rusz trafia się na biczowników i wszelkiej maści dziwaków, płynących z falą gwelfickiej religijności. W miejscu, gdzie stał rodzinny pałac bohaterów, czernieją dziś jamy piwnic i tępe zęby fundamentów, rezydencje pokonanych gibelinów zrównano bowiem z ziemią - już wkrótce powstanie tu nowy ratusz.

Uberti przybywają do miasta z banalnym poselstwem, wzywającym Florencję do natychmiastowego rozwiązania sojuszu godzącego w Sienę, a otaczają ich ubrani na czarno i biało żołnierze. Prowadzeni przez całe miasto przez nienawistne spojrzenia, oddani pod opiekę gonfaloniera Alighero, stają wreszcie przed obliczem Pierwszych Obywateli - rady złożonej ze statecznych przedstawicieli umiarkowanie zamożnych rodów, którzy, dzięki wygnaniu szlachty, nurzają się w bogactwie. Wszyscy odziani są na czarno - z wyjątkiem uczestniczących w obradach dominikanów, którzy to mają wspólnego z posłańcami, że dzielą z nimi barwy.

Zebraniu rady przewodniczy podesta, Iacopino Rangoni, opasły mężczyzna o twarzy wieprza, który co rusz zasypia na swoim wysokim siedzisku - tuż za tronem stoi jednak, notując wszystko w pamięci, Iacopo il Pazzo. Czy jego spojrzenie zbiegnie się ze wzrokiem Gaetany? Czy i on czuje na jej widok przejmujący dreszcz? Na pewno drży z podniecenia Bocca degli Abati, po swej haniebnej zdradzie dopuszczony do przysłuchiwania się pracom Pierwszych Obywateli. Fakt, że żyje, z pewnością zaskoczy Ubertich, najbardziej zaś - jego ślubną małżonkę. Bocca jak ognia unikał będzie jakichkolwiek z nią kontaktów, w jej siwych oczach widzi bowiem przedśmiertny wyrzut Uberta Cainiego.

Jak można się spodziewać, Pierwsi Obywatele obdarzą posłów co najwyżej pogardliwym milczeniem. Wiedzą doskonale, że ich armia znacznie przewyższa liczebnością wojska Sieny i, choć obawiają się niemieckich rycerzy, nie zamierzają korzyć się przed posłańcem wilczycy. Mają też zapewnienie papieża, że Bóg jest po ich tronie - a *si Deus nobiscum, quid contra nos*?

Po skończonym posłannictwie podesta decyduje, by posłańców umieścić w jedynym miejscu, które zapewnić im może bezpieczne schronienie - w klasztorze Santa Maria Novella. Tam też zostają odprowadzeni przez czujnych ludzi Alighera - jeśli wyprawią się do miasta, niechybnie padną ofiarą samosądu. Zakonnicy przyjmują ich skromnie, lokując parlamentariuszy po dwóch w jednej celi i prosząc, by nie zakłócali niczyjego spokoju. Kolacja też będzie skromna - tylko płaski, pozbawiony smaku chleb, oliwki i białe, młode wino z dominikańskich beczułek, któremu nie można odmówić jednak pewnej klasy - bracia sporządzają je z winogron pokrytych już szlachetną pleśnią, co nadaje mu zielonkawy kolor i lekko drożdżowy smak.

Czas zatem na spotkanie Iacopo z Gaetaną. Zakonnik będzie o nie zabiegał - nie dlatego, że pragnie towarzystwa siostry i kochanki, choć tego w istocie nade wszystko pożąda, a by pokazać jej, że czule opiekuje się małym Ubertinem. Matka będzie mogła zobaczyć chłopca, który bryka beztrosko po dominikańskich trawnikach, Iacopo nie zezwoli jednak, by się doń zbliżała - dziecko wie, że mama umarła, i nie ma potrzeby powtórnie go ranić. Czemu jednak Ubertino nie wychowuje się przy ojcu? Il Pazzo nie wie, oczywiście, że siwe oczy malca zanadto przypominały Bocce ofiarę jego zdrady i może to tylko zgadywać, oszczędzi jednak Gaetanie opowieści o nikczemności jej męża.

Jak przebiegać będzie to spotkanie? Ile padnie zbędnych słów, czy niegdyś rozłączone serca znów zabiją we wspólnym rytmie? Z całą pewnością ta część opowieści należy niepodzielnie do Geatany, do tej pory odartej ze zwycięstw i z miłości, spraw więc, by jej serce broczyło miłością i nienawiścią jednocześnie. Z Iacopo spotka się jeszcze raz - dzisiejsza ich rozmowa jest o wiele bardziej kłamliwa, uczucia pozostają jednak szczersze. Poza tym, czy nadarzy się lepsza okazja do przekazania zdradzieckiego listu?

Następnego dnia Uberti na zawsze opuszczą Florencję, choć pewnie sądzą, że już wkrótce powrócą tu i przywrócą osowiałemu miastu radość życia, przyrodzoną Toskanii. W murach Palazzo Publico odbędzie się tymczasem słynna rada, podczas której Pierwsi Obywatele zdecydują się ruszyć na wojnę, mimo oporów rycerstwa w osobie Tegghiahia degli Adimari, któremu poświęcono od tamtej pory tak wiele stronic, że grzechem byłoby nie wspomnieć o nim ani zdania i tutaj. Tymczasem - decyzja zapadła i historia toczy się swoim torem, jednako miażdżąc wielkich i maluczkich. Dziesięć tysięcy wdów zapłacze wkrótce po mężach.

CZĘŚĆ PIĄTA

ARGUMENT

Przed Bogiem wiąże się słowem na wieki
Para kochanków, lecz oto na wroga
Co drwi ze Sieny, stoi niedaleki
Iść trzeba - z miasta opadła już trwoga.
Tego wieczora, gdy spadną powieki,
Ktoś się wyzbędzie miłości i Boga.
Zdrada chorągiew Florencji obala
Los się Ubertich na dobre ustala.

1. STU DWUDZIESTU PAPIEŻY PRZYGLĄDA SIĘ CEREMONII ZAŚLUBIN

Siena, szczęśliwe miasto, znów zwycięsko wyszła z tytanicznych zmagań z letnim upałem. Nad dachami o kolorze zblakłej purpury przetoczył się lipiec i sierpień, zwiastując wojnę i przelew krwi dziesiątkami w stal okutych przybyszów, krążących po ulicach, rozpierających się po gospodach, ponurych i gotowych na wszystko. Kolorowe flagi zblakły, ustał gwar i łoskot końskich kopyt - w najgorętsze miesiące lata tak upalnego, że nikt drugiego takiego nie pamięta, Siena przyczaiła się jak drapieżne zwierzę na wyschniętej na wiór równinie. Nadszedł jednak dzień trzeci września, naznaczony na ślub Guidoricca da Fogliano, Kapitana Wojny, z panną Fiamettą degli Uberti, piękną latorośla florenckiego rodu.

Wyzwoleni spod władzy lata Sieneńczycy pociągnęli więc w chłodne wnętrze katedry, gdzie, w asyście marmurowych głów papieży, zgodnie podziwiają najpiękniejszą pannę młodą, jaka kiedykolwiek stąpała po posadzce domo i liczą na sowity poczęstunek, którym uraczy ich dumny pan młody, prężący się w świetlistej, suto pozłacanej zbroi pod samiuśkim ołtarzem. Biskup czeka, z twarzą, jak zawsze, nieprzeniknioną i elegancką, Kapitan Pokoju wierci się niespokojnie, bo zbyt ciasny kaftan pije go pod pachami, a wyrastający ponad tłum karczmarz, Ettore Silvestri, roni krokodyle łzy i co chwila wyciera nos rękawem. Chór chłopców zanosi Bogu weselne pienia, długie języki kadzidła piją padające przez okno promienie światła - za chwilę związek zostanie, w obliczu Najwyższego, przypieczętowany.

Jak potoczyły się losy romansu Ascania i Conchetty - tego nie wiem, wszystko pozostaje w jego rękach. Ważne, że dziewczyna wciąż go kocha - nawet jeśli miłość jest bardzo trudna - i gotowa jest pójść za nim w ogień, choćby i bez sakramentu. Oto bowiem Ascanio czuje wyraźnie, że tuż obok niego, w rzeźbionej stalli, zasiada diabeł, bezczelnie kpiąc z pozbawionego wiary sługi bożego, który intonuje właśnie modlitwę. Zły nie przyszedł bez powodu - i nie bez powodu przez ostatnie dwa miesiące pozostawiał młodego Ubertiego w spokoju.

Nie ulega przecież wątpliwości, że to właśnie dzięki szatańskiej interwencji contrada del Leocorno cieszy się dziś jedwabną wstęgą, a Guidoricco wysokim urzędem. To właśnie dzięki niej Ubertich nie przegnano na cztery wiatry - a wszystko za sprawą jednej ofiary, jednego życia, którego i tak nikt nie żałuje. Tymczasem, zbliża się godzina największej próby, godzina wojny z Florencją, a jej losy zawierzone zostają w ręce Ascania. Wystarczy, by pozostał wierny, a Zły obdarzy Sieneńczyków zwycięstwem i pozwoli wygnać gwelfów z florenckiej republiki. Tym razem cena jest jednak wyższa - młodzieniec musi poświęcić życie osoby, która go kocha. Jeden cios sztyletu - a obydwa miasta ocalone zostaną od tyranii Pierwszych Obywateli, setki ludzi odzyska pozycję i majątki, a historia wróci na właściwe koleiny.

Tymczasem ślub trwa w najlepsze i Spedito Piccolomini przystępuje właśnie do błogosławieństwa małżonków. W tej uroczystej chwili wszyscy zamierają i nikt nawet oddechem nie chce zakłócić małżeńskiej przysięgi. Marmurowi papieże popatrują spokojnie, zbroja Guidoricca lśni, jakby ten był samym Michałem Archaniołem, a Fiametta unosi welon gestem, jaki widuje się tylko w czasie objawień Madonny. Stało się.

Przez katedrę niczym grom przewala się westchnienie tysięcy gardeł, Ettore Silvestri na nowo zaczyna łkać i nawet Geatana czuje, jak w jej oku kręci się niespokojna łza, kiedy drzwi katedry otwierają się gwałtownie. Wpada przez nie człowiek pachnący upałem i koniem - gnał tu co tchu, by powiedzieć, że w dolinie nad Arbią roją się Florentczycy - nieprzeliczone zastępy żołnierzy, z końmi, sztandarami, których sama obecność kala sieneńską ziemię, z carroccio i wszystkim, co potrzebne do prowadzenia wojny.

Diabeł uśmiecha się do Ascania znacząco.

2. DZISIAJ ŻYJEM - JUTRO GNIJEM

Precz więc radości, precz wesele - nadszedł czas gorączkowych przygotowań. Siena gotowa jest do wojny, nie znaczy to jednak, że oto Guidoricco, wprost od ołtarza, nie gna do San Christophoro, gdzie, spotkają się wodzowie, że priorowie nie wzywają pod broń wojennych kompanii swoich dzielnic, że ze szczękiem nie otwierają się rygle zbrojowni, że hrabia Giordano nie upomina się głośno o swoje dwadzieścia tysięcy florenów. W tłumie krążą kaznodzieje, dodając ludziom otuchy, rycerze niemieccy - o ile zostali kupieni - co raz to przejeżdżają przez miasto, by pokazać swoją siłę. Jeśli stanąć na murach i wysilić wzrok, widać też oddziały Florenckie, rojące się niczym czarne mrówki pod białymi sztandarami.

Obecność potężnej siły wrogiej republiki, która spokojnie staje obozem o dwie godziny jazdy od miasta, wskazuje wyraźnie, że Pierwsi Obywatele dali się zwieść podstępnemu listowi - Guidoricco gra jednak równie niespokojnego, jak wszyscy wokół niego. Gdyby podstęp się wydał, wszyscy spiskowcy słono zapłaciliby za fałszowanie listów Kapitana Ludu, teraz więc ze sztucznym zaaferowaniem słuchają wespół kolejnych prognoz zachowania wrogiej armii. Kapitan Wojny każe przynieść sobie mapy i, z pomocą Ascania i Gaetany, zaczyna planować bitwę. Przez Porta Ovile co rusz śmigają czujki, przynosząc wciąż tę samą wieść - Florentczycy nie chcą oblegać Sieny i idą w kierunku twierdzy Montalicino, dokładnie, jak to było ustalone.

Narada wojenna przeciągnie się do późnej nocy, a choć wodzowie długo siedzą nad mapą, prości ludzie przypominają sobie rychło, że Siena nie obeszła, jak należy, dostojnego wesela. Uczta, przygotowana na tę okazję, staje się zatem wyrazem poparcia dla Kapitana i jego żony i, choć nie ma ich na ulicach, coraz to spełnia się ich zdrowie. Długie miesiące starań wydają plon, lud nie boi się bowiem bitwy i krewcy młodzieńcy co raz to zrywają się, by biec do obozu wroga.

Siena jest pewna, że zwycięży, panuje atmosfera podniecenia, sprzyjająca pijaństwu i rozpuście, skoro bowiem jutro nadjeść może śmierć, warto pouzywać życia. Wina, mięsiwa i owoce toczą się po bruku, gdy miasto pokazuje swój przekorny charakter, w obliczu niebezpieczeństwa odrzuciwszy wszelki strach i wahanie, gotowa wadzić się dziś z samym Panem Bogiem, o ile stałby po stronie papieża.

Zmęczeni wodzowie wracają wreszcie do domów, pozdrawiani przez rozochoconych i gotowych do boju czeladników, wznoszących na cześć nowożeńców obsceniczne okrzyki. Wkrótce, na całą resztę nocy, drogi bohaterów rozłączą się, wypada bowiem, by Ascanio choć na chwilę odwiedził Conchettę Becherelli i - być może - uległ podszeptom Szatana, na Gaetanę czeka zaś zapieczętowany sygnetem Ubertich list, który dostarczył brat franciszkanin. Iacopo jest niedaleko, w obozie odległym o dziewięć mil i błaga, by siostra odwiedziła go tam jeszcze tej nocy, nim na świecie rozpęta się piekło. Wejdzie i wyjdzie z obozu bez kłopotów - wartownicy są powiadomieni i zaprowadzą ją wprost do namiotu zakonnika.

Guidoricco i Fiametta zostaną w Palazzo Santa Fiora, opustoszałym ze służby, jak zawsze cichym i cierpliwym, spełniwszy bowiem obowiązki wobec państwa mogą wreszcie spełnić powinności wobec siebie.

Tymczasem, w innej części Sieny, dłonie w ciężkich rękawicach łomocą do okutych drzwi. Strażnicy przyszli aresztować Provenziano Salvaniego, oskarżonego o spiskowanie przeciwko rodzinnemu miastu ze znienawidzoną Florencją. Na razie osadzenie w ciemnicy jednego z ojców miasta utrzymane jest w tajemnicy - już wkrótce posłuży temu, by triumf Guidoricca był zupełny.

3. ZDRADA CZAI SIĘ W SERCU MIŁOŚCI

Noc jest niezwykła, aksamitna. Cała Siena wrze, w rynsztokach pieni się wino, szczękają zbroje i miecze, a lud wzywa wciąż do bitwy. Conchetta czesze włosy przed lustrem, sama w wielkim domu, jej ojciec i brat zajmują się bowiem przygotowaniem contrady do bitwy. Nikt nie otworzy Ascaniowi drzwi, ustąpią same po dotykiem, jakby diabeł zapraszał go do środka.

Niczyj widok nie uradowałby tak Conchetty. Lęka się ona niezwykle, że jutrzejszy dzień przynieść może śmierć kogoś, kogo kocha, szeroka pierś młodego Ubertiego znakomicie nada się więc, by ukoić jej skołatane serduszko. Drobna, niczym ptaszek, schroni się w jego ramionach, szepcząc miłosne zaklęcia, które zawsze są poezją.

Tymczasem Guidoricco z uśmiechem mówi o jutrzejszej bitwie. Kapitan Wojny pragnie bardzo, by Fiametta pojechała z wojskiem i przemówiła do Sieneńczyków, nim rozpocznie się walka, by dodać im ducha i upewnić, że dusze zabitych anioły wezmą do Boga. Rycerz zdobył nawet zbroję, sporządzoną dla chłopca, która jak ulał pasować będzie na drobną postać Fiametty - ponieważ pochodzi z contrada della Nicchio, wyobrażono na niej muszlę.

Być może jednak pancerz wymagał będzie przeróbek - trzeba go przymierzyć. A nie można zakładać go na suknię, na suknię tak piękną - przekonuje rycerz, zabierając się do rozsznurowywania gorsetu.

Namiot Iacopo, wysoki i przestronny, oświetla miękkie światło świec. Przed wejściem nie ma wartownika, a atletyczna sylwetka dominikanina rysuje się czarnym konturem na ciężkim płótnie, gdy il Pazzo zdejmuje habit, by przymierzyć kaftan, który jutro założy pod zbroję. Ciche wejście Gaetany nie peszy Iacopo, który odwraca się, półnagi, i, z dziwnym blaskiem w łagodnych oczach szepcze jej imię - Tana.

Jutro cały świat zatonie w chaosie - choć Pierwsi Obywatele wierzą słowom sfałszowanego listu, Iacopo nie ma żadnych złudzeń, choć, nie wiedzieć czemu, nie odwodził Signorii od wysłania z miasta wojsk. To może być ostatnia noc na świecie, dzieje zatoczyły więc koło i kochankowie spotykają się więc dziś tak, jak owego wieczoru przed laty.

Il Pazzo zapewnia Gaetanę, że jej syn jest bezpieczny, pod opieką dobrego przyjaciela, który dbał będzie o niego więcej, niż o własne życie, pragnie jednak nade wszystko wiedzieć, czy to on począł Ubertina. Potem głosy kochanków cichną, gdy ktoś przechodzi obok namiotu - gdyby dane im było wyjrzeć na zewnątrz, ujrzeliby oddalającą się spiesznie, chuderlawą sylwetkę Bocci degli Abata.

O, życie pełne upokorzeń! Zawsze w cieniu, zawsze pomiatany, Bocca, pośmiewisko Florencji, nadchodzi twoja wielka chwila! Odchodzisz dziś, z pobladłą twarzą, dowiedziawszy się, że jedyna rzecz, którą miałeś za własną, twój syn, nigdy do ciebie nie należał. Uberti zabrali ci życie, zabrali pozycję i majątek, zabrali żonę i syna - nie pozostało ci na tym świecie nic, o co mógłbyś drżeć. Tak oto znika twój strach, jutro odpłacisz zdrajcom tą samą monetą. Jutro, drogi, nieszczęsny Bocca, wejdziesz do historii.

Tymczasem trwa noc miłosnych uniesień, wypełniona szelestem słodkich kłamstw. Ascanio koi niepokój Conchetty, szykując już dla niej sztylet, diabeł nie opuszcza go bowiem ani na chwilę. Guidoricco prawi o miłości, gdy myśli o polityce, czule pieszcząc dziewczęce ciało Fiametty, które podbić zamierza, jak się podbija obcą ziemię. Iacopo i Gaetana sycą się wzajem obietnicami wspólnego życia, obiecując sobie, że o świcie opuszczą swoje obozy, że spotkają się w San Gimignano, że uwiozą Ubertina na koniec świata, do Królestwa Księdza Jana, gdzie nikt nie stanie na przeszkodzie ich uczuciu. Tak samo obiecywali sobie w zimnym świetle świtu przed dwoma laty - wtedy jednak ucieczka była możliwa, dziś miłość zbyt mocno zrosła się z nienawiścią.

Tak dotarliśmy do kulminacji scenariusza. To prawda, jutro rozegra się bitwa, potężna, monumentalna i krwawa. W mrokach nocy rozgrywają się jednak sprawy daleko ważniejsze, sprawy, które zaprowadziły bohaterów na Wzgórze Śmierci. Potrójna scena miłosna - ta symetria jest ważna, każde bowiem zbliżenie zawiera w sobie oszustwo - to scena delikatna i wymagająca wielkiej subtelności. Przyznaję, podejmuję tu za graczy wiele dramatycznych decyzji, mam jednak nadzieję, że ludzie, z którymi zwykłeś się bawić, zrozumieją wymóg niezwykłej nocy i popłyną z jej nurtem.

Gdy kochankowie rozstają się nad ranem, w ich sercach gnieżdżą się żmije.

4. „CI, KTÓRZY CZEKALI NA PODDANIE BRAMY, ZOBACZYLI NIEMCÓW I LUD SIENY, ZBROJNY I BARDZO WOJOWNICZY" (GV)

Wojska wychodzą ze Sieny o świcie, gdy mlecznobiała mgła osiada w głębokich dolinach, a szczyty pagórków wyrastają z niej niczym wyspy. Maszerują szybko, bez śpiewu i przechwałek, zdecydowane zaskoczyć wroga we śnie - wkrótce jednak spotykają florenckich posłańców, którzy opuścili obóz by sprawdzić, czy zdrajcy otworzyli, zgodnie z umową, miejskie bramy. Ujrzawszy niemieckich rycerzy i wielobarwny lud Sieny, który, zbrojny i głodny krwi, maszeruje ku obozowi, zawracają z przestrachem, by ostrzec swoich.

Florencki obóz znajduje się w głębokiej dolinie, wzdłuż koryta rzeczki Arbii. Z jednej strony wznosi się strome zbocze Montaperti, Wzgórza Śmierci, które dało nazwę przycupniętej w dolinie osadzie - jej mieszkańcy dawno temu uciekli przed wojskiem - z drugiej łagodniejsze Monselvoli, porośnięte jasnym, cyprysowym gajem. Dolinę zamyka zamek Montaperti, niewielka forteczka, którą najeźdźcy zajęli już wczoraj i obsadzili swoimi sojusznikami rodem z Orvieto i Lucci.

Armia Sieny zatrzymuje się na wzgórzu, a ludzie hrabiego Giordano blokują wejście doliny, zamykając pułapkę. Z miejsca, które Guidoricco wybrał na przegrupowanie, nie widać jeszcze sił nieprzyjaciela, toną bowiem w porannej mgle. Dobywa się z niej tylko przerażający szczęk, buczenie wielu głosów i kwiki koni, mieszające się razem w jazgot, jaki dobywa się zza bramy piekła. Wojska dzielnic stają w szyku, twarzą ku wstającemu słońcu, konie niespokojnie uderzają kopytami - lecz Guidoricco wznosi buławę i zalega martwa cisza.

Piękna jest armia Sieny. Żołnierze, stojąc na spalonym letnim słońcem, złocistym polu, wyglądają z daleka niczym drogocenne kamienie, które ktoś nieuważnie rozsypał ze szkatułki. Nad czworobokami sformowanymi przez kompanie dzielnic łopoczą ich wielobarwne sztandary, wesoło, ochoczo, jak w dzień palio. Florenccy gibelini i sieneńscy rycerze stoją w ordynku, każdy w szyszaku ozdobionym klejnotem, każdy z tarczą i proporczykiem - dziś przewodzić im będzie Ascanio degli Uberti, wychowanek hrabiego d'Arras. Dalej - carroccio, malowany wóz z polowym ołtarzem, przy którym tkwi, niedbale oparty, biskup Spedito, który sprawował będzie w czasie bitwy najświętszą ofiarę, by upewnić się, że Bóg przychyli się właściwej stronie.

Guidoricco nosi pozłacaną zbroję, na głowie nie ma hełmu, lecz miękką, aksamitną czapkę - by wyraźnie widać było jego orle rysy. Wszystko, od pochwy, przez kaftan, aż po koński czaprak, lśni na nim złotem - ciężki złotogłów przyodziewku malowany jest w brunatne romby i heraldyczne liście winorośli. Za lat kilkadziesiąt tak właśnie pozował będzie do portretu, dziś jest młody i pełen wigoru, gotowy zwyciężyć i po trupach Florentczyków wedrzeć się na karty kronik.

I jest jeszcze Fiametta. Drobna i dziewczęca, w niebieskim płaszczyku i zbroi zdobionej w muszle, z chłopięcym mieczykiem nie ginie wcale w cieniu męża - tak wielki bije od niej blask. Pora, by przemówiła i dodała żołnierzom otuchy - w niezwykłej ciszy spijać będą z jej ust każde słowo, a po czerstwych twarzach toczyć się będą łzy jak grochy. Potem, gdy Rada Dziewięciu, która za lat kilkadziesiąt zastąpi Radę Dwudziestu Czterech, wyda polecenie przebudowy campo, nowy plac przyjmie kształt muszli. Muszli, ozdabiającej pierś Matki Boskiej, która przed bi-

twą pod Montaperti ukazała się wojskom swej ukochanej Sieny, przepowiadając zwycięstwo.

Gdy przebrzmią ostatnie słowa, kapelani rozdadzą żołnierzom komunię świętą i pobłogosławią ich. Mogą ruszyć do bitwy, nie lękając się potępienia.

Tymczasem opadająca mgła odsłania wojska przeciwnika, czerniejące w dolinie. Na mężnych Sieneńczyków czekają nieprzeliczone zastępy nieprzyjaciela, zbrojne, groźne i nieprzejednane. Piechota formuje czworoboki, rycerstwo wzywa się herbowymi zawołaniami, nad obszernymi namiotami taboru powiewają proporczyki. Wtem w powietrzu brzmi srebrzysty dźwięk dzwonu, zwanego Martinella, który towarzyszy Florencji w każdej bitwie. Oczy wojska zwracają się ku carroccio, gną się kolana - cała armia, jak kłoniące się pod uderzeniem wiatru zborze, klęka i rozpoczyna modlitwę. Przy ołtarzu, lśniąc w porannym słońcu srebrzystą zbroją, stoi Iacopo il Pazzo.

Jakże nikczemnie wygląda potężna przed chwilą armia Sieny, wobec dwukrotnie niemal liczniejszych wojsk przeciwnika! Nie dziwota też, że jeden z drugim żałować zaczyna, że nie został pod ciepłą pierzyną i niechybnie cisnąłby pikę w wysokie trawy, gdyby nie trzymały go tu niczym kotwica słowa Fiametty. Żołnierze dzielnic szukają więc otuchy, spoglądając na ciemną linię zamykającą dolinę w miejscu, gdzie przegradzają ją niemieccy rycerze. Dobrze jest mieć po swojej stronie potężnych Teutonów. Tymczasem, padają rozkazy - chrzęszcząc setkami nóg, kompanie piechoty zajmować zaczynają ustalone pozycje. Dzień zapowiada się upalny.

Co Uberti robić będą w czasie bitwy? Ascanio stoi na czele lekkiego rycerstwa, oddziału jazdy sformowanego ze szlachetnie urodzonych Sieneńczyków i uciekinierów z Florencji, nad którymi sprawuje bezpośrednią komendę, może więc z powodzeniem rzucić się w wir walki. Fiametta spełniła, w zasadzie, swoje zadanie i, przeżywszy swoją wielką chwilę, ustąpić musi miejsca rodzeństwu. Być może pozostanie z Gaetaną, być może rzuci się w wir walki, nie dowierzając, że i ona może zostać zraniona. Może wreszcie, na rączym koniku, śmigać od dowódcy do dowódcy, niosąc ważkie rozkazy. W żadnym razie nie powinna się nudzić.

Gaetana pozostaje w rozbitym na tyłach namiocie, gdzie, na rozłożonej mapie, drewniane klocki znaczą złożone z setek ludzi oddziały. Jej bitwa będzie rozgrywką strategiczną, dowodząc bowiem w polu, Guidoricco nie ma tak dobrego oglądu bitwy, a w kwestiach strategii ufa krewniaczce bardziej jeszcze, niż sobie. Tymczasem, we florenckim wojsku, ruchy oddziałów koordynować będzie z wysokości swego konia Iacopo il Pazzo, który skończył właśnie nabożeństwo i już wiodą mu rumaka i dają w dłoń wielką chorągiew Forencji, czerwoną lilię na białym polu. Mszę odprawiać będą inni.

Wczorajsza noc niosła powiew miłości - dziś czas na wybuch nienawiści. Mając pod sobą tysiące ludzi, Gaetana i Iacopo grają w tę samą grę, którą toczą w samotności. Czymże innym jest więc ta bitwa, jeśli nie zmaganiem odrzuconej kochanki i okrutnego mężczyzny? Gwelfowie przeciw gibelinom, Cesarz przeciw Papieżowi, Florencja przeciw Sienie. Gaetana przeciw Iacopo.

5. „RZEŹ I TA ZNIEWAGA, CO DAŁA ARBII FALE PURPUROWE" (DA)

Bitwa trwa cały dzień. Sieneńczycy dysponują siłą dwudziestu tysięcy żołnierzy - w tej liczbie ośmiuset rycerzami hrabiego Giordano. Przeciwko nim staje Florencja, pysznąca się liczbą trzydziestu pięciu tysięcy piechoty i rycerstwa. Nie dziwota więc, że wojenne zapasy trwają w nieskończoność, pochłaniając coraz to kolejne istnienia.

Plan Guidoricca był prosty - myślał pierwszym potężnym uderzeniem zdobyć carroccio przeciwnika, by Bóg się odeń odwrócił. To prawda, niemieccy rycerze biją się jak szatany, lecz równy płot florenckich pik, dzierżonych przez krzepkie, plebejskie ręce, zatrzymał miażdżącą szarżę. W sukurs skoczyły contrady - lecz oto buchnęła wieść, że hrabia Giordano poległ, i nim olbrzymi syn Fryderyka opanował zamęt w szeregach, natarcie utraciło impet.

Potem, gdy słońce mozolnie pięło się po niebie, bez ilości nagrzewając zbroje, bitwa toczyła się ze zmiennym szczęściem - jako że posunięcia Sieneńczyków oddałem w ręce Gaetany, brutalnie wyrywając je historii, niechaj córka Uberta Cainiego o nich decyduje. Nie masz jednak takiej pułapki, takiego podstępu, którego Iacopo nie zdołałby przejrzeć i któremu nie udało by się zapobiec. Kolejne ataki rozbijają się więc o mury tarcz niczym fale przyboju, a żołnierze jednej i drugiej strony, grzęznąc po kolana w ciałach towarzyszy, wciąż ponawiają szturmy. Pod koniec dnia hrabia Giordano odnosi jednak ranę, która zmusza go do opuszczenia bitwy, a szala zwycięstwa powoli chylić się zaczyna na stronę Florentczyków.

Kto znalazł się w sercu bitwy, tego nie zadziwi piekło. Przez dzień cały, w nieznośnej spiekocie, spogląda śmierci w oczy, nurza się we krwi, wdycha kurz, którego tumany kryją walczących, słyszy krzyki rannych, jęki konających i bełkot tych, którzy postradali rozum. Czasem zdoła zatrzymać się, wesprzeć na mieczu - lecz oto przybywają rozkazy i trzeba biec, choć nogi są jak z ołowiu, i unieść broń w mdlejącej dłoni - jeśli uczynisz to za wolno, twój mózg rozpryśnie się na ostrzu nieprzyjaciela. W wojnie nie ma nic pięknego - tyko krwawy zamęt, śmierć i przerażenie, murawa mokra od wnętrzności i posoki, kości, które pękają jak suche gałęzie.

Zwycięstwo wymknęło się z dłoni Sieneńczyków. Guidoricco przegrupowuje ludzi, zmęczonych i zniechęconych, warcząc na nich, jak pies, by wracali na plac boju. Dumna florencka chorągiew wciąż powiewa nad polem Montaperti, Iacopo krzykiem budzi w ludziach ducha - konnica florencka zwiera szyki, gotowa ostatecznie rozbić synów wilczycy i zapanować nad niepokornym miastem. Biskup Spedito ochrypł od całodziennych modłów i Bóg nie ocali już Sieny - pozostaje więc oddać się w ręce Szatana.

Pokryty od stóp do głów kurzem i krwią Giudoricco chwyta się ostatniej nadziei, wzywając Ascania, by poprowadził swoją jazdę do desperackiego szturmu w dół zbocza Monselvoli, by przełamać linię Florencji w samum centrum. Tak, to oznacza, że dwaj Uberti spotkają się wreszcie na polu bitwy, młodszemu z braci przyjdzie bowiem uderzyć wprost na dumny sztandar, którego Iacopo nie wypuszcza z rąk.

Desperacka szarża rusza więc w dół wzgórza, wprost na najeżone pikami szeregi wojsk Florencji. Tam, w środku zagonu konnicy, wśród szczęku zbroi i kwiku rannych spotykają się wreszcie sam na sam dwaj bracia - ten, który sądzi, że widział Szatana z tym, który kłamie, iż spotkał się z Bogiem. Choć płynie w nich ta sama krew, dzieli ich wszystko - spotkanie synów Uberta Cainiego zakończyć się może wyłącznie śmiercią jednego z nich.

Ascanio to wytrawny szermierz, którego rękę układał sam hrabia d'Arras, w dodatku może osłaniać się od ciosów tarczą i ma po swojej stronie impet szarży. Iacopo, dominikanin, jest jednak silniejszy od brata, i okazuje się równie wprawnie robić mieczem, choć Bóg jeden wie, gdzie się tego nauczył. Lewą rękę zajętą ma przez drzewce sztandaru, powoduje jednak koniem w taki sposób, by wciąż osłaniać się od ciosów mieczem.

Cała przewaga zdaje się jednak być po stronie Ascania, choć jego szturm grzęźnie powoli we florenckich zastępach. Dlaczego więc nie może powalić Iacopo, dlaczego nie dobywa jego czerwonej posoki? Czyżby szatańska obietnica nie mogła skrzywdzić wybrańca Chrystusa? Czyżby biały sztandar Florencji dodawał mu nadludzkiej siły? Dość stwierdzić, że młodszy z braci nie zdoła pokonać starszego - gdyby go powalił, zwyciężyłby, a przecież Ubertim od pierwszej stronicy pisana jest klęska. W końcu więc il Pazzo zada cios, który wywie broń ze zdrętwiałej dłoni przeciwnika. Na nic nauki hrabiego, na nic szatańskie obietnice, na nic lata oczekiwania - już za chwilę zimne żelazo położy kres życiu Ascania.

Wtedy jednak za Iacopo wyrasta, niczym duch, sylwetka florenckiego rycerza, który zadaje mu od tyłu zdradziecki cios. Pod uniesionym hełmem napastnika bieleje zawzięta twarz Bocci degli Abati - widać przeznaczeniem syna było umrzeć tą samą śmiercią, co znienawidzony ojciec, od brzeszczotu człowieka, którym całe życie pogardzał i któremu odebrał wszystko, co mogłoby go od zadania ciosu powstrzymać. Bocca wywarł swoją zemstę i wir bitwy porywa go w inną stronę. Ascanio już go nie zobaczy.

Potężny cios miecza, zwielokrotniony przez nienawiść, mierzył w potylicę, spadł jednak na lewe ramię il Pazzo, odrąbując je, jak odrąbuje się kawał półtuszy. Wraz z ręką, upada na ziemie sztandar - w tej strasznej chwili nad polem bitwy zalega cisza, która zdaje się ciągnąć przez całą wieczność. Chorągiew nie podnosi się - to widomy znak klęski, Florentczycy upadają więc na duchu, a z gardeł tysięcy Sieneńczyków na nowo dobywa się krwiożerczy ryk. W dół wzgórza znów ruszają zastępy synów wilczycy, bijąc umykających wrogów bez litości. I oto wojsko wdziera się na carroccio, oto Matteo Becherelli, na czele swojej piechoty uderza wesoło w dzwon Martinella, zwiastując zwycięstwo. W ostatniej godzinie dnia, w promieniach zachodzącego słońca, gwelfowie pierzchają z pola, porzuciwszy skrzynie, broń i zbroje. Guidoricco wznosi twarz ku rozjarzonemu czerwienią niebu - po policzkach płyną mu łzy wzruszenia.

Wśród tego wszystkiego kona Iacopo - krew bucha z jego rany szeroką strugą, jasna i przerażająco wonna. Orzechowe oczy spoglądają na Ascania, który teraz może poznać jego największą tajemnicę, sekret jego objawienia. „On nie istnieje." szepczą zamierające wargi pośród błotnistego pola. Niech dotrze tu i Geatana, by Iacopo mógł skonać z głową na kolanach siostry i kochanki - nie powie już nic, spojrzy tylko na nią z niezwykłą łagodnością w oczach. Niezwykła to *pieta*.

Pole zaścielają trupy - gdy skonają ostatni ranni okaże się, że pod Montaperti legło dziesięć tysięcy mężów, a w rękach Sieneńczyków znajduje się ponad piętnaście tysięcy jeńców, wziętych głównie na zamku. Kronikarz, będący przecież Florentczykiem, zmniejsza nieco te liczby, zna jednak rozmiar klęski, pisząc: „Ponad 2500 legło ma polu, wzięto też do nie woli więcej, niż 1500 mężów, w tej liczbie najlepszych synów Florencji, z każdego rodu i domu, oraz z żołnierzy Lucci i innych sprzymierzeńców. Tak upokorzona została duma aroganckich i niewdzięcznych władców Florencji. Działo się to we wtorek, czwartego września roku pańskiego 1260, a na polu pozostawiono i carroccio, i dzwon Martinella, i wiele dobra spośród rzeczy, jakie Florentczycy przynieśli ze sobą. Tak zakończył się czas Pierwszych Obywateli, którzy tak wiele dokazali i tyle triumfów odbyli podczas dziesięciu lat panowania." (gv)

6. SŁODKIE MARZENIA WALĄ SIĘ WRESZCIE W GRUZY

W Sienie biją wszystkie dzwony, lud wylega z domów i z kościołów, by powitać zwycięzców. Z nieba sypią się kwiaty i oliwne gałązki, Guidoricco i Ascanio jadą strzemię w strzemię przyjmując hołd dzieci wilczycy. Jakże gorzka to pigułka dla pana da Fogliano, który marzył, że tylko jego skronie ozdobi wawrzyn! Ma jednak i na to sposób - niech tylko wróci biskup, niech zasiądzie na swym tronie, a młody Uberti runie w otchłań wiecznego potępienia. Tymczasem jednak - radujmy się, bo oto w pyle drogi, przywiązany do ogona białej oślicy, ciągnie się sztandar z czerwoną lilią, dumny znak nieprzyjaciela. Tej nocy Sieneńczycy słodko śnić będą Florencję w gruzach.

Duchowni zlatują się jak czarne kruki - niektórzy ściągnęli tu, w wielkiej tajemnicy, aż z Paryża. Guidoricco od miesięcy szukał sposobu, by pozbyć się Ascania, słusznie sądząc, że pozbawi go on zwycięstwa, aż listy, słane za pośrednictwem kurierów rodu Tolomei, dostały wreszcie przed stosowne oczy. Sąd, pod przewodnictwem biskupa

Spedito, o twarzy, jak zwykle, nienagannej, oskarża młodego człowieka o czary i konszachty z diabłem - czy Ascanio potrafi temu zaprzeczyć? Czeka go ciemnica i stos, na którym wyzna - być może - swoje grzechy, a messer Matteo Becherelli pozna imię mordercy ukochanej córki i w ostatnim odruchu rozpaczy plunie czarownikowi w twarz.

Zakuci w stal strażnicy w ciężkich rękawicach przyjdą też po Gaetanę. W zdobytym obozie odkryto listy Provrenziana Salvaniego, które woziła do Florencji - sądzona więc będzie za zdradę. Skoro nie umiała pokochać przybranej ojczyzny i pragnęła zwalić jej mury przed odwiecznym wrogiem, Siena pięknie jej za to zapłaci. Zawiśnie obok zdrajcy Salvaniego, czyniąc z Kapitana Wojny jednowładcą miasta. Sigismondo, autor wszystkich listów, będzie jej towarzyszył aż do schodów szafotu, rozkoszując się ironią sytuacji.

Cóż pocznie teraz Fiametta? Czeka ją zapewne gorzkie życie u boku okrutnego i brutalnego męża, który nigdy jej nie pokocha - jej siła bierze się z miłości, nic więc dziwnego, że wkrótce zblaknie i stanie się zupełnie bezużyteczna. Snując się po komnatach Palazo Santa Fiora, ubrana w żałobną czerń, zgaśnie w końcu jak zdmuchnięta świeca, nie osiągnąwszy trzydziestego roku życia i nie wydając na świat dzieci.

Może jednak zachować się mężniej. Gdy straż przyszła po moją Gaetanę, ta poprosiła o chwilę, by mogła pożegnać się z siostrą. W zaciszu kobiecej komnaty, siostry po raz ostatni objęły się czule, a potem, napierając na siebie nawzajem, zatopiły w swoich piersiach sztylety, by wreszcie powoli, jak w teatrze, opaść bez życia na łóżko. Topo, bernardyn mojej Fiametty, który nie znalazł do tej pory drogi na karty tej opowieści, początkowo nie pojął co się dzieje, kiedy jednak poczuł zapach krwi, zaczął wyć żałośnie. I właśnie w tym wyciu, niosącym się nad dachami Sieny, znalazła rozwiązanie historia rodziny Ubertich, którzy żyli, kochali, nienawidzili i ginęli jak prawdziwi Toskańczycy.

EPILOG

1. ZRODZONE ZE ŚMIERCI POWODZENIE W ŚMIERCI ZNAJDZIE SWÓJ KONIEC

Pozostawiamy Sienę u szczytu powodzenia, w chwili, która w jej długiej i krwawej historii nie będzie miała sobie równych. Wkrótce do Florencji powrócą gibelini, a miasto podporządkuje się republice wilczycy, dając jej, choć na krótko, władzę nad całą Toskanią. Wkrótce jednak los odwrócił się od Sieny - umarł papież Aleksander IV, a jego następca, Urban IV okazał się daleko zręczniejszym politykiem, sprowadzając do pomocy w walce z Manfredem brata Ludwika Świętego, Karola d'Anjou.

W 1266, na polach Benewentu, zakończyła się epoka Hohenstaufów. Siły Manfreda zostały rozbite, on sam poniósł śmierć, a jego dzieci trafiły do francuskich lochów, gdzie przyszło im zgnić - jeszcze następca Urbana IV, Klemens IV nazywać je zwykł „pomiotem węża". W dwa lata później francuski królewicz skończył ze Szwabską dynastią raz na zawsze, schwytawszy Fryderykowego wnuka, nieszczęsnego Konradyna, i pozbawiwszy go głowy na neapolitańskim rynku. Rozsiadł się potem na dobre na tronie Obojga Sycylii, dając początek dynastii Andegawenów, która plenić się będzie odtąd po Europie jak chwasty.

Gdy zabrakło Manfreda, gibelini poszli w rozsypkę i do władzy powrócili we Florencji gwelfowie, którzy zadali Sienie w 1269 dotkliwą klęskę pod Colle val d'Elsa. Nadeszły lata wojny - gdy zakończył się konflikt z Florencją i w 1287 zegnano Dwudziestu Czterech, zastępując ich *Noveschi*, Radą Dziewięciu, na ziemie republiki wkroczyły wojska Arezzo, znów zadając Sieneńczykom klęskę.

Lata rządów Dziewięciu odznaczały się jednak dostatkiem, który rodził się ze sporu Tolomeich z Salimbenimi. Ukończono ratusz i zbudowano stumetrową dzwonnicę, przebudowano campo w kształt muszli, powiększono katedrę, nad fasadą której biedził się sam Giovanni Pisano, łożono pieniądze na malarzy - Ducchio ozdobił więc duomo Wielką *Maestą*, a sale ratusza zaznały pędzla Simone Martiniego i braci Lorenzettich. Siena, choć zrzucona z tronu toskańskiego hegemona, żyła wciąż dostatnio i wesoło.

Ostateczny kres przyszedł wraz z zarazą roku 1348. W styczniu w murach Sieny żyło bez małą sto tysięcy głów - do maja dotrwało ich niewiele więcej, niż szesnaście tysięcy. Gdy w pobliskiej willi pan Boccaccio snuł sprośne historyjki, na ulicach miasta o barwie ochry rozgrywał się dramat życia i śmierci, która nie szczędzi biednych i bogatych, cnotliwych i grzeszników. Świadectwem tych strasznych czasów jest nie ukończona katedra, której jedna ściana i nowa fasada trwają nienaruszone do dziś na wieczną rzeczy pamiątkę.

Po roku Czarnej Śmierci Siena nie wróciła do dawnej świetności. I dziś nie zamieszkuje jej tylu ludzi, ilu żyło w niej w dniu, w którym biała oślica ciągnęła po ziemi flagę Florencji.

2. TAK KOŃCZĄ ZDRAJCY OJCZYZNY

Do Florencji zawitała zima, tak mroźna, że uwięziła pod lodem nurt Arno. Na zamarzniętej rzece wniesiono szafot i kat toporem wykuł otwór w lodzie - latem nawet ślad nie pozostanie po miejscu kaźni. W tłumie, tłoczącym się na brzegu, człowiek o twarzy wilka i rozrąbanym na dwoje nosie unosi wysoko swego synka, by malec dobrze widział i szepcze mu do ucha, by dobrze to zapamiętał - tak kończą zdrajcy ojczyzny. Chłopiec widzi posiwiałą od zgryzot głowę Bocca degli Abati, któremu odczytany zostaje wyrok. Zdrajcy jest wszystko jedno - dopiero, gdy lodowata woda zaczyna kąsać jego ciało, wydaje przenikliwy jęk, który trwa, póki Arno nie zamknie mu ust.

Chłopiec patrzy. W jego niesamowitych, siwych oczach odbija się twarz zdrajcy ojczyzny, ginącego pod lodem.

3. HISTORIA RÓWNA WIELKICH I MAŁYCH

Ironią losu jest, że spośród bohaterów naszej historii, tych prawdziwych i tych zmyślonych, dwóch tylko zapisało się w niej na tyle trwale, że odnalezienie ich nazwisk nie wymaga żmudnego przerzucania stron kronik. Pierwszym z nich jest, rzecz jasna, Guidoricco da Fogliano, który tak bardzo o to zabiegał. Nie jest jednak nowym Cezarem, i nikt dziś nie potrafi wyliczyć jego zwycięstw, z trudem przychodzi nawet przywiedzenie na pamięć jego imienia. Przewrotna historia zapamiętałą w nim nie wodza, a temat - jest bowiem wyobrażony na pierwszym namalowanym w Europie portrecie konnym, widniejącym w sali del Mappamondo w Sieneńskim ratuszu. Nieśmiertelność zapewnił mu Simone Martini.

Obraz drugiego z wiecznych bohaterów dał nam Dante.

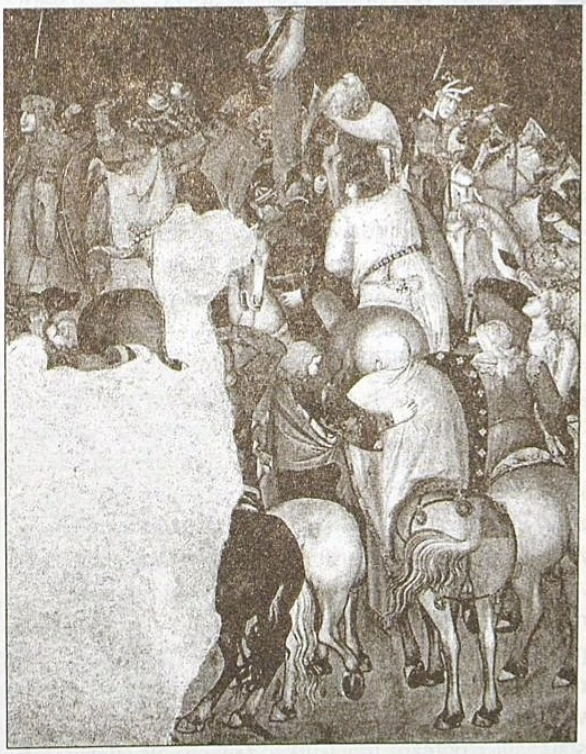
4. BOSKA KOMEDIA, PIEKŁO, PIEŚŃ XXXII, 76 - 112

Z bożej-li woli, z trafu, z przeznaczenia
Nie wiem: stąpając po zamarzłej fali
Nogą trąciłem łeb jednego cienia
„Czemu nie kopiesz? - płacząc duch się żali -
Czy może, abyś przyczynił mej nędzy
Za Montaperti tutaj cię przysłali?"
„Wstrzymaj się, Mistrzu - powiadam - niech mię-dzy
Duchami tego wyświecę dowodnie
Potem już pójdę, jako życzysz, prędzej"
Stanął; do ducha skrzepłego za zbrodnię,
Co wciąż klątwami miotał, obelżywy,
Krzyknąłem: „Ktoś jest, który lżysz przechodnie?"
„A ty kto - odparł - tak nielitościwy
Śród Antenory pięta ludzką twarze
Hańbiący, jakby człek nie umiał żywy?"
„Jeszcze je żyję - tak odrzekłem marze -
a mogę miłym stać się, kiedy wieści
O tobie światu śród innych przekażę"
A on: ja tutaj nie pożądam cześci;
Źle umiesz schlebiać jeńcom tego dołu
Idź precz ode mnie i szczędź boleści!"
Tedym mu ręką zatargał chochołu:
„Zaraz mi wyznasz swój ród i swe losy,
Lub zdejmę wszystek los podłemu czołu!"
A mara: „Za to, że mi targasz włosy
Nic ci nie wyznam, ani nie odkryję;
Niczego tutaj nie wymogą ciosy."
Więc krzywe palce w kudły jemu wbiję
I już niejeden kędzior wydrę w czubie;
Duch oczy spuszcza do dołu i wyje
A wtem głos ozwał się w lodowym łubie:
„Co ci to, Bocca? Nie dość dzwonić w szczękę,
Jeszcze i wyjesz? Jaki czart cię dziobie?"
„Teraz już możesz nie gadać - tak rzekę -
Zdrajco ohydny! Już twojej osławy
Wstyd nieśmiertelny na światło wywlekę!".

POSŁOWIE

Część pierwsza? - zapyta uważny czytelnik. Tak, historia miasta nie kończy się bowiem z chwilą gibelińskiego triumfu, a o mieście wszakże chcę opowiadać. Gdy będę gotów, znów zabiorę moich graczy do Sieny, by przeżyli w niej rok zarazy, rok budowy najcudowniejszej katedry Chrześcijaństwa. Jeśli będzie mi dane, wyprawię się do miasta jeszcze dwukrotnie. Raz, by przedstawić świętego Bernardyna, twórcę chrystusowego monogramu - IHS, potem, by opowiedzieć o tym, jak Siena wadziła się z przeciwnikiem europejskiego formatu, Karolem V, i jak ten zdmuchnął ją wreszcie niczym świecę. Być może kiedyś o tym napiszę - i może spotkamy się, gdy w Polce działalność kończył będzie kolejny magazyn o grach fabularnych.

Gdy piszę te słowa, nie wiadomo jeszcze, czy Jednorożec pobiegnie w tegorocznym palio. Jeśli jednak tak, trzymajcie za niego kciuki - wszakże następcy pana Becherelliego po dziś dzień pokazują ciekawym Martinellę, dzwon, który zdobyto pod Montaperti. Warto ich uszanować.





Anna Brzezińska

Zaćmienie serca

Każdego dnia o zmierzchu cień cytadeli ogarniał Brionię. Smuga mroku pełzła po kamiennych ulicach, od Porta di Leoni w dół po zboczu góry. Najpierw pochłaniała ogrody wokół Palazzo Ducale, smukłe przęsła akweduktu i cyklopowe mury, co otaczały miasto jak potężny wąż o skórze ze złocistego kamienia. Później opadała na pałace możnych i świątynie, na place, gdzie o brzasku kobiety spotykały się u studni i domki biedoty, stłoczone ciasno wokół murów, rzemieślnicze warsztaty, szpitale, oberże. Kiedy dzwon zawieszony na wielkiej, czterograniastej wieży Monastero dello Zodiako uderzał po raz siódmy, pasmo ciemności wspinało się na próg Arachne i jej matka odkładała nici.

- Godzina demonów - mawiała, zamykając okiennice, gdzie za dnia piętrzyły się wielobarwne sterty jej kobierców, gobelinów i haftów. - Czas kłaść się do snu, Arachne.

Ale dziewczynka już biegła w górę Kamiennymi Schodkami, przeskakując po kilka stopni, aby cień cytadeli nie zdołał jej doścignąć. Mrok napełniał ją grozą - wiedziała, że jest utkany z oddechu demonów, które przed wiekiem zaklęto w kształt góry. Kamień był tylko osnową i wpleciono w nią niezliczone ciemne nici duchów, ściągniętych przez maga z wysoka, sponad księżyca. Tym właśnie zajmowali się magowie. Tworzyli gobeliny z demonów, powietrza, ognia, wody i ziemi. Czasami zaś, jeśli byli wystarczająco potężni, mogli utkać z magii całe miasto i tak właśnie powstała Brionia.

Cień cytadeli ścigał Arachne, gdy wspinała się krętą uliczką aż na do podnóża Beluardo di Gufi, gdzie było przejście na mury miejskie. Strażnik bardzo dobrze znał drobną, rozczochraną córkę Despiny, hafciarki. Uchylał więc lśniącą korsekę i pozwalał Arachne przemknąć się jeszcze dalej, wąskim przejściem aż na machikułę. Tam, w najwyższym miejscu miasta, mogła wreszcie przystanąć i spojrzeć w dół. Kiedy obróciła głowę w stronę portu, widziała na falach złote odbicie zachodzącego słońca. Przez chwilę czuła jedynie niezmierzoną ulgę, że świat wciąż istnieje i nie został bez reszty pożarty przez cień cytadeli i demony góry.

Każdego wieczoru Arachne miała nadzieję, że coś się wydarzy, złamie zaklęcie i ciemność nie zdoła jej dosięgnąć.

Stała przy blankach, wyciętych w kształt jaskółczego ogona, i wpatrywała się w gasnące słońce. Mrok tymczasem wzbierał u jej stóp jak przypalona oliwa, podnosił się do kolan, gęstniał wokół ramion, chłodnymi pasmami sięgał aż do gardła. Gdy wreszcie zamykał się nad jej głową, cała Brionia, po najdalsze modyliony murów, zmieniała się w taflę nocy i aż do świtu miała należeć do demonów.

Arachne przywierała do chłodnych cegieł krenelaża, ślepa w ciemności. Bała się zrobić choćby krok. Stała jak skamieniała, póki na schodach Beluardo di Gufi nie rozległy się szybkie znajome stąpnięcia. Yanni, jej brat. Rzucała się ku niemu na oślep, z wyciągniętymi rękami, jak

gdyby skakała ze skały w morską głębię. Ale Yanni chwytał ją pewnie i sadzał sobie na ramieniu.

- Matka da ci w skórę - przestrzegał. - A jutro zamknie cię w domu i każe czesać wełnę, aż palce będą ci krwawić.

Jednak o zmierzchu Arachne znów udawało się jej wymknąć. Była cichym, posłusznym dzieckiem. Ale każdego dnia uciekała z domu, by stanąć na blankach i patrzeć, jak cień cytadeli maga pożera powoli miasto. Nie umiała się powstrzymać.

Matka Arachne przypłynęła do Brionii wiele lat temu. Duł ostry, wschodni wiatr, a łodzie były wypełnione po brzegi. Kobiety w ciemnych chustach przyciskały do piersi dzieci, zbyt zmęczone, by płakać. Mężczyźni - żylaści, spaleni słońcem rybacy z wysp po drugiej stronie morza - wiosłowali, w milczeniu zmagając się z wichrem. Nie zapuszczali się na połów równie głęboko, nie znali tej części wybrzeża i nie wiedzieli, gdzie cisną ich fale. Ale płynęli już bardzo długo pod rozpalonym słońcem i nie mieli dokąd wracać. Parli więc naprzód nawet wówczas, gdy kolejne łodzie wpadały na ostre skały i znikały w rozbryzgach piany.

Minęło dużo czasu, nim matka opowiedziała Arachne o odległych górzystych wyspach, gdzie nie sięga władza magów z Półwyspu ani moc ich demonów. Despina mówiła spokojnie, jakby cały żal wypalił się w niej na morzu. Wyspy broniły się - tak długo, jak garść rybaków może zmagać się z imperium. Jednak w ślad za żołnierzami nadeszli bosonodzy, szaleni mnisi w skórach wielbłądów. Kiedy zaczęli krzyżować ludzi z wiosek na wielkich drewnianych kołach, rybacy wsiedli na łodzie i odbili od brzegu. Kierowali się na wschód. Wiedzieli, że tam właśnie rozciąga się Półwysep, skąd ich przodkowie zbiegli niegdyś spod władzy książąt-magów.

Tylko nieliczni ocalali wpłynęli na spokojne wody zatoki. Despina pierwsza rozpoznała przystań. Podniosła się w łodzi i wyciągnęła rękę ku miastu, które z wolna zanurzało się w mrok.

- Brionia - powiedziała cicho. - Miasto demonów.

Nie powędrowała jednak dalej, choć wielu z rybaków tak uczyniło, bo bali się osiedlić pod bokiem najpotężniejszego z magów Półwyspu. Owinęła Arachne płatem sukna, zawiesiła ją sobie na piersi i z Yannim, uczepionym spódnicy, weszła o zmierzchu do Koźlej Mierzei, wąskiego przesmyku, który pomiędzy dwoma pasmami murów prowadził w górę, do miasta. Kobiety u studni powiedziały jej, jak znaleźć dom Tulli, hafciarki.

- Czego tu szukacie?

Tulla zamykała właśnie okiennice warsztatu. Była surową, wyschniętą ze starości kobietą. Mierzyła obcych nieprzychylnym spojrzeniem.

- Będę potrzebowała domu dla siebie i moich dzieci - rzekła spokojnie Despina.

Harfiarka zaniosła się ochrypłym śmiechem.

- A czym mi zapłacisz za gościnę? Złotem, diamentami czy kadzidłem?

- Swoją pracą - odparła wyspiarka.

Tulla niecierpliwie zacisnęła wargi.

- Nie potrzebuję służącej. Idź swoją drogą, kobieto.

Despina bez słowa położyła na progu niemowlę i odrzuciła z ramion wełnianą opończę. Suknię miała prostą, z bladoniebieskiej materii, porwanej teraz i poplamionej słoną wodą. Ale rąbek spódnicy, rękawy i gorset suto ozdobiono purpurą - nici były barwione w krwi ślimaków, które żyją po drugiej stronie morza i są cenniejsze od złota.

Tulla przez chwilę patrzyła na czerwone pnącza haftu.

- Wejdź do środka - powiedziała w końcu. - Musisz być głodna i zmęczona, twoje dzieci także.

Wieczorem, kiedy Yanni i Arachne spali w jedynym łóżku hafciarki, nakarmieni zupą z ciecierzycy i otuleni suchą kołdrą, obie kobiety siedziały w kuchni. Na stole, obok misy winogron, migotała słabo oliwna lampka.

- Dobrze znasz rzemiosło - odezwała się Tulla - a to zasobne miasto. Możesz u mnie poczekać, póki twój mąż nie wróci.

- Mój mąż nigdy nie wróci. - Despina ciasno splotła dłonie na dębowym blacie, a hafciarka nie pytała więcej.

SILVA RERUM

Wydaje się, że nieprędko będę znów miała okazję opowiedzieć na tych łamach o swoich historycznych fascynacjach. I być może nigdy nie napiszę już o średniowiecznych aniołach, teologii światła czy demonach, przybywających na wezwanie magów sponad księżyca. O dawnych podróżnikach, którzy wyruszali na morze w poszukiwaniu ziemskiego Raju, wschodnich korzeni i bogactwa. O symbolice roślin, czy o ogrodów, które miały być ziemskim odbiciem Raju i odtwarzały idealny porządek świata. Jednak postanowiłam pożegnać się nie gawędą o dawnych czasach, ale opowiadaniem, które wplata okruchy historii do mojego własnego świata, do magicznej, nieistniejącej Italii magów, demonów i miast z białego marmuru.

"Portal" był pierwszym czasopismem, które zaproponowało mi stałą współpracę.

Serdecznie za to dziękuję.

Gentlemen, it has been a priviledge playing with you tonight.

Anna Brzezińska

Arachne długo nie rozumiała, dlaczego spośród wszystkich białych miast Półwyspu jej matka postanowiła osiąść właśnie w tym, które budzi najgłębszą grozę. Zapewne po części stało się tak za sprawą Tulli. Staruszka umarła w cztery lata po ich przybyciu, zostawiając uciekinierce z wysp cały swój majątek, dom, warsztat i zapasy nici. Żyło im się dobrze. Kunszt Despiny szybko stał się sławny i każda panna z siedmiu wysokich rodów chciała mieć w posagowej skrzyni choć jedną suknię ozdobioną haftem przez milczącą kobietę zza morza.

Yanni i Arachne wkrótce poznali dialekt Półwyspu i z ich mowy nie dało się zgadnąć, że urodzili się na odległych wyspach. Jednak nigdy nie stali się częścią Brionii. Kiedy szli wąskimi kamiennymi uliczkami na targ albo do akweduktu, ich rude włosy przyciągały spojrzenia i zdawały się płonąć pod wykuszami kupieckich kamienic. Czasami inne dzieci biegły za nimi, wykrzykując obelgi i rzucając kamieniami. Yanni wyrósł na dużego chłopca i potrafił je odpędzić. Arachne miała mniej szczęścia.

- Dlaczego nie możemy mieszkać gdzie indziej? - zapytała pewnego popołudnia, kiedy wróciła do domu w podartej sukience i z policzkiem rozciętym okruchem skały.

Ręka, która przemywała jej ranę, znieruchomiała na moment. Matka nie odezwała się jednak.

- I tak nas tutaj nie chcą - nalegała dziewczynka. - Na ulicy wołają za mną "przybłęda" i "*strega*". Czy nie możemy po prostu wrócić do siebie?

Despina chwyciła córkę za brodę i gwałtownie uniosła jej twarz ku górze.

- Nigdy więcej tak nie mów - rzuciła ostro. - Tutaj też jesteś u siebie.

Matka rzadko unosiła się gniewem, toteż Arachne przestraszyła się Despiny bardziej niż gromady urwisów z sąsiedztwa. Krew spływała jej po policzku cienką, gorącą strużką. Bała się jednak rozpłakać. Despina rzadko pozwalała córce na łzy.

Po chwili twarz hafciarki złagodniała nieco. Być może sprawił to rozradowany głos Yanniego, dobiegający przez drzwi z wewnętrznego ogródka, gdzie chłopak pił wino i ucierał farby ze starym Gennaro. Despina częściej się uśmiechała, odkąd siwowłosy mistrz postanowił przyjąć chłopca do swojej *bottegi*. Owszem, kochała Arachne i cierpliwie uczyła ją tajników hafciarskiego kunsztu, choć dziewczynka nudziła się szybko, a jej palce plątały cieniutkie nici. Ale po śmierci męża serce Despiny zamieszkało w jej rudowłosym synu.

Matka zebrała kilimy i hafty z lady, którą za dnia stawała się dolna okiennica, i zamknęła okno na mosiężny haczyk. W wielu domach rygli i zamków strzegły demony, splecione z metalem przez pomniejszych magów i sprzedawane pospolicie na targowisku u Porta di Ferraii. Jednak w domu Despiny nie było magii. Nawet kołatka o głowie wyrzeźbionej w kształt ognistego smoka była jedynie zwyczajną kołatką, a w trójnogu z żarem nie zaklęto żadnej ognistej salamandry, aby w zimowe noce ogrzewała domowników swym oddechem.

- Posłuchaj mnie bardzo uważnie - powiedziała z naciskiem hafciarka. - To twoje miasto, bardziej niż jakiekolwiek inne z miejsc. Brionia należy do ciebie i będzie należała, dopóki pozostanie choć jedna ze skał, na których wspierają się fundamenty świątyń.

Arachne przypatrywała się matce ze zdumieniem.

- Kiedyś dawno temu - Despina odchyliła głowę i przymknęła powieki - w Brionii nie było cytadeli. Nie było też żadnego maga, aby panował stąd nad Wybrzeżem Mew. Cały Półwysep należał się księcia o imieniu Duilio i do jego pani, Sirocco, która mieszkała daleko na morzu, na wyspie, strzeżonej przez tysiąc wichrów. A Sirocco znała imię każdego z wichrów i każdy z nich pragnął jej służyć.

Dziewczynka zmarszczyła brwi. Znała to imię. W całej Brionii matki straszyły nim nieposłuszne dzieci i raz po raz w Zaułku Tkaczek rozlegał się czyjś rozsierdzony krzyk - "Jeśli nie będziesz grzeczny, nocą przybędą demony Sirocco i cisną cię w sam środek oceanu".

- To były dobre czasy - ciągnęła matka. - Najlepsze. Magowie zbyt lękali się Duilio, aby toczyć swe bezsensowne wojny, a demony mieszkały pośrodku morza, z dala od ludzkich siedzib. Książę pragnął tworzyć rzeczy trwałe i piękne, więc spajał demony własną krwią, aby nigdy nie zdołały się uwolnić i uciec ponad księżyc. Ale kiedy zestarzał się i osłabł, magowie zbuntowali się przeciwko niemu i w grotach pod skałami Brionii poczęli tworzyć golemy...

Arachne skinęła głową. Znała tę część historii. Znał ją każdy na Półwyspie.

- Duilio zginął tuż przy brzegu morza. Sirocco zdołała uciec z pola bitwy, unosząc w ramionach jego atlas nieba, gdzie zapisano wszystkie sekretne zaklęcia, loty komet i powłoki nieba, a także imiona demonów, co mieszkają wysoko pomiędzy gwiazdami. Popłynęła w głąb oceanu, aż do wyspy, którą jej mąż wydźwignął z morskiego dna. Tam się ukryła, w pałacu strzeżonym przez demony wichrów. Ale buntownicy ruszyli za nią w pościg. Było ich tak wielu, że maszty okrętów wyglądały jak potężny las na gładkiej tafli oceanu.

Dziewczynka wiedziała, co będzie dalej. Dzieci z Zaułka Tkaczek rzadko dopuszczały ją do swoich zabaw, lecz ukryta pod ciężkim nawisem winorośli patrzyła z oddali, jak ogrywają wielką wojnę magów. W pelerynach ze starych tunik i workami wichrów ze świńskich pęcherzy przybierały role książąt z Wybrzeża Mew, którzy trzy pokolenia temu zbuntowali się przeciwko tyranii Duilio. Każde chciało choć na chwilę stać się Ercole, ojcem Severo, księcia-maga, który teraz panował nad Brionią. Ercole był najpotężniejszym magów i czwartego dnia bitwy zabił Duilio pojedynczą strzałą na skraju Pianura Grigia. Później wzniósł na nadmorskiej skale cytadelę i w jej cieniu zbudował Brionię, najpiękniejsze ze wszystkich miast Półwyspu. Jego rola nieodmiennie należała do Assunty, czarnowłosej córki szewca, która twierdziła, że jej pradziad pożeglował wraz z innymi na Wyspę Wichrów, gdzie schroniła się małżonka Duilio - *strega* o imieniu Sirocco.

Żadna z dziewczynek nie chciała odgrywać roli Sirocco. Ostatecznie musiał nią być zeszłoroczny chochoł, skra-

dziony z szopy za domem Crescenzo, strzecharza. Po skończonej zabawie wszyscy rzucali się na niego z kijami i tłukli, aż odpadały wielkie wiechcie słomy. Nigdy jednak nie niszczono go całkowicie i niezadługo Arachne znów widziała, jak dzieci wyciągają z ukrycia kukłę Sirocco, coraz cieńszą i coraz bardziej steraną. I marzyła, że pewnego dnia Assunta pozwoli jej przyłączyć się do zabawy i wraz z innymi będzie mogła uderzać w słomianą twarz *stregi*, póki jej ręce nie omdleją.

- Nic nie mogło ich powstrzymać - mówiła dalej matka - ponieważ Duilio nie żył i jego magia topniała z każdą chwilą. I wtedy Sirocco wyszła na nadmorskie skały i zaczęła śpiewać, zwołując do siebie demony wichrów, które krążyły nad wyspą, otępiałe i przerażone. Splotła je w pojedynczy bicz i pchnęła je przeciwko flotylli w największym z huraganów, jaki kiedykolwiek oglądano. Tylko jeden ze statków ocalał, ponieważ zabójca jej męża był magiem i wichry nie zdołały go zatopić. Ercole przeżył, a z każdym pokonanym demonem jego moc rosła. Kolejno chwytał wichry, pętał je zaklęciami i obracał we własnych niewolników. Aż Sirocco zrozumiała, że nie może go pokonać. Wezwała ostatnie z demonów, aby uniosły jej dzieci, trzech synów Duilio, i ukryły je daleko od Półwyspu i książąt-magów, aby Ercole nigdy nie zdołał ich odnaleźć.

Arachne zmarszczyła brwi. Tego nie było w zabawach dzieci ani w opowieściach Gennaro, który, jeśli wypił wystarczająco wiele wina, sadzał ją sobie na kolanach i snuł stare baśnie.

- Z północy nadbiegł etezje i porwał najstarszego syna Sirocco wysoko w góry, gdzie nie żyje nikt, prócz dzikich kozic. Znad wschodniego krańca morza podniosła się laventera, która wypełnia żagle rybaków, i zabrała średniego z synów na morze, na jedną z owych zaklętych wysp pośrodku oceanu, dokąd nigdy nie docierają żeglarze. Na końcu znad pustyni przyfrunął sirocco, jej imiennik, i uniósł najmłodszego z synów Duilio daleko na północ, na obcy brzeg. - Despina uniosła powieki i spojrzała na córkę. - I on właśnie był twoim pradziadem.

Dziewczynka podskoczyła, jakby Yanni zacisnął w ciemności mokre palce wokół jej kostki. Kiedy była całkiem mała, brat zaczajał się pod łóżkiem i godzinami czekał, aż we śnie wystawi stopę spod wełnianej kołdry. Arachne uwielbiała, gdy ją straszył.

Ale Despina nigdy nie przyłączała się do podobnych zabaw. Arachne nie rozumiała, po co teraz wymyśliła tę przerażającą historię.

- To nieprawda? - odważyła się zapytać. - To tylko taka opowieść, mamo?

Hafciarka potrząsnęła głową. W milczeniu mierzyła córkę spojrzeniem fiołkowych oczu, niepodobnych do żadnych innych w całej Brionii. Z początku wielu mężczyzn przychodziło do warsztatu z powodu tych oczu. Jednak Despina, nieodmiennie okryta ciężkim wdowim welonem, z jednaką uprzejmością odpowiadała, że jej mąż Merigo został na morzu. W końcu przestali przychodzić. Nawet w Brionii niewiele dało się poradzić na nierozważny upór kobiet.

- Cała reszta jest kłamstwem - odpowiedziała wreszcie hafciarka. - Tylko ta opowieść jest prawdziwa.

W wirydarzu rozległ się głośniejszy wybuch śmiechu. Zapewne Gennaro osuszył już dzban i niedługo Yanni będzie musiał go odprowadzić do domu. Arachne wydawało się, że ostatnimi czasy mistrz pije coraz więcej. Kilka razy widziała go, jak w samym środku dnia śpi na ulicy, w podcieniach kamienicy albo oparty o brzeg miejskiej sadzawki. Jednak ani matka, ani Yanni nie wspominali o tym ani słowem.

- Sirocco nie była *stregą*. Nie była także demonem splecionym ze śmiertelnym człowiekiem ani żadnym innym złem, ściągniętym przez magów z wysokiego nieba. I rzuciła się w morze z najwyższej skały Wyspy Wichrów, aby Ercole jej nie pochwycił.

Arachne milczała, mnąc w palcach zakrwawioną szmatkę. Była pewna, że opowieść jest prawdziwa - Despina nie miała zwyczaju kłamać. Dziewczynka nie wiedziała jednak, co zrobić z tą straszliwą, nieprawdopodobną prawdą.

- Zdołała jednak ocalić swoich synów. Ich oczy były błękitne od magii, a cały Półwysep stanowił ich dziedzictwo. Wtedy i teraz. Dopóki któryś z nich nie wróci, aby przepędzić samozwańczych magów i odebrać swoje dziedzictwo.

Z głębi ogródka dał się słyszeć nagły łoskot, trzask rozbijanego dzbana i stłumione przekleństwa. Mistrz Gennaro najwyraźniej nie zamierzał przespać u nich wieczornego żaru, bo podniósł się i człapał ku kuchni, podpierany przez rudowłosego syna hafciarki.

- Czy Yanni...? - zapytała dziewczynka.

Despina drgnęła, jakby ocknęła się ze snu.

- Cicho! - Pochwyciła Arachne za ramiona i potrząsnęła mocno. - Obiecaj, że nigdy nie będziesz o tym mówić. Z nikim. Nawet z Yannim. Obiecaj mi na śmierć Merigo!

Arachne przeraziła się jeszcze bardziej. Matka nigdy nie wspominała o ojcu.

- Obiecuję - zdołała wykrztusić, zanim Yanni wtoczył się do izby, niemal niosąc siwowłosego malarza.

- Odprowadzę mistrza - rzucił chłopiec przez ramię, a Gennaro zawtórował mu niezrozumiałym bełkotem.

- Dobrze. - Despina podniosła się i wygładziła suknię. - Ale nie spóźnij się na wieczerzę.

- A co się stało z atlasem nieba? - zapytała Arachne, kiedy w Zaułku Tkaczek ucichły już ciężkie kroki mistrza.

- Tego nikt nie wie - rzekła sucho matka i zaczęła trzaskać przy kuchni garnkami na znak, że rozmowa skończona.

Wieczorem Arachne znów patrzyła z blanków Beluardo di Gufi na morze. Jednak kiedy cień sięgnął jej stóp, odwróciła się ku cytadeli maga, która na szczycie góry wznosiła się ponad miastem jak olbrzymie, mroczne gniazdo drapieżnego ptaka. I pierwszy raz ciemność wydała się jej mniej przerażająca.

- Nie bój się - powiedział Yanni, kiedy wreszcie zdołał ją odnaleźć. - Nigdy cię nie zostawię samej.

- Nie boję się - odparła i była to prawda, choć brat roześmiał się tylko i nie uwierzył.

Jednak tamtego wieczoru Arachne naprawdę nie czuła lęku i postanowiła zawrzeć z Brionią krótki rozejm. Ostatecznie było to jej miasto i miało kiedyś należeć do Yanniego - i do niej.

Przez następne trzy lata mistrz Gennaro rozpił się do reszty. Nigdy nie był szczególnie biegły w swej sztuce. Książę od lat nie zapraszał go do cytadeli, ale teraz stary malarz nie dostawał już zleceń w domach wielkich rodów ani nawet w mieszczańskich kamienicach. Z rzadka udało mu się wykonać krotochwilne malowidło na ścianie gospody, bo oberżyści wiedzieli, że będzie ich kosztował kilka dzbanów rozcieńczonego wina, zeschłe podpłomyki i odrobinę oliwy do maczania chleba. Zazwyczaj jednak siedział w lupanarze i kreślił węglem na sosnowej desce wizerunki ladacznic, a one śmiały się i rzucały mu resztki ze stołu, jak oswojonej małpce.

Bottega rozsypała się. Najzdolniejsi z uczniów przystali do innych mistrzów, reszta rozbiegła się po Półwyspie w poszukiwaniu zajęcia. Tylko Yanni został przy Gennaro - wprawdzie powszechnie uważano, że hafciarka Despina jest zacną, uczciwą kobietą, ale żaden inny malarz nie chciał wziąć do terminu jej rudowłosego syna. W Brionii nigdy nie ufano obcym. Teraz zaś powszechnie krążyły słuchy, że jeden z południowych magów szykuje bunt przeciwko ich księciu, więc ludzie podejrzliwie patrzyli na przybyszów. Owszem, w porcie znalazłby się zapewne zdesperowany cieśla czy bednarz, który nająłby do terminu chłopaka wdowy, bo Yanni był silny i odziedziczył po matce zręczne palce. Ale nie takiej przyszłości chciała dla niego Despina. I nie takiego mistrza potrzebował Yanni.

Coraz częściej chłopak znikał na całe dnie. Nie mówił, dokąd idzie. Zakradał się do domu po zmroku, w poplamionej tunice, cuchnąc winem. Arachne słyszała, jak obija się w kuchni od sprzętów, trzaska misami, wygrzebuje z garnków resztki wieczerzy. W końcu walił się na posłanie w swojej izdebce nad warsztatem i spał aż do południa. A następnego dnia znów wymykał się z domu, zanim Despina zdołała go zapytać, dokąd chodzi.

Jednak tamtego dnia wrócił wcześniej.

Arachne siedziała przy oknie, wyszywając na paśmie lnianego sukna czarne konie, które zdobiły herb Arnolfinich. Matka powierzała jej czasami pomniejsze roboty, a tym razem zamówienie było naprawdę znaczące: najmłodsza z córek Arnolfinich miała za dwa tygodnie wstąpić do klasztoru Szarych Mniszek, zatem jej ojciec postanowił obstalować wyprawę odpowiednią dla godności rodziny.

Warsztat był zamknięty, jak co roku w rocznicę dnia, kiedy przypłynęli do Brionii. Despina siedziała w mrocznym kącie izby, bo kaganek zgasł wiele godzin temu, przy stole, zasłanym kawałkami barwnych materii, zwojami nici, drewnianymi ramami, kłębami wełny. Od rana nie odezwała się ani słowem. Być może rozmyślała o domu, pozostawionym po drugiej stronie morza, albo o mężu, który nigdy nie przypłynął do Brionii. Arachne nie śmiała jej zagadnąć. Matka nie była rozmowna, a tego dnia wydawała się jeszcze odleglejsza niż zwykle.

Dziewczyna pracowała w milczeniu. Czasami tylko zerkała znad ściegu ku matce, ale myślami była zupełnie gdzie indziej - przy synu Crescenzo. Chłopak zaczepił ją wczoraj u studni i zaprosił na zabawę przed oberżą. Jeszcze zeszłej jesieni żaden chłopiec z Zaułka Tkaczek nie oglądał się za rudowłosą córką hafciarki. Jednak przez zimę Arachne wystrzeliła w górę jak młody pęd i nabrała kształtów. Miała prawie czternaście lat. Stosowny wiek, aby włożyć długą suknię i tańczyć aż do późnej nocy na placu oświetlonym setką lampionów, a może nawet pozwolić się ukradkiem pocałować synowi strzecharza.

Zastanawiała się, czy zdoła namówić Yanniego, aby wybrał się z nią na zabawę. Bo była pewna, że matka nie puści jej samej, ani tym bardziej w towarzystwie jednego z tych czarnowłosych urwisów, jak Despina zwykła nazywać potomstwo sąsiadów. Ale Yanni na pewno ulegnie prośbom. Ostatecznie Arachne była jego małą siostrzyczką.

Podskoczyła na dźwięk otwieranych drzwi. Yanni stał na progu. Policzki miał zaczerwienione od wina i pokryte kilkudniowym zarostem, tunikę brudną i poszarpaną na boku. Przemierzył warsztat kilkoma szybkimi krokami i wyrwał coś matce z dłoni.

- Znowu to robisz? - zapytał ze złością, unosząc do góry płaski, oprawny w skórę przedmiot. - Czy chcesz, żeby nas wszystkich ukamienowano przez twoją głupotę?

- Oddaj. - Despina wyciągnęła w górę ręce, ale Yanni odtrącił je bez trudu. - Oddaj - powtórzyła z błaganiem w głosie. - To tylko brewiarz. Nic więcej nie zostało mi po waszym ojcu.

Arachne ze zdumienia upuściła robótkę. Yanni trzymał w dłoni księgę, kodeks magów, pełen zaklęć i tajemnych znaków.

- Nie obchodzi mnie, co to jest - syknął przez zaciśnięte zęby. - I strażnicy też nie będą o nic pytać, kiedy powloką nas wszystkich do lochów pod Wieżą Sokołów. Wystarczy, że cię przyłapią na zakazanych sztukach.

- Nie jestem...

- Wszystko jedno, kim jesteś - przerwał brutalnie chłopak. - Łamiesz rozkaz księcia.

- Nie dbam o barbarzyńskie zakazy Severo. - Despina podniosła się, a na jej twarzy wystąpiły czerwone plamy. - Kiedy się urodziłeś, wpisałam do tej księgi twoje imię, a twój ojciec odczytał modlitwę do Jedynego, aby twoje życie było długie i szczęśliwe. Podobnie jak wcześniej zrobił jego ojciec i jak kiedyś ty uczynisz dla swojego pierworodnego. W tej księdze nie ma ani odrobiny magii, tylko pamięć i modlitwa. I nie pozwolę jej odebrać wyłącznie dlatego, że Severo lęka się, aby kiedyś nie urodziła się druga Sirocco.

- Nie rozumiesz, matko - Yanni potrząsnął głową, ale gniew zniknął z jego głosu - że nie będą cię słuchać? Być może książę zechce okazać litość, bo urodziłaś się z dala od Brionii i nie ma w tym twojej winy, że nauczono cię zakazanych znaków. Wykłują ci oczy, jak córce kapitana z Centocchio. Zeszłej jesieni pochwycono ją nad księgą i

ukarano, choć jej kraj leży za ujściem Białej Rzeki, gdzie nie sięga władza Severo. Wszyscy mówili, że sama jest sobie winna. Nawet ludzie jej ojca. Bo w Brionii panuje prawo Severo i każdy, kto postawi stopę na jego ziemi, musi go przestrzegać. I nikt nie będzie litował się nad *stregą*.

- Nie jestem wiedźmą! - Despina wyrwała mu księgę i przycisnęła ją mocno do piersi.

Arachne wodziła pomiędzy nimi przestraszonym spojrzeniem. Zdarzało się, że Yanni drwił z matki, z jej ciężkich sukni o obcym kroju i dziwacznych zwyczajów. Nigdy jednak nie spierali się równie gwałtownie.

- Przejrzyj na oczy, matko - powiedział ze znużeniem Yanni. - Ludzie już teraz gadają, że jesteś *stregą*. Tak samo, jak stara Gallinetta, która mieszka pod cmentarnym murem. Straszą dzieci twoim urocznym okiem. Nocami zakradają się pod nasze okna, aby zobaczyć, jak przywabiasz demony. Jesteś obca i nigdy nie dopuściłaś ich do siebie, więc tylko czekają na powód. Jeśli musisz zachować tę księgę, to schowaj ją głęboko w kufrze i strzeż jej jak źrenicy oka, bo inaczej sprowadzisz na nas wszystkich zgubę. A przede wszystkim na nią. - Pokazał na Arachne, która wciąż kuliła się na niskim stołeczku. - Jak myślisz, co się z nią wtedy stanie?

- A gdzie ty wtedy będziesz? - spytała znienacka Despina. - Tego dnia, gdy żołnierze Severo przyjdą mnie zabrać do Wieży Sokołów?

Yanni zmienił się na twarzy. Despina miała tę dziwną zdolność, że poprzez wszystkie wypowiadane słowa sięgała prosto do sedna.

- Zaciągnąłem się do armii. - Zadarł brodę i starał się panować nad drżeniem w głosie. - W przyszłym tygodniu odpływamy.

- Nie! - krzyknęła bezwiednie Arachne.

Despina bez słowa patrzyła na syna.

- Na co mam tutaj czekać? - zapytał ze złością Yanni.

Dwa dni temu poszedł pod Beluardo di Gufi, gdzie siedzieli książęcy łapacze. Bał się wrócić do warsztatu i powiedzieć matce o powziętej decyzji. Zaszył się więc w gospodzie i sumiennie przepił całe srebro, wypłacone przy zaciągu. Teraz wino dodawało mu odwagi.

- Aż mistrz Gennaro zapije się do reszty albo utopi w cysternie? - ciągnął coraz bardziej natarczywie. - Albo aż mnie ktoś nocą pchnie nożem w gospodzie? Ja nie mogę się ukryć za wdową szatą ani wytyczyć haftem granicy, poza którą nikt nie wejdzie. Nic tu nie mam. Ani rzemiosła, ani przyjaciół, ani szacunku ludzi. Więc jaka tu jest dla mnie przyszłość, matko, oprócz nędzy i marnej śmierci?

Hafciarka wciąż się nie odzywała. Yanni pochylił się nad stołem i zaczął mówić szybciej, biorąc jej milczenie za zachętę.

- To tylko jedna wyprawa na południe, nie więcej - tłumaczył gorączkowo. - Widziałem w porcie okręty Severo. Na całym Półwyspie nie ma takiej potęgi, która mogłaby stawić im czoła. Wrócę jeszcze tego lata, mamo. Nic mi się nie stanie. Obiecuję.

Wargi Depiny drgnęły nieznacznie, jakby mozolnie próbowała wypowiedzieć jakieś słowa. Arachne dała bratu znak, aby zamilkł. Jednak Yanni tego nie spostrzegł, zajęty własną przemową.

- Muszę im pokazać, ile jestem wart - ciągnął łamiącym się, chłopięcym głosem. - Że jestem jednym z nich, a nie przybłędą zza morza. Wtedy zaczną nam ufać i wy też będziecie bezpieczne. Nikt nie odważy się was skrzywdzić, jeśli będę walczyć dla Severo. A ja wrócę, zobaczysz, mamo, że wrócę z sakwami pełnymi łupów, złota i drogich kamieni. Będziemy bogaci. Kupię dla was winnicę na południowym zboczu góry, gdzie nie sięga cień cytadeli, i nigdy już nie będziesz musiała wyszywać dla obcych, mamo... - umilkł, wyczerpany.

Arachne słuchała w zdumieniu, nie rozumiejąc, jak może być tak głupi. Zdarzało się jej z daleka patrzeć na starych żołnierzy. Siedzieli w podcieniach karczm dla zaciężników czy lupanarów, usuwając w cień kikuty rąk albo pogruchotane nogi. Jeśli ktoś rzucił im kilka miedziaków do glinianej miseczki lub postawił dzban wina, potrafili snuć cudowne opowieści. Mówili o wyprawach w dzikie rubieże Monti Serpillini, gdzie poza Passo dei Lupi polowali na bezgłowych Ambarytów, *stregi* i inne potwory. Palcem umaczanym w winie kreślili na drewnianych blatach wizerunki mantikor, salamander i wodnych starców z trójzębem w dłoni. Opowiadali o stepach daleko za ujściem Centocchio, gdzie trawy są błękitne, a w rzekach mieszkają potwory z baśni, latające ryby i skrzydlate wróżki, co śpią w kielichach kwiatów.

Ale żaden z nich nie dorobił się winnicy na południowym zboczu góry. Nie mieli nic, prócz łachmanów na grzbiecie i cudownych opowieści, które wymieniali na czerwone wino.

- Nie możesz tego zrobić - odezwała się martwym głosem Despina. - Walczyć dla Severo.

- Wiedziałem, że nie zrozumiesz! - wykrzyknął Yanni i odwrócił głowę, ale Arachne zobaczyła, że w oczach ma łzy.

Zaczerpnęła głęboko powietrza. Teraz mu matka powie, pomyślała ze strachem. Powie mu o Sirocco i całej reszcie.

Ale Despina tylko mocniej zacisnęła palce na magicznej księdze.

- On nie jest nawet twoim księciem - wyszeptała.

Yanni opanował się z wysiłkiem.

- Ale będzie nim, kiedy wsiądę na jego okręt. Wiedziałem, że nie zrozumiesz - dodał gorzko, po czym krętymi schodkami ruszył do swojej izdebki.

Arachne podeszła do matki i nieśmiało dotknęła jej ramienia.

- Ani słowa! - rzuciła ostro Despina.

Zasłoniła dłońmi księgę, nie dość jednak szybko, i dziewczynka dojrzała dziwny srebrny wzór na grzbiecie.

- Idź stąd, Arachne - powiedziała łagodniej matka. - Zostaw mnie teraz samą.

W izdebce Yanniego panował półmrok. Niewiele światła wpadało przez wąskie okienko w dachu, a powietrzu unosiła się woń kurzu, siana i skwaśniałego wina.

Yanni zdjął tunikę i mył się nad miską. Arachne wzięła dzbanek, a kiedy podeszła bliżej, zobaczyła na żebrach brata trzy szramy od sztyletu. Najdłuższa była świeża, pokryta ledwie zaschniętym strupem.

Nagle uderzyła ją myśl, że to nie były tylko dziecięce pogróżki. Jej brat naprawdę odpłynie na białym okręcie Severo i nigdy nie wróci. Matka nie zdoła go zatrzymać. Był dorosłym mężczyzną i mógł uczynić, co zechce.

- Naprawdę nie powinieneś tego robić - przemówiła cicho, polewając mu plecy nagrzaną wodą. - Zostawiać nas.

Yanni odwrócił się do niej i wziął świeży lniany ręcznik. Przez chwilę miała wrażenie, że ją przepędzi, ale jego twarz szybko złagodniała. Usiadł na skraju łóżka i oparł dłonie na jej ramionach.

- Nie mogę tu zostać, Arachne - powiedział poważnie. - To miasto jest pułapką, zastawioną na nas wszystkich. Kiedyś cień stanie się tak głęboki, że zasłoni nam oczy i stłumi oddech. Muszę uciekać, kiedy jeszcze potrafię żyć pod słońcem.

- Nigdzie nie uciekniesz. Będziesz tylko walczył dla Severo.

Nie zezłościł się. Chyba nie spostrzegł nawet, że mu się sprzeciwiła.

- Trzy dni temu widziałem go na placu. Wyjechał przed Palazzo Ducale do żołnierzy. Był w zwyczajnym czarnym kaftanie, z odkrytą głową i krótkim mieczem u pasa. Za nim stali kondotierzy - Ubaldo Żelazna Ręka, Nevio di Mare Ultimo i Gianetto Niedźwiedź - wszyscy w srebrzystych puklerzach i morionach. Ale Severo i tak wydawał się dwa razy większy. Nie umiem tego wytłumaczyć - zawahał się. - Arachne, nigdy nie widziałem kogoś podobnego. Kazał wytoczyć do ogrodu beczki wina, a potem zsiadł z konia i chodził pomiędzy nami. Rozmawiał i przepijał do każdego, kto miał dość śmiałości, aby go pozdrowić. Bez zbroi, bez magicznego płaszcza czy innych cudownych broni. Jakby nawet nie przeszło mu przez myśl, że ktoś go może pchnąć sztyletem w plecy. Jak gdyby nic nie mogło go dosięgnąć.

Arachne kiwnęła głową, choć nigdy nie widziała maga, który mieszkał w cytadeli ponad miastem. Owszem, w Święto Kwiatów w ogrodach Palazzo Ducale odbywała się huczna zabawa i heroldowie zapraszali na nią wszystkich godnych mieszczan. Ale życie Arachne upływało w mrocznym warsztacie, urozmaicane jedynie wyprawami na targ, do studni albo świątyni. Despina stroniła od uciech i nie wypuszczała się dalej niż na skraj własnej dzielnicy. Właściwie, zrozumiała nagle dziewczyna, nigdy nie chodzimy na wysokie place, na Książęcy Trakt lub do teatrów przy górnym zakolu murów. Matka trzyma się z daleka od miejsc, gdzie mogłoby spocząć na nas oko Severo.

Na chwilę opanowała ją przemożna chęć, aby opowiedzieć Yanniemu, że pochodzą od Sirocco i Brionia jest w istocie ich dziedzictwem. Powstrzymała się jednak. Dała słowo, a ta historia należała do ich matki. Despina wiedziała lepiej. Z pewnością miała powód, aby trzymać ją w tajemnicy przed synem.

- Jaki on jest? - spytała, aby pokryć zmieszanie. - Severo.

- Wysoki, wyższy ode mnie - odparł Yanni. - Ma ciemne włosy, jak ludzie z Brionii, i oczy błękitne jak niebo. Zdają się przewiercać człowieka na wylot, przenikać wszystkie myśli. Ale poza tym wygląda jak każdy inny człowiek. Nie ma twarzy ognistego demona ani lwich szponów zamiast dłoni. Jest tylko... - urwał.

Najpotężniejszym magiem Półwyspu, dokończyła w myślach Arachne. I właśnie nam cię odbiera.

- Gdybyś go wtedy widziała... - podjął Yanni. - Gdybyś choć raz widziała magię w jego oczach, wiedziałabyś, że wrócę. Nikt nie zdoła pokonać Severo i południowe księstwa też się przed nim ugną. Wtedy cię stąd zabiorę i nigdy więcej nie zobaczymy tego miasta.

- Dlaczego idziesz walczyć dla księcia, skoro tak bardzo nienawidzisz Brionii?

- Nie nienawidzę jej! - Yanni roześmiał się. - To piękne miasto i najpotężniejsze ze wszystkich. Ale jeśli zostaniemy tu dłużej, cień pochłonie nas na zawsze.

Wzdrygnęła się.

- Cień cytadeli?

Yanni zmierzwił jej włosy.

- Zawsze się go bałaś. - Przyciągnął siostrę i posadził na krawędzi łóżka, tuż obok siebie. - A matka podsycała w tobie strachy, choć nie wiem doprawdy, dlaczego. Ale teraz jesteś prawie dorosła i powinnaś wiedzieć, jak jest naprawdę. Ciemność nie jest przekleństwem ani pułapką. Severo utkał zasłonę z mroku i demonów, aby chroniła Brionię skuteczniej niż cyklopowe mury i zastępy żołnierzy. Dlatego jesteśmy tutaj bezpieczni. Bo bez zgody księcia nikt nie może przekroczyć bram miasta - ani człowiek, ani demon.

- Nawet za dnia? - zapytała, wstrzymując oddech.

Przestraszyła się nagle, że powietrze spali jej płuca trującym wyziewem demonów.

- Nawet kiedy słońce świeci tak jasno, aż łzawią oczy. Severo jest zbyt subtelny, aby jego magia była po prostu ciemnością nocy. Mrok cytadeli nieustannie spowija miasto i to dzień jest porą demonów, nie noc. Każdego dnia o świcie książę zwycięża mrok, pozwala, by słoneczne światło przesączało się przez zasłonę demonów. Jednak bariera pozostaje, jak przezroczysta szklana misa kryje nas przed mocą nieprzyjaciół. Czy teraz rozumiesz?

Zakręciło się jej w głowie, przed oczami zawirowały ogniste i czarne kręgi.

- Co ci jest, Arachne? - Yanni złapał ją za ramiona.

Otworzyła usta i ze świstem wciągnęła powietrze, a potem rozkaszlała się spazmatycznie.

- Nic - wykrztusiła wreszcie. - Zachłysnęłam się.

Brat przyglądał się jej podejrzliwie.

- Dziwna z ciebie dziewczyna - rzekł, potrząsając głową. - Czasami zdaje mi się, że was w ogóle nie znam. Ani matki, ani ciebie. Ale mrok jest tutaj, w tym zakurzonym warsztacie i w sercu naszej matki. Despina siedzi tu jak pająk w ciemnych kątach, nie dbając o nic, prócz swoich nici. Ale ty nie powinnaś żyć w ten sposób. I kiedy jesienią

powrócę z sakiewką pełną złota, zabiorę cię stąd, siostrzyczko. Mrok naszego domu jest niebezpieczniejszy niż wszystkie demony Severo. Nie pozwól, aby cię pochłonął.

***

Yanni odpłynął z żołnierzami Severo na południe, ale nie powrócił jesienią. Zbuntowani książęta bronili się zaciekle przez wiele miesięcy. Każdego dnia o zmierzchu Arachne wkładała długi płaszcz z szarej wełny i szła w dół wąskimi uliczkami Brionii po zboczu góry, a potem Koźlą Mierzeją. Stała na gładkich kamieniach nabrzeża, obserwując statki przybijające do brzegu w ostatnich promieniach słońca i łudząc się, że nad burtą jednego z nich zobaczy twarz brata. Jednak nigdy się tak nie stało.

Mieszkały daleko od portu i było późno, kiedy wracała do domu. Ale Despina wciąż tkwiła w oknie, z rozpaczliwą nadzieją wpatrując się w ciemność. Arachne musiała powoli rozprostowywać palce matki, zaciśnięte na krawędzi okiennicy. Jak ślepca prowadziła ją do stołu, wtykała jej w dłoń płótno. Dopiero dotyk igły i nici budził hafciarkę z odrętwienia. Machinalnie wygładzała płótno, wodziła palcami po wzorze. Zanim Arachne rozdmuchała żar na wygasłym palenisku, Despina haftowała z tą samą biegłością, która przed laty zachwyciła Tullę. Jednak jej umysł błądził gdzieś daleko i nie rozpoznawała córki, kiedy ta podsuwała jej miskę bobu doprawionego czosnkiem i oliwą.

Za dnia siadały obok siebie, przy krośnie, wielkiej drewnianej ramie do haftowania albo stole zasłanym wielobarwnymi motkami nici, pracując zaciekle i bez słowa. Arachne ani się spostrzegła, jak zaczęła upinać włosy w ciasną koronę na szczycie głowy i zakrywać je ciemną chustką. Jej suknie mimochodem przybrały barwę popiołu, potem świeżo skopanej ziemi, a nim nastała wiosna, stały się zupełnie czarne. Kiedy szła o poranku po wodę do studni, dzieci uciekały przed nią i kryły się w zaułkach, jak niegdyś przed jej matką.

Co dziwne, szaleństwo Despiny nie budziło strachu. Tego lata nikt nie nazywał jej *stregą*, choć coraz więcej czasu spędzała nieruchomo w oknie, spoglądając wypełzłymi oczami prosto w słońce. W Brionii rybacy często nie powracali z morza, a Severo prowadził wojny od wielu lat i mieszkańcy miasta przywykli do rozpaczy matek.

Sąsiedzi zaczęli wieczorami znów zachodzić pod warsztat hafciarki. Kobiety zapraszały Arachne na darcie pierza i wicie kwietnych girland, którymi co niedzielę przystrajano posąg Boga w wielkiej świątyni. Mężczyźni rąbali drewno na opał, pobielili ściany i pomagali dziewczynie w cięższych pracach, a syn Crescenzo bywał u niej częściej niż inni. Arachne nie umiała się jednak cieszyć ich życzliwością, skoro zaskarbiła ją dopiero śmierć Yanniego.

W rok później, gdy zaczęły wiać jesienne wichry, wojna skończyła się na dobre. Arachne zrozumiała, że jej brat nie wróci. W jakiś sposób wiedziała o tym, zanim człowiek Severo przyszedł do ich warsztatu z sakiewką srebra, zapłatą za roczną służbę. Wzięła w zimne palce ciężki mieszek z baraniego pęcherza i wysłuchała opowieści o śmierci brata. Nie wiedziała nawet, czy jest prawdziwa, choć ludzie mówili, że mag potrafi zajrzeć w płomień serca każdego ze swoich ludzi. Arachne nie rozumiała jednak, dlaczego Severo miałby przypatrywać się śmierci Yaniego, syna hafciarki. Dopiero w środku nocy, kiedy bezsennie przewracała się na twardym sienniku, pojęła jedną prostą rzecz, którą na co dzień starała się spychać głęboko w toń pamięci.

Severo musiał przecież znać opowieść o trzech synach Sirocco, uniesionych przez demony wichrów i ukrytych przed wzrokiem Duilio. I być może książę-mag Brionii zdołał dostrzec w rudowłosym synu hafciarki coś więcej niż desperację wyrostka z ubogiej dzielnicy. Tak wiele, że postanowił go zabić. W odległym obcym miejscu, daleko od cyklopich murów Brionii.

Po omacku podniosła się z posłania. Podniosła wieko matczynego kufra i wśród gładkich materii odszukała ten jeden przedmiot, który mógł jej pomóc. Magiczną księgę. Metalowe okucia były tak zimne, że niemal parzyły ją w palce. Ostrożnie zapaliła knot w lampce i przewróciła pierwszą kartę. Nic się nie stało. Żaden demon nie wyskoczył z pergaminu, pokrytego rzędami ornamentów, i nie sięgnął ku Arachne pazurami z żywego ognia. Ale też nie zdołała niczego zrozumieć. Daremnie wodziła palcem po kartach, starając się wśród obcych kształtów rozpoznać własne imię, zaklęte w ciąg magicznych znaków.

- Co robisz?

Arachne poderwała się.

Despina stała tuż za nią i z głową przekrzywioną na ramię przyglądała się córce. Włosy miała rozpuszczone i nieczesane od wielu dni, suknię wymiętą i poszarzałą. Ostatnio nie pozwalała się dotykać nawet Arachne.

- Chciałam odnaleźć moje imię - powiedziała cicho dziewczyna.

Despina roześmiała się ciepłym, niemal dziewczęcym śmiechem i ku zaskoczeniu córki przytuliła ją nieznacznie.

- Nie tutaj, kochanie - powiedziała, po czym usiadła obok na ławie, odsunęła dłoń Arachne i zaczęła przewracać karty. - To modlitwa do Najwyższego. Litania jego imion, z których pierwsze i najpotężniejsze jest Jednością. - Ujęła palec Arachne i delikatnie poprowadziła go po rzędzie ciemnych znaków. - Bóg jest przyczyną, zasadą, substancją i życiem, i wezwaniem, i zmartwychwstaniem, odnową i przemianą. Tak właśnie napisano.

- Nie widzę, mamo - Arachne poskarżyła się cienkim, dziecięcym głosem.

Despina szeptała jednak dalej do siebie.

- Jest życiem dla żyjących i trwaniem bytów. Zasadą i życiem każdego życia i substancji. Dzięki jego dobroci wszystkie byty istnieją, są powołane do życia i utrzymywane w istnieniu. On przywróci nam Merigo z głębi morza i wyzwoli nas spod mocy czarnoksiężników, którzy wielbią demony i skradli nasze dziedzictwo. Na końcu zaś sprowadzi na powrót Yanniego z obcych krain. - Uśmiechnęła się do siebie. - Tutaj zapisałam jego narodziny. Urodził się w czwartej kwadrze księżyca i miał oczy koloru letniego

nieba. A to jego imię. - Przycisnęła palec dziewczyny do czterech znaków, nakreślonych ciemnym atramentem na marginesie księgi. - Spójrz.

- Nie rozumiem tego.

- Nauczę cię, skarbie. - Matka objęła ją mocniej ramieniem. - Tutaj jest twoje imię - dodała, przesuwając opuszkę Arachne nieco niżej. - Wybrał je Merigo. Potem wziął cię nocą na brzeg morza i uniósł wysoko ku gwiazdom, aby wszystkie rozpoznały twoje imię. Tutaj, poniżej, zapiszesz kiedyś imię swoich dzieci, tak samo, jak kiedyś uczyniła moja matka i matka mojej matki. Nauczę cię, kochanie. Powinnam była dawno to uczynić. A teraz mogę nie zdążyć - dodała z zadumą.

- Masz jeszcze wiele czasu, mamo - odpowiedziała przez łzy Arachne.

Despina tylko potrząsnęła głową.

- Nie sądzę, abym była dobrą matką - rzekła cicho. - Ale próbowałam was uchronić. Z całego serca próbowałam was uchronić. A Yanni był taki młody, taki jasny, i nie chciałam, aby uczynił coś szalonego. I nie udało mi się. Ale dość o tym. - Płynnie nakreśliła jakiś znak na zakurzonym blacie stołu, tuż obok motka żółtej jedwabnej przędzy. - To *alfa*. Pierwsza litera twojego imienia. Początek i stworzenie świata.



Despina żyła jeszcze dziewięć miesięcy. Umarła pewnego jesiennego dnia, przy oknie, skąd nieustannie wyglądała Yanniego, i tak cicho, że Arachne spostrzegła to dopiero wieczorem, kiedy miały usiąść do wieczerzy. Kobiety z Zaułka Tkaczek zeszły się o zmierzchu, aby umyć Despinę i przygotować do pochówku. Położyły ciało na stole, uprzątniętym z nici, płótna, przędzy i barwnych skrawków materii. Arachne trudno było uwierzyć, że ta wysuszona starowinka, której posiwiałe włosy dały się zebrać w jeden chudy warkoczyk, jest naprawdę jej matką. Ale kiedy sąsiadki przygotowały lniany pogrzebowy całun, powstrzymała je i wyjęła ze skrzynki przy łóżku wielką chustę. Wyszywała ją ukradkiem przez długie, gorące lato i chciała podarować Despinie w wigilię Święta Kwiatów, kiedy kobiety z całego Półwyspu tańczą przed białymi świątyniami Boga i przystrają jego posągi w girlandy z kwiatów i winne grona.

Kiedy Arachne rozwinęła chustę, kobiety odsunęły się od niej z trwogą. Najstarsze wdowy, które przycupnęły na niskich stołeczkach u paleniska i odmawiały modlitwy za duszę zmarłej, przycichły nagle, zmyliły rytm słów. Tylko ogień trzaskał pod kominem.

Chusta była błękitna, w kolorze ultramaryny; na Półwyspie przynależał on jedynie magom i stanowił znak ich mocy. Ale kiedy kobiety spojrzały z bliska, zobaczyły, że płótno, utkane z najcieńszego lnu, pozostawiono białe. To nici były błękitne i pokrywały całe tło gęstym ściegiem, który mienił się i połyskiwał jak letnie morze. Smukłe rybackie łodzie z białego lnu o żaglach wypełnionych wichrem płynęły po nim na zachód. Na odległych wschodnich wyspach kobiety zbierały plon z winorośli i oliwnych drzewek. Chłopcy paśli na skałkach białe, krzyworogie kozy. Brodaci kupcy pędzili drogą osły, objuczone ciężkimi koszami. Biły rozkołysane dzwony kościołów. Białe ryby wyskakiwały nad powierzchnię wody. Gdy Arachne nakryła matkę chustą, kobiety z Zaułka Tkaczek zobaczyły cały wielki świat, który zamykał prostokątny wzór, spleciony z białych kwiatów róż i owoców granatu.

W Brionii nie znano podobnego haftu. Despina pokazała go córce, kiedy Arachne była jeszcze bardzo mała. Nigdy nie zdobiły nim wyprawnych sukni córek patrycjuszy ani obrusów i zasłon sprzedawanych w warsztacie. Dziewczyna wiedziała tylko tyle, że pochodził ze wschodu, z wysp, skąd przed wielu laty jej rodacy uciekli przed kapłanami w wielbłądzich skórach i ich ofiarnymi kołami.

- Stamtąd przypłynęliśmy - wyjaśniła z prostotą.

Jednak sąsiadki milczały, przerażone, jakby nawet patrzenie na zakazany błękit magów mógł sprowadzić nagłą śmierć. Dopiero Cettina, najstarsza w Zaułku Tkaczek, podniosła się ze stołeczka przy ogniu. Z trudem przykuśtykała do stołu i ujęła głowę Despiny w kruche, powęźlone palce.

- Przybyły z daleka - rzekła starczym głosem. - I nie nam sądzić ich obyczaje. Ale jesteśmy tutaj, aby usłużyć tej, która odeszła, tak jak ona służyła nam za życia.

Kilka sąsiadek usłuchało i pokornie przysunęło się do stołu.

- To grzech! - wykrzyknęła nagle jedna z kobiet. - Nie przystoi kłaść tyle dobytku w trumnę! Zwłaszcza że powinien należeć do księcia!

Arachne wydało się, że to żona Crescenzo strzecharza, lecz nie była pewna, bo tamta zaraz ukryła się za plecami innych.

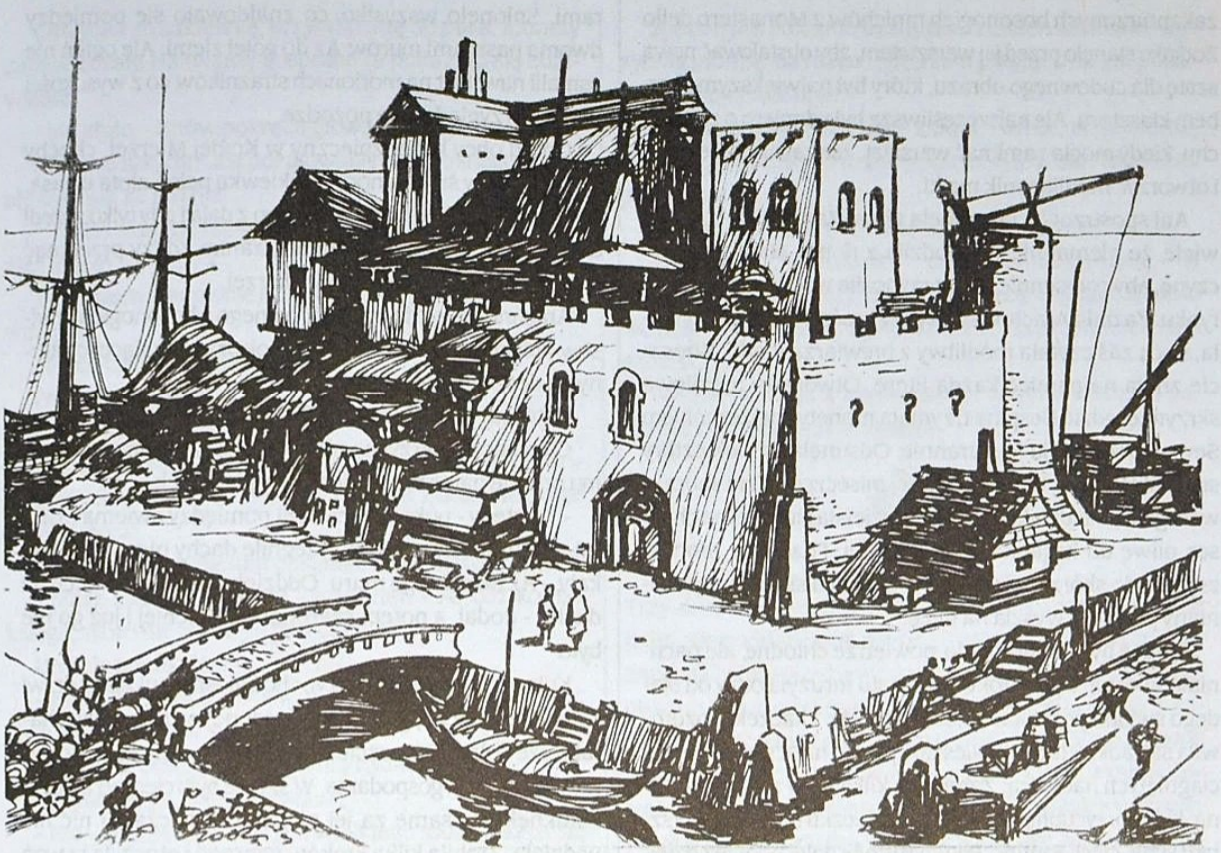
- Ale nie należy do niego! - wykrzyknęła porywczo dziewczyna.

Stara Cettina trąciła ją w ramię jesionowym kosturkiem, na którym się zwykle wspierała. Tak mocno, że Arachne jęknęła z bólu.

- Cyt, dziecko - skarciła ją staruszka. - Cyt. Uszanujemy twój ból, ale nie mów nic więcej. A wy nie kręćcie głowami jak kury, tylko uwijajcie się żywiej. Czas najwyższy odnieść ją do świątyni.

Było już zupełnie ciemno, kiedy odmówiono ostatnie modlitwy i złożono Despinę do wąskiej sosnowej trumny, podarunku od cieśli Fantino. Mężczyźni w milczeniu zabrali martwą i ponieśli ją ciemnymi ulicami do białej świątyni, gdzie nigdy nie zachodziła za życia. Sąsiadki również rozchodziły się po cichu. Kolejno kładły dłonie na czole Arachne i kreśliły na nim znak odpędzający złe moce. Kilka z nich, także stara Cettina, ofiarowały jej swoją gościnę, bo nie jest dobrze, kiedy młoda dziewczyna spędza samotnie pierwszą noc w domu, skąd właśnie wyniesiono trupa. Arachne podziękowała serdecznie, gdyż nie spodziewała się podobnej dobroci, ale odmówiła.

Małżonka strzecharza zwlekała dłużej niż inne. Kiedy wreszcie zostały same, zatrzymała się przed Arachne, która na progu warsztatu żegnała żałobniczki.



- Masz pojęcie, głupia, ile było warte to sukno? - wysyczała. - Więcej niż cały ten nędzny kram. Twoja matka wiedziała, co czyni, gdy wyhaftowała je w tajemnicy i ukryła. Książę kazałby jej uciąć głowę za podobną zbrodnię, choć była tylko obłąkaną starą kobietą. - Spojrzała ze złością na Arachne.

Dziewczyna nie odezwała się jednak ani słowem. Nie zamierzała zdradzić żonie strzecharza, kto wyhaftował chustę.

Kobieta ze złością zacisnęła usta. Milczenie gniewało ją jeszcze bardziej.

- Widać jednak nie dość obłąkaną - podjęła - aby nie rozumieć, że heretycy z południa za nic mają książęce zakazy i zapłacą szczerym złotem za podobną szmatę choćby po to, aby zadrwić z Severo i jego mocy. Ale omyliła się. Książę dojrzałby zdradę i kazałby twoją matkę ukamienować, jak się czyni ze *stregą* i jak się jej z dawna należało.

- Zdecyduj się - odezwała się cicho Arachne - co cię bardziej boli. Czy to, że tyle dobra zgnije wraz z moją matką w ziemi, czy też że Severo nie ukamienuje jej, gdyż użyła nici w kolorze moich oczu.

Tamta wzdrygnęła się jak po uderzeniu, jej policzki nabiegły krwią. Zdołała się jednak opanować.

- Milcz, bezwstydna dziewko! - rzuciła przez zaciśnięte zęby. - Nie myśl, że pozwolę, aby mój syn poślubił *stregę*. Jesteś szalona jak twoja matka i bezużyteczna jak chwast. A bezużyteczny chwast należy rzucić w ogień. Skończysz w płomieniach. I będziesz w nich płonąć przez cała wieczność! - Po czym splunęła jej pod nogi i wyszła pospiesznie, zbierając spódnice.

Arachne zamknęła za nią i na chwilę przycisnęła czoło do chłodnego, gładko ociosanego drewna drzwi.

- Ma rację - odezwał się ktoś tuż za nią.

Podskoczyła, odwracając się gwałtownie.

Stara Gallinetta wpatrywała się w nią badawczo, kołysząc głową i mrużąc dziwne, kocie ślepia. Jak zwykle, *strega* nosiła burą, połataną opończę, a pasma skołtunionych siwych włosów opadały jej na ramiona.

- Ma rację - powtórzyła starucha. - Oszalałaś, dziewczyno. Złamałaś zakaz księcia. I zamierzasz jeszcze więcej uczynić.

Wzrok Arachne mimowolnie pomknął na moment ku skrzyni: na jej dnie spoczywał modlitewnik.

- Jesteś głupia! - *Strega* prychnęła jak kot. - Nie zdołasz zabić Severo. Nie tym sposobem.

Naciągnęła głębiej kaptur i minęła oniemiałą Arachne. Jeszcze przez moment drewniane chodaki *stregi* stukotały głucho na bruku Zaułka Tkaczek. Kocury wtórowały im wrzaskami z bram i ciemnych załomów murów.

Nikt więcej nie nagabywał Arachne o chustę, w której pochowano jej matkę, ani o haft koloru ultramaryny. Jednak żona strzecharza musiała rozmówić się ze swym synem, gdyż ten nie pojawiał się więcej pod warsztatem hafciarki. Dziewczyna właściwie nie odczuła jego braku. Nie nęciły jej gwarne ulice Brionii. Owszem, grzecznie rozmawiała z matronami, kiedy zamawiały stołowe płótna albo wyprawy dla córek. Wyszywała złotą nicią paradne kaftany raj-

ców z magistratu. Spotkał ją nawet ten zaszczyt, że dwóch zakapturzonych bosonogich mnichów z Monastero dello Zodiako stanęło przed jej warsztatem, aby obstalować nową szatę dla cudownego obrazu, który był największym skarbem klasztoru. Ale najszczęśliwsza była dopiero o zmierzchu, kiedy mogła zamknąć warsztat, zatrzasnąć okiennice i otworzyć modlitewnik matki.

Ani spostrzegła, jak minęła zima. Zamówień było tak wiele, że niemal nie wychodziła z domu. Najęła dziewczynę, aby codziennie rano przynosiła wodę i sprawunki z rynku. Za dnia Arachne stała przy krośnie albo wyszywała, nocą zaś czytała modlitwy z brewiarza matki. Wreszcie znała na pamięć każdą literę. Otworzyła metalową skrzynkę, gdzie Despina trzymała monety z wizerunkiem Severo, przeliczyła je starannie. Odsunęła na bok cztery srebrniki i położyła je w glinianej miseczce, gdzie spoczywała garść miedziaków, które wydzielała służącej na chleb, ser, oliwę do kaganka i suszone figi. Pozostałe monety zsypała do skórzanej sakiewki. Okręciła się w gruby wełniany płaszcz i wyszła na ulicę.

Słońce było wciąż blade, powietrze chłodne, ale pachniało wiosną, a po mroku warsztatu mrużyła oczy od bladego światła poranka. Przeszła Zaułek Tkaczek. Pozdrowiła sąsiadki, które rozwieszały pranie na sznurach, przeciągniętych nad ulicą. Zamieniła kilka słów ze starą Cettiną, która przycupnęła na niskim stołeczku na progu warsztatu syna, cieśli Fantino. Potem ruszyła dalej poprzez dzielnicę rzemieślników, rozciągającą się pomiędzy Porta di Ferraii i Monastero dello Zodiako.

Zmierzała ku Koźlej Mierzei, gdzie gnieździła się miejska biedota. Uliczki stawały się coraz węższe i bardziej zaniedbane. Kamienne warsztaty rzemieślników zniknęły, ustąpiwszy miejsca chatynkom, skleconym naprędce z drewna i chrustu. Koźla Mierzeja należała do księcia. Wąski przesmyk pomiędzy dwoma murami łączył miasto z portem i Severo nie pozwalał w nim wznosić kamiennych budowli ani niczego, co utrudniłoby obronę Mierzei w razie ataku nieprzyjaciela. Czasy były jednak spokojne i niepostrzeżenie na owym małym kawałku ziemi wyrosło osiedle nędzarzy.

Właśnie tutaj gnieździli się przybysze z innych miast Półwyspu, jeśli nie stać ich było na wynajęcie pokoiku w jednej z czynszowych kamienic w wysokim mieście. W niepozornych szopkach handlowano towarami wykradzionymi ze statków w porcie i wybijano fałszywe monety z wizerunkami obcych książąt - bo nikt nie ośmielał się podrabiać denarów Severo. Z chatek, ruder i ziemianek wypełzały gromadki obdartych dzieci i ziewając, ciągnęły ku lepszym dzielnicom w poszukiwaniu jałmużny albo okazji do kradzieży. Kiedy mijały Arachne, oglądały się na nią ciekawie, ale nie próbowały jej okraść ani ubliżyć.

Wbrew pozorom Koźla Mierzeja była najbezpieczniejszą dzielnicą Brionii. Przed kilkoma laty pewien nieroztropny rzezimieszek poderżnął gardło mnichowi z książęcej *capelli*. Krew jeszcze dobrze nie skrzepła, kiedy mag pchnął ku Mierzei demony płomieni. Ognisty podmuch w jednej chwili ogarnął drewniane chatki, bosonogie dzieciaki, handlarzy starszyzną, przemytników, fałszerzy, sparszywiałe szare kundelki i kozy, wypasane pomiędzy ruderami. Spłonęło wszystko, co znajdowało się pomiędzy dwoma pasmami murów. Aż do gołej ziemi. Ale ogień nie osmalił nawet kit na morionach strażników, co z wysokości murów przyglądali się pożodze.

Odtąd obcy był bezpieczny w Koźlej Mierzei, choćby spacerował w środku nocy z sakiewką pełną złota u pasa. Owszem, złodzieje obserwowali go z dala i gdy tylko zszedł do portu, podrzynali mu gardło, zanim zdąży przełknąć ślinę. Ale nie u siebie. Nie w Mierzei.

Arachne chwyciła za ramię jednego z bosonogich urwisów, którzy bawili się w błocie obok przeciekającej cysterny na deszczówkę.

- Którędy do Kulawego Tullio?

Chłopiec popatrzył na nią spode łba. Arachne wcisnęła mu brudne palce mały miedziany pieniążek.

- Tamtędy - pokazał prześwit pomiędzy dwiema niskimi szopami; ich koślawe, przegniłe dachy niemal się stykały. - Aż do samego muru. Oddzielny budynek. Mech na dachu - dodał, a potem szarpnął się mocniej i już go nie było.

Kulawy Tullio nie otworzył, choć głośno stukała w drzwi kawałkiem suchej gałęzi, zawieszonej na sznurki w charakterze kołatki. Wreszcie weszła do środka, zdecydowana poczekać na gospodarza. W szopie było ciemno, a drzwi zamknęły się same za jej plecami. Z początku nic nie widziała. Zrobiła kilka kroków naprzód i otoczyła ją woń ziół, spalonej oliwy, mysich odchodów i zepsutego sera. Wyciągnęła przed siebie ręce i na oślep natrafiła na jakiś pierzasty, wilgotny przedmiot. Cofnęła się gwałtownie, uderzając plecami w wysoką skrzynię. Tuż nad jej głową coś zaszurało i z piskiem umknęło. Podskoczyła mimowolnie. Z dachu posypało się na nią próchno i drobne gałązki.

- Dosyć - odezwał się głos w głębi pomieszczenia.

Ktoś skrzesał ognia i zapalił knot oliwnej lampki. W niebieskawym świetle Arachne zobaczyła mężczyznę. Miał dziobatą twarz, niechlujną, rzadką brodę, a jego nos wyglądał jak wielkie ziarno fasoli. Siedział za blatem, na którym piętrzyły się worki, długie noże, sakwy, mosiężne garnki, kościane rurki, kawałki kolczug, oselki i wiele innych przedmiotów. Skraj blatu pozostawiono dla wagi z rzędem małych odważników i wielkiego drewnianego liczydła.

- Odsłoń twarz - zażądał, unosząc kaganek.

Posłusznie zdjęła kaptur. Gospodarz przyglądał się jej przymrużonymi oczami.

- Czego panienka z wysokiego miasta szuka w Mierzei? - spytał w końcu z drwiną. - Zbłądziła może?

Po jednej z belek pod dachem przebiegł wielki brązowy szczur.

Arachne przełknęła ślinę.

- Szukam Tullio. Lichwiarza.

Pokręcił głową z udanym zdumieniem.

- A po cóż on panience potrzebny? I w mieście znajdą się kramy, gdzie chętnie przyjmą w zastaw klejnoty. I pewnie więcej złota dadzą.

- Mam złoto - wyrwało się Arachne.

Chwyciła za sakiewkę, przywiązaną do pasa. Monety zadźwięczały. Na twarzy gospodarza pokazało się zdziwienie.

- Ma złoto. - Znów pokręcił głową. - No, no.

Arachne natychmiast pożałowała nieostrożnego gestu, ale było już za późno.

- Tullio skupuje nie tylko klejnoty zubożałych rodów, ale i księgi.

Tym razem zdumienie lichwiarza było prawdziwe. Spoważniał.

- Po co ci księgi, dziewczyno?

Przygryzła wargę.

- Moja rzecz.

- Nie masz dość złota, aby mnie wykupić z Wieży Sokołów, jeśli Severo dowie się, że złamałem zakaz i rozkaże mnie uwięzić.

- Nie zabronił kobietom posiadać ksiąg, tylko je czytać.

- Masz mnie za głupca? - prychnął. - Po cóż komuś księga, skoro nie może jej przeczytać?

Uniosła hardo głowę.

- Mam kochanka. Ciekawią go sprawy magów, więc chcę mu podarować prezent. Księgę.

Lichwiarz chwilę patrzył na nią badawczo.

- A inaczej go nie zatrzymasz?

- Nie - odparła oschle. - Jest wielkiego rodu i znudzi się mną szybko.

- Znajdź sobie innego - poradził, wykrzywiwszy z drwiną mięsiste wargi. - Kogoś, kto cię pokocha bez podarunków. Przez kogo nie skończysz pod stosem kamieni.

- Chcę tego. I chcę księgę. Przyniosłam złoto.

- A nie przyszło ci czasem do głowy, że dostanę więcej złota, jeśli pójdę do Wieży Lwów i powiem książęcym inkwizytorom, że pewna młoda panienka postanowiła bawić się zakazaną wiedzą?

- Przyszło. Ale uznałam, że człowiek taki, jak ty, nie może wydawać swoich klientów.

- Człowiek taki, jak ja? - Lichwiarz zaśmiał się przyciszonym, suchym śmiechem. - Dobrze więc, panienko. Znajdziemy księgę dla twojego kochanka. Chodź!

Wyszedł zza stołu i zobaczyła, że jest niewysoki. Utykając mocno na prawą nogę, powiódł ją pomiędzy skrzyniami, beczkami i szafami, które szczelnie wypełniały pomieszczenie. Odchylił narzutę w otworze drewnianego przepierzenia i wprowadził Arachne do niewielkiej izdebki. Za łóżkiem, nakrytym spłowiałą żółtawą kołdrą, stała ciężka dębowa szafa, bez żadnych zdobień. Tullio zdjął haczyk i powoli rozchylił skrzydła. Arachne wstrzymała oddech. Na zwyczajnych deskach stało kilkanaście ksiąg w skórzanych oprawach. Niektóre były duże, formatu folio, miały ciężkie metalowe okucia i napisy tłoczone na grzbietach. Większość jednak była skromna, nie większa od brewiarza Despiny. Arachne bez namysłu wyciągnęła dłoń ku manuskryptowi w błękitnym safianie, ozdobionemu symbolem feniksa z wielką gwiazdą na czole.

- To atlas? - spytała ze zdumieniem. - Prawdziwy atlas nieba?

Lichwiarz odtrącił jej rękę.

- Złoto - rzekł sucho. - Teraz chcę zobaczyć złoto.

Spoconymi palcami rozsupłała rzemień sakiewki, wysypała monety na łóżko i spojrzała pytająco na gospodarza. Tullio uniósł brwi.

- Nie sprzedaję na karty - zakpił. - Wróć, dziewczyno, za rok. I przynieść po dziesięciokroć tyle złota. Wówczas pogadamy.

- Ale ja nie mam tak wiele czasu! - zaprotestowała.

- Więc zmień kochanka - uciął i zamknął szafę. - A teraz idź już. I zabierz to. - Lekceważąco pokazał złote monety. - Moje usługi są kosztowne. Kosztowniejsze niż sądzisz.

Niemal płacząc z upokorzenia, zebrała złoto do sakiewki i wybiegła na zewnątrz.



Trzy dni Arachne leżała jak martwa w warsztacie. Nie jadła, nie podnosiła się nawet z posłania. Pucołowata służąca stała długo o świcie pod drzwiami. Skoro nikt nie otworzył, wzruszywszy ramionami, poszła do swoich zajęć i nie wróciła więcej. Sąsiedzi stukali kołatką i usiłowali zajrzeć przez szczeliny w okiennicach, chyba zaniepokojeni zniknięciem hafciarki. Warsztat był jednak zamknięty na głucho i w końcu dali sobie spokój. Tylko żona strzecharza wygłosiła na środku ulicy kilka cierpkich uwag o płochych dziewczętach, które przepadają bez śladu.

Trzeciego dnia Arachne zwlokła się z łóżka. Na zewnątrz krzyczały ptaki. Otwarła wąskie drzwiczki, prowadzące do wirydarza. W warsztacie pojaśniało. Znad miski z zaschniętą strawą podniosły się muchy. Wzrok Arachne padł na zwój ciężkiego lnianego płótna o podwójnym splocie. Kupiła je tuż po śmierci matki, choć nie było jej do niczego potrzebne - za kosztowne, aby uszyła sobie z niego suknię, i zbyt grube dla patrycjuszek, bo te wolały suknie i prześcieradła z najdelikatniejszych materii. Chwilę obracała w palcach krawędź lnu, szacując jej wytrzymałość i ciężar. Potem jednym szybkim ruchem zrzuciła ze stołu motki, igły i barwne szmatki. Rozpostarła na blacie płótno i patyczką węgla zaczęła rysować wzór.

Wiosna i lato minęły jej jak we śnie. Kiedy nastały pierwsze przymrozki, zapakowała swoje dzieło w worek i znów ruszyła do Koźlej Mierzei.

Lichwiarz nie okazał na jej widok zdziwienia. Odsunął się tylko, kiedy ruszyła pomiędzy kuframi i skrzyniami prosto do izdebki na tyłach szopy.

- Przynieś lampę - rzuciła przez ramię.

Słyszała za sobą jego niecierpliwe posapywania. Ale kiedy rozwiązała worek i rozłożyła na łóżku płaszcz, zamilkł gwałtownie.

W mdłym blasku oliwnej lampki płótno mieniło się srebrem, błękitem i ultramaryną.

- Co to jest? - zapytał słabo Tullio.

Pochylił się, oświetlił z bliska demona o twarzy młodzieńca. Każde pióro jego rozpostartych skrzydeł wyhaftowano z taką dokładnością, że zdawały się drżeć na wietrze. Płomyk zatańczył i coś zalśniło w srebrnej źrenicy demona. Lichwiarz cofnął się gwałtownie.

- Chcę księgę - powiedziała Arachne. - Przyniosłam zapłatę.

- Coś ty zrobiła, dziewczyno? - W głosie Tullia był lęk.

- Uszyłam płaszcz wart twojej księgi. Ale jeśli go nie chcesz, sprzedam na rynku.

- Zostaw! - Lichwiarz stanął między nią a posłaniem. Otworzył szafę, oglądając się zachłannie na szatę. - Weź - podał jej manuskrypt. - I jeśli potrafisz, nie wracaj tu więcej.

Pochwyciła księgę, schowała ją pod opończę i niemal pobiegła w górę uliczkami Mierzei. Przepełniało ją dziwne uniesienie. Miała ochotę na przemian śmiać się i płakać, jakby upiła się mocnym, niemieszanym winem. Wirowało jej w głowie. Fasady domów zdawały się pochylać ku niej, a marmurowe demony spoglądały z portalu Monastero dello Zodiako, jak gdyby dobrze wiedziały, że ściska w dłoniach zakazaną księgę.

Dopiero późno w nocy odważyła się ją otworzyć. Najpierw bez tchu patrzyła na mapy nieba, wizerunki demonów wpisane między gwiazdy i zaklęcia, które pozwalają obliczyć trajektorię ich lotów, a potem ściągnąć w dół, do podksiężycowego świata, i nieodwracalnie spętać materią. Wczytywała się w nie powoli, z mozołem. Jednak z każdą przewróconą kartą zaklęcia traciły sens, choć wpatrywała się w nie tak długo, aż oczy zaczęły jej łzawić i piec z wysiłku.

Rozpłakała się wreszcie ze złości i rozczarowania. Nic tu nie było. Tylko garść głupich formuł, wykradzionych pomniejszym magom, aby stworzyć magiczną kołatkę albo kajdany, których nie rozerwie nawet najsilniejszy niewolnik.

Ale nie był to atlas nieba, przed wiekiem ocalony przez Sirocco z Wyspy Wszystkich Wichrów. Nawet nie jego marna kopia.

Nie umiała teraz zgadnąć, dlaczego się jej wydawało, że pierwsza księga, znaleziona u drobnego lichwiarza, będzie tą właściwa. Może dlatego, że księżniczki w baśniach zawsze bez trudu łamały wszelkie zaklęcia i spomiędzy setki marmurowych posągów znajdowały ten jeden, jedyny, w którym biło serce ich ukochanego. A może wydawało się jej, że magia rozpozna krew Sirocco, płynącą w jej żyłach, i sama znajdzie do niej drogę. Nie pojmowała, jak mogła być tak głupia.

***

Tuillio skrzywił się na jej widok.

- Nie tego szukam - powiedziała od progu.

- Ale to kupiłaś, a ja przyjąłem zapłatę. - Położył na szalce kilka grudek srebra i waga zakołysała się gwałtownie. - Jestem zajęty. Idź stąd.

- Znajdź mi inną księgę.

Lichwiarz uniósł brwi.

- Masz kosztownego kochanka, dziewczyno. I nie wygląda, aby czynił cię szczęśliwą.

- Nie twoja rzecz. Po prostu powiedz, czego chcesz.

Zastanawiał się chwilę.

- Następny płaszcz. Błękitny jak niebo i purpurowy jak płomień.

- To zajmie mi co najmniej pół roku! - wybuchła z rozpaczą. - Nie mogę tak długo czekać.

- Wszystkim młodym się tak wydaje - zadrwił Tuillio. - Ale ja jestem stary i wyćwiczony w cierpliwości. Mogę poczekać. I znajdę ci magiczną księgę, która pozwoli odnaleźć demona na nieboskłonie i uczynić go swoim niewolnikiem. Czy tego właśnie szukasz?

Na moment przeraziła się, że równie łatwo przejrzał jej zamysły. Mógł donieść na nią książęcej straży i jeszcze tej nocy warta zaprowadziłaby ją do katowni pod Wieżą Sokołów. Opanowała się jednak.

- Szukam daru dla mojego kochanka - rzekła z godnością - a on nie przywykł zadowalać się byle czym. Śmiał się, że przyniosłam mu garść jarmarcznych zaklęć i kazał mnie przepędzić. Potrzebuję czegoś lepszego. Czegoś, co go zadziwi i przerazi jednocześnie.

Lichwiarz pokiwał głową.

- Skoro tak właśnie wolisz, dziewczyno... Przynieś mi płaszcz.



Zajęło jej to jednak więcej niż sześć miesięcy. Przeszła jesień i minęła zima. Przekwitły kwiaty w wirydarzu, ale Arachne nie miała czasu ich zrywać i wplatać we włosy. Kiedy noce stały się gorące i krótkie, młodzieńcy i dziewczęta z Zaułka Tkaczek zaczęli się zbierać na placach i tańczyć przy dźwiękach piszczałek i bębenków. Jednak Arachne ani razu nie przyłączyła się do ich zabawy. Do późnej nocy siedziała w warsztacie. Gdy słońce zachodziło, rozpalała lampkę i pracowała dalej, aż dłonie drętwiały jej ze znużenia i krew z pokłutych palców drobnymi kropelkami ściekała na płótno.

Czasami w glinianej miseczce z miedziakami ukazywało się dno i musiała przyjmować drobne zlecenia. Wyszywała chorągwie do świątyń i ozdabiała białym haftem delikatne koszule patrycjuszy, a mieszkańcy Brionii podziwiali jej pracę, jak niegdyś kunszt Despiny. Jednak pochwały niecierpliwiły tylko Arachne. Wysłuchiwała ich ze zdawkowym uśmiechem, jej myśli zaś krążyły nieustannie wokół purpurowo-błękitnego płaszcza. Nie mogła się doczekać, aż zamknie drzwi warsztatu, zasunie rygle i pochyli się nad wizerunkiem powietrznego demona z ognistym mieczem w ręku. Nawet kiedy zapadała w płytki niespokojny sen, czuła na policzkach żar jego oddechu, a spod powały dobiegał ją przyciszony szelest skrzydeł.

Minął prawie rok, zanim skończyła pracę.

- Usiądź - powiedział Tuillio, kiedy zobaczył, że opończę ma doszczętnie przemoczoną jesienną ulewą. - I napij się. Mam grzane wino.

Popchnął ku niej gliniany, brązowy kubek.

- Nie przyszłam tu z wizytą, tylko po księgę - odparła, lecz była tak zziębnięta, że głos jej drżał i nie mogła rozwiązać troczków. - Pomóż mi! - zniecierpliwiła się i cisnęła mu ponad stołem sakwę.

Lichwiarz pochwycił ją w locie, ale nie spuszczał wzroku z dziewczyny. Zrobiło się jej nieswojo. Odgarnęła za ucho kosmyk rudych włosów, który wysunął się jej spod kaptura i aby pokryć zmieszanie, pociągnęła łyk wina. Było mocne, zaprawione korzeniami i miodem.

- Miałem nadzieję, że nie wrócisz.

- Ale zdobyłeś dla mnie księgę? - wychyliła się ku niemu nad stołem, zaniepokojona, że jej wysiłek poszedł na darmo.

Wydało się jej, że po obliczu Tullio przemknął cień.

- Tak, mam księgę. - Podniósł się powoli. - Chodź za mną.

Serce zaczęło jej szybciej bić. Pospiesznie wychyliła resztkę wina, jakby trunek mógł jej dodać odwagi.

Wciąż ściskając pod pachą sakwę z płaszczem, lichwiarz otworzył szafę i wyjął ostrożnie wielki manuskrypt, kryty brunatną skórą. Części okuć brakowało, niektóre były wygięte i poczerniałe od starości.

- Człowiek, od którego dostałem tę księgę, zaklinał się, że to legendarny kodeks Ugo di Monteverde, twórcy mostu nad Głębią Ondyn. Kolejni właściciele dodawali na marginesach własne zaklęcia, a także te wykradzione z cudzych pracowni lub kupione ukradkiem od kopistów. Podobno są tutaj nawet fragmenty z atlasu nieba, który niegdyś należał do Duilio. Czy twój kochanek będzie wreszcie zadowolony?

- Tak - wyciągnęła dłonie po księgę. - Bardzo zadowolony.

Kiedy wychodziła, wydało się jej, że pomieszczenie pojaśniało nagle. Odwróciła się. Lichwiarz rozprostował na łóżku płaszcz i purpurowy miecz w ręku demona zdawał się płonąć prawdziwym ogniem.



Lichwiarz nie kłamał. Arachne nie była wprawdzie pewna, czy Ugo di Monteverde kiedykolwiek oglądał tę księgę, ale zaklęcia były prawdziwe. W każdym razie tak jej się wydawało. Przyglądała się im ze strachem. Przewracała kilka kart i odkładała księgę, bojąc się głośno wypowiedzieć inkantację. Odważyła się dopiero w nocy. Wyszła do wirydarza. Przymrozek zwarzył resztki kwiatów na grządkach, nieplewionych od śmierci Despiny. Stanęła w kręgu pożółkłej, przegniłej trawy. Wicher pędził po niebie ciężkie chmury, raz po raz przesłaniając księżyc w pełni.

Przełknęła ślinę. Wargi miała suche i spękane.

Otwarła kodeks.

- Zaklinam cię, demonie, który jesteś zapisany na tej karcie - rozpoczęła inkantację. - Przyzywam, przywołuję i rozkazuję poprzez potęgę bożej mocy, poprzez Trony i Władztwa, poprzez Księstwa i Moce, a także poprzez potęgę tej księgi i moje pragnienie. Przybądź na wezwanie! - dokończyła, niemal krzycząc.

Chmury zbiegły się, a potem rozdarły z hukiem. Ostatnim, co zobaczyła, była błyskawica, pełznąca po nocnym niebie prosto do niej.



Gorąca kropla ściekła jej z ust, potoczyła się po brodzie. Jęknęła, próbując otworzyć oczy.

- Spokojnie. - Poczuła czole czyjąś chłodną, szorstką dłoń. - Śpij teraz. Odpoczywaj.

Usłuchała. We śnie demony w ognistych płaszczach nadleciały z wysoka, sponad księżyca, i przysiadły na krawędziach jej łóżka, strosząc pióra jak żar-ptaki.

Obudził ją szczęk garnków i przyciszone sarknięcia. Z wysiłkiem uniosła się na łokciu. Przy kuchni krzątała się stara Galinetta. Zamieszała drewnianą kopystką w kociołku, zacmokała z aprobatą i odwróciła się ku dziewczynie.

- Obudziłaś się - powiedziała. - To dobrze. Czas po temu najwyższy.

Podeszła do dziewczyny z miską dymiącej zupy.

- Co to?

- Wywar z sadła ropuchy i żmijowego jadu - syknęła przez zęby *strega*.

Arachne wzdrygnęła się, niemal wytrącając starej z rąk naczynie.

- Leż spokojnie - napomniała ją Galinetta. - Żartowałam przecież. To rosół z gawronów, na wzmocnienie. Bóg świadkiem, że go potrzebujesz.

- Jak...? -wyszeptała Arachne.

- Jak długo? - *Strega* wykrzywiła się drwiąco i ostrożnie zaczęła ją karmić. - Cztery dni. Wystarczy.

Rosół był tłusty, sycący, choć smakował dziwnie. Zapewne *strega* dodała do niego jakiś ziół, lecz Arachne nie ośmieliła się o nie spytać.

- Jak się tu znalazłaś?

- A o co pytasz, dziewczyno? - spytała szorstko. - Czy przyleciałam na skrzydłach demonów czarnych jak smoła? Nie, weszłam przez furtkę od sąsiada. Benetto powinien lepiej pilnować swojego ogrodu. Jakim sposobem wiedziałam, że leżysz prawie martwa w wirydarzu? Bo nie co dzień się zdarza, żeby w spokojną noc piorun uderzył w sam środek miasta i spopielił do gołej ziemi cztery ulice. Właśnie tak - dodała, widząc, że Arachne poszarzała na twarzy. - I wiem, dlaczego.

- Czy inni... też odgadli? - spytała z trudem.

- A skąd? - ofuknęła ją *strega*. - Ledwie zgliszcza przestygły trochę i przestały dymić, jęły baby u studni rozprawiać, jak to Severo głuchą nocką drażnił demona księcia Benedetto di Raperonzola, aż ten zniecierpliwił się wreszcie i smagnął ognistym biczem Brionię.

- Przecież to bzdura - zaprotestowała słabo dziewczyna.

- Czyżby? - *Strega* odsłoniła w uśmiechu pożółkłe zęby. - Od trzech dni Severo ściąga ludzi i gromadzi w porcie okręty. Ponoć jeszcze przed zimą uderzy na Raperenzolę.

Arachne skuliła się na łóżku.

- Nie wiedziałaś, że nie można przywołać demona, który jest we władaniu innego maga? - spytała po chwili Galinetta.

- A skąd mogłam wiedzieć?

- Wystarczy posłuchać bardów w gospodzie! - żachnęła się *strega*. - No, ale ciebie matka nigdy nie posyłała do gospody. Po co miałaś sobie zaprzątać głowę naszymi bajędami? Nie można pochwycić demona, jeśli należy do innego maga. Wszyscy o tym wiedzą.

- Ale nie ja.

- Och, ani twoja matka, ani ty nigdy nie zadałyście sobie trudu, aby poznać nasze zwyczaje. Tyle lat przeżyłyście obok, nic o nas nie wiedząc, a teraz postanowiłaś przywołać i zakląć demona. - Potrząsnęła głową. - Mogłaś zginąć. Mogłaś zabić nas wszystkich. Czy wyciągnęłaś z tego naukę?

Arachne zacisnęła wargi.

- Tak sądziłam - prychnęła *strega*. - Młodzi nie uczą się szybko. Ale kiedy zechcesz znów spróbować, pamiętaj, że można przyzwać tylko wolnego demona, jednego z tych, co krążą pomiędzy gwiazdami. Jeśli zostanie spętany wcześniej, nie usłucha twojego wezwania, ale jego pan łatwo wyczuje podstęp. Następnym razem możesz nie mieć tyle szczęścia.

Dziewczyna podniosła głowę, tknięta naglą myślą.

- Skąd w takim razie magowie wiedzą, które z demonów pozostały swobodne?

- Po prostu wiedzą. To sprawy czarodziejów - dodała ostrzej - ja ci w nich nie pomogę. Mają wielkie spisy wszystkich duchów, jakie kiedykolwiek widziano na Półwyspie. Tych, które po wypełnieniu trzech życzeń uwolniły się spod władzy maga i uleciały ponad księżyc, oraz tych, które są w służbie magów, uwięzione i związane z materią. Kiedy jeden z książąt wypowiada trzecie życzenie, po jego spełnianiu demon wyrywa się swobodę. Wtedy inni magowie gromadzą się wokół jak sępy, aby wypróbować własne zaklęcia, bowiem przez moment wiadomo, gdzie dokładnie się demon znajduje i można go łatwo okiełznać. Są wielkie biblioteki, pełne ksiąg z inkantacjami i wyliczeniami pozycji demonów na niebie. Mnisi z książęcych klasztorów zgłębiają je przez całe życie, aby odkryć duchy, które można przywołać i zakląć. Każdy nowoodkryty demon oznacza sławę i władzę dla swego pana.

- Jak wiele ich jest?

- Tyle, co gwiazd na niebie. Jeszcze więcej może. Dosyć, abyś całe życie wertowała księgi i zaklęcia. Jeśli nie dopisze ci szczęście, nigdy nie odkryjesz swobodnego demona. - Położyła na ziemi pusta miskę i splotła ręce na podołku. - Nie zabijesz Severo. Tylko zmarnujesz sobie życie.

- Dlaczego się o to troszczysz?

- Zastanów się nad tym, dziewczyno. - Galinetta roześmiała się piskliwie. - Jesteś taka mądra, nauczyłaś się zakazanych znaków czarodziejów i próbowałaś wezwać demona. Z pewnością więc odgadniesz, dlaczego stara *strega* postanowiła uratować ci życie. A teraz dość gadania. Rosół cię wzmocni i zioła też. Zaśnij.

Arachne chciała jeszcze coś powiedzieć, ale nie zdążyła. Galinetta położyła jej palec na wargach i zanuciła chrapliwym głosem kilka taktów kołysanki. Dziewczyna zasnęła, lecz w tej jednej krótkiej chwili pomiędzy snem i jawą wydało się jej, że dach warsztatu rozwarł się ponad jej łóżkiem, odsłaniając rąbek wygwieżdżonego nieba. Gwiazdy zaczęły się sypać ku niej jak deszcz, a każda była demonem. Lecz gdy opadły już całkiem blisko, znad morza nadleciał wicher, rozpędził je na wszystkie strony i gasił kolejno niczym knoty oliwnych lampek, aż stało się zupełnie ciemno.

Kiedy się ocknęła, w warsztacie nie został ani ślad po starej *stredze*. Ale Arachne wiedziała już, jak spomiędzy wszystkich demonów znaleźć tego jednego, co pozostał wolny. On pomoże jej zabić Severo, syna Ercole, który doprowadził do zagłady Wyspy Wszystkich Wichrów.

Sirocco. Demon wichru, który służył tylko jednemu panu i przybył na wezwanie Sirocco, aby ocalić najmłodszego z jej synów.

Pomyślała, że nie będzie musiała go pętać. Zresztą nie wiedziałaby nawet, jak to uczynić. Wystarczy, że odnajdzie zaklęcie i zapis pozycji na niebie. Wówczas go przywoła i wywrze zemstę na Severo, choćby cała Brionia miała zniknąć z powierzchni ziemi.



Nie mogła jednak pójść do Tuillia z pustymi rękami. Trzecia szata zajęła jej niewiele mniej czasu niż poprzednia, choć czasami zdawało się jej, że wzór sam wyłania się spod igły, kieruje ściegiem i każe dobierać nowe nici. Ale może po prostu nabrała większej wprawy.

- Więc znowu jesteś - powitał ją lichwiarz. - Czy tym razem kochanek porzucił cię na dobre razem z kamienicą i przyszłaś zastawić klejnoty, aby wykarmić czwórkę waszych nieszczęsnych dzieci?

Zignorowała kpinę.

- Mam nowy płaszcz.

- I jak wcześniej chcesz księgę, aby zadziwić swego kochanka?

- Po prostu powiedz, czy masz ją dla mnie - poprosiła ze znużeniem. - Nie chcę tracić czasu na rozmowy.

- Mam. - Lichwiarz popatrzył na nią dziwnymi oczami, podobnymi do dwóch czarnych węgli. - Ale wcześniej powiedz mi jedną rzecz. Dlaczego dziewczyna taka jak ty musi kupować miłość? Każdy inny mężczyzna obsypałby cię prezentami. Dlaczego pragniesz właśnie jego?

Zacisnęła mocno dłonie na sakwie. Przez moment zapiekły ją palce i miała wrażenie, że w środku płaszcz poruszył się niespokojnie, jak żywe stworzenie. Niespodzianie pomyślała o Yannim, roześmianym i radosnym tamtego dnia, kiedy powiedział jej, że zaciągnął się do armii Severo i wyrusza na wojnę. A także o matce w jej ciężkich żałobnych szatach, gdy siedzi przy oknie, martwym wzrokiem wpatrując się w bruk Zaułka Tkaczek.

- Ponieważ nie mam nikogo, prócz niego - odparła, czując, jak łzy napływają jej pod powieki.

Tuillio potrząsnął tylko głową. Ostrożnie rozwinął połę płaszcza. Nie spytał jednak, kim jest młodzieniec w pur-

purowym mundurze i złotym pasie, ani dlaczego jego źrenice połyskują jak lapis lazuli. Podał dziewczynie księgę i odprawił ją zdawkowym skinieniem głowy. Ale kiedy stała już w drzwiach, odezwał się raz jeszcze z głębi szopy:

- Powiedz mi, jeśli... twój kochanek szuka czegoś szczególnego. Być może będę umiał to znaleźć.

Zawahała się.

- Atlasu nieba - odpowiedziała cicho.

- Podobnego temu, który kiedyś należał do Sirocco?

Był domyślny. Może nawet zbyt domyślny jak na lichwiarza z Koźlej Mierzei. Postanowiła jednak odpowiedzieć.

- Tak.

- Spróbuję go dla ciebie odszukać. Ale to może trwać lata. Postarzejesz się i zbrzydniesz, dziewczyno.

- Nauczyłam się już czekać - odparła bardzo cicho i zamknęła za sobą drzwi. - Będę cierpliwa.

Nie była to jednak prawda. Kiedy się okazało, że w nowym kodeksie nie ma ani wzmianki o sirocco, Arachne rozpłakała się jak dziecko. Czekały ją długie miesiące pracy, a mimo wszelkich zapewnień, nie była cierpliwa. Pory roku przepływały wokół, nie dotykając jej, jakby nie mogły przestąpić progu warsztatu hafciarki. Nie pamiętała już, kiedy ostatnio patrzyła, jak smuga ciemności nadciąga nad Brionię, od Porta di Leoni w dół po zboczu góry. Co gorsza, nie umiała sobie wyobrazić, co się stanie z miastem, gdy wreszcie przywoła demona wichru i skłoni go, aby zabił maga, który zamknął Brionię w kopule mroku. Ale nie miało to żadnego znaczenia.

Haftowała, myśląc o wszystkich miejscach, których nigdy nie widziała i zapewne nie zdoła zobaczyć. W snach zwidywała się jej wielka pustynia i czerwonawe skały. Wiedziała, że z ich strony nadeszli mnisi w wielbłądzich skórach, aby zabić jej ojca i wypędzić matkę z wysp po drugiej stronie morza. Ale na lnianym płótnie miała na swoje usługi demona o ciele lamparta i mieczu ostrzejszym od ich ofiarnych noży. I mogła przegnać ich precz.

Skończyła ostatni ścieg w nocy. Przegryzła nitkę i starannie wygładziła płaszcz, ale nie chciała czekać do ranka. Znów była wiosna, czwarta od śmierci Despiny. Fasady gospód i lupanarów jasno oświetlono lampionami w kloszach z pergaminu nasączonego oliwą. Młodzi śmiali się donośnie na placu przy studni. Arachne ominęła ich z daleka, choć jakiś chłopak kiwał do niej, pokrzykując, że ma bukłak pełen słodkiego wina, którym nie pogardziłaby nawet księżniczka.

Nocne powietrze było rozgrzane, przesycone wonią mirtu i lawendy. Arachne nie miała ochoty odpowiadać na zaczepki, skręciła więc w stronę cmentarnego muru. Mieszkańcy Brionii obawiali się zmarłych i po zmroku woleli nie zbliżać się do ich ziemi, ale jej było wszystko jedno.

Podskoczyła, kiedy ktoś pochwycił ją znienacka za połę opończy. Galinetta siedziała na kamieniu, pod starym cisem.

- Dlaczego jesteś taka uparta? - zapytała *strega* ze złością. - Tracisz tylko czas. Mogę ci pomóc, jeśli koniecznie chcesz go zabić. Są skuteczniejsze sposoby.

Arachne nic nie odpowiedziała. Nie miała ochoty urazić starej.

- Brzydzą cię moje napary, co? - Galinetta zaniosła się przyciszonym rechotem. - Nie chcesz, aby umierał od trucizny? Aby się zadusił własnym językiem, czarnym i opuchniętym od jadu? Kiedy wszystko się skończy, dziewczyno, każdy rodzaj śmierci jest równie dobry. Z serca radzę, chodź ze mną. Pokażę ci zioła, co rosną na cmentarzu. Są tak mocne, że nawet Severo się im nie oprze. Trupie ziele, tojad, lulek, czarny mech. I cis, który otwiera ścieżkę zmarłych.

Dziewczyna tylko pokręciła głową.

- Och, są jeszcze inne metody - powiedziała starucha. - Jeśli wolisz demony, mogę je dla ciebie przywabić. Wystarczy utoczyć kilka kropel krwi i zaprosić je w gościnę. Przecież jesteś piękną dziewczyną, świeżą i niewinną. Na pewno jakiś się skusi. Może nawet zabije dla ciebie Severo. Demony nie kochają magów.

- Możesz przywołać dla mnie demona?

- Zaprosić, nie przywołać! - *strega* parsknęła ze złością. - Ale demony nie przyjdą, jak długo będziesz na nie czekała z księgami, pełnymi magicznych znaków, które mogą je spętać i pozbawić mocy. Jeśli mam ci pomóc, musisz najpierw wrzucić księgi w ogień i zapomnieć o tych mrzonkach. Jesteś kobietą, nie magiem. Powinnaś się trzymać kobiecych sposobów.

Nieopodal jakaś dziewczyna zaśmiała się chrapliwie. W letnie noce cmentarz stawał się miejscem schadzek, choć mnisi srodze karcili z ambon ten bezbożny zwyczaj.

- Nie będziesz drugą Sirocco, dziewczyno - powiedziała cicho Galinetta. - Co roku rzucamy na wodę białe kwiaty, przeklinając jej imię, aby nigdy więcej nie urodziła się *strega*, która będzie rozkazywała demonom. Severo nie dopuści, abyś wyrosła mu pod samym bokiem. W mieście, stworzonym przez jego ojca na znak zwycięstwa nad Duilio i Sirocco. Prędzej cię zabije. I uczyni to na sposób czarodziejów. Okrutniej niż umiesz sobie wyobrazić.

Arachne wyrwała rąbek opończy z jej zaciśniętych palców i ruszyła dalej wzdłuż cmentarnego muru.

- Głupia z ciebie dziewczyna! - wykrzyknęła za nią *strega*. - Słyszysz mnie, Arachne? Głupia, po trzykroć głupia!

- Co robisz z moimi płaszczami?

Lichwiarz wzruszył obojętnie ramionami. Z twarzą bez wyrazu wpatrywał się w płótno i demona o ciele leoparda, który rozrywa pazurami mnichów z pustyni.

- Sprzedaję. Nie sądziłaś chyba, że przechadzam się w nich po Koźlej Mierzei?

- Komuś szczególnemu?

- Czy to ma dla ciebie znaczenie?

Zastanowiła się.

- Nie - odpowiedziała. - Właściwie nie.

- Mam atlas nieba. - Tuillio podszedł do szafy i wyjął niewielką księgę w amarantowej oprawie. - Kosztował mnie wiele wysiłku. Niech dobrze ci służy.

Tym razem nie wspomniał o jej kochanku. Nie zareagowała jednak. Jak długo nie zamierzał wydać jej siepaczom Severo, nie dbała, czy odgadł jej tajemnicę.

- Ale nie wydaje mi się - ciągnął lichwiarz. - Bez względu, co znajdziesz w tej księdze, wrócisz do mnie. Po prostu jest już za późno. - Roześmiał się ochryple. - Nie zdołasz się zatrzymać.

Uciekła, lecz echo jego śmiechu biegło za nią poprzez wąskie uliczki Koźlej Mierzei.

W siedem dni później była już pewna, że w księdze nie ma ani śladu po sirocco, demonie wichru, którego oddech niesie woń piołunu i pył znad wszystkich pustyń świata. Ale bardzo dobrze wiedziała, co tym razem wyhaftuje. Zdjęła koszyk z półki i poszła na targ po nici, srebrne i śnieżnobiałe. A kiedy przeszła jesień i nastała zima, nocami śnił jej się demon w hełmie zasłaniającym twarz. Każde pióro na jego skrzydłach lśniło i błyszczało jak sople lodu na okapach dachów.

Jednak za ten płaszcz również nie zdołała kupić księgi, w której zapisano tor lotu demona wichru. Była coraz bardziej zmęczona. Dziewczynki, które niegdyś bawiły się w Zaułku Tkaczek w śmierć Sirocco, powychodziły za mąż za synów sąsiadów. Miały teraz własne dzieci, które okładały kijami kukłę przeklętej *stregi*. Piękna Assunta, córka szewca, umarła w połogu, rodząc martwe niemowlę. Syn Crescenzo strzecharza pociągnął z wojskiem Severo na wojnę przeciwko Raperonzoli i nigdy nie wrócił, a jego matka powiesiła się z rozpaczy. Umarła stara Cettina. Tylko mrok, każdego wieczoru opadający na miasto znad cytadeli maga, był ten sam. I kiedy dzwon Monastero dello Zodiako uderzał po raz siódmy, smuga ciemności nieodmiennie zatrzymywała się na progu warsztatu Arachne.

Tym razem wyhaftowała demona w królewskiej szacie, z berłem i królewskim jabłkiem w dłoniach. I dała mu twarz Severo - oczy niebieskie od magii i ciemne włosy, które opadały aż na ramiona. Nigdy wprawdzie nie widziała księcia-maga, ale takim go właśnie zapamiętała z opowieści Yanniego.

- Jeśli książę się dowie o tej zuchwałości, każe cię ukamienować - powiedział lichwiarz, kiedy pokazała mu płaszcz. - A dowie się prędzej czy później.

- Nie zdołam mu przeszkodzić - odpowiedziała beznamiętnie.

- Ale nie lękasz się go, prawda?

Położyła łokcie na stole i oparła brodę na dłoni. Lichwiarz jak zwykle postawił przed nią kubek wina, ale nie skosztowała go nawet. Dziwne, ale właściwie nie zastanawiała się, że Severo może odkryć jej zabawy z zakazaną magią. Po prostu nigdy nie przyszło jej to do głowy.

- Nie, nie lękam się - odparła.

Była to prawda. W istocie bardziej bała się lichwiarza, który spoglądał na nią, jakby znał wszystkie jej sekrety. I może nawet znał je naprawdę. Nie umiała zgadnąć.

- Może powinnaś - oznajmił Tuillio. - Severo ma umysł subtelniejszy od węża i jest cierpliwy. Cierpliwy jak kamienie, na których osadzono Brionię.

- Ja też jestem cierpliwa. - Podniosła się, prostując fałdy sukni. - Ale przyszłam po księgę.

- I dostaniesz ją. Ale świat jest pełen ksiąg, dziewczyno. A także innych rzeczy.

Coś zamigotało w jego oczach i przez moment miała ochotę zapytać, przed czym usiłuje ją ostrzec. Potem jednak zobaczyła księgę. Wyciągnęła po nią ręce i zapomniała o wszystkim. Całą noc siedziała w warsztacie przy oliwnej lampce i czytała zachłannie. Przewracała karty o brzegach barwionych purpurą. Przyglądała się wizerunkom demonów, wpisanych w dziewięć sfer nieba, które nieustannie obracają się wokół ziemi. Ale żaden z tajemnych symboli nie naprowadził jej na trop sirocco, demona wichru.

Mijało właśnie sześć lat, odkąd pierwszy raz stanęła na progu szopy Kulawego Tuillio. Warsztat hafciarski podupadł. Ludzie otwarcie gadali, że córka Despiny jest równie obłąkana, jak jej matka. Były takie chwile, gdy Arachne przyznawała im rację. Żyła jak we śnie, haftując siódmy płaszcz, ozdobiony wizerunkiem demona w koronie. W dłoni trzymał szale, srebrzyste i idealnie zrównoważone, zasiadał na gwiezdnym dysku, a wokół niego rozpościerał się owal z wielobarwnej tęczy. Nigdy wcześniej nie udało się jej stworzyć czegoś równie doskonałego. Kiedy patrzyła na płótno, tęcza lśniła jak kryształ, kiedy załamie się w nim światło.

Gallinetta czekała na nią, zaczajona pomiędzy kramami w podcieniach Porta di Ferraii. Był wieczór i ciemność opadała na miasto jak półprzezroczysty żałobny welon.

- Nie idź tam dzisiaj! - Wczepiła się w ramię Arachne palcami mocnymi jak szpony drapieżnego ptaka. - Patrzyłam w wodę i słuchałam szeptów demonów. One już wiedzą. Słyszą w powietrzu łopot płomieni.

- Czekałam na to od zawsze - wyszeptała dziewczyna. - Całe moje życie.

- Więc zawsze zacznie się jutrzejszej nocy - odpowiedziała głucho *strega*. - Nie zatrzymam cię. Ale masz wciąż czas. Do jutrzejszej nocy możesz się cofnąć - dokończyła i odeszła, podpierając się na kiju i mamrocząc do siebie pod nosem.

Arachne puściła się biegiem przez Koźlą Mierzeję. Teraz była pewna, że lichwiarz odnalazł tę jedną, jedyną właściwą księgę, która skrywa odpowiedź na wszystkie pytania i zna pragnienie jej serca. A ludzie oglądali się za rudowłosą dziewczyną i uśmiechali pobłażliwie, przekonani, że spieszy się w tę pogodną letnią noc do kochanka.

Być może Tuillio również się jej spodziewał, bo nie okazał zdumienia, kiedy zadyszana wpadła do szopy. Krótkim skinieniem dłoni odprawił dziobatego człeka. Ten zebrał w brązową szmatę jakieś srebrne błyskotki i odszedł pospiesznie.

- Piękna noc - zagaił z osobliwym uśmiechem lichwiarz. - Wigilia Święta Kwiatów. Kobiety plotą wieńce z kwiatów, aby przystroić posągi boga, a dziewczęta szykują suknię na jutrzejsze tańce. Niektóre, najpiękniejsze, wdzieją pew-

nie maski i wybiorą się na bal do ogrodów Severo i przez jedną noc w roku będą udawały wielkie panie. Mogłabyś pójść z nimi.

Arachne tylko uniosła brew. Matka nigdy nie pozwalała jej brać udziału w maskaradzie, która rozpoczynała się po wieczornym nabożeństwie. Zresztą nie chodziły również na modły do Monastero dello Zodiako. Despina uważała wszystkie te publiczne śpiewy i kwietne korowody za herezję. Ale nawet po śmierci matki Arachne nie przeszło przez myśl, aby wybrać się w Święto Kwiatów do ogrodów maga. Wiedziała, że otwierano je tylko na tę jedną noc. Z fontann płynęło wino, demony w przebraniach służących roznosiły kandyzowane owoce i migdały w cukrze. Każda z dziewcząt marzyła, że kiedyś oko Severo spocznie właśnie na niej i że zatańczy z nim pierwszy taniec na marmurowym placu przed cytadelą. Ale nie ona. Nie Arachne.

- Przyszłam po księgę - powiedziała cicho.

- Cóż, cieszę się, że przedłożyłaś mnie nad modły i kwietne korowody - zadrwił lichwiarz. - Ale tak, mam dla ciebie kodeks. Ten, którego szukałaś przez te wszystkie lata.

- Naprawdę? - spytała, nieświadomie przybierając ton małej dziewczynki.

- Sama zobacz. - Tuillio wziął ją za rękę i poprowadził na tyły budynku. - Przytrzymaj lampkę - nakazał, otwierając szafę.

Wyjął księgę, niewielką i postrzępioną na brzegach, po czym przysunął ją Arachne na wyciągniętych dłoniach, aby mogła odczytać napis.

Nie powstrzymała się. Pokusa była zbyt silna. Zdążyła tylko dostrzec imię sirocco i skomplikowany ciąg obliczeń, wpisanych wstęgą na boku mapy nieba. Potem handlarz zatrzasnął księgę.

- Dotrzymałem słowa - oznajmił.

Zabrał jej kaganek, postawił go na skrzyni obok łóżka, a potem wyjął z sakwy siódmy płaszcz i jednym ruchem rozpostarł go na posłaniu. Owal tęczy wydawał się wyhaftowany z macicy perłowej, a rubiny w koronie demona połyskiwały jak krew. Tuillio wstrzymał oddech.

- Czy teraz dasz mi księgę? - spytała płaskim głosem Arachne.

- Tym razem płaszcz nie wystarczy.

Drgnęła.

- Nie mam złota - odparła. - Nie mogę więcej zapłacić.

- Złota? - Lichwiarz roześmiał się piskliwie. - Czy naprawdę myślałaś, dziewczyno, że kiedykolwiek chodziło o złoto?

Cofnęła się o krok, ale Tuillio mimo kalectwa poruszał się bardzo szybko. W jednej chwili był przy niej. Popchnął ją na szafę, tak że jej twarz znalazła się tuż przed nim. Nie mogła się cofnąć.

- Uwierzyłaś, że ryzykowałbym katownię w Wieży Sokołów i gniew Severo z powodu kilku złotych monet albo kawałka sukna? Masz mnie za głupca?

- Więc dlaczego?

- Najpierw ty mi powiedz, dlaczego przyszłaś właśnie do mnie.

- Ktoś wymienił przy mnie twoje imię. Przy studni albo na placu, nie pamiętam. Powiedział, że handlujesz tym wszystkim, czego nie można kupić w uczciwym kramie.

Jakiś dziwny, nerwowy grymas wykrzywił usta lichwiarza.

- Tylko tyle? Bo ktoś wymienił moje imię?

Coś ją przeraziło w jego głosie.

- Tak - odparła, zwilżając czubkiem języka suche wargi.

- Więc po prostu przyszłaś do mnie z wysokiego miasta, ślepa na niebezpieczeństwo i całkowicie pewna, że wiesz, kogo zastaniesz. To właśnie mi powiedziałaś. Dawno temu, za pierwszym razem. Pamiętasz?

Przecząco pokręciła głową.

- Człowiek, taki jak ty, powiedziałaś wtedy. Nie masz pojęcia, jakim jestem człowiekiem, Arachne.

Wypowiedział jej imię tak, jakby to była broń. I nie pomylił się.

- Skąd wiesz, kim jestem?

- Och, wiem też o twojej matce i bratu, który dziewięć lat temu zaciągnął się do wojska Severo i zginął. Wiem, że złamałaś zakaz księcia i po co to uczyniłaś. Wiem o tobie bardzo wiele, Arachne. Ale ty nie wiesz nic o mnie. Nigdy nie chciałaś wiedzieć. Nigdy o nic nie spytałaś. Nie byłaś ciekawa. Przychodziłaś po księgę, odległa i obojętna, i znikałaś na wiele miesięcy. A potem pojawiałaś się, jak gdybyś widziała mnie wczoraj - mówił coraz szybciej, z rosnącą wściekłością. - Nawet przez myśl nie przeszło, że pewnego dnia możesz mnie tutaj nie znaleźć. Że w moim życiu istnieje coś więcej niż poszukiwanie zakazanych ksiąg o demonach. Nie tylko ty i twoja przeklęta tajemnica.

- A istniało? - spytała cicho.

Zwinął się jak po uderzeniu w twarz. Ale odpowiedział.

- Nie. Nie istniało. Przez trzy lata szukałem twojego kochanka. Zamierzałem go zabić. I wydawało mi się, że jesteś sprytniejsza ode mnie, że znalazłaś sposób, aby się z nim potajemnie spotykać. A potem zrozumiałem, że nie ma kochanka i nigdy go nie było. Oszukałaś mnie, a ja uwierzyłem jak głupiec. Lecz przez to tylko jeszcze bardziej pragnąłem twojej tajemnicy. Jednak nie mogłem jej przeniknąć. Nawet wówczas, gdy wiedziałem już, że potrafisz odczytać zakazane zaklęcia magów i tropisz demony na nieboskłonie. Nie umiałem pojąć, dlaczego taka dziewczyna jak ty potrzebuje magii. A ty nie chciałaś mi powiedzieć. Mogłem zmusić cię, abyś pracowała ponad siły i doprowadzić do nędzy, ale nie mogłem dosięgnąć. I wtedy postanowiłem, że znajdę dla ciebie tę księgę. Tę, której pożądasz bardziej niż własnego życia. A kiedy będę ją wczeszcie miał, wówczas cię dostanę. Całą twoją tajemnicę.

- Czego ode mnie chcesz?

- Rozpuść włosy - zażądał, odsuwając się o krok. - Są czerwone jak ogień i długie aż do samej ziemi, prawda? Zawsze chciałem je zobaczyć, rozrzucone dla mnie na jednym z twoich płaszczy.

- Nie jestem dziwką.

- Och, jesteś od niej gorsza! - roześmiał się lichwiarz. - Sprzedałaś siedem lat swojego życia za sześć bezużytecznych ksiąg, a teraz uczynisz, co zechcę, aby dostać siódmą. Wiesz o tym bardzo dobrze, więc zrób, jak każę.

Kiedy wyjęła długie szpilki i rozpuściła włosy, Tuillio wsunął w nie palce i przytrzymał ją za brodę, kiedy próbowała się odwrócić.

- Tak właśnie myślałem, że będą miękkie i śliskie jak jedwab - powiedział szeptem. - I ty też taka będziesz dla mnie tej nocy, Arachne.

Dzwon na wieży Monastero dello Zodiako wybił dziewięć razy na chwałę Boga. Zapadał zmierzch i z Zaułka Tkaczek dochodził coraz głośniejszy odgłos zabawy, choć daleko stąd było do większych placów, gdzie mieszkańcy Brionii zbierali się właśnie na coroczne święto. Heroldzi głośno zwoływali mieszczan na zabawę w ogrodach wokół Palazzo Ducale. A Arachne siedziała pośrodku pustego warsztatu z księgą na kolanach.

Więc w końcu znała tor jego lotu. Miała przed oczami ścieżkę, wyrysowaną srebrną kreską na mapie nieba i rozpisaną na czterech kartach w tabelach dat. Mogła go przywołać.

Sirocco, demona wichru o oddechu, który wypala oczy i wysusza szpik w kościach.

Tyle że teraz była po prostu zmęczona. Zbyt zmęczona na radość. Chciała położyć się na posłaniu i spać tak długo, aż zapomni o tych siedmiu latach, co minęły od śmierci matki. I najchętniej obudziłaby się w jakimś obcym, odległym miejscu, gdzie nikt nie słyszał o Brionii i książętach magach, którzy władają magią i mają moc zaklinania demonów.

Jeden z heroldów zapuścił się aż do Zaułka Tkaczek i stał pod warsztatem, wykrzykując hałaśliwe zaproszenia na rokroczny bal. Jego wrzask aż świdrował w uszach. Arachne miała ochotę go przepędzić precz, ale nagle tknęła ją pewna myśl.

Tej jednej, jedynej nocy mogła widzieć twarz Severo, kiedy wezwie demona, aby rozszarpał go na strzępy. Każdy miał prawo wejść do ogrodów i patrzeć, jak książę rozpoczyna bal, tańcząc na wielkim placu przed cytadelą z najpiękniejszą z dziewcząt. Nawet ona.

Od lat nie nosiła strojnych szat i nie zostały jej żadne klejnoty, aby się przyozdobić. Na dnie skrzyni znalazła starą suknię z błękitnego płótna, podarunek od matki, ozdobioną jedynie u dołu drobnym wzorem z różanych kwiatów. Wyrwała z księgi kartę z zaklęciem i zapisem pozycji demona, ukryła ją na piersiach pod suknią. Upięła wysoko warkocze i wsunęła w nie kilka białych róż, znalezionych w wirydarzu na jedynym krzaku, który przetrwał po śmierci jej matki. Na kramie przy Porta di Leoni kupiła maleńką jedwabną maseczkę. Kiedy ukryła twarz, miała wrażenie, że hafciarka z Zaułka Tkaczek zniknęła bez śladu. Ktoś zupełnie inny wspinał się w rozradowanym tłumie ku książęcej cytadeli. Arachne nie była pewna, czy zna tę dziewczynę.

Wydało się jej, że strażnicy u bramy przyglądają się jej dziwnie, jakby wiedzieli o ukrytym zaklęciu. Przeszła pomiędzy dwoma lwami z żółtego piaskowca. Każdy z nich był ponoć demonem, zamkniętym w kamieniu, aby strzegł maga i chronił go przed wszelkim niebezpieczeństwem. Jej jednak nie zatrzymały.

Ogrody mieniły się od świateł. Kwitły kwiaty. Na drzewach wisiały owoce z palonego cukru, marcepana i lukrecji smażonej w miodzie. Na niektórych siedziały pszczoły z czystego złota. Ponad klombami wirował rój połyskliwych demonów, z których każdy był ognistą salamandrą, zaklętą w kształt latarenki.

Arachne wędrowała powoli poprzez zaczarowany ogród. Wkrótce została sama na ścieżce, bo goście z miasta rozbiegli się na wszystkie strony w poszukiwaniu nowych cudów. Ona jednak szła prosto na wielki marmurowy plac przed cytadelą. Zbyt długo czekała na spotkanie z Severo. Nie chciała zwlekać ani chwili dłużej.

Ale kiedy podeszła bliżej, tłum znów zgęstniał niezmiernie. Wiele dziewcząt przez cały rok marzyło, że właśnie je wybierze książę, aby zatańczyły z nim pierwszy taniec i rozpoczęły bal. Tłoczyły się teraz niecierpliwie po bokach placu w swych najlepszych sukniach i Arachne nie zdołałaby się przepchnąć pomiędzy nimi bliżej maga. Cofnęła się zatem głębiej w ogród. Nikt nie patrzył w jej stronę, więc uniosła spódnicę i wspięła się szybko na jeden z figowców. Teraz ponad głowami zgromadzonych widziała wyraźnie cały plac. Był wciąż pusty, tylko przed wejściem do Palazzo Ducale stały dwa rzędy żołnierzy w barwach maga.

Maleńki ptaszek o żółtym brzuszku przyfrunął i usiadł tuż obok jej twarzy na gałęzi. Przechylił główkę i przyglądał się jej uważnie. Ale kiedy wyciągnęła dłoń, by dotknąć delikatnie brązowego grzbietu, poczuła pod palcami chłodny metal. Ptak był demonem, zabawką, stworzoną przez maga dla rozrywki gawiedzi.

Zagrały trąby i wielkie wrota do cytadeli rozwarły się powoli. Rozpoznała Severo od pierwszego spojrzenia. Był cały w błękicie, a jego płaszcz koloru ultramaryny opadał aż do ziemi. Gdy szedł przez plac, goście chylili się przed nim w pokłonie. Minął pierwszy szereg panien i patrycjuszki w sukniach z brokatu i jedwabiu rozstąpiły się przed nim, z trudem kryjąc zawód. Dalej stały dziewczęta z wysokiego miasta, córki kupców i rzemieślników, przemieszane z biedotą miejską, rybaczkami z portu, a nawet ladacznicami. Wszystkie nosiły jednakowe maski z czarnego aksamitu i z równą niecierpliwością oczekiwały decyzji księcia.

Severo zwlekał. Z uśmiechem odpowiadał na pozdrowienia. Ucałował dłoń siwowłosej matrony, która miała dość śmiałości, by zastąpić mu drogę. Wciąż jednak nie wybrał partnerki do tańca.

Dopiero kiedy był prawie pod jej drzewem, Arachne zorientowała się, dokąd idzie. Przywarła mocniej do pnia, przeklinając próżność, która podszepnęła jej jasną suknię. Na darmo. Mag dostrzegł ją od razu.

Stał pod figowcem, przyglądając się Arachne z rozbawieniem w błękitnych oczach. On jeden nie nosił maski. Miał szczupłą, smagłą twarz. Kiedyś wyhaftowała ją na płaszczu jako oblicze demona.

- Skocz - powiedział Severo. - Złapię cię.

Inni również zauważyli Arachne i zaczynali się spoglądać ku nim z zaciekawieniem.

Mag wyciągnął ręce. Ptaszek zaświergotał natarczywie. Nie miała na co czekać.

Skoczyła.

Severo złapał ją, przyciągnął do piersi i usłyszała mocne uderzenie jego serca. Potem postawił ją na ziemi i wyjął kwiat z jej włosów.

- Kwiaty Sirocco - rzekł, obracając w palcach białą różę. - Niebywałe.

Zdumiała się, jak mogła być równie głupia i zdradzić się tak prostą rzeczą. Ale wtedy Severo zrobił coś, co zadziwiło ją jeszcze bardziej. Ujął jej dłoń.

- Czy zechcesz mi uczynić ten zaszczyt, pani - wypowiedział ceremonialne słowa - i zatańczysz ze mną tej nocy?

Zaschło jej w gardle. Mogła tylko skinąć głową.

Ludzie wiwatowali, kiedy Severo prowadził ją po trawie na wielki marmurowy plac przed cytadelą. Muzycy na drewnianym pomoście, przystrojonym wielobarwnym kwieciem i złotymi wstęgami, zaczęli grać. Nie znała kroków. Nie rozpoznała powolnej, rozkołysanej melodii, lecz mag położył jej dłonie na swoich ramionach i objął ją wpół. Potem spojrzała mu prosto w oczy. I nie było nic więcej. Melodia uniosła ją i oszołomiła jak zaklęcie.

Srebrne i złote salamandry otoczyły ich i wirowały nad nimi jak rój ogników, a nieboskłon był pełen gwiazd. Coś rozplotło jej włosy - magia albo jego palce - i otoczyły ich jak jedwabna przędza, jak babie lato, kryjąc przed wzrokiem gapiów. I wydawało się jej, że te wszystkie straszne, samotne lata w warsztacie Despiny opadają z niej niczym zwiędłe, sczerniałe liście. Cała nienawiść, lęk i strach, spowijające ją od śmierci brata, podniosły się na chwilę i jak dym zniknęły na nocnym niebie. To było jak sen. Jak nagłe zaćmienie serca. Po prostu nie pozostało nic prócz tańca i ramion Severo, które otaczały ją ciasno i unosiły nad ziemią.

Potem melodia znikła gwałtownie. Jak ucięta nożem.

Zakręciło się jej w głowie. Zachwiała się i upadłaby, gdyby mag jej nie podtrzymał. Znów usłyszała spokojne, równe bicie jego serca. Taniec się skończył, ale on wciąż stał naprzeciw niej, jakby na coś czekał. Nagle Arachne rozpaczliwie zapragnęła, żeby nigdy nie było tych siedmiu lat i siedmiu płaszczy, utkanych aby go zabić. Aby nigdy nie odnalazła kodeksu i nie poznała toru lotu demona, który był jego śmiercią. Ale melodia dobiegła końca i znów pamiętała. Pamiętała o wszystkim.

Cofnęła się o krok i sięgnęła pod suknię, gdzie na piersi miała ukryte zaklęcie, przywołujące sirocco. Wśród ciszy głuchej jak mak wykrzyczała je magowi prosto w twarz.

Pociemniało. Iskry i salamandry zgasły, zdmuchnięte jej głosem. Z wysoka, sponad koron drzew i najwyższych wież cytadeli, dobiegł poszum. Zrazu nieznaczny, spotężniał i runął na nich z przeraźliwym wyciem. Cisnął Arachne o ziemię. Oczy miała pełne piasku i nie widziała, co się dzieje z Severo. A potem coś jeszcze na nią opadło. Ultramarynowy płaszcz maga, który zasłonił ją przed wichurą.

- Dosyć! - usłyszała nad sobą jego głos.

Zadymka uciszyła się bez śladu. Arachne odsunęła płaszcz. Wieże cytadeli wciąż trwały, nieporuszone, i żadne z drzew w ogrodzie Palazzo Ducale nie złamało się pod naporem zawiei. Nad nią zaś stał Severo, wciąż z tym samym nieodgadnionym wyrazem twarzy.

- Wstań - powiedział, po czym zacisnął dłoń na jej przegubie. - Zdejmij maskę.

Usłuchała. Podniósł ją bez wysiłku i wciąż okrytą płaszczem przeprowadził przez tłum. Ludzie spoglądali na nich ze zgrozą, szepcząc coś pod nosem i potrząsając głowami. Nie próbowała się wyrywać.

Kiedy wartownicy, strzegący bram cytadeli, rozstąpili się przed nimi, Arachne wciąż ściskała w dłoni kartę z kodeksu. Zaklęcie nie podziałało. Może nigdy nie było prawdziwe, a może jedynie nie umiała zapanować nad demonem.

- Złamałaś rozkaz - rzekł Severo, kiedy znaleźli się wysoko, na otwartym tarasie ponad wewnętrznym ogrodem, dokąd nigdy nie wpuszczano gości.

- Dlaczego sądzisz, że możesz mi rozkazywać?

- Dobre pytanie - przyznał mag. - Ponieważ jestem księciem tego miasta i twoim władcą.

Natychmiast opanowała ją złość. Strząsnęła z ramion jego błękitny płaszcz.

- Nie jesteś moim władcą!

- Nawet jeśli przypłynęłaś zza morza, Brionia należy do mnie i ja tu stanowię prawo.

- Brionia nigdy nie należała do ciebie! - wykrzyknęła, odgarniając z twarzy włosy.

- Wybudował ją mój ojciec i spoił własną krwią. Odziedziczyłem ją zgodnie z jego wolą i nie bez walki. - Severo wciąż był spokojny. - Czyżbyś chciała przeczyć moim prawom?

- Nie masz żadnych praw. Twój ojciec zamordował prawowitego władcę i wydarł dziedzictwo synom Sirocco. Popełnił jednak błąd. Nie zdołał ich zabić.

- Skąd wiesz o synach Sirocco?

Roześmiała się z triumfem.

- Ponieważ pochodzę od najmłodszego z nich. Tego, który został uniesiony przez sirocco z Wyspy Wszystkich Wichrów na wschód, na drugą stronę morza.

Severo długo się nie odzywał.

- To nieprawda - powiedział w końcu.

Jego głos był łagodny i niemal mu uwierzyła. Niemal. Zaraz jednak przypomniała sobie, kim jest.

- Nie widzisz moich oczu? Są błękitne jak niebo i pełne magii. Płynie we mnie krew magów.

Severo potrząsnął głową.

- To się czasami zdarza. Bez powodu. Niektóre dzieci rodzą się ze źrenicami błękitnymi jak niebo. Lecz nie ma w tym żadnej magii, jedynie ślepy traf.

- Moja matka powiedziała mi, kim jestem.

- Skłamała. Zapewne miała powód. Być może zapragnęła dać ci coś, co sprawi, że nie będziesz jedynie dzieckiem wygnańców w obcym mieście. Ale uwierz, że nie płynie w tobie ani kropla krwi Sirocco.

Cofnęła się na sam skraj tarasu, oparła plecami o balustradę.

- Kłamiesz!

- Dlaczego miałbym to robić?

- Żeby ukraść mi wszystko. Do cna. Odebrać mi nie tylko Brionię, ale nawet pamięć o moim dziedzictwie.

- Nigdy ci niczego nie zabrałem, Arachne. - Mag podszedł bliżej. Wyjął jej z dłoni zmiętą kartę i cisnął ją w dół. - Dlaczego mnie tak bardzo nienawidzisz?

Zamknęła powieki. Nie chciała, żeby widział, jak płacze.

- Zabiłeś mojego brata! - krzyknęła.

Echo jej słów zawirowało ponad ciemnym ogrodem.

- Zaciągnął się do wojska, a ty posłałeś go na południe, aby znalazł się z daleka od Brionii. Z daleka od nas. Potem go zabiłeś.

Gdzieś daleko, po drugiej stronie cytadeli, znów grała muzyka. Mieszczanie powrócili do zabawy.

- Przykro mi - powiedział cicho Severo. - Żołnierze umierają na wojnie. Nie mogę ochronić każdego z nich.

- Zabiłeś go - powtórzyła tępo. - Zabiłeś.

A potem wybuchła szlochem, który tłumiła przez te wszystkie lata. Nie spostrzegła, jak to się stało, że Severo był tuż przy niej. Ukryła twarz na jego piersi i płakała. Mag nie poruszył się. Objął ją i po prostu czekał cierpliwie.

- Co ze mną zrobisz? - spytała, wysuwając się z jego uścisku.

- Złamałaś coś więcej niż mój rozkaz. Aby mnie zabić, sięgnęłaś po zakazaną wiedzę. Nigdy nie zdołałabyś okiełznać demona, nawet gdybyś wytropiła go w jednej z ksiąg. Nie masz dość mocy ani dość wiedzy. Ale nauczyłaś się czytać, a za to jest dla kobiety jedna kara, starsza od nas obojga.

Śmierć, pomyślała Arachne. Kobieta, która nauczy się czytać, zostanie ukamienowana jak *strega* na placu przed świątynią. Gallinetta miała rację. Powinnam była użyć trucizny.

- Zabijesz mnie.

- Taką naznaczono karę.

Miała niejasne wrażenie, że powinna coś zrobić. Rzucić się magowi do nóg i błagać o litość. Albo przeklinać go i złorzeczyć. I nie potrafiła.

A najdziwniejsze było, że nie czuła strachu. Dokądkolwiek zmierzała przez te siedem lat po śmieci brata i matki, dotarła do celu. Nic więcej od niej nie zależało. Była w tym jakaś otucha.

- Czy powiesz mi coś wcześniej?

- Pytaj.

- Kiedy się o mnie dowiedziałeś? Już wtedy, kiedy pierwszy raz spróbowałam ściągnąć demona?

Nie zawahał się ani odrobinę.

- Wcześniej. Lichwiarz wydał cię tej samej nocy, gdy pierwszy raz próbowałaś kupić od niego księgę. Naznaczono za podobne wieści nagrodę. Nie jesteś pierwszą kobietą, która próbowała zgłębiać zakazaną wiedzę czarodziejów.

Uwierzyła mu. Nie widziała, dlaczego.

- Skoro widziałeś, czemu mnie wówczas nie zabiłeś?

- Byłem ciekaw. Dałem lichwiarzowi księgę, bezużyteczną, abyś przez przypadek nie wyrządziła krzywdy nikomu prócz siebie, i rozkazałem, aby ci ją dał, jeśli powrócisz. I nie omyliłem się. Wróciłaś. Wtedy zrozumiałem.

- Co?

- Chodź ze mną - ujął ją za łokieć i poprowadził przez taras ku drzwiom.

Zgadła, że to jego komnata i zdumiała się jej surowością - nie było w niej nic, prócz łóżka, pulpitu do czytania przy oknie, dwóch skrzyń i karła przy posłaniu. Stał na nim ogarek pojedynczej świeczki. W wielkim kominie buzował ogień. A pod ścianami na drewnianych stojakach rozwieszono siedem płaszczy, które wyhaftowała.

- Więc to ty je kupowałeś - powiedziała cicho. - Powinnam była zgadnąć. Mam nadzieję, że przyniosły ci więcej radości niż mnie.

- Nigdy ich nie nosiłem - odpowiedział Severo. - Czy wciąż nie wiesz, dlaczego?

Potrząsnęła głową.

- Prawie ci się udało, Arachne. Niemal mnie zabiłaś.

Była pewna, że się przesłyszała.

- Kiedy Tuillio przyniósł pierwszą szatę, twoja sztuka zachwyciła mnie. Nie sądziłem, że człowiek może stworzyć coś równie pięknego bez magii. Że kobieta może wyrysować demona tak samo biegle jak ja. Od sześćdziesięciu lat patrzę im prosto w twarze, kiedy przybiegają do mnie, rozwścieczone, lecz posłuszne zaklęciu. Jednak na zwyczajnym kawałku płótna zobaczyłem coś innego. Jakąś cząstkę wiedzy, której nie znałem. Której istnienia nie przeczuwałem nawet. Czy wiesz, co zrobiłaś - wtedy i przez wszystkie kolejne lata?

- Haftowałam.

- Jest dziewięć sfer nieba, a w każdej krążą duchy odmiennie i właściwe tylko dla niej. Dziewięć chórów demonów, którymi włada tylko Bóg - i magowie, jeśli mają dość rozumu i umiejętności. To właśnie zrobiłaś na swoich płaszczach, Arachne. Wyhaftowałaś kolejno siedem demonów, po jednym z każdego chóru, od najsłabszego mocą po coraz groźniejsze, aż do Tronów, nad którymi są już tylko Keruby i Serafy.

- A jak cię prawie zabiłam? - przerwała niecierpliwie.

- Nawet teraz dbasz tylko o to? - Coś przemknęło po twarzy Severo. Smutek. - Dobrze więc. Kiedy niemal założyłem pierwszy płaszcz.

Spojrzała na niego z niedowierzaniem.

- Drwisz ze mnie?

- Wydawał się dla mnie stworzony - ciągnął szeptem Severo. - Płaszcz godny maga, czyż nie? Błękitny i srebrny jak moja magia. Niebo i gwiazdy. Morze i szron. Kiedy go dotknąłem, tkanina omywała moje palce jak fala. A gdy go podniosłem, był lekki jak pióro i delikatny jak pajęczyna. Prawie założyłem go na ramiona. - Potrząsnął lekko głową, jakby dziwił się własnej głupocie. - Prawie mnie pokonałaś.

- Nie rozumiem.

Spojrzał jej prosto w oczy.

- Zdołałaś uwięzić w płótnie demona. Wplotłaś go między nici tak zręcznie, że niemal go przeoczyłem. Spętałaś go bez zaklęcia, tak że nikomu więcej nie uda się nad nim zapanować ani zmusić go do spełnienia życzenia. Ale również nie potrafi się uwolnić. Pozostanie w płaszczu, dopóki haft nie zetleje i rozpadnie się na strzępy. Chyba że wcześniej demon zdoła mnie pochwycić, bo twoje pragnienie jest również zapisane we wzorze haftu i pozostawiłaś mu tę jedną drogę ucieczki. Wystarczyłoby włożyć płaszcz na ramiona, a demon pochłonąłby mnie bez śladu.

- To niemożliwe - wyjąkała. - Nie można czegoś podobnego zrobić.

- Nikt nigdy nie próbował - przyznał mag. - Ale tobie się w jakiś sposób udało. Bardzo dobrze znałaś swoją sztukę. I nienawidziłaś mnie wystarczająco mocno.

Więc to dlatego Galinetta próbowała mnie ostrzec, zrozumiała dziewczyna. Czuła moc, choć nie pojmowała jej natury. A ja nie posłuchałam. Zmarnowałam to. Zmarnowałam wszystko.

- Kiedy znałem już prawdę - mówił dalej mag - czasami przyglądałem ci się z oddali. Byłaś taka - zawahał się - kompletna. Zamknięta jak muszla i doskonale nieświadoma. Demony zbiegały się i krążyły wokół ciebie jak przezroczyste płomienie, a ty nie przeczuwałaś wcale ich obecności. Przebijałaś je stalową igłą jak motyle i przypinałaś do tkaniny, cały czas szukając daremnej, bezużytecznej wiedzy. Pomyliłaś się, Arachne. Tak bardzo się pomyliłaś.

Znowu się rozpłakała.

- Nie musisz mnie upokarzać - powiedziała przez łzy.

- Nie upokarzam cię.

- Powinieneś mnie ostrzec. Zatrzymać.

- Chyba powinienem - przyznał powoli Severo. - Byłem jednak ciekaw. Ciekawość jest największym grzechem magów.

- Podobnie jak pycha, zachłanność i okrucieństwo.

Potrząsnął tylko głową.

- Być może. Ale poza wszystkim... - zawahał się, jakby nie mógł znaleźć właściwych słów. - Chciałem, żebyś pozostała wolna. Żebyś zatrzymała się z własnej woli i wybranym przez siebie czasie. Tym się różnimy od demonów. Chwytamy je, ale nie pętamy siebie nawzajem.

- Wolność jest dziwną rzeczą.

Skoro teraz masz zamiar mnie zabić, dodała w myślach.

- Są dziwniejsze od niej. Tyle że czasami przychodzą nieproszone i zbyt późno.

Wydało się jej przez chwilę, że na swój irytujący, pokrętny sposób mag próbuje jej powiedzieć coś ważnego, ale zaraz odepchnęła tę myśl od siebie.

- Więc po prostu przez siedem lat napawałeś się moją głupotą.

- Nie napawałem się! - Pierwszy raz usłyszała w jego głosie gniew. - Nic o mnie nie wiesz.

- Ktoś mi to już powiedział zeszłej nocy - odparła hardo, choć wspomnienie przejmowało wstrętem. - Pewien lichwiarz, który bawił się mną z twojego rozkazu. Czy inne rzeczy również mu rozkazałeś?

Zobaczyła, że Severo zacisnął zęby.

- Zabiłem go zeszłej nocy.

Roześmiała się.

- Czy sądzisz, że to mi coś przywróci? Pocieszy po tych siedmiu latach, kiedy byłam twoją zabawką?

Złapał ją za nadgarstek tak mocno, że zabolało.

- Nie byłaś zabawką. Pozwoliłem ci żyć. Nie sądziłem, że zrobisz coś równie szalonego. Że rzucisz mi wyzwanie przy wszystkich moich ludziach.

- Więc teraz mnie zabijesz.

Zawahał się.

- Nie. Nie mogę cię utracić. Splotę cię z demonem. Umrzesz, lecz jednocześnie będziesz żyła. Przy mnie.

- Och. - Tylko tyle zdołała powiedzieć. Potem głos się jej załamał.

Jak ślepa podeszła do łóżka i usiadła na posłaniu. Nic więcej w komnacie nie było, więc Severo ukląkł przed nią na posadzce.

- Ostrzegali mnie - powiedziała, splatając palce na podołku. - Nie mogę nikogo winić. Ostrzegali mnie przed okrucieństwem magów.

- Arachne...

- Czy właśnie dlatego w cytadeli wciąż nie ma pani? - Nie wiedziała, skąd bierze odwagę, aby mówić do niego w ten sposób. - Bo wszystkie swoje kochanki oddałeś demonom? Bałeś się ich tak bardzo, że musiałeś je przemienić i odebrać im duszę?

- Nie ma innego sposobu, abyś żyła. Złamałaś zakaz.

- Wolałabym umrzeć! - krzyknęła zapalczywie.

- Ale nie umrzesz.

- Dlaczego?

- Masz zbyt wiele mocy, aby to zmarnować.

Ale tym razem zgadła, że skłamał. Pierwszy raz.

- Tylko dlatego? - Podniosła się. Kiedy stała, Severo był dalej i czuła się bezpieczniejsza. - Czy gdybym nigdy nie nauczyła się czytać i nie próbowała cię zabić, wówczas pozwoliłbyś mi odejść swobodnie?

Wyszedł za nią na taras. W ogrodach trwała zabawa. Śmiechy dobiegały aż tutaj.

- Wiesz, że mój ojciec spotkał kiedyś Sirocco? - spytał. - To znana opowieść, o tym, jak popłynął na Wyspę Wszystkich Wichrów.

- Aby ją zabić.

- Był tam jeden raz wcześniej, zanim rozpoczęła się wojna. Powiedział mi tuż przed śmiercią. Wezwała go, więc popłynął, bo był młody, próżny i nie wierzył, aby cokolwiek mogło go pokonać. Ale tak, potem powrócił po śmierci Duilio. Sirocco czekała na niego. Odmieniła go. Nie magią. Czymś jeszcze głębszym. Tak że nie potrafił się potem cieszyć ze zwycięstwa. Nie potrafił się cieszyć, że odbudował z popiołów Brionię, z jej różowymi kopułami świątyń, marmurowymi placami i murami jak złote węże. - Severo odwrócił się i oparł rękami o balustradę.

Nie patrzył na nią, więc powoli przesunęła się krok do tyłu. Potem jeszcze jeden, najciszej jak potrafiła. Modliła

się do jedynego Boga, aby mag mówił dalej i pozwolił jej cofnąć się jeszcze trochę.

- Zaczął szastać mocą. Chciał tworzyć rzeczy trwałe i piękne, które zaćmiłyby pamięć o Wyspie Wszystkich Wichrów. Ale tak naprawdę próbował wykonać coś, co znalazłoby uznanie w oczach martwej kobiety. A ponieważ ona rzuciła się ze skał w morze, był dla siebie najsurowszym sędzią.

Odeszła już o osiem kroków od niego. Wystarczająco daleko. Zresztą mógł odwrócić się w każdej chwili.

- Roztrwonił swoją magię. Inaczej żyłby jeszcze wiele lat. Kiedy umierał, obiecałem sobie, że nie pozwolę, aby ktoś mnie podobnie opętał. Nie pozwolę sobie odebrać mocy. Nikomu.

Przechyliła się nad balustradą i mocno zacisnęła na niej ręce. Ogród był ciemny i bardzo odległy.

- Nie rób tego, Arachne! - rzucił ostro. - Wciąż jestem magiem i nie zdołasz mnie tak łatwo oszukać. Nie pozwolę ci się zabić. Jeśli skoczysz, demony pochwycą cię i nietkniętą przyniosą z powrotem.

- Pomyślałeś o wszystkim? - nachmurzyła się, choć wobec wszystkiego, co się stało tego wieczoru, ta drobna klęska nie miała żadnego znaczenia.

- Nie, nie o wszystkim. - Uśmiechnął się. - Ale o tym tak. Patrzyłem przecież na ciebie przez siedem lat. Jak mógłbym nie zgadnąć?

Wzruszyła ramionami.

- W jaki sposób zamierzasz to zrobić? Jak sprzęgniesz mnie z demonem?

Wydało się jej, że to pytanie sprawiło mu przykrość. Może nawet teraz nie chciał się podzielić z nią sekretami tajemnej wiedzy czarodziejów.

- Podobnie jak ty chciałaś mnie zabić. Włożysz płaszcz. Tyle że nie zginiesz.

Zadrżała mimowolnie. Była w tym jakaś przewrotna, przerażająca sprawiedliwość.

- Czy będzie bolało?

Starała się, by nie wyczuł w pytaniu strachu. Ale oczywiście się jej nie udało.

- Arachne, to nie jest tak - odparł ze znużeniem Severo - że wieczorami idę do katowni i sycę się krzykami torturowanych. Nie zadaję bólu bez potrzeby. Niewiele poczujesz. Założysz płaszcz, a potem... Potem odpłyniesz.

- Umrę - sprostowała sucho. - Potem mnie zabijesz.

- Jeśli tak wolisz to nazwać. Nie chcę się teraz z tobą spierać.

- Nigdy więcej nie będziesz miał okazji. Kiedy włożę płaszcz i stanę się demonem, będę cię już tylko kochać. Przez całą wieczność.

Zmarszczył brwi.

- Nie uda ci się mnie w ten sposób zranić, Arachne. Nie warto nawet próbować. Ostatecznie przyszłaś tu, aby mnie zabić. Słabość nie jest niczym prócz słabości.

- Nikt mnie nawet nie pocałował - powiedziała nagle ze zdumieniem.

Severo nie zrozumiał.

Przypomnieli się jej wszyscy chłopcy z Zaułka Tkaczek, którzy oglądali się za nią, kiedy była młodą, radosną dziewczyną, jeszcze przed śmiercią Yanniego. Syn Crescenzo strzecharza, który zaprosił ją na tańce więcej niż osiem lat temu i zginął gdzieś daleko od Brionii.

- Żaden mężczyzna - dodała, bardziej do siebie niż do maga. - Nigdy.

- A lichwiarz?

- Nie zależało mu na moich pocałunkach - odparła tak obojętnie, jak tylko umiała. - Myślałam wtedy, że mści się na mnie. A teraz nie jestem pewna. Być może mścił się na tobie. I zdaje mi się, że powinnam być mu wdzięczna. Ale mnie nie pocałował.

Był zdumiony. Dopiero teraz udało jej się go zaskoczyć.

Podeszła bliżej.

- Nie mam sztyletu - wyszeptała. - Możesz sprawdzić.

- Wiem - powiedział i bardzo ostrożnie dotknął jej warg.

Przyciągnęła go bliżej, objęła z całej siły, aż poczuła obok spokojne, równe bicie jego serca. Zamknęła oczy. Wokół niej znów wirowała muzyka, ta sama rozkołysana, powolna melodia, którą grano, kiedy mag poprosił ją do tańca.

Za plecami Severo, ponad dachem cytadeli, zaczęły się rozpryskiwać ogniste fajerwerki. Zabawa w ogrodach Palazzo Ducale dobiegała kresu.

- Dlaczego? - spytał chrapliwie mag, odsuwając ją na wyciągnięcie ramienia.

Jego oczy wydawały się teraz całkiem czarne.

- Żebyś podczas tych wszystkich lat, kiedy będziesz całował demona, pamiętał, kim byłam naprawdę.

Jego twarz zmieniła się na moment.

- Teraz włożę płaszcz - dodała, aby go uprzedzić, cokolwiek zamierzał powiedzieć. - Czy pozwolisz, abym zrobiła to sama? Zostawisz mnie na moment?

- Tak - zgodził się po chwili. - W mojej komnacie.

Pozwoliła zaprowadzić się na powrót do sypialni maga, gdzie czekało na nią siedem płaszczy.

- Zapieczętuję drzwi - przestrzegł ją. - Nie wymkniesz się.

W drzwiach obejrzał się jeszcze.

- Żałuję, Arachne. Naprawdę.

- Wiem.

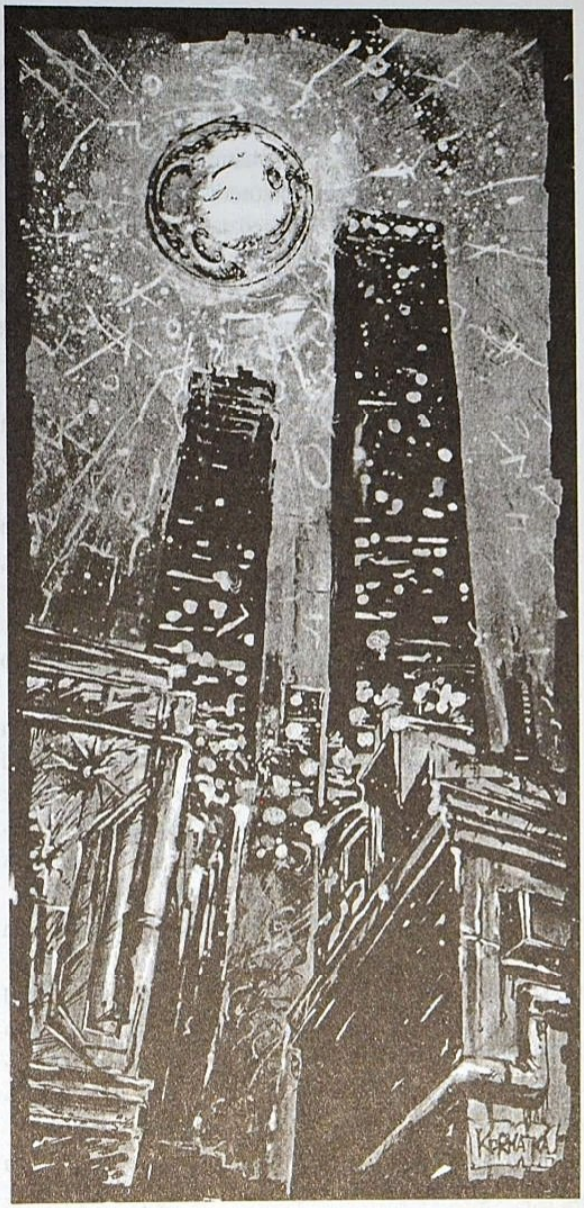
Kiedy wyszedł, usiadła na łóżku i patrzyła na siedem płaszczy, które przez nieprzeliczone godziny pokrywała haftem. Siedem lat jej życia. Siedem demonów.

Jedna śmierć.

Wreszcie podniosła się z westchnieniem, bo wiedziała, że Severo nie będzie czekał w nieskończoność. Ale pomylił się w jednej rzeczy. Drzwi były zamknięte magiczną pieczęcią i być może zastawił jeszcze wiele innych pułapek, bo przecież patrzył na nią przez siedem lat i znał ją bardzo dobrze, ale znalazła sposób, aby przed nim uciec.

Podeszła do komina i skoczyła prosto w płomienie.

Lecz ogień także był demonem.



Michał Gacek

Va Banque

Carl obudził się z potwornym bólem głowy. Znajome wnętrze hotelowego pokoju przywitało go widokiem porozrzucanych ubrań. Przeczesał dłonią włosy, lecz nie natrafił na żaden ślad po operacji - jak zwykle pod względem technicznym wszystko odbyło się perfekcyjnie. Gdy podniósł się z łóżka, jeden z głośników zatrzeszczał. Mechaniczny głos zapytał, co życzyłby sobie zjeść na śniadanie. Carl zamówił butelkę wina. Nie miał powodów, żeby świętować, więc postanowił wypić za dawne czasy. Biorąc pod uwagę ostatnie wydarzenia, toast ten wydał mu się jak najbardziej na miejscu.

Salon otwierano dopiero po południu, więc z butelką w dłoni postanowił udać się do położonego w rekreacyjnej części hotelowego kompleksu parku. Mijane osoby spoglądały na niego z pogardą. Nic sobie z tego nie robiąc, usiadł na ławce, która wydała mu się znajoma. Zastanawiał się nad swoimi marzeniami. Nad tym, że przyjemnie byłoby zostać sławnym piosenkarzem albo może aktorem. Kimś, o kim mówiłoby się nawet na najdalszych skolonizowanych księżycach. Pamiętał, że kiedyś, gdy zagłębiał się w swój świat fantazji, wszystko schodziło na drugi plan, dzisiaj jednak, nie wiedzieć czemu, marzenia o sławie, bogactwie, kobietach nie porwały go tak jak zwykle. Zrzucił winę na zmęczenie. Po opróżnieniu butelki wrócił do pokoju. Próbował oglądać telewizję, lecz tylko bardziej rozbolała go głowa. Postanowił zdrzemnąć się jeszcze na chwilkę, a gdy się obudził ze zdziwieniem spostrzegł, że przespał prawie dziesięć godzin.

Wchodząc do Salonu, czuł się wyjątkowo dobrze - wypoczynek wystarczył, aby zapomniał o prześladującej go złej passie. Kobieta wpięła w klapę jego pomiętej marynarki czerwony kwiat. „Witamy ponownie. Życzymy spełnienia marzeń", powiedziała uśmiechając się szeroko. Zabrzmiało to prawie szczerze. Gdyby nie był stałym gościem pewnie dałby się nabrać. Wymienił na żetony kilka tygodni, zaznaczając pierwsze z brzegu wolne daty. Grał już tak długo, że przestało mieć dla niego znaczenie, które konkretnie wspomnienia ryzykuje. Tłumaczył sobie, że kilka tygodni to i tak nic wobec tego, ile już przegrał. Wypełnił odpowiednie formularze, opisując na ostatniej stronie pragnienia wyśnione wcześniej na ławce w parku.

Po godzinie spędzonej przy stole do ruletki stracił tydzień. Zły na siebie, że nie przerwał gry po kilku pierwszych kolejkach, kiedy jeszcze wygrywał, usiadł przy barze.

- Podać to co zwykle? - zapytał barman.

Carl tylko przytaknął. Sączył drinka, wpatrując się w dno szklanki. Zdał sobie sprawę z obecności siedzącej obok kobiety dopiero, gdy ta poprosiła o ogień. Nim wydobył zapalniczkę, ona zdążyła zapytać, jak ma na imię. Przedstawił się, ciągle skupiony bardziej na swoim drinku niż na potencjalnej rozmówczyni. Miał nadzieję, że kiedy kobieta zobaczy jego brak entuzjazmu, zostawi go w spokoju.

- Ja jestem Fiona - powiedziała, zaciągając się papierosem. - Przyglądałam ci się przez chwilę i widzę, że to nie jest twój pierwszy raz. Nie jestem chyba zbyt natrętna, co?

- Nie, skąd - skłamał Carl. Wreszcie, siląc się na uśmiech, przyjrzał się kobiecie. Fłona wyglądała na czterdzieści lat, ale był przekonany, że jest dużo starsza. Miała na sobie elegancką wieczorową suknię, która zupełnie nie pasowała do postrzępionych, przeplatanych siwizną włosów oraz połyskującej tandetnie biżuterii.

- Suknię kupiłam tutaj - powiedziała, prężąc się z dumą. - Wydałam na nią ostatnie pieniądze. Pomyślałam, że muszę zrobić dobre wrażenie, skoro już przyleciałam taki kawał drogi. Dobrze, że salon sponsoruje klientom nocleg i wyżywienie, bo inaczej pewnie spałabym na ulicy - roześmiała się.

- Jeśli zostawiasz tu dużo czasu, to dostajesz też rabat w supermarketach.

- Fajnie. Słuchaj, wygrałeś już coś? - zapytała, aby zaraz potem sama sobie odpowiedzieć. - Na pewno, skoro jeszcze nie zrezygnowałeś. Czy to jest takie wspaniałe, jak sobie wyobrażam, że jest?

- Lepsze - odpowiedział trochę zbyt głośno i zbyt gwałtownie. - Ale trzeba być zdecydowanym - dodał ciszej - bo można żałować.

- Tak właśnie myślałam. Ale spokojnie, mam tyle złych wspomnień, że dopłaciłabym, gdyby ktoś chciał pomóc mi sobie z nimi poradzić. Zresztą nie po to wylądowałam w tej dziurze, żeby teraz się wycofać. Wiedziałeś, że w całym systemie gry pamięciowe zostały już dawno zakazane?

- Tak? - zapytał, autentycznie zdziwiony. - Nie miałem pojęcia.

Gdy Fiona zamawiała drinka, Carl wyjaśnił, że musi udać się do toalety. Spędzona przy barze chwila, uspokoiła go na tyle, że uznał, iż jest gotów znowu spróbować szczęścia. Był niemal pewny zwycięstwa. Ręce drżały z podniecenia, gdy dotykał ukrytych w kieszeni żetonów.

Popołudniowy spacer pozwolił mu zapomnieć o bólu głowy. Tego dnia nie czuł się na siłach, aby ponownie odwiedzić Salon. Zrozumiał, że *rzeczy, o* których marzył straciły swoją motywacyjną wartość. Był słaby i zmęczony. Kiedy próbował myśleć o odległej na wyciągnięcie ręki możliwości spełnienia najdzikszych pragnień, wcale nie nabierał ochoty na spędzenie kolejnego wieczoru przy stole z ruletką. Szedł przed siebie, zastanawiając się, czy to właśnie nie jest ten moment, w którym powinien ostatecznie zrezygnować z gry. Jeśli nie pociągała go perspektywa ewentualnego zwycięstwa, nie miał już powodu, aby tracić czas w salonie.

Zatrzymał się przed drzwiami pubu. Nie potrafił powiedzieć, jak tu trafił, jednak miejsce to wydawało się dziwnie znajome - jak wspomnienie z poprzedniego życia, jedno z wielu, z jakimi ostatnio miał do czynienia. Sączył kawę, przyglądając się barwnym, przybierającym kształty baśniowych postaci hologramom. Panująca w pubie atmosfera od razu przypadła mu do gustu. Budziła skojarzenia z czasami mitycznego średniowiecza, które odwiedził kiedyś, spotykając nawet samego króla Artura. Rycerz w lśniącej zbroi zamigotał, gdy starszy mężczyzna bezceremonialnie przeszedł przez niego. Carl odwrócił wzrok, nie zorientował się, że mężczyzna zmierza do jego stolika.

- Kopę lat - usłyszał obcy głos. - Chyba mnie jeszcze poznajesz?

- Oczywiście - powiedział Carl, obejmując serdecznie mężczyznę, chociaż w rzeczywistości nie miał pojęcia, czy spotkali się kiedykolwiek wcześniej. Miał zamiar jak najszybciej pozbyć się natręta. Gdyby nie niedopita kawa, pewnie od razu opuściłby pub. Postanowił milczeć, czekając z ciekawością ale i niepokojem na to, co powie siedzący naprzeciwko nieznajomy.

- Co słychać w domu? Wszystko w porządku?

Te pytania zaskoczyły Carla. Słowo dom przywiodło mu na myśl serię zamglonych obrazów - pamiętał matkę podającą obiad, uśmiechniętą i taką młodą; ojca, który uczył go jeździć na rowerze; wieczory spędzane na oglądaniu seriali komediowych. Wszystko to wywołało w nim tęsknotę za tamtymi chwilami. Próbował bezskutecznie przekonać siebie, że to tylko głupia, nic nie znacząca rzeczywistość. Wiedział, że gdyby zaczął wygrywać, mógłby zapełnić pamięć tysiąc razy ciekawszymi wspomnieniami, jednak świadomość ta nie stanowiła żadnego pocieszenia.

- Wszyscy zdrowi - odpowiedział wreszcie mężczyźnie. - Dlaczego pytasz?

- Po prostu jestem ciekaw. Kiedy cię wyrzucili, słuch o tobie zaginął. Przestałeś pokazywać się w okolicy kopalni i razem z chłopakami zastanawialiśmy się, co się stało. Ludzie zaczęli plotkować. Sam wiesz, jak to jest.

- Jestem tylko trochę zmęczony. Poza tym miewam się dobrze.

- Podobno często bywasz w Salonie. To prawda?

Mężczyzna pochylił się nad stołem. Carl mógł dokładnie przyjrzeć się naznaczonej zmarszczkami twarzy i ciemnym, przeplatanym siwizną włosom. Ciągle gotów był przysiąc, że nigdy wcześniej nie spotkał tego człowieka. Skoro postanowił pozbyć się związanych z nim wspomnień, znaczyło to, że nie były one warte zatrzymania. Mimo to, może ze względu na stare czasy, postanowił niczego nie ukrywać. Cała sytuacja wydała mu się na swój sposób zabawna.

- Gram od niedawna - wyjaśnił. - To bardzo – mówił powoli, starając się uważnie dobierać słowa - ciekawe doświadczenie. Ale ostatnio nie mam szczęścia. Zastanawiam się nawet, czy nie zrezygnować.

- Słyszałem straszne plotki o graczach, ale teraz, kiedy się spotkaliśmy, przekonałem się, że w plotkach niewiele jest prawdy. Sam zastanawiam się, czy nie powinienem zacząć grać, wiesz? Złoża są prawie na wyczerpaniu i pewnie niedługo mnie zwolnią, więc trzeba będzie czymś się zająć. Czy to prawda, że bez względu na to, czy wygrasz, czy przegrasz wspomnienia i tak wypłacają ci coś w rodzaju pensji?

- To się nazywa finansowe zadośćuczynienie, ale nie spotkałem jeszcze osoby, która grałaby dla pieniędzy.

- Nie? Zawsze myślałem, że to najważniejszy powód.

Carl obdarzył mężczyznę uśmiechem, jakim dorosły obdarza dziecko, które prosi, żeby wyjaśnić mu, dlaczego niebo jest niebieskie, a trawa zielona. Opowiedział o swoich zwycięstwach; o niezapomnianym wrażeniu aktualnego przeżywania wszystkich zapisywanych w pamięci marzeń. Gdyby nie grał, nie wiedziałby, jak czuć się mógł rycerz króla Artura, albo jak to jest brać udział w wyścigach najszybszych bolidów. Teraz te wspomnienia były jego częścią, już nie tak wyraźne jak kiedyś, ale ciągle bezcenne. Wystarczyło wygrać kilka tygodni, żeby móc spędzić najwspanialsze w życiu wakacje. Jedynym, co ograniczało graczy, była ich wyobraźnia.

- Nie potrafię tego lepiej opisać - powiedział. - Ktoś, kto nigdy nie spróbował, nie zrozumie.

Dopił kawę, po czym pożegnał się, obejmując mężczyznę. Umówili się na spotkanie jutro w tym samym miejscu o tej samej porze - było to na tyle niezobowiązujące, że Carl nawet nie czuł się winny, że się nie zjawi. Siedząc na tylnym siedzeniu taksówki, myślał o tym, czego się dowiedział. Kazał zawieść się w pobliże kopalni. Spacerował po okolicy, jednak wszystkie budynki wydawały mu się tak samo obce. Widok brudnych ulic i ścian pokrytych graffiti nieprzyjemnie kontrastował z tym, do czego przyzwyczaił się mieszkając w hotelowym kompleksie.

Zbliżał się wieczór, a on ciągle nie potrafił rozpoznać żadnego elementu mijanego krajobrazu. Zaczął nawet przypuszczać, że być może mężczyzna pomylił go z kimś. Ta myśl rozbawiła go - odprężony długim spacerem, rozglądał się za taksówką, którą mógłby wrócić do hotelu. Wtedy zza rogu wyłonił się młody, najwyżej dwudziestoletni, chłopak. W rysach jego twarzy Carl dostrzegł coś znajomego. Zatrzymali się kilka metrów od siebie - niebieskie oczy chłopaka przez moment wbijały się w niego z pogardą.

- Zaczekaj! - krzyknął Carl, gdy zorientował się, że chłopak ma zamiar minąć go bez słowa. - Poznajesz mnie?

- Czego chcesz? - usłyszał w odpowiedzi. - Po co tu przyszedłeś?

- Nie wiem. Chyba chciałem coś sprawdzić. Miałem właśnie wracać do hotelu, ale cieszę się, że się spotkaliśmy. Może pójdziemy...

Chłopak nie dał mu dokończyć. Popchnął go mocno, tak że Carl przewrócił się, uderzając głową w bok jednego z zaparkowanych na chodniku samochodów.

- Wynoś się stąd. Nikt tutaj nie chce cię już oglądać - powiedział, po czym oddalił się szybkim krokiem. Carl zajęczał, podnosząc się z ziemi. Wyglądało na to, że chociaż dzisiaj nie odwiedził Salonu, jutro znowu obudzi się z bólem głowy.

Rano zamówił najdroższy zestaw śniadaniowy i butelkę wina. Postanowił w ten sposób uczcić swoją decyzję. Jeszcze wczoraj opowiadał mężczyźnie w pubie, jak wspaniale jest wygrywać i nie zmienił zdania na ten temat. Uświadomił sobie jednak, że jego marzenia wyblakły - chciał zrezygnować, bo po raz pierwszy od dawna wydawało mu się, że to, co może stracić, jest więcej warte niż to, czego i tak pewnie by nie wygrał. Zamiast snuć plany o tym, kim mógłby się stać, zastanawiał się, czy nie powinien odszukać chłopaka, który najwyraźniej miał o coś do niego żal. Być może w ten sposób dowiedziałby się czegoś o swoich przegranych wspomnieniach, a przy okazji spróbowałby naprawić uczynione zło.

W południe wyszedł na spacer do parku. Widok uśmiechniętych, przechadzających się między drzewami osób przygnębił go. Odniósł wrażenie, że jest jedynym nieszczęśliwym człowiekiem w promieniu wielu kilometrów. Powiał chłodny wiatr. Carl zadrżał - poczuł się wyjątkowo samotny i zmęczony. Nie przychodził mu do głowy nikt, do kogo mógłby zwrócić się po pomoc. Zapragnął położyć się w hotelowym łóżku i spać tak długo, aż pozbędzie się zmęczenia.

Wieczorem, biorąc gorący prysznic, usiłował przypomnieć sobie swój popołudniowy sen. Rozmawiał z kobietą - miłą blondynką o bardzo wyraźnych, jak na postać ze snu, rysach. Treść rozmowy nie była istotna. To, co wywarło na Carlu największe wrażenie, to nastrój ciepła i miłości, który towarzyszył całej scenie. Czuł się tak, jak gdyby znał swoją rozmówczynię od lat. Zaraz po przebudzeniu zatęsknił za widokiem jasnych, pełnych zrozumienia dla jego bólu i smutku oczu. Wiedział, że jest tylko jedno miejsce, które może pomóc mu urzeczywistnić ten sen, lecz ciągle wahał się. Z zamyślenia wyrwało go głośne pukanie do drzwi.

Pijana kobieta chwiała się w progu, uśmiechając się szeroko. Dopiero po dłuższej chwili rozpoznał znajomą z Salonu.

- Czego chcesz? - zapytał. - Skąd wiedziałaś, że tu mieszkam?

- Powiedziałam recepcjoniście, jak wyglądasz - wyjaśniła Fiona. - Od razu zorientował się, o kogo chodzi. Wpuścisz mnie do środka, czy będziemy tak rozmawiać na korytarzu?

Zapytała, czy ma ochotę się z nią napić, lecz odmówił, tłumacząc, że musi jeszcze gdzieś iść. Kiedy zakładał marynarkę, powiedziała, że odwiedziła go, bo jest jedyną osobą, jaką tutaj do tej pory poznała. Poza tym chciała podzielić się z kimś wrażeniami ze swojej pierwszej wygranej. Był to tylko jeden dzień, gdyż grała ostrożnie, za najmniejsze stawki, jednak i tak było to lepsze niż wszystko, co do tej pory przeżyła. Po dziesięciu minutach Carl wyszedł, trzaskając drzwiami, nie mogąc dłużej słuchać opisującej z wypiekami na twarzy swoje spełnione marzenia Fiony.

Idąc korytarzem, czuł się jak automat. Nogi same, bez udziału woli, zaprowadziły go do Salonu. Wypełniał kolejne formularze, mając przed oczami obraz kobiety ze snu. Przeklinał Fionę, która, był tego pewien, ukradła jego zwycięstwo. Myślał ze złością, że wczoraj, zamiast włóczyć się bez celu po mieście, powinien grać w Salonie o najwyższe stawki. Biorąc pod uwagę to, ile ostatnio przegrał, oczywistym wydawało mu się, że szczęście musi wreszcie odwrócić się na jego stronę. Miał nowe marzenie, które pragnął zrealizować - marzenie stosunkowo proste, zwyczajne, ale obecnie warte dla niego więcej niż

wszystkie wcześniejsze. W takiej sytuacji nie mógł zrezygnować z gry. Poranne postanowienie wspominał teraz jako chwilę niezrozumiałej słabości. Z kieszeniami pełnymi żetonów zasiadł przy stoliku z ruletką.

Salon zamykano o czwartej nad ranem, jednak w efekcie ryzykownej gry dużymi nominałami Carl już o drugiej mógł wypić za kolejną porażkę. Barman, widząc go w drzwiach, od razu zabrał się za przygotowywanie jego ulubionego drinka. Kobieta z koszem pełnym kwiatów powiedziała:

- Niech pan weźmie jeszcze jednego. Na szczęście. Następnym razem na pewno pójdzie lepiej.

Carl uśmiechnął się tylko smutno. Nie chciało mu się tłumaczyć, że przegrał właśnie całe swoje dzieciństwo. Czuł się podle i wiedział, że jedyną osobą, która teraz mogłaby mu pomóc, była kobieta z jego snu. Tylko myślenie o niej pocieszało go w jakikolwiek sposób. Bawił się jedynym żetonem, który jeszcze mu pozostał, zastanawiając się, czy jutro będzie miał odwagę zagrać ponownie. Jeden z porządkowych podszedł do niego, pytając czy jest gotów, aby zaprowadzić go na zaplecze.

- Jeszcze jeden żeton – odpowiedział Carl. - Potem sam znajdę drogę.

Porządkowy spojrzał na niego z politowaniem. Carl, nic sobie z tego nie robiąc, skierował się ku zielonemu stolikowi. Postanowił obstawić pod kolor wpiętego w klapę kwiatu. Zacisnął kciuki, wpatrując się w tańczącą szaleńczo kulkę. Miał pięćdziesiąt procent szans - szczerze wierzył, że każda zła seria musi się kiedyś skończyć.

Gdy zobaczył, że kuika zatrzymała się na polu oznaczonym *zerem*, poczuł się tak, jak gdyby coś ciężkiego spadło mu na kark.

Dopiero koło południa ból głowy osłabł na tyle, że Carl był w stanie zebrać myśli. Najpierw przypomniał sobie kobietę ze snu, a dopiero potem wydarzenia wczorajszej nocy. Słowa lekarza, który przeprowadzał zabieg, odbijały się echem od podstaw jego czaszki. Został ostrzeżony, że każda kolejna gra może być jego ostatnią. „Pracując na poziomie neuronalnym", wyjaśnił lekarz, „nie zawsze jesteśmy w stanie zadbać o kondycję wszystkich struktur. Właściwie to chciałbym przypomnieć, że nawet nie mamy takiego obowiązku. Podpisał pan przecież odpowiednie dokumenty". Jakkolwiek ostrzeżenie wywarło na Carlu pewne wrażenie, to jednak szybko zbagatelizował je, tłumacząc sobie, że doktor był już najwidoczniej mocno zmęczony i poddenerwowany.

Kiedy zjadł obiad, poczuł się prawie dobrze. Wywołana słowami lekarza obawa przed kolejną wizytą w Salonie z każdą godziną traciła na znaczeniu. Siedząc bezczynnie w hotelowym pokoju, próbował przywołać jakieś konkretne fakty z przeszłości - adresy, miejsca, nazwiska, lecz nic nie przychodziło mu do głowy. Wydało mu się to trochę niepokojące, więc szybko uciekł w świat fantazji, zdominowany obrazem wyśnionej dwa dni temu blondynki. Nie rozumiał, dlaczego tak bardzo zawładnęło nim akurat to marzenie. Wiedział tylko, że za każdym razem, gdy wspominał nieznajomą, ogarniało go przejmujące poczucie tęsknoty. Wieczorem tęsknota ta zaprowadziła go prosto przed drzwi Salonu.

Przy składaniu formularzy dowiedział się, że z uwagi na przegrany dotąd czas, ilość wspomnień, które mógł wymienić na żetony została mocno ograniczona. Siedząca przy okienku kobieta poinformowała go, że następną wizytę będzie mógł złożyć dopiero po upływie pół roku. Kłócił się z nią przez chwilę, ale gdy zagroziła wezwaniem strażników, ruszył w kierunku sali, zgarnąwszy do kieszeni żetony - było ich niepokojąco mało, więc, aby nieco się uspokoić, usiadł najpierw przy barze. Już przy wejściu kątem oka zauważył przyglądającego mu się mężczyznę, który teraz zajął miejsce za jego plecami. Carl, kończąc drinka szybciej niż miał w zwyczaju, obserwował szpiega w zawieszonym nad barem lustrze - starał się zapanować nad wzbierającymi w nim złością i zdenerwowaniem. Wreszcie podszedł do mężczyzny, przygważdżając go groźnym spojrzeniem do krzesła.

- Czego się tak gapisz?! - zapytał.

- O co ci chodzi? Nie poznajesz mnie? Wydawało mi się, że jesteś w złym nastroju, więc nie chciałem przeszkadzać. Myślałem, że mnie nie zauważyłeś.

Carl nie chciał wierzyć mężczyźnie, kiedy ten mówił, że znają się od lat; że razem tu przylecieli, razem pracowali i dopiero jakiś czas temu stracili kontakt. Bardziej prawdopodobne wydało mu się, że mężczyzna jest złodziejaszkiem szukającym ofiary albo, w najlepszym razie, detektywem nasłanym przez jakiegoś wroga z przeszłości.

- Spotkaliśmy się przecież w pubie kilka dni temu. Wtedy doskonale wszystko pamiętałeś. Jak to możliwe, że nagle przestałeś mnie rozpoznawać. Przyszedłem tutaj tylko po to, żeby zagrać. Nie myślałem, że się spotkamy.

- W takim razie graj - warknął Carl, nie chcąc dłużej słuchać tłumaczeń. - Ale trzymaj się z daleka ode mnie, bo następnym razem ci przyłożę.

Nim wszedł do sali z ruletką, oglądnął się przez ramię, ciekaw tego, jak zachowa się mężczyzna. Uśmiechnął się złośliwie, widząc, jak nieznajomy wstaje od stolika, kręcąc z niedowierzaniem głową, po czym kieruje się ku wyjściu. To potwierdziło podejrzenia Carla, co do jego złych zamiarów. Zadowolony z siebie, zaczął obstawiać - historia z mężczyzną szybko straciła znaczenie. Starał się skupić tylko i wyłącznie na grze.

Porażki i zwycięstwa przeplatały się ze sobą przez połowę nocy. Carl w chwilach zwątpienia, kiedy rozważał wcześniejsze odejście od stołu, myślał o kobiecie, która całkowicie opętała jego wyobraźnię. Był przekonany, że gdyby tylko umiał malować, potrafiłby odtworzyć jej twarz, łącznie z najdrobniejszymi szczegółami. Szczęście opuściło go dopiero około trzeciej. Był już zmęczony, grał mniej uważnie, lecz mimo to nie chciał rezygnować. Wiedział, że jeśli odejdzie teraz, będzie musiał czekać przynajmniej pół roku, zanim znowu nadarzy się okazja spotkania wyśnionej kobiety.

Po ostatniej przegranej grze pozwolił odprowadzić się na zaplecze jednemu ze strażników. Szedł ze spuszczoną głową, jak skazaniec, zastanawiając się, w którym momencie tak naprawdę przegrał.

Następnego dnia został zawieziony pod szary odrapany blok położony nieopodal terenów kopami. Para poważnie wyglądających mężczyzn w garniturach - nie potrafił przypomnieć sobie ich imion - weszła razem z nim do jednej z pokrytych graffiti klatek schodowych. Zatrzymali się na drugim piętrze, przed drzwiami, które różniły się od pozostałych tylko tym, że brakowało na nich wywieszki z nazwiskiem. Otworzył im młody, najwyżej dwudziestoletni chłopak, którego twarz wydała się Carlowi dziwnie znajoma. Chłopak, nie ukrywając niechęci, pozwolił im wejść do środka.

Cztery osoby ledwo mieściły się w największym pokoju małego mieszkanka. Jeden z mężczyzn wyszedł na korytarz, podczas gdy drugi dyskutował z chłopakiem. Carl usiadł na kanapie, obejmując dłońmi obolałą głowę. Jego zainteresowanie wzbudziła dopiero kobieta, która wyszła z łazienki. Rzuciła mu przelotne, lecz nie obojętne spojrzenie, po czym zwróciła się do rozmawiającego wcześniej z chłopakiem mężczyzny. Widok kobiety tak zaabsorbował Carla, że docierały do niego jedynie fragmenty prowadzonej obok rozmowy.

- Przejrzeliśmy najstarsze kopie formularzy wypełnione przez pani męża - mówił mężczyzna - i natknęliśmy się na ten adres. Jest pani jedyną osobą, do której możemy się w tej chwili zwrócić. Nie ma pani jednak obowiązku...

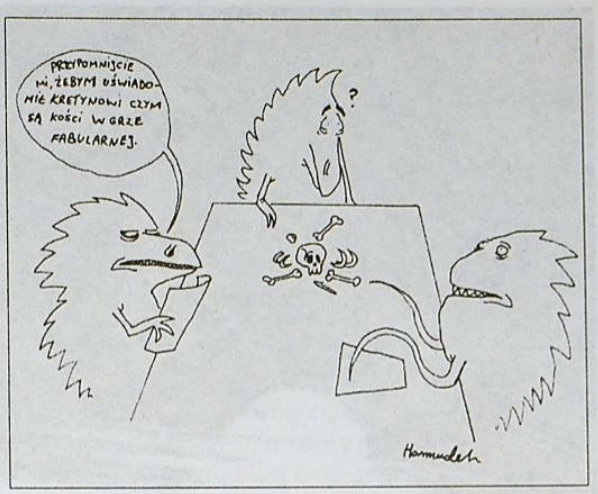
Kiedy mężczyzna skończył, kobieta usiłowała wytłumaczyć coś łamiącym się głosem, a Carl wciąż na nowo przyglądał się jej blond włosom i twarzy, która widziana z profilu wydawała się nieco starsza niż powinna być. Zmarszczki dodawafy jednak jej rysom charakteru i czyniły obiekt jego obserwacji jeszcze bardziej fascynującym.

- Mamo, nie powinniśmy przecież...! - odezwał się podniesionym głosem chłopak, o którego obecności wszyscy na chwilę zapomnieli.

- Bądź cicho i rozbierz łóżko - przerwała mu kobieta. - A panu bardzo dziękuję. W razie czego mam pański numer.

Carl nie mógł oprzeć się wrażeniu, że mężczyzna, wychodząc szybkim krokiem, odetchnął z ulgą. Pokój, jeszcze przed momentem pełen życia, opustoszał. Kobieta nachyliła się nad kanapą - Carl mógł wyczytać w jej oczach zrozumienie dla jego bólu, smutku i złych rzeczy, które kiedyś być może popełnił. Czuł się tak szczęśliwy, jak gdyby spełniło się właśnie jego najskrytsze marzenie.

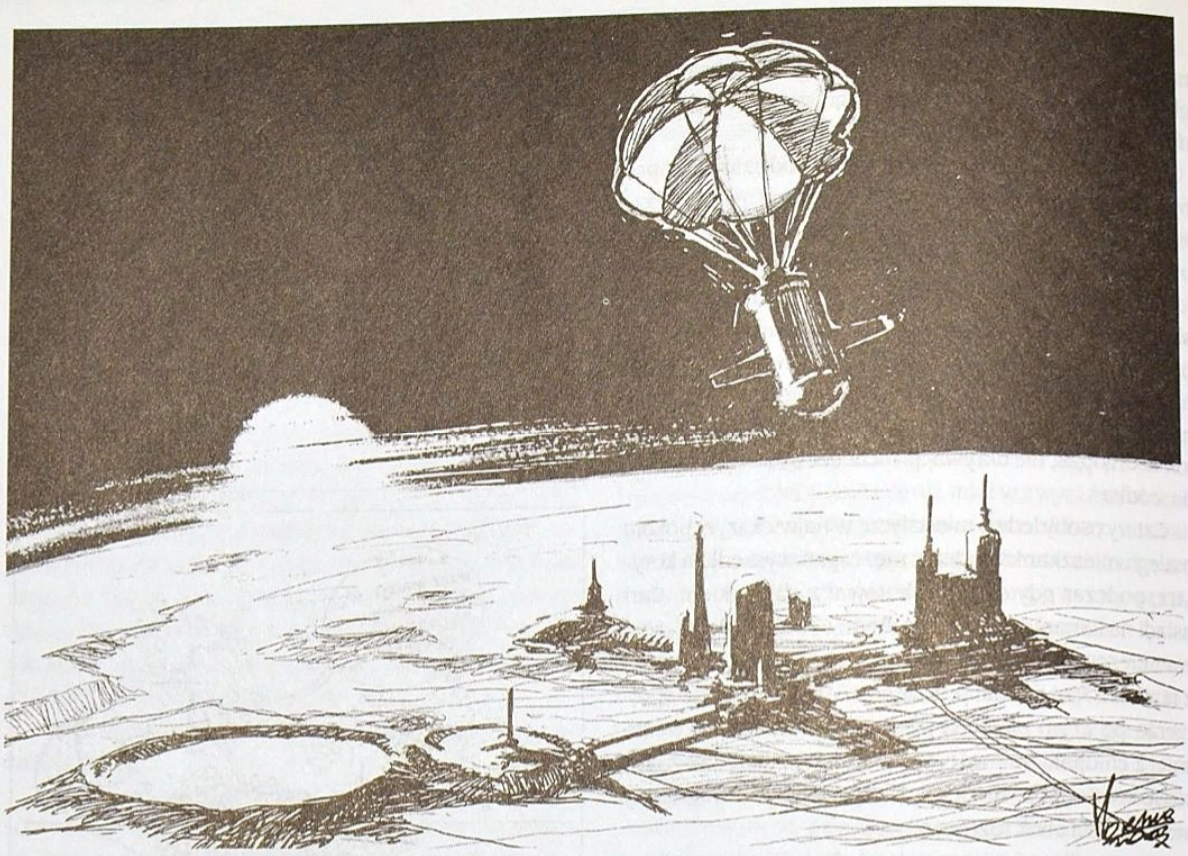












ALTERNATYWNA RZECZYWISTOŚĆ CYBERUTOPIA 2060: WOJNA ŚWIATÓW

Łukasz Fiema

Druga połowa XXI wieku... Po ekonomiczno-politycznych wstrząsach lat trzydziestych ludzkość miała zostać zjednoczona pod wspólnymi rządami Rady Światowej, sprawiedliwymi i nieomylnymi. W zapomnienie odejść miały wyzysk, korupcja, wszelkie zbrodnie i nieuczciwości. Chciano, by zatriumfował rozum i wiedza, a tragiczne epizody rozwoju ludzkiej rasy zostały tylko bliznami na kartach historii. Planowano zbudować doskonały świat.

Ten plan zawiódł. Ponad połowa ludzkości pogrążyła się w upojnej stagnacji, żyjąc w sztucznym pseudo-raju stworzonym przez skomputeryzowany system totalitarny, gdzie inwigilacja i kontrola osiągnęły granice absurdu. Jednostki zatraciły swą indywidualność, wartości duchowe przestały istnieć, rozwój wewnętrzny człowieka został zatrzymany. Prawie jedna czwarta ludzkiej rasy zeszła pod wodę, buntując się przeciwko światu, jaki zbudowano na lądzie. Renegaci, wywrotowcy, anarchiści i skrajni religijni fundamentaliści... W głębinach skryli się zarówno ci, którzy zdecydowali się prowadzić krucjatę przeciwko Systemowi, jak i wszelkie szumowiny uciekające przed odpowiedzialnością za czyny, jakich się niegdyś dopuścili. Szlachetni marzyciele, próbujący zacząć wszystko od nowa, tchórze, mordercy, złodzieje oraz oszuści... Dyktatorzy oceanów. Prowadzą swoje wojny, które zbierają w mrocznych odmętach krwawe żniwo. Nie potrafią jednak wyjść na powierzchnię, gdzie są bezsilni, gdzie karty rozdaje Władza Ludowa, ze swoimi satelitami, Służbą Bezpieczeństwa i wyrafinowaną technologią. Ludzkość została jednak jeszcze bardziej podzielona. Rozłam, który niegdyś nastąpił, dokonał się także w skali międzyplanetarnej.

Tchórzliwi zdrajcy, odwracający się tyłem do swego macierzystego świata w chwili, gdy ich najbardziej potrzebował - jak teraz mówi się o nich w Państwie. Uchodźcy, którzy pozostawili Ziemię swojemu losowi. Nowym do-

mem tej garstki wygnańców stała się Wenus, siostrzana planeta, krążąca kilkanaście milionów kilometrów bliżej Słońca. Złoty glob, z oddali piękny i kuszący, z bliska jawiący się jako prawdziwe piekło. Świat spowity oparami kwasu siarkowego, na którego rozpalonej powierzchni ołów przyjmuje postać cieczy, a ciśnienie trującej atmosfery jest tak miażdżące, jak w głębinach ziemskich mórz. Jak w takich warunkach przeżyć? Jak zbudować trwały przyczółek w tym nowym, skrajnie wrogim środowisku? Jak zapewnić bezpieczną przyszłość dla swoich dzieci? Czekało ich przedsięwzięcie znacznie trudniejsze niż to, na jakie kiedyś odważyli się kolonizatorzy Marsa, tak bardzo przecież przypominającego Ziemię.

No właśnie... Mars. Przed wojną ludzie zbudowali tam pierwsze bazy, zaczątki większych miast. Zaczęto dokładnie badać naszego kosmicznego sąsiada, odkryto ogromne złoża surowców, w jakie obfitował ten glob. Myślano o eksploatacji jego zasobów, o kolonizacji i terraformowaniu. Potem, gdy na Ziemi nastał chaos zwiastujący nieuchronny konflikt, największe kosmiczne mocarstwo, jakim były wówczas USA, chciało całkowicie przejąć kontrolę nad bogactwami Czerwonej Planety. Wojskowi będący u władzy zdecydowali się wysłać tam najbardziej przewrotne ze swoich wynalazków - strategiczne moduły kolonizacyjne (SCM), których sercem były półorganiczne procesory. Sztuczne inteligencje, o wiele bardziej złożone i nieprzewidywalne niż ich krzemowe odpowiedniki, miały zaplanować i przeprowadzić kolonizację Marsa. Tytaniczne lądowniki były w istocie potężnymi centrami dowodzenia oraz zintegrowanymi, wielofunkcyjnymi fabrykami. Wysłano dziesiątki tych stalowych nasion, które szybko kiełkowały, wgryzając się w rdzawy grunt, smagany lodowatym wiatrem... W zamęcie, jaki nastał wkrótce na Ziemi, mało kto zdał sobie sprawę, że nagłe zamilknięcie kolonii Chryse Planitia oraz Isidis Planitia, a także stacji Hall na Phobosie, może być spowodowane znacznie groźniejszymi wydarzeniami, niż tylko starciem pomiędzy japońskimi a amerykańskimi kolonistami. Po wojnie wysłano trochę sond zwiadowczych, które miały ustalić co się tam się stało, ale z każdą tracono łączność, gdy tylko zbliżały się one do Marsa na odległość około pięćdziesięciu milionów kilometrów.

Pod koniec lat dwudziestych dynamicznie rozwijał się pozaziemski przemysł wydobywczy, szczególnie widoczne było to właśnie w rejonie pomiędzy Marsem a Jowiszem. Dryfujące tam odłamy skalne obfitują w rzadkie pierwiastki i cenne metale, które względnie łatwo można wydobyć i przetworzyć. Przodowała w tym Japonia ze swymi zautomatyzowanymi przetwórniami, przemieszczającymi się z asteroidu na asteroid w poszukiwaniu surowców. Obecnie mało kto na Ziemi wie, że na początku lat czterdziestych planowano reaktywację opuszczonych stacji górniczych oraz budowę znacznie potężniejszych, nowych instalacji. Plany te jednak nie zostały nigdy zrealizowane. Bez żadnych widocznych powodów tracono łączność z próbnikami skierowanymi w stronę Pasa Planetoid, podobnie jak było to z sondami wysłanymi w stronę Marsa. Podejrzewa się, że przyczyna jest taka sama - siła wroga ziemskiej cywilizacji nie życzy sobie tam naszej obecności...

ZŁOTE CHMURY WENUS

2060 A.D - Wenus, płaskowyż Aphrodite Terra, czas lokalny 39:587

Opancerzony łazik terenowy, przypominający ogromnego żółwia na gąsienicach, pełznie leniwie dnem płytkiego kanionu. Rozrzucone w nieładzie bloki skalne oświetla słaba czerwonawa poświata, bijąca od warstwy nisko zawieszonych chmur. Popękana, poprzecinana potokami zakrzepłej lawy ziemia drży. Gęste, nieruchome powietrze rozbrzmiewa głuchym, nienaturalnym łoskotem pracującego silnika. Daleko na horyzoncie wznosi się majestatyczny stożek wygasłego pół miliona lat temu wulkanu. Nieco bliżej, ze zbocza wysokiego urwiska wyrastają szare kopuły kopalni Maximus Prime. W pobliżu żadnych ludzkich sylwetek. Widać jedynie cztery samobieżne wieże wiertnicze, wzbijające tumany wolno opadającego pyłu. Łazik nieco przyśpiesza i wjeżdża na oświetloną, betonową drogę. Zmierza w stronę lądowiska, wybudowanego tuż przy wgryzającym się w bazaltową skałę kompleksie. Na płycie oczekuje już gotowy do startu AVX-12. Kiedy tylko mały pojazd wtacza się do wnętrza olbrzyma, dołączając do podobnych maszyn, rampa wjazdowa podnosi się. Jeszcze chwila i aerolot bluzga strumieniami ognia ze skierowanych ku ziemi dysz, wznosząc się pionowo w górę. Chmury gęstnieją wokół niego w miarę jak nabiera wysokości. Kilkudziesiąt kilometrów nad powierzchnią wpada w gwałtowne turbulencje. Pędzący tutaj wicher rzuca aerolotem jak zabawką. Minuty upływają jedna za drugą, aż w końcu cisza i spokój. Gęsty welon rozprasza się a statek powietrzny otacza już tylko żółtawa mgła, którą przebija coraz silniejszy blask. Wkrótce wyłania się z niej ogromny, zawieszony ponad chmurami wielościan. Dryfującą powoli z wiatrem strukturę tworzą szeregi białych kul, połączonych ze sobą w poziomie i pionie. Promienie słońca, przefiltrowane przez rzadką mgłę, lśnią w szybach habitatów i szklarni hydroponicznych, ześlizgują się po lekkich pajęczynach kratownic. Aeria, największe powietrzne miasto Wenus, otoczona jest przez rój sterowców, wyglądających jak pękate owady krążące leniwie wokół ogromnego ula...

Już w latach dwudziestych chodziły gdzieniegdzie słuchy, że Rosja znacznie zwiększyła swoje zainteresowanie drugą planetą naszego Układu Słonecznego. Wówczas jeszcze nikt nie brał jednak na poważnie jakichkolwiek projektów kolonizacyjnych. Ognisty wenusjański piec wydawał się być miejscem, którego nikt nie chciałby dobrowolnie zasiedlić. Planowano tam jednak budowę dużych, zautomatyzowanych instalacji wydobywczych. Zarzucono jednak bardzo szybko ten pomysł, gdyż w tamtych czasach był po prostu nieopłacalny. Jak można teraz podejrzewać, Rosja przygotowywała się jedynie do spektakularnej misji załogowej, ta nigdy jednak nie doszła do skutku. Pozostało sporo rozwiązań technicznych oraz projektów. Jednym z nich był skafander wenusjański, opracowany przez inżynierów z

Rosyjskiego Konsorcjum Rakietowego. Umożliwiał przetrwanie przez kilka godzin w ognistym piecu Złotej Planety przy temperaturze sięgającej 480°C i ciśnieniu około 90 atmosfer. Od strony technicznej skafander ten był właściwie rozbudowanym, ceramicznym egzoszkieletem wywodzącym się w prostej linii od najbardziej zaawansowanych bojowych pancerzy wspomaganych. Wykonano go w całości przy wykorzystaniu osiągnięć nanotechnologii. Miał stosunkowo niewielkie gabaryty, był względnie lekki i nie utrudniał zbytnio ruchów. Pierwszymi kolonistami przybyłymi na Wenus pod koniec lat trzydziestych byli właśnie Rosjanie, którzy z powodzeniem przetestowali swój wynalazek w warunkach praktycznych.

Uchodźcy z Ziemi zdawali sobie jednak sprawę z tego, że Wenus nie jest planetą, którą można skolonizować tak łatwo i w taki sam sposób jak Marsa. Ludzie nie mogli tutaj żyć normalnie na powierzchni. Wszystkie struktury wenusjańskie, wszystkie osiedla i miasta ze względu na specyfikę środowiska powinny być ciężko opancerzonymi bunkrami. Inną możliwością było umieszczenie ich głęboko pod ziemią. W każdym przypadku kompleks taki zużywałby kolosalne ilości energii, przeznaczonej dla systemów podtrzymywania życia, której ilość byłaby wprost proporcjonalna do jego zaludnienia. Nie trzeba wspominać o tym, że każda awaria, każda dehermetyzacja, wyłączenie wymienników termicznych i klimatyzacji czy też układów sterowania obiegiem powietrza mogłaby się skończyć tragicznie. Ponadto było oczywiste, że żywność wyprodukowana w takich warunkach wystarczy do zaspokojenia potrzeb niewielkiej tylko populacji. Nawet gdyby dla planowanych upraw hydroponicznych zdecydowano się budować niezwykle wytrzymałe kopuły z metalicznego szkła, ilość światła słonecznego docierającego do powierzchni Wenus jest zbyt mała, by zapewnić roślinom prawidłowy wzrost. Już na samym początku pozostawiono więc powierzchnię w spokoju. Nie planowano ściągać tam większej ilości ludzi. Personel naziemny wymagany był jedynie w przypadku obsługi technicznej stacji wydobywczych, fabryk i przetwórni.

Gdzie więc zdecydowali się zamieszkać Wenusjanie? W tym momencie należałoby cofnąć się o kilkadziesiąt lat, do czasów wojny kosmicznej, prowadzonej pomiędzy NASA/USAF a koalicją zjednoczonych sił ESA/JAB. Jednym z dramatyczniejszych epizodów tego wyniszczającego obie strony konfliktu było całkowite zniszczenie kolonii orbitalnych O'Neill dwa oraz O'Neill trzy. Crystal Palace, zdruzgotany podczas toczących się walk, został po wojnie przesunięty na orbitę Księżyca a później oficjalnie rozmontowany. Nieoficjalnie jednak mówi się o tym, że rozbudowano go i teraz stanowi jedno z ważniejszych ogniw Zintegrowanego Systemu Obrony Planetarnej (IPDS). Największy z krążących wówczas wokół Ziemi cylindrów, umiejscowiony w punkcie L-2, uniknął podobnego losu. Zasiedlającym go ludziom udało się nie tylko ocalić swój miniaturowy świat przed unicestwieniem, ale także uniknąć przejęcia przez siły WED. Kiedy na powierzchni dogorywały pozostałości dawnych państw i korporacji, tocząc nierówne bitwy z wojskami Światowego Dominium Ekonomicznego, mieszkańcy O'Neill jeden sposobili się do ucieczki. Cały problem polegał na tym, by stację sprowadzić z orbity ziemskiej w przestrzeń, a następni uczynić z niej satelitę jednego z pobliskich ciał niebieskich. Wybrano Wenus, będącą najbliżej. Cylinder O'Neill jeden wyposażony został w całą baterię silników chemicznych, które w ciągu kilku minut pracy, zużywając ogromne ilości zgromadzonego wcześniej paliwa, nadały mu prędkość odpowiednią do wykonania manewru. Cała operacja wymagała dodatkowo udziału kilkunastu potężnych holowników orbitalnych. Wszystko przebiegło pomyślnie i już po roku, zgodnie z opracowanymi wyliczeniami, kolonia została przechwycona przez pole grawitacyjne Złotej Planety, wchodząc na jej orbitę. Po przybyciu stacja przyjęła nazwę „Hesperia", czym osadnicy dobitnie zamanifestowali swą niezależność od Ziemi. Ziemia zaś nie mogła uczynić nic, by im w tym przeszkodzić. Siły kosmiczne przestały praktycznie istnieć. Nie było już jednostek bojowych Głębokiej Przestrzeni, zdolnych do przechwycenia uciekinierów. Gdy dowództwo WED, zajęte wprowadzeniem nowego ładu na powierzchni, zdało sobie w pełni sprawę z całej sytuacji, stacja znajdowała się już zbyt daleko, by mogły ją dosięgnąć rakiety przenoszące głowice nuklearne.

Już na orbicie Wenus cylinder kolonii został częściowo rozbudowany, dzięki czemu maksymalna liczebność populacji kolonii zwiększona została ponad standardowy limit 20.000 osób. Było jednak jasne, że nie można ograniczyć się do zamieszkiwania samej tylko orbity. Rozważano projekty budowy podobnych stacji, jednak zostały one odrzucone, gdyż wystarczająco dużo problemów było z tą jedną, którą na początku zamieszkiwali koloniści. Wenus, w odróżnieniu od Ziemi, nie miała naturalnego satelity. Z tego powodu nie można było więc umieścić Hesperii w stabilnym punkcie libracyjnym, gdzie grawitacja planety i jej księżyca równoważyłaby się, gwarantując kolonii pozostanie tam gdzie być powinna. Położenie stacji było więc stale korygowane za pomocą silników pomocniczych, które z racji na ogromną masę cylindra zużywały znaczne ilości paliwa. Paliwo zaś trzeba było dowozić z fabryk zbudowanych na powierzchni. Sam natomiast transport powierzchnia-orbita, ze względu na warunki panujące na Wenus nie był łatwy i wymagał opracowania nowych pojazdów łącznikowych.

Szybko więc zdano sobie sprawę z tego, że zamieszkiwanie kolonii orbitalnej należało raczej potraktować jako wstęp do właściwej kolonizacji Złotej Planety. Z drugiej strony osiedlanie się bezpośrednio w rozpalonym, mrocznym piekle było krańcowo trudne. Poza tym nikt raczej nie chciał żyć w świecie, gdzie aby wyjść na zewnątrz musiał kilkanaście minut zakładać niewygodny, ciężki skafander, po wyjściu mimo klimatyzacji czuł potworny żar, a każda najmniejsza usterka aparatury mogła się zakończyć śmiercią w potwornych męczarniach. Ludzie mogli też żyć jak krety, wewnątrz zagrzebanych w regolicie habitatów... Lecz mało kto był za tym rozwiązaniem. Koloniści nie chcieli, by ich dzieci wychowywały się w ciasnych tunelach, wydrążonych w gorącej skale, bez widoku słońca i gwiazd. Chciano budować miasta na wzór miast marsjańskich, lecz

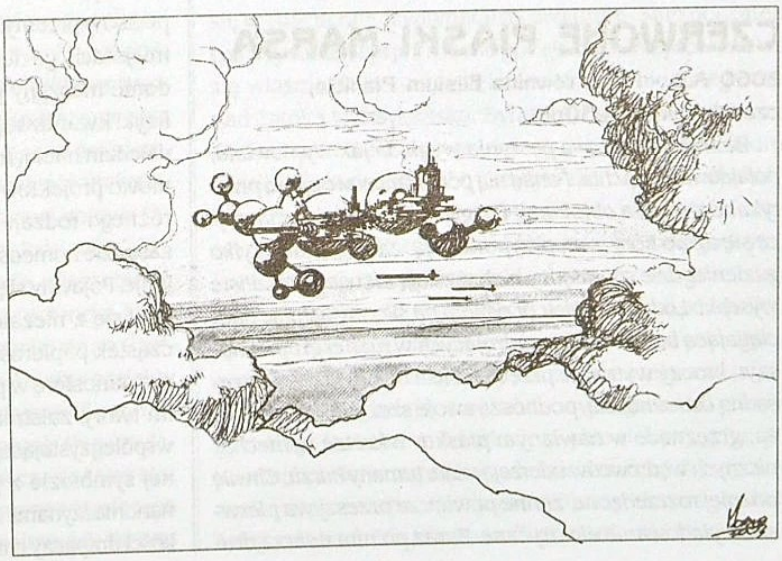
Mars był tak bardzo inny, że zdano sobie szybko sprawę z bezsensowności posługiwania się jakimikolwiek analogiami. Chciano tworzyć osiedla na wzór ziemskich kolonii oceanicznych, ale nie można było przecież porównywać chłodnych, pełnych życia odmętów z ognistym, trującym piecem. Wybrano więc złoty środek, rozwiązanie czysto wenusjańskie. Sposób na zamieszkanie pomiędzy niebem a ziemią. Nie na orbicie, nie na powierzchni, ale w górnej części atmosfery, w pośredniej strefie, ponad dusznymi oparami kwasu siarkowego.

Rozwiązanie, na które się zdecydowano wymuszało ściśle określoną architekturę i sposób budowania wszelkich konstrukcji. Materiałami wykorzystywanymi powszechnie w budownictwie atmosferycznym są lekkie, ale bardzo wytrzymałe nanopolimery, wytwarzane z miejscowych surowców. Powietrzne osiedla składają się z pojedynczych, kulistych habitatów, podczepionych pod ogromnymi, wypełnionymi helem balonami. Gęsta atmosfera wenusjańska zawiera w głównej mierze ciężki dwutlenek węgla, dlatego lekkie gazy mają tutaj większą siłę nośną niż na Ziemi. Osady rozbudowuje się zarówno w poziomie jak i w pionie. Widziane z pewnej odległości wyglądają jak regularne skupiska białych kul, przypominające nieco gniazda os. Każdy habitat jest połączony z jednym lub kilkoma innymi za pomocą elastycznych korytarzy. Mieszkania są raczej małe a większość struktur mieszkalnych mieści przeciętnie 20-30 osób. Wewnątrz nie jest jednak ciasno, gdyż restrykcyjne przepisy jasno określają limit ciężaru, jaki przypada na każdego lokatora. Z tego względu Wenusjanie mieszkają raczej w warunkach spartańskich, obywając się bez całej masy zbędnych ich zdaniem rupieci. W typowym mieszkaniu znajduje się właściwie tylko ekran ścienny z uniwersalnym złączem, proste łóżka, kilka równie prostych szafek, centralnie umieszczony niski stolik... Do tego dochodzi niewielka kuchnia, toaleta z prysznicem i to wszystko. Stylistycznie od dłuższego czasu modne jest wykorzystywanie motywów chińskich i japońskich. Nie powinno się temu właściwie dziwić, gdyż to właśnie praktyczni ale równocześnie oddani tradycji koloniści z Dalekiego Wchodu projektują wenusjańskie budowle. Ścianki działowe z papieru i lekkiego bambusa, elementy oświetlenia, umeblowania, nawet ozdoby i stroje - ludzie na Wenus chętnie sięgają do orientalnych wzorców. Chińscy osadnicy narzekają tylko czasem, że uprawiana hydroponicznie herbata nie smakuje tak jak ziemska...Cały kompleks może się utrzymać w powietrzu nawet w przypadku utraty kilkunastu procent siły nośnej. Nie stanowi więc większego problemu rozerwanie części balonowego poszycia. Niezależnie od tego wyspecjalizowane grupy techniczne niezwłocznie reagują na każdą tego typu sytuację. W najgorszym wypadku można szybko odłączyć dowolny habitat, ewakuując wcześniej jego mieszkańców.

Kluczowymi sprawami dla każdej osady jest zapewnienie ludziom odpowiedniej ilości tlenu, wody oraz żywności. Szczególne trudności sprawia zaopatrzenie w wodę. Właściwie jedynym sposobem jej gromadzenia jest zasysanie i kondensowanie pary wodnej z atmosfery. Tej zaś jest tam bardzo mało, gdyż występuje ona w ilości nie większej niż 1% na wysokości od 49 do 70km. Każda kolonia posiada zwykle pewną ilość specjalnie przystosowanych sterowców, które schodzą w kłębiące się poniżej chmury kwasu siarkowego i spędzając tam kilka dni gromadzą wodę przy użyciu zainstalowanych na pokładzie kondensatorów. Jeśli chodzi o produkcję żywności, problem w zupełności rozwiązują oddzielne sekcje kompleksu, mieszczące szklarnie hydroponiczne lub aeroponiczne. W większości przypadków preferowane jest to drugie rozwiązanie. Uprawiane rośliny częściowo uzupełniają także zapasy tlenu. Reszta tego pierwiastka odzyskiwana jest dzięki zamkniętemu obiegowi powietrza lub wytwarzana w procesie elektrolizy wody. Powstały przy tej okazji wodór odsyła się na powierzchnię planety, gdzie wykorzystuje go przemysł chemiczny.

Miasta, w ziemskim znaczeniu tego słowa, na Wenus nie istnieją. Można mówić o dużych osadach, liczących kilka tysięcy mieszkańców, jednak tutaj te największe skupiska ludności przyjęło się nazywać miastami, gdyż nic większego od nich po prostu nie istnieje. Ze względu na warunki specyficznej izolacji, praktycznie każda większa kolonia posiada całkowitą autonomię, organizacyjnie przypominając nieco starożytne greckie polis. Pomimo prowadzenia indywidualnej, nierzadko kolidującej ze sobą polityki, tylko w wyjątkowych sytuacjach manifestowana jest otwarta wrogość, prowadząca do walk pomiędzy powietrznymi państwami-miastami. Kiedy zaś już toczona jest wojna, ogranicza się ona do blokowania szlaków handlowych, niszczenia lub przejmowania sprzętu latającego oraz bombardowania automatycznych instalacji zbudowanych na powierzchni. Niepisane zasady, respektowane na całej planecie, zabraniają atakowania miast podczas zbrojnego konfliktu.

Kolonie utrzymują ze sobą stałą łączność dzięki całej flotylli pojazdów powietrznych - towarowych oraz pasa-



żerskich. Na potrzeby Wenus opracowano projekty nowych maszyn z napędem wektorowym, oznaczonych symbolami AVX. Większość z nich może bez trudu osiągnąć niską orbitę. Popularnym i tanim rozwiązaniem są także wszelkiego rodzaju sterowce. Pojazdy te są chętnie wykorzystywane w transporcie oraz jako mobilne, atmosferyczne platformy badawcze lub obserwacyjne. Część miast zakotwiczona jest na stałe w jednym miejscu przy pomocy sięgających ziemi lin z nanozwojów węglowych. W tym miejscu należałoby wyjaśnić, że struktury te podobne są do coraz powszechniej używanych na Ziemi nanorurek, jednak przy podobnych właściwościach znacznie łatwiej je wytworzyć. W przeciwieństwie do nanorurek powstają w niskich temperaturach, a surowcami do ich produkcji są grafit i metaliczny potas. To właśnie wenusjańscy inżynierowie opracowali technologie pozwalające na praktyczne wykorzystanie nanozwojów. Wracając jednak do tematu miast - umocowanie miasta w określonym punkcie globu może być bardzo korzystne, ale wiąże się także z pewnymi niedogodnościami. Doba wenusjańska trwa aż 243 dni ziemskie, tak więc przez długi czas mieszkańcy musieliby radzić sobie bez światła słonecznego. Ponieważ wszystkie kolonie w znacznej mierze korzystają z energii wytworzonej przy pomocy fotoogniw, nietrudno zrozumieć korzyści jakie niesie swobodne unoszenie się w atmosferze. Kierunek oraz prędkość dryfowania a także wysokość mogą być regulowane dzięki dokładnej znajomości prądów powietrznych oraz jednostkom napędowym.

Podczas, gdy wysoko w powietrzu królują lekkie, majestatyczne konstrukcje, poniżej pokrywy chmur rozpalona ziemia drży w rytm pracy ciężkich maszyn, skonstruowanych przez Rosyjskich inżynierów. Rozległe Wenusjańskie pustynie przemierzają tytaniczne stalowe monstra, drążące wulkaniczną skałę w poszukiwaniu złóż wartościowych surowców. Tam gdzie warunki na to pozwalają zakłada się stałe kopalnie, głównie niewielkie, zautomatyzowane stacje górnicze. To co zostanie wydarte z ognistego wnętrza planety wędruje do hut, rafinerii oraz innych przetwórni. Na powierzchni wytwarza się elektronikę, części maszyn, pojazdy, paliwo a także lekkie komponenty służące do budowy powietrznych osiedli.

CZERWONE PIASKI MARSA

2060 A.D - Mars, równina Elisium Planitia, czas lokalny 14:30pm

Bezkresna rudawa pustynia wygląda jak wypłowiała, pofałdowana płachta. Ponad nią pomarańczowe niebo, przetykane z rzadka obłokami. Długie szeregi wydm, ciągnące się aż po horyzont, przypominają zastygłe fale. Tylko gdzieniegdzie spomiędzy nich wystają niewielkie skaliste wysepki. Lodowaty wiatr przybiera na sile, zwiastując nadciągającą burzę. Sześć wędrujących w luźnej grupie maszyn kroczy wytrwale przed siebie. Powoli, jakby z przesadną ostrożnością, podnoszą swoje szczudłowate odnóża, grzęznące w nawianym piasku. Wkrótce w mechanicznych wędrowców uderzają szare tumany kurzu. Chwilę później rozrzedzone, zimne powietrze przeszywa pierwsze wyładowanie elektryczne. Zaraz po nim uderza drugie. Wyspecjalizowane czujniki maszyn rejestrują wzrastającą zawartość ozonu. Bladofioletowe pajęczyny energii pojawiają się teraz wszędzie wokół nich. Widoczność spada niema do zera. Niespodziewanie piasek zaczyna drżeć i osypywać się. Grunt przenikają wibracje. Maszyny stają w miejscu, próbując odzyskać równowagę. Jedna z nich pada i nie podnosi się już. Trugą trafia łuk energii, przeskakującej między podnoszącymi się wydmami, zamieniając ją w skwierczący złom. Przy akompaniamencie trzaskającej elektryczności z głębi marsjańskiej pustyni wynurza się dziwaczny twór. Srebrzysta wyspa, zbudowana z zachodzących na siebie krzemowych łusek, pomiędzy którymi rozbłyskują błękitne iskry. Dwunożne maszyny są już teraz tylko stertami poskręcanego metalu. Behemot, który spowodował ich zagładę nieruchmieje, powietrze zdaje się uspokajać. Wkrótce jednak znów zaczyna się coś dziać. Z pędzących kłębów piasku wypadają czarne, wirujące pasma. Szybko formują się z nich mackowate leje, przypominające miniaturowe trąby powietrzne. Utworzona z nich chmura pulsuje, wypuszczając co chwila nowe wypustki, aż w końcu przyjmuje kształt obracającej się gardzieli, która w mgnieniu oka pochłania kipiącego elektrycznością potwora...

Najwcześniejsze urządzenia zostały wysłane z Ziemi. Zautomatyzowane pojazdy i wszelki inny sprzęt przybyły na Marsa w przepastnych ładowniach modułów SCM. Zerowa generacja maszyn była zaprojektowana przez ludzi. Pierwsza była już inna. Automaty zwiadowcze, stacje wydobywcze, roboty bojowe... wszystkie projektowano bez udziału człowieka. Początkowo były to mniej lub bardziej skomplikowane modyfikacje. Półorganiczne centra dowodzenia uczyły się działać w warunkach Czerwonej Planety. Analizowały swoje bazy danych i zmieniały schematy urządzeń tak, by te jak najlepiej spełniały zadania, do jakich były przeznaczone. Później sztuczne inteligencje zaczęły wprowadzać zmiany oparte na własnych wnioskach i wyliczeniach. Kolejne generacje maszyn coraz mniej przypominały wytwory rąk ludzkich. Materia nieożywiona, jaką były budowane mechanizmy, przechodziła błyskawiczną ewolucję. Rozwijały się też same „mózgi" ogromnych kompleksów przemysłowych, które w ciągu dekady wyrosły w miejscach, gdzie osiadły ziemskie moduły. Potężne, świadome maszyny prowadziły prace badawcze w zakresie fizyki kwantowej, nanotechnologii, genetyki oraz innych dziedzin nauki, mogących być dla nich przydatnymi. Stopniowo projektowane urządzenia podzieliły się na szereg różnego rodzaju „gatunków". Konstrukty działające na zasadzie homeostazy doskonaliły się z pokolenia na pokolenie. Pojawiły się tam polimorficzne struktury, które składały się z niezależnych od siebie elementów rozmiaru cząstek papierosowego dymu, przemierzające marsjańską atmosferę w postaci ciemnych chmur. Inne, pokrewne im twory, zaistniały jako podziemne rzeki protoplazmy, współegzystującej w dziwacznej biologiczno-cybernetycznej symbiozie z pławiącymi się w nich molekularnymi nanomaszynami. Były skupiska stacjonarnych tworów wielkości drapaczy chmur, zbierających energię słoneczną rzę-

dami rozpiętych kolektorów niczym gigantyczne drzewa. Pod piaskiem pełzały stada monstrualnych quasi-organicznych wysp, zbudowanych z metalu i białka krzemowego, pożywiających się wyładowaniami elektrostatycznymi podczas gwałtownych marsjańskich burz...

Z początku Ziemia nie zdawała sobie w pełni sprawy z tego, co dzieje się na Marsie. Były tylko niejasne podejrzenia oraz mgliste poszlaki. Czyniono jednak wszystko, by mieć jasny obraz rozwoju sytuacji. Na tyle więc, na ile się dało prowadzono obserwacje przy pomocy teleskopu optycznego, wystrzelonego na orbitę Księżyca pod koniec lat czterdziestych. Rozpoznanie było jednak znacznie utrudnione, gdyż niektóre rejony Marsa zaczęły być nawiedzane przez gwałtowne burze piaskowe, pojawiające się z niespotykaną dotychczas częstotliwością. Oprócz podglądania Czerwonej Planety w zakresie fal widzialnych, skanowano ją więc w podczerwieni a także analizowano stale uaktualniane mapy radiowe. Przy sporządzaniu tych bardzo dokładnych map wykorzystywano czaszę radioteleskopu wysokiej rozdzielczości, wybudowanego na odwrotnej stronie naszego satelity. Wysyłane wiązki przenikały bez trudu podniesioną zasłonę pyłu i powracały odbite od powierzchni, dając ziemianom możliwość uzyskania cennych informacji. Jednak maszyny, które objęły Marsa w swoje władanie najwyraźniej nie życzyły sobie być podglądane. W roku 2042 kompleks obserwacyjny na Księżycu został unicestwiony przez meteoryt, który przy uderzeniu wyzwolił energię porównywalną z wybuchem taktycznej głowicy nuklearnej. Kilkuset ludzi wchodzących w skład personelu bazy poniosło smierć. Późniejsze obliczenia trajektorii skalnego pocisku wykazały, że pochodził on z wewnętrznej części Pasa Planetoid. Prędkość, z jaką się zbliżał wskazywała niezbicie na to, że został on celowo wytrącony ze swej pierwotnej orbity. Rozpoczęła się wojna, o której zwykli mieszkańcy Ziemi nie mieli pojęcia.

Wkrótce po tym brzemiennym w skutki wydarzeniu Rada Światowa podjęła decyzję o natychmiastowym rozpoczęciu budowy Zintegrowanego Systemu Obrony Planetarnej (IPDS), mającego zapewnić bezpieczeństwo naszej planecie. Równocześnie zadecydowano o tym, by w najbliższym czasie na Marsa wysłać odpowiednio liczne siły zbrojne, których zadaniem będzie zlikwidowanie zagrożenia u samych jego podstaw. W krótkim czasie na odwrotnej stronie Księżyca powstały ogromne militarne kompleksy, mieszczące fabryki uzbrojenia, magazyny oraz hangary. Centrum dowodzenia umieszczono w podziemnej metropolii New Alexandria. Wokół naszej planety zaczęły krążyć zautomatyzowane stacje bojowe, gotowe zamienić w pył każdego intruza. O ile jednak do roku 2046 uczyniono bardzo wiele by chronić Ziemię, nie zrobiono praktycznie nic, by unicestwić niszczycielski potencjał, który cały czas w niekontrolowany sposób rozrastał się na Czerwonej Planecie. Sukcesywnie odsuwano kolejne projekty ekspedycji zbrojnej, demontowano oczekujące okręty desantowe. Do dzisiaj nie wiadomo, dlaczego tak długo zwlekano z wysłaniem wojska. W tym samym czasie Mars rósł w siłę a ekspansja homeostatów wyszła poza strefę jego oddziaływania grawitacyjnego. Ludzie zajmujący się tym problemem alarmowali, że wkrótce Ziemia będzie oblężoną twierdzą, niezdolną do wykonania jakiejkolwiek akcji ofensywnej. Nie podjęto jednak absolutnie żadnych działań, obserwując biernie jak zmienia się skład marsjańskiej atmosfery a na powierzchni powstają kolejne twory o nieznanym przeznaczeniu.

KOSMICZNA ODYSEJA 2060

ZARYS KAMPANII

Jak dowiedziałeś się wcześniej, Ziemia znajduje się w stanie kosmicznego oblężenia. Pomimo, iż planetarny system obronny skutecznie chroni całą przestrzeń wewnątrz orbity Księżyca przed zmasowanym atakiem, coraz częściej przez tą strzeżoną strefę udaje się przeniknąć niewielkim marsjańskim sondom zwiadowczym. Jak oszacowali rządowi specjaliści, homeostaty rozwijają się najprawdopodobniej w postępie kwadratowym. Wszystko wskazuje na to, że wróg posiada już technologię przewyższającą to, co dotychczas udało się osiągnąć ludziom. Nie wiadomo, co wysyłane jest w modułach, miotanych bezustannie w kierunku naszej planety. Mogą to być zabójcze wirusy, zasobniki z bronią nanotechnologiczną, miniaturowe autofabryki replikujące maszyny bojowe... Nic nie jest pewne. Grozę wzbudza jednak fakt, że w ostatnich trzech latach kilku procentom tych transportów udało się osiągnąć powierzchnię. Są w rządzie osoby, które zdają sobie sprawę z tego, że czekanie z założonymi rękami, podczas gdy wróg rośnie w siłę, jest po prostu strategicznym samobójstwem. Rada Światowa, jak się wydaje, nie zamierza jednak nic robić. Taka sytuacja dla niektórych stała się nieco dziwna i skłoniła już część dowódców do wysnucia pewnych podejrzeń. Właśnie ci wpływowi żołnierze oraz naukowcy obawiający się, że najwyższe kierownictwo jest już niezdolne do zarządzania Państwem, postanowili działać na własną rękę. Zaplanowana operacja miała przynieść odpowiedzi na kluczowe pytania.

1. Wątek pierwszy: Człowiek, który nic nie wiedział

Życie na Florydzie jest łatwe, przyjemne... i potwornie nudne. Twoje życie właśnie takie było, do czasu, gdy wplątałeś się w całą tą międzyplanetarną awanturę. Sam początek tych wydarzeń był już mocno podejrzany. Przeprowadziłeś się właśnie do nowego, pięknego domu położonego tuż nad Zatoką Meksykańską. Byłeś trochę zaskoczony tym, że dom ten został ci przydzielony w wyjątkowo krótkim czasie, gdyż wiadomość o pozytywnie rozpatrzonej prośbie otrzymałeś nastepnego dnia po tym jak złożyłeś stosowny wniosek. Przez tydzień już cieszyłeś się łagodnym, kontrolowanym satelitarnie klimatem, surfowaniem po wodach zatoki oraz rowerowymi wycieczkami po okolicy. Życie toczyło się spokojnie, ustalonym z góry rytmem. Pewnego słonecznego dnia, kiedy jak zwykle o tej porze popijałeś herbatę oglądając swój ulubiony mega-serial „Cindy z arkologii Gamma" (odcinek niezwykle ciekawy, gdyż tytułowej bohaterce zepsuł się właśnie samochód) program został nagle przerwany, a panoramiczny ekran wypełnił śnieg zakłoceń. Nie trwało to długo, ponieważ równocze-

śnie ożył twój główny terminal sieciowy, wysyłając do wyświetlacza ściennego setki gigabajtów nie wiadomo skąd ściągniętych danych. To co na nim ujrzałeś przypominało skomplikowane schematy nieznanych urządzeń, wzory chemiczne, zdjęcia robione z kosmosu oraz mnóstwo innych rzeczy, których nie byłeś w stanie rozpoznać. Przekaz trwał kilka minut, po których na ekranie znów pojawił się sielankowy widok jakiegoś niewielkiego miasteczka z główną bohaterką i jej zepsutym samochodem na pierwszym planie. Osłupiały patrzyłeś, jak równocześnie z nagrywarki wysuwa się zapisany kryształ pamięci...

Noc była niespokojna. Nad południową częścią Florydy przetoczyła się właśnie niezapowiadana w telewizji burza - niezbyt silna, ale huk wyładowań atmosferycznych działał na Ciebie dzisiaj wyjątkowo stresująco. Nie mogłeś spać. Kiedy nawałnica osłabła, wyszedłeś na plażę, żeby zaczerpnąć świeżego powietrza. Chmury przetaczające się nad głową rozświetlał wewnętrzny blask, jakby ktoś tam w górze bezustannie krzesał iskry. Zwróciłeś też uwagę na dziwne czerwone smugi, kilka razy przecinające szybko nieboskłon. Świt natomiast był kulminacją wszystkich tych dziwnych wydarzeń...

Zaczynało się już rozjaśniać, kiedy usłyszałeś narastający warkot silników. Do twojego domu zbliżały się czarne śmigłowce Służby Bezpieczeństwa. Nim ochłonąłeś i zdałeś sobie sprawę z tego, co się dzieje, zapiszczał telefon komórkowy. Odebrałeś natychmiast. Na wyświetlaczu pojawiło się tylko kilka słow:

SB CHCE CIĘ DORWAĆ. UKRYTE PRZEJŚCIE W PIWNICY. ZACHODNIA ŚCIANA. DOSTARCZ NAM NAGRANIE. BĘDZIEMY CIĘ CHRONIĆ. NEW ATLANTIS. HOTEL „BLACK LOTUS".

Ktokolwiek to był, powinieneś uważać go za przyjaciela, bo gdy tylko wskazaną drogą opuściłeś posesję, dom eksplodował, trafiony kilkoma rakietami. Nagle zdałeś sobie sprawę, że polują na ciebie. Jesteś zwierzyną. Nie miałeś więc wyjścia - żeby dowiedzieć się co jest grane, a przede wszystkim żeby ujść z życiem musiałeś zrobić to, co chcieli. Nigdy nie byłeś w New Atlantis, jest więc teraz dobry moment, by odwiedzić stolicę głębin...

2. Wątek drugi: Człowiek, o którym myślano, że coś wie

Nazywasz się Bob Charles Lovelock i jeszcze do niedawna musiał się z tobą liczyć każdy człowiek w Diamond Abbys, zapadłej górniczej dziurze na dnie Pacyfiku. Byłeś panem życia i śmierci, absolutnym władcą kilkuset dusz zamieszkujących miniaturowe podwodne państewko. Byłeś bogiem. Miałeś pieniądze (móstwo pieniędzy), własną armię najemnych zbirów, kobiety na zawołanie... I jeszcze parę innych rzeczy. Kiedyś pracowałeś dla Państwa jako wysoki rangą oficer Służby Bezpieczeństwa. To nie było jednak dobre zajęcie. Zerwałeś z tym i dorobiłeś się prawdziwej fortuny szmuglując narkotyki do Strefy Wewnętrznej oraz handlując tajną wojskową technologią. Myślałeś, że jesteś sprytny.

Sytuacja uległa zmianie, kiedy pewnego dnia w pobliżu Diamond Abbys pojawił się niespodziewanie rządowy krążownik klasy Devil Ray. Twoi ludzie nie palili się zbytnio do walki, wiedzieli dobrze jakie są ich szanse w tym starciu. Zostałeś zdradzony. Wszystko potoczyło się bardzo szybko. Oddziały marines bez jednego strzału przejęły stację uzdatniania powietrza i główną śluzę. Potem przyszli po ciebie. Wywlekli cię z gabinetu i zabrali ze sobą. Z tego co nastąpiło później pamiętasz tylko pokój przesłuchań, ból wkluwanych elektrod, szum w głowie... i jedno słowo: Prometeusz. Kim jest do diabła Prometeusz?

Teraz siedzisz zamknięty w ciasnej klatce na pokładzie wahadłowca, który za kilka godzin wyląduje na Księżycu. Twoim nowym domem będzie Spartacus III - kolonia karna o zaostrzonym rygorze. Miejsce, gdzie dożywotnio przebywa wielu takich jak ty. Zastanawiasz się, dlaczego nie zostałeś zabity. Zabawni kolesie psychoanalitycy widocznie dostrzegli w tobie coś interesującego. Coś, co pozwoliło ci dalej żyć. A może po prostu twoi dawni kumple z SB liczą na współpracę? Układając sobie wszystko w głowie doszedłeś do wniosku, że chcą kogoś dorwać. Kogoś, komu ostatnio coś sprzedałeś. To był jakiś biznesmen z New Atlantis. Chińczyk, ale mówił z dziwnym akcentem. Zlecił ci dobrze płatną robotę - miałeś przejąć satelitę, który w zeszłym miesiącu spadł u wybrzeży Nowej Zelandii, odzyskać dane z jego pamięci a następnie zatrzeć wszelkie ślady. Podał ci namiary, dostałeś zaliczkę. Zebrane informacje nakazał wysłać kodowanym kanałem gdzieś na Florydę. Zrobiłeś to i najwyraźniej właśnie dlatego wpakowałeś się w to szambo...

3. Wątek trzeci: Człowiek, który wiedział całkiem sporo

Sieć światowa... Ocean informacji, kipiący milionami terabajtów danych. Równoległa rzeczywistość. Znajdziesz tam wszystko czego pragniesz, wszystko co potrafisz sobie wyobrazić... i jeszcze więcej. Musisz tylko wiedzieć jak szukać tego, do czego chcesz dotrzeć. Kiedyś, na początku XXI wieku, wystarczyło, że miałeś stary modem, przeczytałeś parę książek, pogadałeś z kilkoma kumplami, którzy pokazali ci to i owo... Byłeś już hackerem. Mogłeś do woli ślizgać się po wirtualnych falach tego, co szumnie nazywano wówczas cyberprzestrzenią. Nie było wcale trudno nabić rachunek telefoniczny sąsiadom, zawirusować serwery obsługujące główną witrynę Białego Domu czy też sprawdzić pocztę elektroniczną przychodzącą do biur Pentagonu.

W czasach obecnych jest trochę inaczej. Zmieniła się architektura sieci, ale przede wszystkim ograniczona została swoboda korzystania z jej zasobów. Ograniczona? Nie dla ciebie. Jesteś w czołówce najlepszych światowych włamywaczy. Jeśli się tylko postarasz, żadna baza danych nie będzie miała przed Tobą tajemnic, żaden serwer nie oprze się stworzonym przez ciebie programom dekodującym. Odczuwasz złośliwą satysfakcję, gdy Strażnicy Sieci podnoszą alarm, przeszukują sektor po sektorze, odcinają kolejne połączenia... Podczas gdy ty spokojnie kradniesz im to, czego mieli pilnować. Myślisz z odrazą o tych

żałosnych, pozbawionych intuicji cyborgach, przytwierdzonych do swoich konsol sterowniczych.

Ale jednak w końcu dorwali cię. Wpadłeś przypadkowo, bo nie byłeś po prostu na to przygotowany. Pewnego dnia zaobserwowałeś wzmożoną aktywność sieci w tych jej obszarach, które nigdy nie były specjalnie pilnowane przez Rząd. Rozkodowałeś sygnał i podłączyłeś się. Światłowodowy trop prowadził gdzieś z głębin Pacyfiku, wprost na nudną, zalaną słońcem Florydę. Dane, którym się przyjrzałeś były fascynujące. Były to meldunki planetarnego systemu obrony, analiza zestrzeliwanych obiektów, wyniki obserwacji Marsa... Nie bardzo mogłeś to wszystko powiązać ze sobą, uzyskałeś jednak pewność, że Ziemia toczy z kimś wojnę. Tajną wojnę, o której zwykli mieszkańcy nie są informowani. I wojnę tę przegrywa. Inne transmitowane pliki były równie ciekawe. Zawierały projekty pojazdu kosmicznego, o którym przy swej ograniczonej wiedzy dotyczącej fizyki kwantowej mogłeś powiedzieć tylko tyle, że był niesamowity. O czymś takim była jedynie mowa w starych, zakazanych filmach - silnik zasilany antymaterią, kamuflarz optyczny, broń plazmowa... Była to szybka, silnie uzbrojona jednostka, przeznaczona do jakiejś misji rozpoznawczej. Szczególne zainteresowanie wzbudzał fakt, że całe jej poszycie miało zostać wykonane z nieistniejącego kompozytu opracowanego na bazie nanozwojów węglowych. W środowisku sieciowych włamywaczy już od dawna było wiadomo, że technologię taniego wytwarzania tego niezwykle wytrzymałego materiału opracowali kilka lat temu koloniści na Wenus.

Namierzyli twój sygnał bardzo szybko. Przyleciał oddział Sił Interwencyjnych, schwytali cię i zaaplikowali dożylnie jakieś świństwo, podłączyli do skanera neuralnego... Z tego, co nastąpiło później pamiętasz tylko uparte marudzenie o jakimś Prometeuszu. Dalsze perspektywy są niezbyt optymistyczne. Za kilka godzin wylądujesz na Księżycu, gdzie w kolonii karnej Spartacus III spędzisz resztę swojego życia. GameOver. System wykonał nieprawidłową operację i zostanie zamknięty.

4. Wątek czwarty: Człowiek, który wiedział (prawie) wszystko

Nazywasz się Francisco Garibaldi 520482U. Jeszcze nie tak dawno jako Minister Prawdy należałeś do Rady Światowej. Byłeś na samej górze. Starałeś się jednak służyć dobru ludzkości, nie zaś bezdusznemu, zakłamanemu Systemowi. Nienawidziłeś metod, jakie stosował Rząd, zdawałeś sobie jednak sprawę z tego, że w chwili obecnej nie można się cofnąć bez pogrążenia Ziemi w chaosie. Wiedziałeś też, że planeta zjednoczona pod wspólnymi rządami może z powodzeniem stawić czoła marsjańskim homeostatom. Rzeczywistość zawiodła jednak twoje nadzieje. Rada Światowa nie zamierzała zaatakować Czerwonej Planety. Według informacji zdobytych przez zaufanych ludzi obawiano się, że jest już na to za późno. Koncentrowano się teraz na rozbudowie systemów obronnych Ziemi. Równolegle, w wielkim sekrecie budowano statek-arkę, który miał umożliwić wybranym jednostkom ucieczkę z Układu Słonecznego.

Nie mogłeś się z tym pogodzić. Zacząłeś działać, gromadząc wokół siebie zaufanych ludzi. Zaplanowaliście zamach stanu, jednak spisek został wykryty. Nie zdołali cię jednak schwytać. Usunąłeś rejestry komputerowe, przeszedłeś skomplikowaną operację plastyczną, zmodyfikowałeś nieco swoje DNA... po czym zniknąłeś. Teraz ukrywasz się w mroku podziemia i jako Prometeusz prowadzisz podwójną wojnę. Informacje, które uzyskałeś po włamaniu do centralnego bloku bazy danych Państwa, to najcenniejsza rzecz jaką dysponujesz. Niemal wszystkie osiągnięcia technologiczne ostatnich dwudziestu lat, analizy oraz projekty są do twojej dyspozycji. Zacząłeś wspierać Opozycję i Sojusz Północny. Nawiązałeś nawet kontakty z Dynastiami Oceanicznymi a także Federacją Wenusjańską. Twoim głównym celem jest całkowita likwidacja zagrożenia, jakie stanowi ekspansja homeostatów. Największym sojusznikiem w tej wojnie będzie właśnie Wenus, ze swoimi specjalistami oraz potencjałem przemysłowym. Pierwszą fazą każdej inwazji jest zawsze rozpoznanie. Twoi naukowcy opracowali więc „Orfeusza" - statek kosmiczny nowej generacji. Wszystkie niezbędne dane dotyczące tego pojazdu oraz wyniki obserwacji Czerwonej Planety zostały zgromadzone w odciętym od sieci, zamaskownym satelicie, który miał zostać przejęty przez Wenusjan. Niestety, satelita z niewiadomych przyczyn uległ awarii i spadł do Pacyfiku, kilkadziesiąt mil morskich na wschód od wybrzeży Nowej Kaledonii...

Koniecznie przeczytaj:

„Niezwyciężony" - Stanisław Lem
„Pokój na Ziemi" - Stanisław Lem
„Meduza" - Jack L. Chalker

Warto też obejrzeć:

„Equilibrium"



NCN.com NIGHT CITY NEWS

Tomasz !Blob! Dzierżek
autor jest członkiem SMMF

HOT NEWS:

Wymiana Sieci

W ciągu najbliższych kilku godzin część sieci szkieletowej szybkiego przesyłu danych w Night City będzie niedostępna. Trwa wymiana niektórych odcinków oraz aktualizacja oprogramowania na serwerach przesyłowych. Po zakończonym remoncie rzeczywista prędkość transferu łączami głównymi powinna wzrosnąć o 10%, a sieciami klienckimi od 2% do 15% (w zależności od dzielnicy miasta). Miasto podpisało kontrakt z Worldsat Communications Network na podłączenie Night City do satelitarnej sieci przesyłowej o dużej przepustowości.

Kryzys w wieżowcu Plaza Business Tower

Po nieudanej próbie odbicia zakładników zerwane zostały wszelkie negocjacje, a terroryści postawili ultimatum: albo otrzymają cztery opancerzone pojazdy AV, albo zaczną zabijać ludzi. Oddziały PKC w czasie szturmu wyprowadziły cztery osoby, które zostały ciężko ranne. W wieżowcu wciąż znajduje się blisko półtora tysiąca osób na trzech zajętych piętrach. Wyklucza się jakiekolwiek powiązania pomiędzy tym atakiem, a zamachem w centrum handlowym (patrz: wcześniejsze informacje). Sami terroryści nie przyznają się do współpracy z zamachowcem z Nowej Promenady Portowej.

Odwołanie rady miasta!

Burmistrz NC, jako jedyna osoba w mieście posiadająca prawo wymiany części, bądź też całości rady miasta, skorzystał ze swoich przywilejów. Odwołany został James Bourne (odpowiedzialny za infrastrukturę), a także William McDrew (który zajmował się przeciwdziałaniu przestępczości). Wyjaśnienia mają zostać udzielone w przemówieniu, które będzie wygłoszone dzisiaj o godzinie dwudziestej.

Uniewinnienie Davida Clintocka

Sąd w Night City uniewinnił Davida Clintocka - jednego ze współwłaścicieli tutejszej placówki Trauma Team, który oskarżony był o oszustwa podatkowe na ogromną skalę, a także o wykorzystywanie pozycji w korporacji do czerpania korzyści majątkowych. Wina nie została udowodniona głównie z powodu braku wystarczającej liczby dowodów. Czeka go jednak jeszcze „sąd korporacyjny", jak popularnie zwana jest rozmowa z korporacyjnym wydziałem ds. oszustw. Najbardziej brzemienne w skutkach może być udowodnienie wykorzystywania pozycji Clintocka w Trauma Team, gdyż za to przewinienie przewidywane są ogromne kary korporacyjne.

Zamach terrorystyczny?

W zatłoczonym centrum handlowym Nowa Promenada Portowa, znajdującym się niedaleko dzielnicy portowej doszło do wybuchu, w którym poważne rany odniosło trzydzieści osób, a kilkanaście z lekkimi obrażeniami zostało opatrzonych na miejscu. Wybuchł człowiek-pułapka, mający na sobie niewielką ilość silnego, niezidentyfikowanego materiału wybuchowego. Z relacji świadków wynika iż zdetonował się on w pewnej odległości od zebranego tłumu. Żadna z organizacji terrorystycznych nie przyznała się do ataku.

Wiadomość Dnia

Koniec Night City Times

Jedna z największych i najpopularniejszych gazet w Night City (dostępna także w modułach DataTerm), część ogólnokrajowego The Times Co. ogłosiła upadłość. Od pewnego czasu tradycyjnie wydawane gazety przynosiły więcej strat niż zysków, a ich dostępność w DataTermach nie dawała odpowiednich profitów. Kilkudziesięciu reporterów i redaktorów straciło pracę, większość z nich znajdzie zatrudnienie w innych środkach przekazu, jak chociażby w NCN.com, czy NC Today (które przeżywa ostatnio małe problemy i potrzebuje redaktorów, patrz: Hot News).

Podobne problemy dotykają kolejnych gazet i czasopism. Większość z nich musi w porę przenieść się na platformy sieciowe, czy datatermowe, aby utrzymać się na rynku i nie zbankrutować. Jeśli zrobią to za późno - nikłe są szanse na utrzymanie się. Jedynie profesjonalne gazety „biznesowe" mają szansę utrzymaćsię w papierowej formie, chociaż biznesmeni zaczynają coraz powszechniej używać wszczepianych deków, zamiast gazet, którymi zawsze mieli wypełnione teczki. Jedynie czasopisma o wieloletniej, ustalonej pozycji, a także te, które są niewyobrażalne w postaci czysto cyfrowej - jak np. Przegląd Reader's Digest, czy National Geographic mogą przez kilka lat wciąż pozostać papierowe. Pisma te ciekawie czyta się np. w pociągu, czy czekając na spotkanie, a nie każdego stać na dek, w którym mieliby wszystkie wydania danej gazety.

Czyżby następował zmierzch „starych" czasów? Kolejne firmy, „relikty przeszłości" upadają, dając szansę na jeszcze bardziej agresywny rozwój innych, nowoczesnych gałęzi danej branży. Co prawda stan ten trwał już od pewnego czasu, lecz w ostatnich miesiącach dokonuje się prawdziwy przełom - stare firmy upadają jedna po drugiej. Być może za kilka lat w ogóle nie będzie można kupić książki, gazety, rośliny doniczkowej, czy naturalnej żywności. Jednakże produkty masowo wytwarzane w korporacjach i wielkich firmach ratują gospodarkę i pozwalają uboższym ludziom żyć coraz godniej, nie wspominając o dużo mniejszych kosztach ich wytwarzania. Pożegnanie z tradycjami - prędzej czy później - stanie się faktem.

Nasze Miasto - Nigh City

Przedstawiając w tym miejscu stan NC pewnie nie pomogę ani miastu, ani sobie, ani nikomu innemu. Piszę ten artykuł ze świadomością powyższego faktu, jednakże, gdy otrzymałem propozycję, by co tydzień umieszczać w NCN.com swoje przemyślenia i spostrzeżenia dotyczące Night City, zgodziłem się od razu. Mam szczerą nadzieję, iż dobrze odbierzecie te kilka akapitów więcej informacji o mieście, a mniej smutnych wiadomości w Waszym ulubionym NCN, chociaż startujemy od dość trudnego tematu...

Wczoraj, idąc do domu wieczorną porą zacząłem zastanawiać się nad pewnym faktem, który rzucił mi się wtedy w oczy. Night City jest brudne.

Wystarczy przejść się w okolicach centrum poza godzinami szczytu, gdy przez kłębiący się tłum można dostrzec kawałek chodnika, a ujrzymy warstwę śmieci pokrywającą większą jego część. Nikt nie kłopocze się wyrzuceniem gazety (której niedługo może już nie być, ale o tym innym razem), czy jakiegoś wydruku do kosza. O nie! Po prostu rzuca wszystko na chodnik, gdzie momentalnie zostaje to wprasowane w inne śmieci zalegające na danym odcinku. Nie jest to miły widok, ale przecież nie oglądamy go na co dzień. W godzinach szczytu nie da się tego zauważyć, a mało osób wychodzi poza swoje mieszkania, czy samochody w innych godzinach. Co więcej - niewiele osób (jak na liczbę mieszkańców naszego miasta) w ogóle korzysta z chodników, gdyż większość wybiera samochody, oraz AV. Mimo to wciąż jest wystarczająco wielu ludzi, by było tłoczno... I strasznie brudno.

Uważam, że powinniśmy się poważnie zastanowić nad czystością naszego miasta. Nie mówię tu tylko o tych nieszczęsnych papierach, ale także o pudełkach po jedzeniu, kartonach, a nawet ubraniach, które walają się po chodnikach Night City. Wieczorami po ulicach centrum fruwają foliowe torby, papierowe opakowania i ulotki rzucane przez wiatr. Jednakże naprawdę niemiły widok jest w biedniejszych dzielnicach. Gdy się tamtędy przejeżdża, oczom ukazują się bezdomni ludzie, siedzący w kupach śmieci, powywracane, nieużywane od lat kosze. Ludzie wyrzucający co mniej potrzebne rzeczy przez okno. Tamtejsza sytuacja jest katastrofalna, jednakże w dzielnicach tych niewiele da się zrobić - warunki sprawiają, że o estetykę mało kto dba, a i mentalność, i przyzwyczajenia ludzi są nieco inne.

W centrum sytuację można poprawić. Upominam od teraz ludzi beztrosko rzucających przeróżne rzeczy na ulicę, bo przecież nie o to chodzi, byśmy żyli w chlewie. Jest tyle śmietników, niszczarek, a prawie nikt z nich nie korzysta. Władze miasta również nie robią nic w kierunku poprawy czystości, a powinny...

Michael Smith, NCN.com

HOT NEWS:

Akcje Trauma Team skoczyły w górę

Duże zainteresowanie tą firmą spowodowało wzrost cen jej akcji o 70%! Kierownictwo korporacji jest bardzo zadowolone i zapowiedziało dalsze inwestycje, wymieniając Waszyngton, Night City i Los Angeles jako główne ośrodki lokowania kapitału. Już wiadomo, iż w planach jest budowa dużej, specjalistycznej kliniki, oraz zwiększenie liczby osób zatrudnionych w szpitalach w wymienionych miastach. Nagłe zainteresowanie korporacją wśród maklerów wynika z kilku ostatnich udanych inwestycji, oraz ze sfinalizowania kontraktów z BioTechniką.

Ponownie otwarto oddział Słonecznego Schroniska dla Zwierząt w Night City. Znów można kupić bądź sprzedać prawdziwe zwierzęta - koty, psy, a nawet rybki czy papużki. Miłośnicy natury mogą zakupić dowolne zwierzę, pod warunkiem posiadania Karty Członkowskiej Schroniska, gdyż tylko osoby należące do SSdZ są w pełni odpowiedzialnymi ludźmi, znającymi potrzeby zwierząt.

Korporacja WNS, posiadająca duże udziały w NC Today, a także sporą ilość własnych ludzi w zarządzie tej gazety wymogła na redaktorach naczelnych pewne zmiany kadrowe. Zwolnionych zostało kilku reporterów, zajmujących się głównie wielkimi korporacjami, a w ślad za nimi dobrowolnie odeszło kilkunastu kolejnych pracowników.

Trzy zatrute osoby - dwóch mężczyzn i kobietę - znaleziono rano martwych w zaułku na ulicy trzydziestej. Zmarły one po wypiciu alkoholu, którym tak naprawdę było paliwo CHOOH2. Nie wiadomo, czy piły truciznę ze świadomością prawdziwego składu substancji, czy też po prostu kupiły alkohol skażony CHOOH2. Stężenie tej substancji we krwi ofiar wynosiło od 4 do 7,5 promila, przy czym za dawkę śmiertelną uważa się obecnie 3,25 promila. W ich komórkach znaleziono ponadto nieznanego wirusa, który najprawdopodobniej pochodził z CHOOH2.

Postój Nomadów

Grupa około siedmiuset Nomadów, wraz z ich charakterystycznym sprzętem - pustynnymi ścigaczami, ciężarówkami-mieszkaniami, oraz, co oczywiste, z motorami przebywa od dzisiaj w mieście. Zatrzymali się w dzielnicy określanej potocznie jako VI (na południowy zachód od centrum), gdzie stoją porządne, choć stare budynki, w których to mieszkają głównie obywatele, którym się nie powiodło, bądź też drobni przestępcy. Taka jest powszechna opinia, jednakże od dzisiaj stacjonują tam Nomadzi.

Zajęli oni opustoszałe budynki na zachodnich obrzeżach dzielnicy, a także parkingi w okolicy. Wszystko to jednak nie należy do miasta, a do prywatnych właścicieli, którzy dawno już odjechali z NC, bądź umarli. Ich obecność zgodna jest z prawem własnościowym (prawni właściciele terenu nie protestują), a także z prawami miasta, wszelkie protesty mieszkańców spotkać się więc muszą ze stanowczym sprzeciwem władz NC. „Nie możemy dyskryminować ludzi tylko z powodu ich pochodzenia. To bez znaczenia, kim są. Chodzi tylko o to, by nie łamali prawa" - mówi rzecznik rady miasta - Leo Weber.

Nie znane są ich motywy, nie wiadomo także o planowanej długości pobytu w Night City, niemniej jednak nie sprawili oni do tej pory żadnych kłopotów. Nie zachowują się agresywnie, nikt również nie widział ich pijanych, bądź będących pod wpływem narkotyków. Jedyne, co może wzbudzać sprzeciw okolicznych mieszkańców, to fakt, iż jeżdżą po mieście swymi głośnymi maszynami z dużą prędkością (nie łamią jednak żadnych ograniczeń).

Nieoficjalnie mówi się, iż Nomadzi przywieźli ze sobą jakiś towar na sprzedaż i szukają dla na niego rynku zbytu. Pogłoski mówią o narkotykach, bądź broni, jednakże podczas kontroli policyjnych nie zostały wykryte żadne nielegalne środki czy przedmioty. Także przeszukanie budynków w okolicy nie przyniosło żadnych rezultatów.

„Być może należy po prostu zignorować ten fakt. Przecież to normalne, że ludzie przyjeżdżają i odjeżdżają. Nie ma się czym martwić, ani przejmować. To są obywatele Stanów Zjednoczonych, proszę więc mieszkańców NC o traktowanie ich jak na Amerykanów przystało." - apeluje Weber.

Israeli
modyfikacje broni
po korzystnych cenach.
- gniazda rozszerzeń
- rekalibracja broni
- nowe łącza SmartGun
- osprzęt RIS/RAS

wszystko na miejscu, sprawnie i profesjonalnie.
ul. 26-ta 34/1
Od poniedziałku do soboty od 10 do 15-tej.

Zaciągnij się do wojska!
Tylko Amerykańska Armia pozwoli Ci używać najlepszego sprzętu, najnowocześniejszych cyborgizacji za darmo! Odwiedzisz dżungle amerykańskie, a także afrykańskie, gdzie poznasz wspaniałych ludzi i przeżyjesz wojskowe przygody. Jedna z najwyższych płac podstawowych w NC! Zapisy przyjmowane będą przez cały miesiąc. Biura Armii - Plaza 14/14.

Cybertronic:

Broń Próżniowa

Nadchodzi broń nowej generacji - VA (Broń Próżniowa) to całkiem nowy wynalazek Militechu. Dotychczas opracowano trzy podstawowe typy broni w oparciu o tą technologię, która wykorzystuje wytwarzany przez broń korytarz próżniowy, oraz wysyłane z prędkością bliską światłą, osmowe igły.

Pierwsza faza strzału z karabinów VA polega na wytworzeniu przed lufą próżni, wykorzystując butle próżniowe i pompy zasysające powietrze. Następnie igła wystrzeliwana jest z ogromną prędkością, którą nadaje rozpad uranowego rdzenia. Pocisk wytwarza korytarz próżniowy, w którym poruszają się kolejne igły z serii. Przy trafieniu, w większości przypadków igła przelatuje dalej, z mniejszą prędkością, a miejsce trafienia najpierw zasysane jest przez próżnię, zaś potem wyrzucane, gdy ciśnienie się ustabilizuje. Igły reagują z powietrzem tworząc lotny, toksyczny tlenek. Zasięg karabinów waha się od 500 metrów do 3 kilometrów w wypadku najmocniejszych i najdroższych wersji.

Pistolet VA działa na podobnej zasadzie, a strzela podwójną serią igieł (pierwsza tworzy tunel), oraz ma mniejszy zasięg (do 200 metrów według danych producenta).

Rozpoczęto również testy z granatem VA, który to miałby zasysać wszystko w promieniu 5-8 metrów, a następnie niszczyć to konwencjonalnym ładunkiem wybuchowym. Aktualnie system sprawdza się jedynie w granatach o średnicy 20 centymetrów (z oczywistych względów nie mogą one wejść do użytku), trwają prace nad miniaturyzacją. Szczegóły póki co nie są znane.

Militech nie obawia się o własne patenty, gdyż technologia służąca do wyrobu tej broni opracowywana była przez długi czas, a zna ją jedynie kilka osób. Natomiast możliwość próżniowego strzelania była znana od dawna, jednakże jak dotąd było to nieopłacalne - dopóki nie zastosowano rozwiązań pochodzących wprost z laboratoriów Militechu.

Napęd antymateryjny

W laboratoriach OrbitalAir uruchomiono pierwszy działający prototyp silnika, korzystający z antymaterii jako paliwa. Utrzymywane w próżni pojemniki z antyprotonami i pozytonami tworzą cząsteczki antywodoru, które to znajdują się pod ciśnieniem. Przy uruchomieniu napędu, antywodór jest wypuszczany kanałem próżniowym do komory anihilacyjnej, gdzie napotyka na cząsteczki wodoru i ulega zniszczeniu, wyzwalając ogromną ilość energii, która jest kierowana poprzez konstrukcję komory anihilacyjnej na zewnątrz silnika, nadając mu przyspieszenie. Korzystając z niewielkiej ilości paliwa (produkowanego na wydzielonej, zautomatyzowanej stacji, zawieszonej na wysokiej orbicie) testowy statek kosmiczny osiągnął w 15 minut prędkość równą 0,5 c. Przeciążenia są niwelowane, gdyż statek podczas przyspieszania przebywa w polu magnetycznym, wewnątrz którego obecne ciała nie narażone są na działanie ogromnych sił.

Budowa większych napędów tego typu pozwoli na szybkie wykroczenie poza układ słoneczny, oraz rozpoczęcie podboju innych planet, a w przyszłości - galaktyk. Aktualnie grupa najbogatszych państw świata podpisała razem z korporacjami umowy o budowie pierwszego statku trans-galaktycznego, o roboczej nazwie Alpha.

W komorach kriogenicznych Alphy znajdzie się 250.000 ludzi, którzy udadzą się kolonizować odległe światy. Planowany czas ukończenia budowy Alphy to 4 lata. Podróż z prędkościami bliskimi c spowoduje dylatację czasu i w rezultacie znaczne skrócenie względnego czasu trwania przelotu dla załogi, aczkolwiek wydłużenie dla obserwatorów. Powrót sond z nagraniami wykonanymi przez załogę oczekiwany jest około 3000 roku.

Istnieją także plany wykorzystania owego napędu w pojazdach AV, jednakże jak zapowiada OrbitalAir, byłoby to ryzykowne ze względu na ogromne szkody przy ewentualnej awarii takiego silnika, a układy tak zaawansowane technologicznie jak w pojazdach kosmicznych byłyby po prostu za drogie. Oczywiście, wyzwalana energia musiałaby ulec zmniejszeniu, a co za tym idzie - prędkość również (silniki spełniałyby inne zadanie - na Ziemi potrzebna jest mała energia (mała prędkość), małym kosztem; w kosmosie - ogromna prędkość uzyskana w krótkim czasie (olbrzymia energia).

Nielegalna broń w NC

Policja Korporacyjna Centrum zlikwidowała duży skład amunicji, oraz aresztowała blisko dwadzieścia osób odpowiedzialnych za handel bronią w Night City. Towar trafiał głównie do boostergangów, które używały go w walce z policją, a także do starć między sobą. Skonfiskowano i zabezpieczono ponad półtora tysiąca sztuk broni - od monokatan, przez pistolety, do ciężkich karabinów maszynowych i granatów.

Najbardziej zastanawiający jest fakt, iż broń pochodziła z najnowszych serii, posiadała więc najbardziej aktualne oprogramowanie, a także wszystkie usprawnienia, jakie w ostatnich tygodniach wprowadził producent. Policja nie ma pojęcia skąd, bez wiedzy korporacji produkujących broń, można było zdobyć taką ilość wyposażenia. Los tego składu jest przesądzony - PKC zapowiada około stu dalszych aresztowań, przy czym prawdopodobnie część z nich dotyczyć będzie osób zamieszanych bezpośrednio w sprzedaż broni.

Pozostaje jednakże wiele innych miejsc, gdzie można zaopatrzyć się w dowolną broń, dlatego PKC zapowiada opracowanie programu do walki z nielegalnym handlem bronią. Zniknąć mają pojedynczy handlarze, jak i nielegalne sklepy, sprzedające śmierć. Sprawdzane mają być także wszelkie zezwolenia na broń. Obowiązkowym kontrolom poddana zostanie policja, a także wojsko. Wszystko to w celu zapobiegnięcia nielegalnemu handlowi. Analitycy twierdzą, że akcja może przynieść wymierne efekty, jedynie gdy włączą się do niej korporacje, które nie są zainteresowane tematem.

Korporacje i firmy zajmujące się sprzedażą broni dementują pogłoski, jakoby wypuszczały na czarny rynek niewielkie ilości nowej broni danego typu, by zachęcić do ich kupna. „To śmieszne, byśmy współpracowali z bandytami!" - mówi Donald Ringo, prezes zarządu Militechu w rejonie NC - „Wszystkie stany magazynowe, a także transakcje są w porządku, sprawdzałem to osobiście i nie może być mowy o żadnym handlu na czarnym rynku. Cały towar trafia do zalegalizowanych pośredników, bądź firm."

Losowania (02.06):

"Happy 3": 4,9,22
"Traditional 6": 4,10,16,17,24,30
"Bodies": 1/12/3/8/9

Życzymy wysokich wygranych

Happy 3 jest to gra, w której losujemy 3 numery spośród 50, Traditional 6 - zwykły Duży Lotek, Bodies - ilość tragicznych zgonów w poszczególnych dzielnicach.

NCN COM
część dla MG



Tomasz !Blob! Dzierżek

HOT NEWS & REKLAMY:

Awaria Sieci

Cóż oznacza taka informacja dla każdego Netrunnera? Śmierć w trakcie przebywania w Sieci? Bądź, co bądź takie opóźnienie w przesyłach danych jest mordercze dla osób bezpośrednio walczących w cyberprzestrzeni. Czy drużynowy netrunner mógł czytać gazetę, a później zapomnieć? Raczej nie, więc podsuń mu NCN, gdy będzie już podłączony... A skoro mowa o niemiłych sztuczkach, to zawsze istnieje możliwość, że BG będą potrzebowali coś pilnie ściągnąć. Duże opóźnienia przy ściąganiu danych to możliwość niewykonania zadania, pamiętaj o tym!

Jeśli natomiast pragniesz pomóc BG, a nie im zaszkodzić, to oczywiście coś takiego się znajdzie. Korporacja, mająca odpowiednio wiele pieniędzy na opłacenie konkretnych osób, które akurat w dany dzień wyznaczą datę prac podłączeniowych (oznacza to udział osób z rady miasta, być może kogoś z WCN). Takie prace można wykorzystać na wiele sposobów. Korporacja może chcieć włamać się do fortecy danych konkurencji. Korzystając z podłączanych za łapówki nowych dróg przesyłu danych - np. satelitów WCN, lub po prostu poruszając się „remontowanymi" odcinkami, które tak naprawdę zostały przekazane do użytku korporacji, netrunnerzy mogą stoczyć łatwy, zwycięski pojedynek z sysopami konkurencji, którzy będą na tyle powolni, by dało ich się bez problemu wyeliminować. Jeżeli Twoja drużyna składa się w większości z osób pozytywnych sieciowo, możesz ich włączyć w taką walkę, lub też - jeśli mają inne profesje - zlecić im rozwikłanie takiej zagadki (np. przez stratną korporację, lub agencję informacyjną - jeśli któryś z Graczy jest reporterem).

BG mogą również wykorzystywać awarię do własnych celów, jak chociażby próby podczepienia łączy „na dziko", w momencie wyłączenia sygnału przez nie płynącego. Oznacza to oczywiście darmowe połączenie z Siecią, można wtedy tanio postawić własną fortecę danych (może jakiś pracodawca będzie od nich tego wymagał). Jeśli wykorzystasz motyw walki korporacji, to niech się Twoi gracze zdziwią, gdy do ich małej fortecy wpadną, zagubieni na łączach netrunnerzy szukający wrogiej korporacji. Nie będzie wesoło.

Kryzys w wieżowcu Plaza Business Tower

Jest to typowy scenariusz na typową sesję akcji - źli zajmują budynek, biorą zakładników i należy ich wyeliminować. Ale jak to zrobić, jeśli w środku znajduje się Ktoś (np. ważna osoba dla scenariusza) i może on zginąć w każdej chwili. Tutaj zaczyna się faza planowania akcji i jeśli chcesz, możesz z tego zrobić typową strzelaninę (jako część większego scenariusza).

Postacie Graczy mogą być członkami grupy terrorystycznej, a gdy dowiedzą się o wyprowadzeniu czterech osób (oczywiście w tym ową ważną osobistość) zmuszeni będą do szaleńczego pościgu w dół/górę budynku za oddziałami PKC. BG jako zakładnicy czytają o nieudanym szturmie, wiedzą jednak, że wyprowadzono Kogoś (kto to jest - zadecyduj sam, polityk, biznesmen, czy po prostu ważna

osoba w Twojej kampanii/scenariuszu), w związku z czym wiedzą, iż nimi już nikt nie będzie się przejmował - muszą więc działać sami.

Ostatni do tego wątku motyw - psychologiczny. Niech ktoś bliski BG na początku sesji powie, gdzie się udaje, w jakim celu i ile tam będzie spędzał czasu (mowa oczywiście o Plaza Business Tower). Później, podczas wykonywania ważnej misji, podsuń mu ową wiadomość pod nos. Uda się ratować bliskich, czy będzie spokojnie wykonywał powierzoną mu misję?

Odwołanie rady miasta

Ta wiadomość jest łącznikiem pomiędzy kilkoma wątkami w tym wydaniu NCN.

Po pierwsze - sprawa felietonu Michaela Smitha. Jest to po prostu wykonanie poleceń przekazanych przez Szefa (jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o tym wątku, patrz niżej, w punkcie „Nasze Miasto - Night City")

Po drugie - łapówkarstwo korporacji: Bourne mógł zostać odwołany z potrzeby firmy, która np. zajmowała się sprzątaniem miasta (dochodzi do tego wątek felietonu), czy też innych firm, które nie wygrywały miejskich przetargów, natomiast McDrew „poleciał" np. z powodu wykrycia składu amunicji, czym zaszkodził korporacji, lub też przestępcom, do których owa broń miała trafić.

Uniewinnienie McClintocka

To jest coś dla BG lubujących się w zawiłych korporacyjnych rozgrywkach i sądowych rozprawach. Od początku: Clintock mógł być zamieszany w sprawę Trauma Team i Nomadów (patrz niżej), więc przy tzw. sądzie korporacyjnym, przypominającym raczej przesłuchanie KGB wszystko wyjdzie na jaw, a za takie działania niechybnie zostanie wyeliminowany (czyli zginie w wypadku lub coś takiego). Może się jednak zdarzyć, że otrzyma pochwałę - tu potrzebne mu będą dowody, iż Trauma Team naprawdę zwiększy obroty. Mogą w tym pomóc BG (np. badając stężenie wirusa rozwożonego przez nomadów w powietrzu, a także w ciałach różnych osób).

Za czerpanie korzyści majątkowych ze swej pozycji grozić mu mogą kary, bądź też czekać i nagrody, gdyż owo oskarżenie dotyczyło sprzedaży za duże sumy informacji o planowanych inwestycjach maklerom (oczywiście planowane inwestycje tyczyły się również sprawy Nomadów, ale o tym przecież nie mógł on mówić wprost). Za wiarygodne, bardzo ważne informacje żądał ogromnych pieniędzy. Teraz jest człowiekiem z gotówką, który może opłacić BG, by pomogli mu się uwolnić od wszelkich zarzutów (dotyczy to zarówno sądu „korporacyjnego", jak i zwykłego), zdobywając odpowiednie dowody jego niewinności (analizy rynkowe, badania wskazujące na wzrost wartości firmy).

McClintock może być także przydatnym źródłem informacji przy rozgrywaniu scenariusza z Nomadami.

Zamach terrorystyczny w Nowej Promenadzie Portowej

Pomimo zapewnień terrorystów z PB Tower, skojarzenie nauswa się samo - to są dwa akty terroru, jeden ma odwrócić uwagę policji od drugiego i odwrotnie. W takim razie BG - policjanci mogą zostać wysłani do przetrząśnięcia centrum handlowego w poszukiwaniu innych bomb, a także mogą zbadać ciało.

Jeśli lubisz emocjonujące sceny, umieść BG gdzieś na obrzeżach Promenady, gdzie nie słychać było wybuchu, bądź był on zagłuszony przez tłum (hale handlowe są ogromne), a następnie daj im do przeczytania NCN - efekt niepokoju murowany. Szczególnie gdy zaczniesz opisywać jak „dziwnie" zachowują się niektórzy ludzie („Sięga on w głąb płaszcza i wyjmuje detonator... Nie, nie - to telefon komórkowy, całe szczęście...").

Nie zapominajmy także o PsychoSquadach - może osoba, rzekomy „terrorysta" był zwykłym człowiekiem, który kiedyś był blisko Krawędzi. Niestety, ktoś w centrum zarządzania się pomylił i zdetonował ładunek umieszczony w jego cybersprzęcie. BG mogą zostać wynajęci do rozwikłania sprawy wysadzenia w powietrze porządnego obywatela...

Akcje Trauma Team skoczyły do góry.

Ten news ma za zadanie zwrócić uwagę na wagę sprawy Trauma Team w tym odcinku NCN, mimo, że w części głównej nic o tym nie jest wspomniane. Sam wzrost wartości akcji TT jest oczywistą odpowiedzią na działania maklerów, którym zostały sprzedane informacje o planach korporacji. W tym względzie więc nie ma nic nadzwyczajnego.

Jeśli jednak chcesz dopiec swym Graczom, niech zaczną kupować akcje Trauma Team dopóki są jeszcze na średnim kursie (cały czas pną się do góry). Kupią je więc całkiem drogo, ale z nadzieją na powiększenie ich wartości. Tymczasem sama korporacja może odwołać McClintocka, oraz zaprzestać inwestycji, o których sprzedawał on informacje. W związku z tym, BG straciliby wiele pieniędzy na akcjach TT. Ot, taki mały sposób na pozbawienie BG gotówki (chyba że na serio zainteresują się grą na giełdzie, a z tego można zrobić interesujący scenariusz dotyczący całego „życia" giełdowego).

Korporacja WNS

Mając władze nad mediami można odpowiednio kreować wizerunki firm, korporacji czy polityków. Taką władzę posiada WNS, lecz mogło się tak zdarzyć, że kilku redaktorów zaczęło pisać prawdę, zamiast krętactw podsuwanych im przez korporację. Ta, gdy tylko spostrzegła, co się dzieje (że może stracić swoje możliwości na terenie Night City) szybko zareagowała i wymogła zwolnienia tychże redaktorów, jednakże w ślad za nimi odeszli ich znajomi, którzy wiedzieli co się dzieje.

Oczywiście, w miejsce zwolnionych redaktorów znajdzie się miejsce i dla BG, którzy mogą powoli zacząć odkrywać co jest grane w firmie i zdemaskować działania

jednej z największych korporacji na Ziemi. O ile wcześniej WNS ich nie uciszy.

Z drugiej strony sprawa może wyglądać inaczej - reporterzy zaczęli wynosić tajne informacje, które niekoniecznie powinny ujrzeć światło dzienne ze względu na (nie)zdrową konkurencję pomiędzy korporacjami i wręcz należało ich uciszyć, czyli - nic złego się nie stało (aczkolwiek posiadają oni owe niepubliczne informacje i muszą być przygotowani na śmierć, mogą jednakże je komuś przekazać (np. BG). Informacje mogą dotyczyć chociażby Trauma Team i Nomadów.

3 zatrute osoby

To, że zostały znalezione w dość kiepskiej dzielnicy, nie oznacza, że to nie był nikt ważny. To mógłby być ktoś, kto dowiedział się prawdy o Nomadach i pragnął uratować się od skutków wirusa. Jednakże przesadzili oni z odtrutką, którą jest CHOOH2 w połączeniu ze zwykłym etanolem. Niedługo wszyscy mieszkańcy miasta mogą potrzebować tego środka, chyba że będą kupować bardzo drogie leki od Trauma Team (więcej szczegółów: wątek o Nomadach).

Nie wykluczamy oczywiście iż ktoś naprawdę rozprowadza w mieście alkohol „doprawiony" CHOOH2 i BG powinni bardzo uważać przy organizowaniu różnorakich imprez, na których wiele się pije. Nie chcą przecież zatruć wszystkich gości, nieprawdaż?

Słoneczne Schronisko dla Zwierząt!

Nie każdy news musi mieć podwójne dno i prowadzić do niewiadomo jakiej intrygi. W końcu świat nie jest aż tak straszny (ok, jest, ale postaramy się o tym zapomnieć). Jeśli BG potrzebują zwierzaka, albo jeśli chcesz wprowadzić więcej ciekawych wątków na sesjach i sprawić, by miały swój wyjątkowy klimat, kot czy pies jest niezłym rozwiązaniem. Karmienie drużynowego pupilka, latanie z nim po lekarzach i uważanie na niego przy każdej okazji - czemu nie? A co do innych wątków ze zwierzętami - odsyłam do pozycji obowiązkowej każdego MG prowadzącego CP2020 - Bladerunnera (książki).

Jeśli chcesz wykorzystać to jako kryminalny wątek przygody, możesz zrobić to na różne sposoby: sprzedawanie mechanicznych zwierząt jako prawdziwe, czy też zarażanie ich różnymi chorobami, by umierały i by klienci musieli kupić nowe (dotyczy to tylko tych, którzy mają odpowiednio dużo pieniędzy). Możesz też wykorzystać motyw psiego detektywa, czyli szukanie psa, który uciekł z domu jakichś bogatych, wpływowych ludzi (czy ostatnio BG nie przygarnęli żadnego kundelka?).

Israeli

Modyfikacje broni to coś, czego potrzebuje każdy prawdziwy solo i nie tylko. Ten sklep robi to dobrze, sprawnie i szybko. Czego więcej chcieć? Kolejne miejsce do zaznaczenia na mapie Night City. Możesz im również polecić ten sklep, gdy broń zacznie się psuć i strzelać coraz gorzej. Naprawa będzie krótkotrwała i znów trzeba będzie odwiedzić Israeli, a potem jeszcze raz... Kiedy BG się zdenerwują lub też kiedy im się skończą pieniądze?

Zaciągnij się do wojska!

Armia Stanów Zjednoczonych czeka na Ciebie! Żołd, broń, przygody - to dobre strony tego przedsięwzięcia. Jest ich jednak o wiele mniej, niż złych: tragiczne warunki, broń najnowsza - ale z odrzutów, żołd - ale kiepski, przygody - ale śmiertelne... Najczęściej żołnierze wysyłani są do amazońskich lasów deszczowych, czyli do dżungli (opis ich, a także tego, co się dzieje z żołnierzami tam wysłanymi możecie znaleźć w artykule Andrzeja Stója „Tropikalne Piekło" Z Portalu #15).

Druga sprawa - cyborgizacje, sprzęt - skądś to trzeba brać, a korporacyjny jest dość drogi, szczególnie wojskowy. Jeśli chcesz mieć naprawdę zakręconą historię, niech składy broni, które znalazła policja należą do wojska. Znoszony tam były kradziony na wielką skalę najnowszy sprzęt, z czego później korzystało wojsko (i nie tylko: patrz niżej). Jeśli więc sprzątnięto im sprzed nosa taką ilość broni, to nagle może jej zabraknąć na froncie, bądź też w magazynach. Rozpocznie się wywożenie broni z pozostałych składów, co może przypaść w udziale BG, bądź też mogą oni jako reporterzy/policjanci odkrywać kolejne składy, ale zamiast spodziewanych boostergangów znajdą zbrojnych żołnierzy...

CYBERTRONIC:

Broń próżniowa

Uhu, coś nowego dla solo i innych zabijaków. Wprowadź taką broń do gry, a nauczysz BG pokory i trochę myślenia w walce. Latające igły tworzą korytarze próżniowe, które mają dość pokaźną średnicę, tak więc odpada już chowanie się za rogiem czy za cienkimi przeszkodami, których nie zdołały pokonać pistolety. Igły robią sieczkę ze wszystkiego (w granicach rozsądku), a to powinno zmusić Graczy do planowania większych potyczek, a nie tradycyjnego „wycofywania się na z góry upatrzone pozycje" jak coś pójdzie „nie tak".

Druga sprawa to obrażenia. Nie łatwo uratować kogoś, komu wyssało kilka przydatnych narządów, więc kolejna uwaga - ta broń sieje naprawdę ogromne zniszczenia, niech więc nie używają jej w misjach, gdzie ktoś ma przeżyć (np. odbijanie zakładnika), gdyż graniczy to z idiotyzmem.

Z granatami próżniowymi to już w ogóle nie należy przesadzać - te cuda są zabójcze dla wszystkiego w promieniu rażenia. Oczywiście jeśli komuś się będzie chciało je dźwigać na miejsce walki, nie mówiąc o ich rzucaniu. Raczej można je podłożyć, aniżeli rzucić. Ale BG nie muszą o tym wiedzieć, zamawiając je.

Napęd na antymaterię

Cybertronic właściwie rzadko służy rozwiązaniami fabularnymi, ponieważ nowinki techniczne w nim prezentowane to zwykle sprzęt do wykorzystania na sesjach. Trochę inaczej jest tym razem - statki kosmiczne (właściwie można od razu przenieść się w przyszłość) pozwolą na badania odległych galaktyk i walki korporacji na nowych

planetach. Mimo ciekawych możliwości taka sesja z cyberpunkiem ma już bardzo mało wspólnego, aczkolwiek da się takową rozegrać (chyba, że na koniec stwierdzisz, iż to wszystko był test lojalności do korporacji przeprowadzony w wirtualu).

Jeśli na przykład zmieniasz system, w którym prowadzisz (nieważne, czemu opuszczasz świat CP2020, jest to wystarczający powód do zdetonowania ładunku umieszczonego w twoim ciele, ale nie zrobimy tego) i chcesz go zamienić na przykład na space operę, lub system hard s-f, to wysyłając BG w przestrzeń kosmosu kończysz sesję, a następną zaczynasz w nowym systemie. Bądź też - BG mogą zostać na jakiejś planecie jako oddział kolonizujący (przy lądowaniu nastąpiła awaria i przeżyło tylko kilka osób) i możesz zacząć prowadzić w świecie niemal fantasy, nie wspominając o możliwości powrocie na Ziemię w całkiem innych czasach (poprzez czarne dziury, lub inne dziwne ciała niebieskie)... Można też zagrać na samej Alfie.

Istnieje jeszcze możliwość, iż jakiś koncern samochodowy wykupi (wykradnie) plany użycia owego napędu dla pojazdów AV, następnie skonstruuje owe i wypuści na rynek partię prototypów do testów. Wszystko działa świetnie - praktycznie żadne zużycie paliwa (które jest jednak dość drogie), wielkie prędkości maksymalne. Oh, a to, że czasami antymateria wydostaje się ze zbiornika i ulega anihilacji wraz z częścią pojazdu to nic szczególnego... Podobnie jak czasami „zbyt wielkie" przyspieszenie zabijające pasażerów...

CZĘSC GŁOWNA:

Koniec Night City Times

Gazeta upada, czyżby kolejna sprawa WNS? Jest tylko jedna drużyna, która może to sprawdzić (OK, jest więcej, ale my mówimy tylko o twoich BG), nieciekawe będzie to zadanie dla osób lubiących wygrzew. Za to dla drużynowych detektywów - wręcz idealne. Przesłuchiwać trzeba będzie między innymi zwalnianych z NC Today redaktorów (oni mogą coś wiedzieć o gorących tematach), korporacyjnych pracowników (zarówno tych z podejrzanej korporacji, jak i współpracujących z tą firmą, czy też wręcz z nią walczących).

Jeśli Twoi BG pracowali w Night City Times, właśnie zostali bez pracy. Czy odnajdą się w nowej sytuacji? Wybiorą NC Today, czy NC News? Praca jest, tylko trzeba się wykazać, na przykład rozwiązując problem WNS. Inne gazety też praktycznie są już na końcu swojej kariery, jednakże mogą chcieć jakoś przezwyciężyć impas...

WNS może także kontrolować gazety papierowe w inny sposób - wpływając na ceny papieru (najdroższe czasopisma wciąż są robione z horrendalnie drogiego drewna), w końcu nikt nie powiedział, że korporacja ta ma wąskie pole działania.

I na koniec - znów coś dla poprawienia klimatu na Twoich sesjach. Niech rzeczy z końca informacji stają się powoli prawdą. Niech ulubiona restauracja zostanie zamknięta, budki telefoniczne znikną z miejsc, gdzie zawsze można było zadzwonić za kilka eurocentów. Kwiaciarnia została zamknięta, gdy BG spieszył się na spotkanie? Trudno, zmierzch czasów...

Nasze Miasto- Night City.

Z takich felietonów wiele nie można wyciągnąć. Przedstawię jednak fabularną wizję tego działu w NCN. Michael Smith jest znanym i poważanym redaktorem. Niczego mu nie brakuje, pisze sobie spokojnie różne artykuły. W tym ów pozornie infantylny cykl dla NCN.com. Jednakże w jego artykułach zawsze znajduje się ukryty kod, przekazywany współpracującym korporacjom/ludziom. To dlatego odwołany został James Bourne (fragment o bierności władz miasta), to dlatego także WNS doprowadziło do upadku NC Times (wtrącenie o możliwości znikania papierowych gazet). Specjalnym szyfrem Smith przekazuje zlecenia, lub też wskazuje najdogodniejszy moment ich wykonania (data ukazania się nowej części cyklu)... Od kogo pochodzą owe rozkazy? Tego mogą starać się dowiedzieć BG, jednakże nie pozwól im do tego dotrzeć zbyt szybko. W następnych numerach NCN.com znów może się pojawić felieton Nasze Miasto, a gdy Smith nie będzie już żył, lub będzie np. za kratkami, to może być jeszcze ciekawiej - kto napisał ów tekst? Czy też może są one gotowe na najbliższe X wydań? Jak BG zapobiegną wykonywaniu różnych zleceń, szczególnie gdy np. następna część nosi tytuł „Śmierć w Night City".

Nie bez znaczenia jest mowa o brudzie, miasto może chcieć zmienić firmę, z którą ma podpisany kontrakt o oczyszczaniu miasta, z kolei firma ta czerpie z tego zbyt duże zyski, by pozwolić dochodom odejść. BG mogą pomagać w organizowaniu maszyn do sprzątania, w ostateczności samym zatrudnić się jako sprzątacze, bądź też sabotować firmę, niszcząc urządzenia (nieświadomie wypełniając rozkazy Smitha, oczywiście na zlecenie jakiejś persony z rady miasta).

Jeśli Gracze dojdą jednak do zbieżności artykułu z rzeczywistością, to wskaż im kolejne, nic nie znaczące zdania, które mogą być następnym zleceniem. Niech szukają dziury w całym (np. „jest tylu ludzi...", czy to nie nakaz masowego zabijania obywateli miasta?).

Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o wpływie tej serii artykułów na Twoje Night City. W nich chciałem przedstawiać wizerunek miasta, na co dzień. Niech BG po przeczytaniu tego fragmentu otworzą się oczy, niech zaczną dostrzegać to, co jest tam opisywane, a na pewno nie pozostanie to bez wpływu na jakość opisywanego świata.

Nielegalna broń w NC

O tym, że każdy może kupić broń, wie większość obywateli Night City. Trzeba tylko wiedzieć, gdzie jej szukać. Likwidacja składów amunicji to albo poważny cios dla wojska (patrz reklama armii), albo tragedia dla boostergangów, którzy mieli tam skład własnego sprzętu (bądź też stamtąd brali broń, nie wiedząc skąd się tam wzięła). Na pewno będzie mniej wojen gangów, gdy zabraknie amunicji i sprzętu...

Oczywiście gangi mogą mieć zupełnie przechlapane, gdy zabrały sprzęt zostawiony tam np. przez Militech (dla kogo został zostawiony? dla Nomadów, dla armii, dla konkretnego gangu - to bez znaczenia przy rozgrywaniu tego motywu). A może to BG przywłaszczyli sobie część sprzętu? Niedobrze... dla nich. Mogą oni także próbować sprzedawać sprzęt.

Uznając, iż to korporacja pozostawiła tam sprzęt z zamiarem sprzedaży go komuś na boku, można rozegrać scenariusz zacierania śladów, bądź ich szukania (zależy po której ze stron postawisz BG). Sprzęt ten będzie trzeba niszczyć, przewozić, bądź odnajdywać (zawsze istnieje szansa skradzenia go), co zaowocuje w finale walką (z ludźmi próbującymi wywieźć/odebrać pozostawione skrzynie).

Wprowadzenie ograniczeń na broń może poważnie dotknąć BG i ich arsenały. Niech się nie zdziwią napadami PKC, kontrolami na ulicy, czy wszechobecnym sprawdzaniem numerów seryjnych. Po prostu będą musieli pożegnać się ze swoimi zabawkami.

Postój Nomadów

Po pierwsze - tajne umowy Trauma Team, o których wcześniej była mowa dotyczyły Nomadów, którzy jeżdżąc po mieście rozsiewają odpowiednio spreparowany wirus, który wywołuje znaczne osłabienie organizmu (wymioty, gorączka, bóle głowy), jednak nie śmierć. Sami są uodpornieni na chorobę, gdyż otrzymali wcześniej „cudowny lek" od Trauma Team - CHOOH2 + etanol. I jedna, i druga stron czerpać będzie z tego procederu korzyści - Nomadzi dostaną pieniądze, a Trauma Team - zarobi na lekarstwach (chyba, że ktoś przebada ów lek i odkryje prawdziwy skład plus kilkadziesiąt różnych substancji, w sumie nie mających wpływu na działanie - skuteczny jest tylko etanol i CHOOH2).

Po drugie - powracając do wątku broni, Militech sprzedaje po niskich cenach broń Nomadom, by rozprowadzali ją po całym NC, a także poza granicami miasta. Takie „demówki" zwykle zwiększają znacznie sprzedaż. Wojownicy pustyni mają broń i pieniądze, Militech - reklamę w kręgach, które zużywają duże ilości broni.

BG mogą próbować wyjaśniać powyższe wątki, bądź też samemu w nich uczestniczyć - np. rozwożąc broń i zachwalając produkty Militechu, czy też rozsiewając chorobę.

Po trzecie wreszcie - mogli oni przyjechać do NC, żeby wyrównać z kimś rachunki. Pokaźna ich liczba może sygnalizować eksterminację jakiegoś boostergangu, a jednocześnie duże kłopoty dla całego miasta i Policji. A może przyjechali po BG?

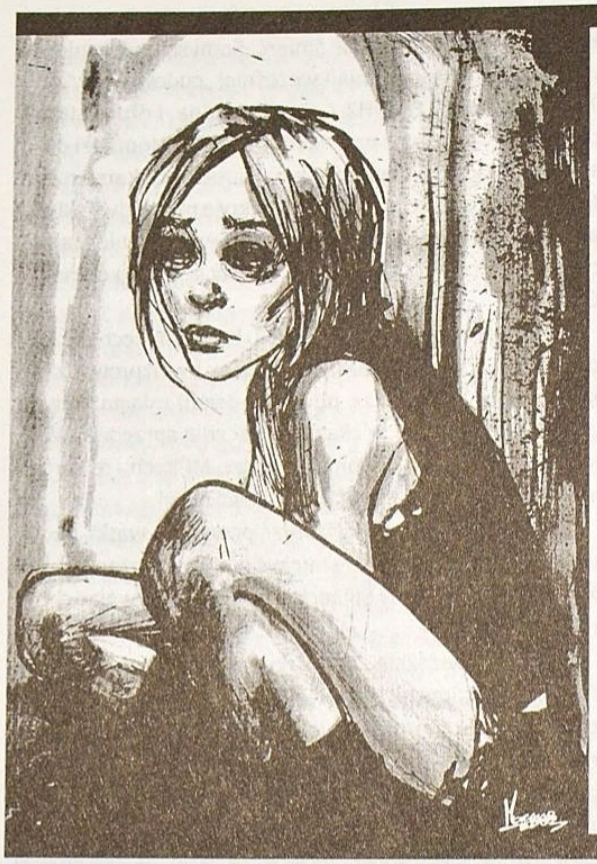
Masz problemy z promieniowaniem?

Dokucza Ci podwyższony poziom radiacji?
Zapomnij o tym!!!
Kup Osobisty Kombinezon Antyradiacyjny Arasaka Shiru.

Osobisty kombinezon antyradiacyjny Arasaka Shiru stworzony został z myślą o tych, którzy pracują w warunkach podwyższonego poziomu radiacji. Wykonany z najwyższej jakości tworzyw sztucznych [WB 20 WZ-2]. W pełni hermetyczny i klimatyzowany, zapas powietrza wystarcza na 48 godzin w trybie aktywnym i 72 godziny w pasywnym, możliwość zainstalowania dodatkowych zbiorników powietrza [maksymalnie dwóch, co zwiększa czas do 58/100 godzin i kosztuje dodatkowe 500e$ WZ-3]. Nasz kombinezon posiada zintegrowany system kontroli zasobów, który umożliwia najbardziej ekonomiczne dysponowanie jego zasobami. Oprócz tego zestaw standardowy wyposażony jest w radio, łącze telefonu komórkowego, licznik Geigera, GPS oraz mierniki temperatury i wilgotności powietrza. Model standardowy posiada też supernowoczesny, wielozakresowy wyświetlacz hełmowy, dzięki czemu kontrola wszystkich systemów kombinezonu jest dziecinnie łatwa, nawet dla największego laika. Opcjonalnie montujemy modem komórkowy [750e$]. W zestawie standardowym jest też zestaw narzędzi umożliwiający konserwację oraz podstawowe naprawy sprzętu w warunkach polowych. Na życzenie klienta możemy pokryć Shiru zestawem kolektorów i baterii słonecznych umożliwiających dłuższe funkcjonowanie, lecz negatywnie wpływające na mobilność kombinezonu [WZ-3, z dodatkowym zapasem powietrza WZ-4]. Z myślą o naszych wojskowych kontrahentach przygotowaliśmy Shiru II [WB 25] wzbogacony o zintegrowany system śledzenia celów, umożliwiający śledzenie do 6 celów jednocześnie i prowadzenie ognia do dwóch na raz [sześć namierzonych celów +2 do inicjatywy i ostrzeliwanie dwóch z nich z modyfikatorem -2, o ile leżą one w polu widzenia i strzelający posiada dwie sztuki broni np. pistolet i pistolet maszynowy]. Cena zestawu Shiru to jedyne 5500e$ a dla zestawu Shiru II 7500e$. Zestawy dostępne są w kolorze piasku, czarnym, oliwkowym, maskującym i srebrnym (dla tych, którzy naprawdę kochają styl). Zapraszamy do salonów Arasaki na terenie całego świata.

[Nic dodać nic ująć. Kupić i pożywać sobie na najbliższej radioaktywnej pustyni. Oczywiście powyższy kombinezon to jedynie przykład, konkurencja jest duża i różne firmy oferują własne zestawy.]

Przemysław Wenio



Mikołaj Kawalec

Cyberpunk w deszczu

W taką noc jak dzisiaj popadam w nostalgię. Wspominam chwile smutku i radości, które jak krople wody mieszają się w moich myślach. Patrzę wstecz aby móc poznać przyszłość i jak legendarny Nostradamus znaleźć klucz do tego co przede mną. Za oknem baru, w małej ponurej uliczce krople wody wybijają swój rytm. Gdzieś słychać jękliwy odgłos syreny, gdzie indziej huk wystrzałów. Ja słyszę tylko deszcz. Powoli dopijam drinka i gaszę niedopałek papierosa. Naciągam kapelusz i powoli wychodzę w mrok nocy. Wokół mnie światła wieżowców, błyski neonów i reklamy holo. Miasto czeka na mnie, wabi mnie syrenim śpiewem i płonnymi obietnicami lepszego życia. Ja jednak jestem mądry swoją starością, znam sztuczki Miasta i pułapki, które na mnie czekają. Ruszam więc zaśmieconą drogą życia, Ścieżką wsród Cieni, moją Getsumei No Michi, jak nazywają ją Japończycy i tylko deszcz zdaje się mnie lubić, nie opuszcza mnie ani na chwilę.

Miasto nocy nie wybacza. Jest jak drapieżnik, który czyha na błąd. Dla samotnego Krawędziarza jest zabójcze. Dlatego gromadzimy się w grupy. Wspieram moich Braci, a oni pomagają mnie. Jestem silniejszy od innych tyle razy, ilu Braci stoi za mną. Gdy ich braknie, czuję się tak jak gdyby zabrano mi ręce i nogi, jakby świat stał się bardzo pusty...

Stoję nad grobami. Leżą w nich ludzie wspaniali i niezwykli, choć nie różnili się znacząco od innych. Teraz, gdy ich nie ma, tym bardziej ich doceniam. Chcie mi się płakać ale czuję, że łzy nie popłyną, zamiast tego płacze deszcz.... Patrzę na groby i znów widzę ich, jak się śmieją, płaczą i przeklinają. Powoli odczytuję napisy na grobach...

Kato był małym człowiekiem. Przez całe życie udowadniał innym, że nie oznacza to, że jest gorszy. Rzucał się na każdego, kto był na tyle głupi, aby go sprowokować. Często oberwał ale to tylko go rozsierdziało. Wracał z nożem, a gdy i tym razem dostawał lanie, wracał z pałką i wtedy lepiej już było go zabić, bo po raz ostatni - jeśli musiał - przychodził z bronią maszynową. Nigdy jednak nie zasłaniał się nami. Swoje sprawy załatwiał sam. Pamiętam, jak kiedyś spytałem go, dlaczego nie przyjmje pomocy. Odpowiedział mi uśmiechem, którego wtedy nie rozumiałem. Teraz już wiem. Gdyby to zrobił, przyznałby się przed samym sobą, że jest słaby i potrzebuje pomocy, a świadomość tego była jedyną rzeczą, której się bał. Zginął tak jak żył, udowadniając samemu sobie, że jest coś wart. W deszczową noc zza zakrętu wypadły dwa wozy Arasaki i przydusiły nas ogniem, Kato był trochę z boku i jako jedyny mógł coś zdziałać. Miał tylko jeden granat ale zrobił z niego dobry użytek. Jeden z wozów wybuchł, a drugi po prostu zwrócił ogień w stronę nowego zagrożenia. Był pierwszym grobem, jaki zostawiliśmy po sobie.

Marta była taka, jak jej imię. Cicha, spokojna, nie pasująca do naszych czasów. Nie wiem, dlaczego była z nami. Nie czytaliśmy książek ani nie chodziliśmy do teatru. Ona to robiła. Kiedyś, w samolocie, podczas nocnego lotu do strefy zrzutu zobaczyłem jak przy awaryjnym, czerwonym świe-

tle czyta książkę. Dojrzałem tylko tytuł: „Mistrz i Małgorzata", a potem był już skok w wyjącą otchłań. Była zawsze cicha i wyrozumiała, jakby dawała nam opiekę i spokój. Potrafiła roztoczyć nad nami aureolę dobroci i ciepła, a gdy trzeba było kogoś pocieszyć rozdawała nadzieję jak cukierki. Odeszła z nienacka, a my nie potrafiliśmy przejść nad tym do porządku dziennego. Wycofaliśmy się z rynku. To była cicha alejka w strefie walki. Kilka godzin po akcji czekaliśmyy na transport, a ona wstała, żeby powiedzieć jakiś dowcip. Kula wystrzelona przez jakiegoś nastolatka kilkaset metrów dalej trafiła ją prosto w serce. Nigdy nie zapomnę, jak jej krew, nasze łzy i deszcze mieszały się na ziemi, aby cienkim strumykiem spłynąć w głąb ulicy...

Brzytwa był kompletnie szalony. Może to kwestie tych niezliczonych wszczepów, a może po prostu był taki od dziecka. Uczucia zabijał ostrząc swoje noże i szpony, rozmawiał z nimi, całował je i nadawał im imiona. Potrafił spojrzeniem zastraszyć całe grupy. Kiedyś, podczas nocnej akcji natknęliśmy się na członków Rzeźni. W tamtych czasach był to najbardziej szalony gang w mieście. Otoczyli nas, zrobiło się gorąco. Wtedy na przód wysunął się Brzytwa, zaczął czyścić paznokcie bagnetem i rozmawiać z ich Porucznikiem. Zaczęli sobie pokazywać swoje noże, szpony, rozpruwacze i całe tałatajstwo do robienia krzywdy. I przepuścili nas, po prostu rozeszli się, stwierdzili, że jesteśmy równi i możemy iść. Gdy zapytaliśmy Brzytwę co im powiedział, uśmiechnął się tajemniczo i odrzekł, że po prostu wymienili uprzejmości. Gdy był u szczytu swojej kariery, pojawiły się bóle głowy. Rak mózgu, zaawansowany, nieuleczalny. Lekarze radzili, by spróbował chemii i ultradźwięków, ale wiedział co się wtedy dzieje z człowiekiem. Nic nam nie powiedział. Zostawił list i wyszedł na miasto. Rzucił wyzwanie psycholom z Max-Tac. Trzeba było trzech drużyn zanim w końcu go dopadli. Dostał prosto w głowę, jego nowotwór zginął ułamki sekund przed nim. W kałuży, w której leżał, znalazłem jego ulubiony nóż Bowie, obmyłem go w strugach z rynny i schowałem. Jeszcze się kiedyś przyda.

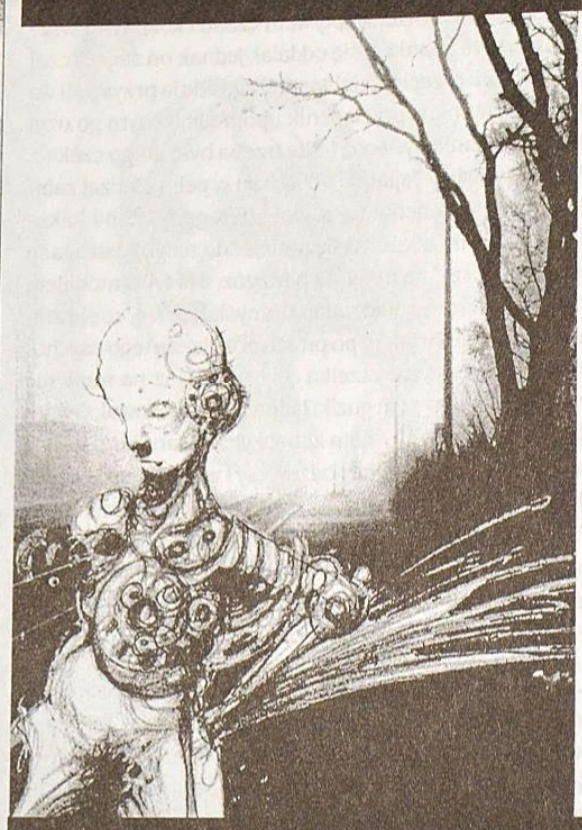
Kazał nazywać się Neonowym Spięciem. Głupia ksywa dla młodocianego hakera, my zawsze mówiliśmy na niego Mały. Starał się być najlepszy, atakował każdą bazę danych, choćby z niewiem LODem. W wolnych chwilach pracował nad swoją ikoną i grał w gry zręcznościowe. Był taki, jak tysiące jego rówieśników, kochał tandetne ciuchy, szpanerskie bryki, używał niecenzuralnych słów i chciał być twardy jak Brzytwa lub Lady, ,albo zabójczy jak Maruder. Nigdy jednak nie wyszedł poza swoje ramy. Nawet jego śmierć była prozaiczna. Znaleźliśmy go zaślinionego w fotelu, z triumfującym uśmiechem na twarzy. Nie wiem, gdzie się włamywał tamtej burzowej nocy, ale to nie piorun go zabił. Legenda mówi, że duchy wypalonych żyją nadal w sieci, znajdując swoje własne nieba lub piekła. Obyś znalazł piękny konstrukt, Mały Neonowy Spryciarzu.

Maruder był chodzącym wyrokiem śmierci. Miał w sobie tyle metalu, że po jakimś czasie zaczęliśmy na niego bardzo uważać. Walczył razem z nami, pomagał i starał się być ludzki, lecz wraz z upływem czasu i kolejnymi wszczepami coraz bardziej się oddalał. Jednak on sam to czuł i postanowił przeciwdziałać. Któregoś dnia przyszedł do mnie, dał mi mały przełącznik i poprosił, żebym go użył jeśli „przestanie być sobą". Nie trzeba było długo czekać. W czasie misji w Tajlandii odbiło mu w pełni. Zaczął zabijaś sprzymierzeńców na równi z wrogami. Zabił kilkudziesięciu, nim udało mi się podejść do niego w strugach deszczu. Ruszył na mnie jak parowóz, a ja tylko modliłem się, by przełącznik zadziałał. Domyślałem się, co się stanie, ale wtedy chciałem po prostu pozbyć się tego psychola, zniszczyć go za wszelką cenę, żeby już na mnie nie biegł. Gdy nacisnąłem guzik, ładunek eksplodował. Osmoliło mi pół twarzy, a potem zobaczyłem Marudera. Powoli wyłączały mu się kolejne podzespoły i wtedy w jego oczach dostrzegłem odrobinę budzącego się człowieczeństwa. Powiedział „Przepraszam" i to był już koniec. Na jego grobie zostawiłem krzyż, który zespawałem z kawałków jego egzoszkieletu. Niech mu służy po śmierci lepiej niż za życia.

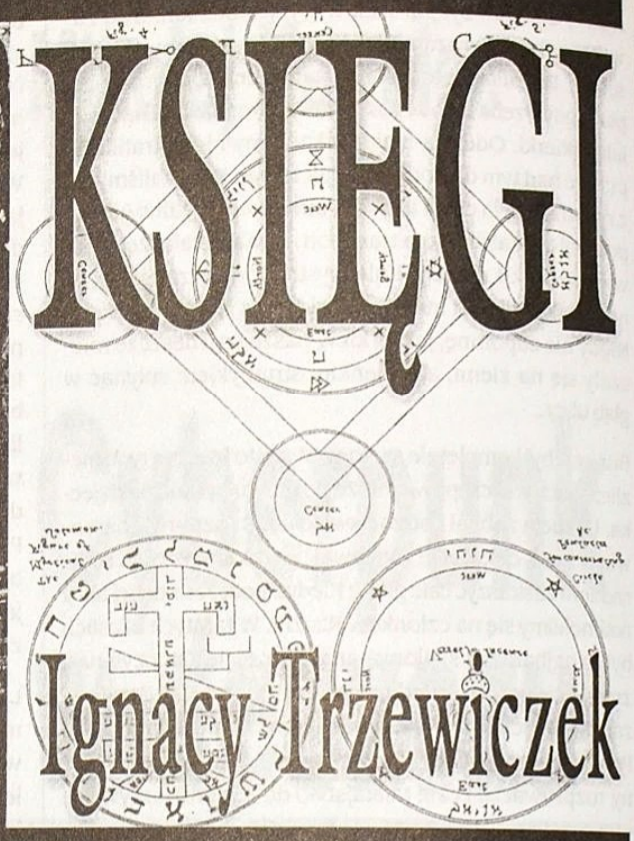
Lady. Jako jedyny człowiek mówiłem do niej kotku. Każdemu innemy wyrwała by za to język. Kochałem ją ponad wszystko. Pomogła mi przejść przez najtrudniejsze chwile. Byliśmy razem w Rosji, Tajlandii i Johanesburgu. Uciekaliśmy przed zwiadowcami Selousa w Afryce i goniliśmym najemników uzbeckich w Azji. Przede wszystkim jednak kochaliśmy się ponad wszelką miarę, prawdziwą miłością, o jaką dzisiaj coraz trudniej. Moment jej śmierci będzie mnie prześladował do końca życia. Japoński snajper trafił ją, gdy uciekaliśmy przez dżunglę. Siedziałem w jakieś norze i trzymałem ją na kolanach, gdy wykrwawiała się spod opatrunków, a ciepły, zwrotnikowy deszcze szumiał w gałęziach pożegnalną pieśń. Wyznałem jej wtedy miłość i obiecałem - jak na ślubie - że jej nigdy nie opuszczę. Już żadna kobieta nie usłyszy tego z moich ust. Kocham cię kotku...

Powoli nalewam kieliszek wódki i wypijam za każdego z nich. Potem rozlewam końcówkę na przemoczonych grobach. Napijcie się ze mną przyjaciele. Sześć grobów przyjmuje hołd. Oni jeszcze nie odeszli. Przez te wszystkie lata byliśmy drużyną i teraz też nigdzie nie wyruszą beze mnie. A ja nie czuję, że ta chwila się zbliża. Może dlatego wykupiłem siódmą mogiłę? Na razie jest pusta, ale to już coraz bliżej.

Naciągam na uszy kapelusz i dostrzegam wśród strumyczków wody mały czerwony punkcik, jakby od niechcenia wędrujący po moim ciele. Zastygam i czekam na coup de gracee szeroko rozkładając ręcee. Prawie widzę zdziwienie snajpera. No śmiało, zakończ to, krzyczę w pustkę deszczowej nocy. Jeden ruch palca i znowu ich zobaczę. Usiądziemy w suchym schronie i zagramy w karty, a czajnik z kawą będzie wesoło pogwizdywał. Uderzenie. Ciepło. Spokój i ciemność. Witajcie przyjaciele. Znowu jesteśmy razem...



KSIĘGI



Ignacy Trzewiczek

Jestem wielkim fanem Zew Cthulhu. Uwielbiam w tej grze absolutnie wszystko. Gram w nią regularnie, tak często, jak w żadną inną grę RPG.

W Zew Cthulhu mogę przenieść się do najwspanialszych miejsc na ziemi; starych antykwariatów czy bibliotek - zarówno małych, rzadko odwiedzanych, w zapomnianych przez Boga i ludzi miasteczkach, jak i do tych największych, pełnych ludzi, bibliotek uniwersyteckich w centrach sławnych miast. Spędzę wieczór przy słabym świetle starych żarówek, w ciszy przerywanej tylko szeptem przewracanych zakurzonych stronic. Będę poruszał się wzdłuż niekończących się wielopiętrowych regałów książek, w najbardziej tajemniczym z labiryntów świata, gdzie każda kolejna odnoga korytarza kryje niezwykłe odkrycia, emocje podobne tym, które towarzyszyły wielkim podróżnikom badającym i ujarzamiającym nowe lądy. Tam, wśród ksiąg, listów i pamiętników, wszystkich okrytych całunem kurzu i owianych niezwykłym zapachem starości będzie kryła się tajemnica. W bibliotekach, antykwariatach - zawsze kryje się tajemnica. Nie zazwyczaj, nie często, a zawsze.

Odwiedzę opuszczone domy, trafię do zapomnianych uliczek i bram, odnajdę zaśniedziałe, zarośnięte krzewami napisy na kamiennych płytach i znaki ukryte przed wzrokiem postronnych. Kiedy wkroczę na chodnik jednej z ulic, delikatny podmuch wiatru podniesie liście i zaszepcze ostrzegawczo. Mój cień wydłuży się i zrobi się chłodno. Ludzie znikną w swych domach i wokół zrobi się cicho, jakby całe miasto, niczym żywe, wstrzymało oddech śledząc moje kroki. Mieszkania, które odwiedzę, będą niezwykłe, domki w ogrodach dawno opuszczone, a schody zawsze będą prowadziły do piwnicy. Każde z miejsc, które odwiedzę i każdy z odnalezionych tam znaków będzie drogowskazem, który skieruje mnie do innych, jeszcze mroczniejszych miejsc i jeszcze bardziej szalonych osób. Z każdym krokiem, z każdym odkryciem będę cofał się w przeszłość badając prastare tajemnice.

Gdziekolwiek się udam, na końcu odnajdę słowa, spisane w księgach, w listach, na nagrobkach. Im głębiej zanurzę się w tajemnicy, trop zaprowadzi mnie do coraz starszych historii i podań, do wyklętych zapisów i zakazan pism, spisanych w starożytnych językach. Jedyne co zatrzyma mnie przed poznaniem całej prawdy to rozsądek i świadomość, że dalej już nie powinienem czytać. Trudno jednak przerwać, skoro każde zdanie przyprawia o dreszcz emocji, a każdy akapit wskazuje nowe miejsca i tropy. Żaden z nas nie przerywa. Wszyscy kończymy tak samo, gdzieś na dnie szaleństwa i rozpaczy, o krok od odkrycia rozwiązania. Opętani, otoczeni zapiskami i księgami. Z wiedzą, która na zawsze odmienia nasz ogląd świata.

Księgi bywają spleśniałe lub stęchłe. Natrafiam na takie sporadycznie. Czuję wtedy żal, że doprowadzono wolumin do takiego stanu, z drugiej strony ekscytację, że zaraz będę mógł się nim zaopiekować. Delikatnie przewracam zabrudzone strony, czyszczę je i suszę. Nie spieszę się. Odsuwam w czasie chwilę, kiedy będę mógł rozpocząć

lekturę. Powoli oczyszczam mój skarb ze śladów jego dramatycznej historii. Kolejne warstwy zabrudzeń to tropy prowadzące mnie w niezwykłe miejsca i czasy. Oto ślad wosku, tam zaś pozostałość po kropli wina. Tu zagięty róg - czy ktoś, dwieście, a może czterysta lat temu w tak barbarzyński sposób zaznaczył ważną stronicę? Tego nie usuwam, być może przyda mi się każdy najmniejszy ślad w późniejszych badaniach. Pomiędzy okładką, a pierwszą stroną zasuszony pajączek, niech tam na razie zostanie. Kiedyś poznam i jego historię, czy wywodzi się z XVII-wiecznej Francji, czy trafił tu wcześniej, kiedy wolumin przez ćwierć wieku przemierzał północne wybrzeże Afryki... Kiedy księga wreszcie leży na moim biurku, mogę potwierdzić lub obalić wszystkie informacje o jej historii, jakie zdobyłem, nim trafiła w moje ręce. Prawdą okaże się, że ponad pięćset lat temu płynęła przez Bałtyk, potwierdzą się informacje, że hrabia de Ber cierpiał ciężką chorobę płuc, drobiny krwi na kilku stronach są na to niezbitym dowodem. Przed oczami staje mi kilkaset lat wędrówki, którą przebył mój skarb, nim wreszcie trafił do bezpiecznej zatoki. Do mojego gabinetu.

Czasem zostaję oszukany. Egzemplarz, który zdobędę, okazuje się fałszywy. Poznam to podczas badania woluminu. Znajdę ślady przezroczystej substancji, która wypłynęła z pod oprawy, a której nie mogło tam być. Poznam, iż czcionka różni się od tej, o której w swym liście do kardynała Vardene pisze papież. Jak wspomina kardynał litera „t" miała ułamaną prawą połówkę poziomej belki, co utrudniało mu lekturę. „T" w moim egzemplarzu, który wykradłem z opactwa Monsiet jest więc fałszywy. Ktoś ubiegł mnie i podmienił księgi - zostawiając w bibliotece opactwa kopię.

Od chwili, kiedy zdobędę upragniony wolumin, do momentu, kiedy zagłębię się w jego lekturze minie wiele godzin, czasem nawet dni, kiedy krok po kroku prowadzę badania. Śledztwo, które pozwoli mi ocenić, czy ktoś próbuje mnie omamić, czy też naprawdę zdobyłem wreszcie swój skarb. Kłamców i fałszerzy jest wśród antykwariuszy tylu ile wszystkich ksiąg na świecie...

Bywają tytuły, które owładną mną na długie lata. Księgi-duchy, które fizycznie nie istnieją. Ich treść rozrzucono pośród wielu różnorodnych tomów, całość ukrywając i wiążąc sekretnym kluczem. Jak dotychczas odnalazłem dwie takie pozycje, wiem jednak, że jest ich więcej. Trudno je nawet nazwać białymi krukami. To duchy, woluminy bez ciała i krwi, o treści zakrytej przed światem. Czasem nicią łączącą pozycje są ilustracje, czasem nazwisko nigdy nie istniejącego wydawcy. Odkrycie tropu jest chwilą tak niezwykłą, iż nie sposób jej opisać, potem zaś następuje opętanie, inaczej nie mogę tego nazwać. Nie mogę myśleć wtedy o niczym innym, nie potrafię się skupić, nie potrafię wręcz spać. Sam staję się upiorem.

Duchy to najczystsza z tajemnic, esencja tego co trzyma mnie przy życiu. To zagadka, tajemnica, wyzwanie. Gdy wpadnę na trop jednego z duchów, spędzę długie miesiące na badaniach, by odkryć w końcu klucz, wreszcie kolejne lata na kompletowaniu kolejnych elementów układanki. Wreszcie po dziesięciu, czasem dwudziestu latach poszukiwań gromadzę wszystkie słowa i zdania, każdy akapit i rozdział. Mogę po raz pierwszy dotknąć mojego skarbu i przeczytać go - choć przecież każde ze słów z osobna znam na pamięć.

Mam też księgi, które sam wydałem - powstałe z listów, czy wspomnień. Odtworzyłem je, a w pewnym sensie wręcz stworzyłem. Znalazłem wspomnienia o baronie Siegdorf. Dotarłem do pamiętników kobiety w nim zakochanej, w których zanotowała niektóre ich rozmowy, a między nimi i te, w których baron opowiada hrabinie o Bogu. Niezwykłe to słowa. Zdobyłem też jego listy, a także kilka stron autobiografii, którą rozpoczął pisać, lecz ostatecznie nie zdecydował się zakończyć. Zgromadziłem kilkaset cytatów i fragmentów, z których złożyłem całość. Niewiarygodne, w jak wielu miejscach można odnaleźć jednego człowieka, i w wierszu o nim, i anegdocie, i wspomnieniach, raportach straży... Trzeba nie lada wysiłku, by wśród wszystkich tych informacji wyciągnąć te, które dotyczą naszej sprawy. Lecz przecież jestem Badaczem, całe moje życie poświęciłem poszukiwaniu i analizie. Któż, jeśli nie ja odkryłby prawdę o baronie Siegdorf i jego niebanalnych poglądach na życie po śmierci... Pięknie oprawiona księga, stoi wśród moich skarbów. To jedyny egzemplarz na świecie.

Księgi to przecież nie tylko przedmioty, to też rytuał. Całe moje życie przypomina ceremonię, dokładnie wykształconą przez lata pracy i fascynacji słowem. Wszystko ma swoją kolej i miejsce, i choć pasja i emocje czasem zaburzą niektóre elementy, ceremonia w swej podstawowej formie zawsze pozostaje nienaruszona.

Pierwsze czytanie jest jakby we śnie. Nie rozumiem tego, co czytam. Łączę wyrazy w zdania, lecz nie potrafię o nich myśleć, smakuję się każdym pojedynczym słowem, każdą literą, każdą stronicą z osobna. Widzę wtedy wolumin jako przedmiot, skarb, który udało mi się zdobyć. Przyglądam się literom, dotykam stronic, przeciągam po nich

Kocham KC nawet za podręcznik. Wydany jakoś tak po staremu, zupełnie inaczej niż D&D, DL, czy L5K. Napisany jest małą czcionką, ma marginesy jak w normalnej książce, zaś tekstu tyle, że wiem, iż pisali go pasjonaci, którzy chcieli przekazać mi tak dużo informacji jak to tylko możliwe. Kocham w nim także zapach kurzu, gdy czasami zdejmuję go z półki i brudne strony, w miejscach, w których uwieczniona została historia moich sesji. Plamy, notatki, zgięte strony.

palcami. Dopiero potem, po tym pierwszym czytaniu uspokajam się. Ponownie otwieram księgę na pierwszej stronie. Czytam powoli, uważnie. Staram się objąć całość, zrozumieć jak najwięcej. Nie zapamiętuję detali, nazw, dat, poszczególnych zdarzeń. Chcę zobaczyć całość historii, poznać zamysł autora, dowiedzieć się dlaczego usiadł do pisania swego dzieła. Wpadam w dziwny trans, docierają do mnie myśli i uczucia, widzę rzeczy, których żaden współczesny człowiek nie mógłby widzieć, cofam się w przeszłość, w czasy kiedy na pierwszej stronie mojego skarbu postawiono pierwszą literę. W końcu odkrywam tajemnicę, którą skrywa i jego prawdziwą naturę. Wtedy nadchodzi czas na trzecie czytanie. Na biurku obok księgi leżą papiery, ołówki. Z każdą kolejną stroną pojawiają się notatki, uwagi, pytania. Biurko zapełnia się innymi książkami, starymi zapiskami wyciągniętymi z szuflady. Pojawiają się filiżanki kawy. Mój skarb ożywa, z każdą chwilą zdradzając przede mną kolejne prawdy. Moje badania osiągają najważniejszy moment. Czasem muszę przerwać na długie godziny, bo emocje nie pozwalają mi pracować. Jestem o krok od poznania prawdy. Tracę nad sobą kontrolę.

Tylko część z moich skarbów odnalazłem w opuszczonych mieszkaniach, czy starych piwnicach. Większość z nich to trofea zwycięskiej walki na aukcji. Księgarze spędzają na aukcjach niezliczone godziny, a ja nie jestem wyjątkiem. Każdy z nas przybywa tam, by wygrać swój skarb, wielu jednak musi przegrać. Znam swych przeciwników, oni zaś doskonale znają mnie. Nasze słabości, zamierzenia, plany. Aukcja to gra, polityczny pojedynek, podchody i fałszywe ruchy, zwodzenie i przykuwanie uwagi. Podbijam ceny, by przegrać, swych rywali jednak pozbawiając gotówki. Udaję i kłamię, gram i sam staram się odkryć grę innych. Kiedy dotrą do mnie informacje o odkryciu niezwykłego woluminu, już wtedy rozpoczynam działanie. Badam, kto jest nim zainteresowany, dowiaduję się, gdzie odnaleziony skarb tafia. Kto go przechowuje, a kto i kiedy wystawi go na sprzedaż. Badam rynek, dowiaduję się, kto ma dołek finansowy, a kogo stać na brutalną walkę na słowa i tysiące dolarów. Kto wyprzedaje część swych zbiorów, by zdobyć gotówkę? Kto szuka mecenasa? To duża, skomplikowana gra. Dla postronnych aukcja trwa kilka godzin, dla mnie i podobnych mi Badaczy kilka miesięcy.

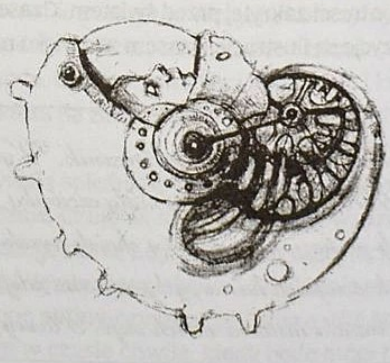
Kiedy pod koniec wychodzę zwycięski z domu aukcyjnego, ze skarbem pod ręką, lub też przegrany, jedynie z biletem na pamiątkę, zawsze jestem krańcowo zmęczony i nieopisanie szczęśliwy. Przegrałem, czy wygrałem - był tu skarb, a ja byłem tuż przy nim. Czyż istnieje wspanialsze uczucie?

Nie każda księga trafia do moich zbiorów. Na własność udaje mi się zdobyć jedynie niewielką część, ułamek tego o czym marzę, czy tego, czego bardzo potrzebuję do badań. Prowadzę więc rozliczną korespondencję z Badaczami z całego świata. Pytam w listach o szczegóły, pytam o treść, wygląd, nawet o zapach. Kiedy otwieram list od jednego z moich odległych przyjaciół, późnym wieczorem siadając w fotelu i wciągając zapach świerzo zaparzonej kawy czuję niesamowite podniecenie. Chłonę każde słowo, oczyma wyobraźni budując obraz skarbu, leżącego na biurku, w odległej Anglii, czy Francji. Zawsze czekam z otwarciem listu do wieczora. Dopiero kiedy zapada zmrok, a na ulicach cichnie zgiełk miasta mogę odprężyć się i w pełni odczuć przyjemność z lektury listu. Te kilka kartek papeterii, składających się czasem na krótki, czasem zaś obszerny i dokładny list staje się moim skarbem, zastępując mi możliwość obcowania z prawdziwym woluminem.

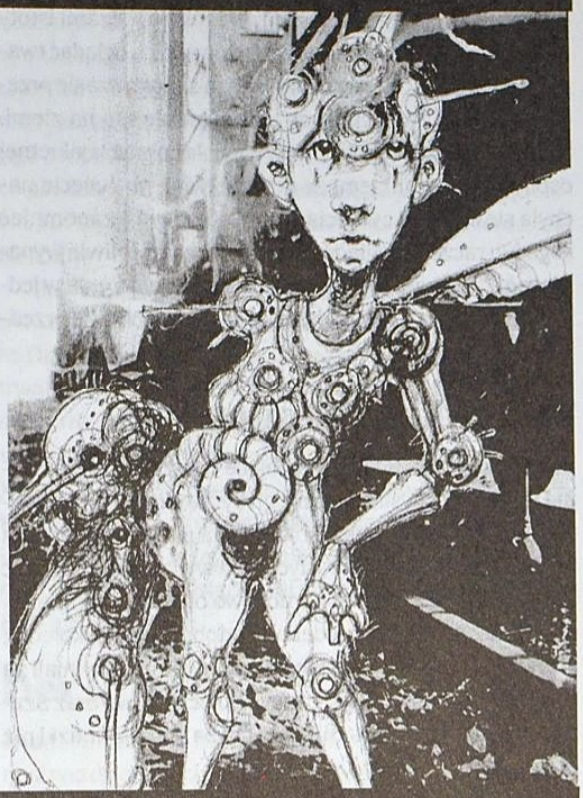
Badanie ksiąg, odkrywanie sekretów i zagłębianie się w nieznanej, ukrytej przed światem przeszłości jest moją pasją. Żyję dla tych właśnie chwil, dla tropienia losów dawno upadłych domów wydawniczych, dla wędrówek po zapomnianych przez ludzi posiadłościach, mieszkaniach, magazynach i strychach, dla rozmów z ludźmi jak ja sam szalonymi. Całe moje życie toczy się wokół badania historii i przeglądania pradawnych zapisów. Mówię sobie, że ten trud jest dla moich graczy, że całą pracę wykonuję, by sesje były ciekawe i emocjonujące.

Tak naprawdę, żadnego z tych pomysłów na sceny, przygody, motywy nie wdrożyłem w życie. W Zew Cthulhu prowadziłem raptem dwie sesje, choć nad przygotowywaniem przygód do ZC spędziłem więcej godzin, niż nad sesjami do jakiejkolwiek innej gry. Napisałem rozległą kampanię dotyczącą pewnych tajemnic związanych z Templariuszami. Przygotowałem kilkadziesiąt wątków i szkiców do kampanii o czasie, o jego zatrzymywaniu i przyspieszaniu... Mam obszerną teczkę dziwnych ilustracji i wycinków o szaleństwie artystów, o mordach i rytuałach, które były fetyszem podczas ich twórczej pracy. Spędziłem dziesiątki godzin przeglądając albumy, czytając stare gazety wyciągnięte z piwnic mojej kamienicy, wypożyczyłem niezliczoną ilość książek historycznych, przygodowych, popularnonaukowych na rozmaite tematy. Wiązałem fakty, układałem fabuły, projektowałem wydarzenia, które mogą zdarzyć się na sesji. Szukałem punktów, które łączyłyby Templariuszy z pewnymi tajemniczymi wydarzeniami historycznymi. Pisząc dla moich graczy kolejne sesje, odnajdywałem zbieżności w różnych miejscach, z pozoru bardzo od siebie odległych. Pracuję ciężej niż Badacze Tajemnic. Długimi wieczorami szukam, drążę, badam.

Zew Cthulhu to wspaniała gra, gra którą kocham. Gram w nią każdego tygodnia. Wieczorami. Sam.



SIEDEM LUSTER



Marcin Blacha

Drodzy Czytelnicy. Informacja o zamknięciu Portala sprawiła, że zdecydowałem się na opublikowanie gromadzonej przez lata wiedzy, która w innym przypadku nie pojawiłaby się na tych łamach. Jednak nowego numeru już nie będzie, a ja zmieniam miejsce zamieszkania. Ten tekst czytacie na własną odpowiedzialność. Jeżeli jakimś cudem trafią do mnie listy od Was, spalę je bez otwierania koperty. Lata obcowania z zakazaną wiedzą nauczyły mnie ostrożności, teraz ostrzegam Was. Dokończę pakowanie mojego skromnego dobytku i ostatni raz spojrzę na ścianę za moim biurkiem. Jeden mebel nie pojedzie wraz z innymi w nowe miejsce. Chciałbym się z nim pożegnać, tak jak żegnam się z Wami.

Lustra Alego Ibn Yesufa

W dziele kordobańskiego kadiego Alego Ibn Yesufa znaleźć można było wzmiankę o istocie, zrozumienie której wymyka się możliwościom ludzkiego umysłu. Jedyny egzemplarz książki spłonął podczas pożaru biblioteki w Kordobie, przetrwały tylko komentarze, zachowane zresztą w fatalnym stanie. Arabski uczony utrzymuje, że poza naszą rzeczywistością istnieje byt, którego manifestację oglądać możemy każdego dnia. Tego-Który-Ma-Wiele-Twarzy, jak nazywa istotę Ibn Yesuf, dostrzec można spoglądając w lustro. To, co jawi się nam jako nasze zwierciadlane odbicie w rzeczywistości jest wizerunkiem pradawnej istoty, tak straszliwej, że ludzki umysł tłumaczy jej grozę jako wizerunek człowieka. Broni się przed obłędem przez zaprzeczenie doświadczeniom oczu. Oczywiście każdy widzi w lustrze co innego (sądząc, że spogląda na obraz samego siebie), ale zawsze jest to ta sama istota. Arab twierdzi, że patrząc w zwierciadło pozwalamy jej dostrzec nas i przejrzeć nasze dusze. W rzeczywistości lustra są szybami, za którymi rozpościera się widok pradawnej grozy. Ci nieliczni, którzy przejrzeli iluzję, oszaleli, dostrzegając prawdę. Nie potrafią opowiedzieć o momencie, kiedy spojrzeli w zwierciadło i rzeczywistość załamała się. Niektórzy wyłupili sobie oczy, by przez resztę życia unikać powierzchni odbijających światło.

Ali Ibn Yesuf utrzymuje, że w rzadkich momentach, kiedy pradawna groza ujawnia swoje prawdziwe oblicze, lustra stają się bramami do świata koszmaru. Wystarczy dotknąć powierzchni szkła by zorientować się, że ustępuje pod naciskiem jak miękka organiczna membrana. Mocniejsze naciśnięcie lustra przerywa cienką barierę, otwierając drogę do niepojętego wymiaru. Ta odległa rzeczywistość nie jest groteskowym cieniem naszego świata, jak można by sądzić słysząc o lustrzanym świecie. Nie jest także koślawą parodią, którą można oglądać w krzywych zwierciadłach wesołych miasteczek. Według Araba (ufać musimy hiszpańskiemu tłumaczeniu) ów wymiar składa się z nieskończonych odbić Tego-Który-Ma-Wiele-Twarzy, bez czasu i przestrzeni, gdzie każde z niezliczonych oczu jest jednym z luster w naszym świecie. Owe odbicia odbijają się od siebie, a odbicia odbić również mają swoje odzwierciedlenie. Doprawdy, trudno to pojąć. Z komenta-

rzy do manuskryptu wywnioskować można, że zwierciadła naszego świata, które są prawdziwymi oczami istoty mają szczególne właściwości. Można w nich oglądać twarze innych ludzi, którzy akurat w tym samym czasie przeglądają się w zwierciadłach w innym miejscu na ziemi. Silnie psychicznie osoby mogą wywołać obraz konkretnej osoby, pod warunkiem, że gdziekolwiek na świecie nachyla się ona nad zwierciadłem. Trzeba tylko zapomnieć kogo lub raczej co ogląda się naprawdę i cierpliwie wypatrywać. Przynajmniej dopóty, dopóki nie spojrzy się w jedno z nich o jeden raz za dużo, odkrywając oblicze przedwiecznej grozy.

Toaletka z Nantes

Umysł ludzki posiada zadziwiające właściwości odrzucania wszelkich myśli, które mogłyby zaburzyć jego sprawne funkcjonowanie. Psychologia zna przypadki amnezji dotyczącej szczególnie drastycznych wydarzeń. Większość z nas, kiedy popełni błąd odruchowo obwinia kogoś innego. Niektórzy sławni mordercy (podobnie jak ich koledzy, którzy nie zwrócili na siebie uwagi mediów) obwiniali za swoje czyny nieistniejące osoby, społeczeństwo oraz Szatana, ale nawet ten ostatni bywa chyba bardziej ludzki niż oni.

Opowieść o tym lustrze to historia z dreszczykiem. Bliżej jej do historii Doriana Graya i Braci Karamazow niż ponurego horroru. Bohaterem pozytywnym jest kobieta o imieniu Rebbeca Kelly. Bohater negatywny to jej lustrzane odbicie. Głównym rekwizytem jest Toaletka z Nantes. Nie udało mi się zdobyć informacji o pochodzeniu tego przedmiotu, wyposażonego - a jakże - w lustro. Domyślam się, że był on w posiadaniu szlacheckiej rodziny Rebbeki od bardzo dawna. Istnieją przesłanki, aby twierdzić, że mebel wykonany został w Nantes, jednak nieistotna dla sprawy różnica zdań z kustoszem tamtejszego muzeum pozbawiła mnie możliwości zweryfikowania tej informacji. Jedynym śladem jest styl wykonania, które wskazuje na końcówkę osiemnastego wieku. Rzecz jasna, wiek toaletki nie interesuje mnie z punktu widzenia zbieracza antyków. Doprawdy, kolekcja pamiątek po Napoleonie nie czyni nikogo znawcą. Badając wiek mebla i umieszczonego w nim lustra pragnę ustalić wiek zaklętej w niej duszy.

Toaletka z Nantes ma szczególną właściwość - pozbawia właściciela wyrzutów sumienia, złych myśli i niepokoju. Wszystko, o czym chcielibyśmy zapomnieć znika podczas porannej higieny przy wmontowanym w nią lustrze. To, co uważamy za dobre wraca zwielokrotnione. Kobieca próżność nie zna granic, więc Rebbeca nieprędko zrozumiała właściwości swojego ulubionego mebla. Dopiero w wieku dwudziestu sześciu lat zaczęła wykorzystywać je z premedytacją.

Sęk w tym, że nic w przyrodzie - i chciałoby się rzec: w moralności - nie ginie. Wszystko co dla Rebeki było nieprzyjemne pochłaniało lustro. Interesujące, prawda? Jeszcze ciekawsze są dalsze losy pani Kelly. Tylko przypadkowi możemy zawdzięczać, że nie zasłynęła jako największy przestępca dziewiętnastego wieku. Pominę drobiazgowy opis jej występków, bo ich kaliber mieści się w przedziale zwykłych dla kobiety grzechów. Życie damy bez sumienia przerwała tragiczna śmierć pod kołami konnego tramwaju. Toaletka przez długi czas pozostawała w rodzinie, została zlicytowana dopiero w dwudziestym wieku i tutaj ślad się gubi.

Skupmy się na bohaterze negatywnym. Do kogo należała (należy?) dusza w lustrze? Co czuje ktoś, kto przyjmuje na siebie największe brudy innych i składa się głównie z wyrzutów sumienia? Nie potrafię odpowiedzieć na te pytania. Wiem za to, że uwięzioną w lustrze istotę da się uwolnić, a raczej dobrowolnie zastąpić, poświęcając siebie. Ciało pozostaje po właściwej stronie szklanej tafli, zamieniają się tylko dusze. Nurtuje mnie jeszcze jedno pytanie. Czy po dziesięcioleciach, czy nawet stuleciach wchłaniania zła, z lustra wychodzi dusza człowieka?

Zwierciadło z Antwerpii

Czytając o działalności Świętej Inkwizycji niejednokrotnie napotykamy na głosy potępiające działalność tej instytucji, rzadko natomiast napotykamy na argumenty usprawiedliwiające jej postępowanie. Ta historia stanowi dowód na to, że przynajmniej w jednym przypadku inkwizytorzy mieli słuszność. W 1394 roku w Antwerpii odbył się proces kobiety oskarżonej o czary. Na długiej liście zarzutów, z których niektóre wydać się mogą śmieszne, figuruje oskarżenie o wywoływanie poronień. Akt oskarżenia nie ujawnia szczegółów, ale jeden z prokuratorów wspomina o nich w liście do przyjaciela. Najpodlejszym z dzieł czarownicy był urok nałożony na kobiece lustro. Przedmiot wydawał się być zupełnie normalny, do czasu, kiedy zaczęła go używać kobieta w ciąży, a nawet wtedy nie zawsze aktywowały się jego piekielne moce. Lustro sprawiało, że rozwój ciąży zatrzymywał się - przedmiot był jednym z koronnych dowodów w procesie. Czarownica została spalona, ale wkrótce odpowiedzialni za jej śmierć zaczęli ginąć. Mordowano ich gdy spali, kiedy odwiedzali łaźnię lub w trakcie samotnych posiłków. Prokurator niepokoił się o swój los. W liście pisał, że za przedmiotem kryje się jeszcze jakaś tajemnica. Dokument datowany jest na październik. Z innych źródeł wiemy, że w listopadzie Prokurator już nie żył.

Sprawa lustra powróciła w latach pięćdziesiątych minionego wieku. Ze względów politycznych i ideologicznych jej akta zostały ukryte i wszystkie dostępne nam informacje pochodzą z ust jedynego człowieka, który zetknął się bezpośrednio z tajemnicą Zwierciadła z Antwerpii, byłego funkcjonariusza Służb Bezpieczeństwa. Stanisław Tracz utrzymuje, że nie potrafi dokładnie opowiedzieć o działaniu "diabelskiego urządzenia". Na pewno działa ono na kobiety w ciąży. Jeżeli płód ma więcej niż siedem miesięcy, a matka często ogląda się w lustrze, zaczyna się horror. Nocami nienarodzone dziecko w niewytłumaczalny sposób opuszcza łono matki i wyrusza na łowy. Przekrada się przez pogrążone w ciemności ulice i odwiedza tych, którzy ostatnio szkodzili matce. Utajnione dokumenty mają wspominać o nieuprzejmym pracowni-

ku stacji benzynowej, o szefie z biura i innych, których jedyną winą było zdenerwowanie matki dziecka. Zwłoki tych ludzi odnajdywali rano bliscy. Lekarze stwierdzali uduszenie.

Tracz nie potrafi powiedzieć dlaczego żadna z ofiar nie obudziła się. Nie umie również wyjaśnić dlaczego po przebudzeniu matka na powrót nosi swoje maleństwo w brzuchu. Żałuje, że żadnej z ofiar nie zrobiono badań krwi wykrywających tlenek węgla. Jego pokój w domu spokojnej starości pozbawiony jest luster.

Podzielone Ja

Niniejsza historia ma rodowód śródziemnomorski, ale nie można jednoznacznie powiedzieć, od kogo pochodzi. Osoba, dzięki której ją opowiadam pragnie pozostać anonimowa. Według jej słów zapiski o "podzielonym Ja" można znaleźć już na marginesach clunickich kopii pism Orygenesa, ale przekaz ustny narodził się wcześniej. Być może cała opowieść jest fikcją, ale w takim razie warto ją przytoczyć chociażby ze względu na niezwykłą fantazję autora.

Już na długo przed narodzeniem Chrystusa, w Północnej Afryce produkowano lustra. W istocie wynalazek szkła przypisuje się Fenicjanom, chociaż wiemy, że rozpowszechnione były również zwierciadła ze srebra i innych metali. Wedle autora opowieści właśnie Fenicjanie przywieźli z dorzecza Eufratu i Tygrysu sekret produkcji Lustra- Które-Dzieli. Człowiek, który spogląda w takie zwierciadło, w momencie, kiedy zostaje ono rozbite, w krótkim czasie ulega podziałowi. Współczesna psychologia nie zna przyczyn tego zjawiska. Za każdym razem, kiedy ofiara Podzielonego Ja spojrzy na własne odbicie, wychodzi na jaw, co stało się z nią w momencie rozbicia lustra. Aż do następnego spojrzenia na samego siebie człowiek taki staje się jedynie częścią dawnego siebie, to znaczy dysponuje szczególnymi aspektami swego jestestwa. Wyznawcy Molocha tworzyli takie lustra, by przekląć swoich wrogów. Działanie klątwy obrazuje przykład pewnego Rzymianina. Człowiek ów rozbił fenickie lustro i zaczął zachowywać się w sposób charakterystyczny dla ludzi dotkniętych różnymi zaburzeniami psychicznymi. Jednego dnia nie potrafił posługiwać się młotem i dłutem, chociaż był kamieniarzem. Następnego dnia siedział pogrążony w apatii, a jeszcze później schwytano go, gdy w nocy skradał się z nożem po ulicy miasta. Wszystkie te wyczyny nie dziwiłyby może, bo i w tamtych czasach spotkać można było szaleńców, jednak powód dziwnego zachowania Rzymianina jest nam znany. Fenickie lustro podzieliło nie tylko jego osobowość. Rozłożyło go na części jako człowieka - co pewien czas dysponował jedynie częścią samego siebie. Jak się czuje człowiek w takim stanie - to temat dla filozofów.

Skądinąd wiadomo, tu ukłon w stronę mojego anonimowego informatora, że sekret wytwarzania Lustra-Które-Dzieli przetrwał do dnia dzisiejszego. Na szczęście przetrwał również przepis na wyzwolenie się z klątwy. Wystarczy pozbierać wszystkie fragmenty szkła i zlepić je z powrotem w całość, potem spojrzeć w naprawione lustro. Jeżeli kiedykolwiek padniecie ofiarą przekleństwa, zaczekajcie, aż będziecie mieli władzę nad tą częścią siebie, która pamięta o recepcie. I nie zdziwcie się, jeżeli w tym czasie będziecie odsiadywali wyrok za niecne czyny, których nie pamiętacie.

Der Spiegel

Znad słonecznego Morza Śródziemnego opowieść przenosi nas do zimnych norweskich fiordów. Mamy rok tysiąc dziewięćset czterdziesty drugi, a nad prawie całą Skandynawią zalega cień. Wiecie zapewne o okultystycznych zainteresowaniach Hitlera, ale prawdopodobnie nikt z was nie słyszał o projekcie Der Spiegel. Dotyczył on badań nad kontaktem z przeciw-materią rozumianą nie jako antycząstki elementarne, ale negacja bytu. Hitlerowców niezbyt interesowały filozoficzne aspekty zagadnienia, nie w głowach był im Parmenides. Chcieli stworzyć broń masowego rażenia i powiodło się im.

Jakież było zdziwienie brytyjskich lotników, kiedy samoloty skierowane nad norweskie laboratoria zlokalizowały ruiny. Bombowce powróciły co prawda z pustymi lukami, ale nalot był formalnością. Lata później, na podstawie zeznań ocalałych pracowników i ludności z okolicznych wiosek udało się ustalić przebieg wydarzeń. Podczas prac powołano - wybaczcie wyrażenie - do istnienia superżołnierza. Za podstawę eksperymentu posłużył niejaki Werner Braun, człowiek bliski Hitlerowi, członek partii jeszcze za czasów Republiki Weimarskiej. Zbudowane na potrze-

Jeżeli fabuła przygody przewiduje, że postaci graczy padną ofiarami klątwy Podzielonego Ja, przynieś na sesję nożyczki. Poproś graczy o karty postaci i potnij je na sześć mniej więcej równych części. Jeżeli w trakcie gry klątwa ujawni się, każdy z graczy co jakiś czas będzie losował jeden z fragmentów karty. Do następnego losowania bohater może posługiwać się tylko tymi współczynnikami i umiejętnościami, które zapisane są na kawałku. Jeżeli karta zawiera opis bohatera, straci on wszystkie cechy charakterystyczne, które nie zostały ujęte na wylosowanym fragmencie. Pod tym względem będzie się jawił pozostałym jako bezbarwny, nie wpadający w oko przeciętny człowiek.

Jeżeli dojdzie do sytuacji, kiedy trzeba będzie przetestować na przykład Zręczność, uciekając spod kół pędzącego samochodu, a bohater nie może korzystać ze współczynnika, test jest automatycznie nieudany.

Próba wyzwolenia się spod klątwy Podzielonego Ja w tak trudnych warunkach okaże się prawdziwym wyzwaniem. Gracze będą musieli współpracować ze sobą jeszcze bardziej, gdyż każdy z nich będzie dysponował wybranym zbiorem cech. Otwiera to pole do kreatywności - gracze muszą kombinować w jaki sposób wykorzystać na różne sposoby swoje skromne możliwości.

by projektu Der Spiegel urządzenia uczyniły z niego istotę zdolną niszczyć samym dotykiem, ba - wysiłkiem woli. Ciało poddanego zabiegowi gwałtownie czerniało, aparatura medyczna czuwająca nad jego zdrowiem zaczęła dawać nielogiczne odczyty, aż wreszcie eksplodowała. Werner Braun wił się w swoim fotelu i wrzeszczał z bólu. Ludzie z wiosek oddalonych o kilkadziesiąt kilometrów budzili się zaniepokojeni, a psy ujadały jak opętane. W protokole zeznań zapisano, że tamtej nocy nie pojawił się księżyc.

Superżołnierza nie dało się kontrolować. W zeznaniach ocalałych pojawiają się określenia: "demon" i "diabeł". Nietrudno wyobrazić sobie, jak wstrząśnięci byli niemieccy naukowcy, gdy pod dotykiem i oddechem przeciw-Brauna rozkładowi ulegało wyposażenie laboratorium i ciała ich kolegów. Proces nie miał wiele wspólnego ze sterylnym rozbłyskiem, jaki towarzyszy zderzeniu elektronów i pozytonów. W laboratorium działały siły entropii. Wyobraźcie sobie rejestrowany kamerą przez setki lat proces rozpadu zwłok, wyświetlony później z najwyższą możliwą prędkością. Takie widoki opisywali przesłuchiwani.

Nie wiadomo co stało się z superżołnierzem. Możliwe, że jako prototyp popełnił jakiś błąd i przepadł. W późniejszych latach Niemcy nie mieli już środków i czasu by powtórzyć eksperyment. Wiadomo, że na miejsce drugiego podejścia do projektu Der Spiegel wybrano jakieś miejsce w Polsce. Wiemy również, że prace nad nim przerwała ofensywa Armii Czerwonej.

W czasie walk o Berlin w ręce Amerykanów oddał się niski mężczyzna w okularach, który uciekał przed Rosjanami. Zawartość skórzanej teczki, którą kurczowo ściskał w dłoni zapewniła mu spokojne i dostatnie życie, pomimo oskarżeń o zbrodnie wojenne. Przechwycona przez Aliantów dokumentacja techniczna stała się podstawą poważnych badań nad antymaterią. Kilka z zagadnień zawartych w papierach pozwoliło von Neumannowi rozwinąć teorię gier, ale żaden z amerykańskich naukowców nie był na tyle szalony, by zgłębić istotę rzeczy. Człowiek, który dostarczył im teczkę z papierami przez długi czas był solą w oku izraelskiego wywiadu. W połowie lat siedemdziesiątych, za cichym przyzwoleniem Wuja Sama, Mosad wysłał czterech agentów, którzy mieli ostatecznie zakończyć historię projektu Der Spiegel. Ich pokurczone ciała znalazły bawiące się w sąsiedztwie dzieci.

Lunoskop

Kolejne zwierciadło jest nietypowe i znane każdemu. Dostarcza ono iluminacji w powieściach grozy, natchnienia zakochanym i Bóg wie czego wyjącym do niego wilkom. Oczywiście, Księżyc nie świeci własnym światłem, lecz odbija światło słoneczne, podobnie jak lusterko, którym dzieci puszczają zajączki. Właściwie nie warto by o nim wspominać, gdyby nie zastanawiające notatki pozostawione przez zapoznanego już siedemnastowiecznego włoskiego matematyka Bertollego. Ów dobrze zapowiadający się uczony porzucił królową nauk na rzecz okultyzmu, ale nawet wytrawni znawcy nauk tajemnych mają kłopoty z jego dziełami. Bertolli pisał wymyślonym przez siebie szyfrem, a jak już napomknąłem był utalentowanym matematykiem. Prędzej odszyfrowane zostanie drugie pismo linearne, niż jego zapiski, więc nie będę zawracał wam głowy i przejdę do rzeczy. Rzecz w tym, że uczony ów zostawił po sobie również szkice.

Z niemałym trudem udało mi się dotrzeć do mikrofilmów z kopiami rysunków, a dopóki nie zostanę papieżem o oryginałach mogę pomarzyć. Rok z okładem poświęciłem na studia ich treści i dopiero po trzech miesiącach zorientowałem się, że mam przed sobą schemat urządzenia. Rekonstrukcja powiodła się. Miałem przed sobą dziwne urządzenie optyczne, przypominające nieco skrzyżowanie sekstansu i astrolabium. Nadal nie wiedziałem co z nim począć. Doświadczenie nauczyło mnie, że w przypadku instrumentów okultystycznych budowa miewa niewiele wspólnego z przeznaczeniem, ale zastanówcie się sami: jaki byłby wasz pierwszy odruch, gdybyście późną porą trzymali w dłoniach aparat z soczewkami?

Spojrzałem na księżyc i zdębiałem. Na powierzchni satelity wypisane było łacińskie słowo "ciemność". Pierwszym odruchem było odłożenie aparatu, tak jakbym chciał oczyścić się z zarzutów. Potem gorączkowo przypominałem sobie życiorys Włocha. Chociaż moje informacje były skąpe, nie przypomniałem sobie żadnych jego zatargów z Kościołem. W samej rzeczy wyciągnąłem mikrofilmy z Biblioteki Watykańskiej! Potem walnąłem się w czoło i przekląłem głupotę. Sam przecież pracowicie ryłem litery na metalowych obręczach, kreska po kresce, zgodnie ze wskazówkami na szkicach. Biedny Bertolli musiał oszaleć do reszty, bo jego aparat nie chciał działać zgodnie z przeznaczeniem. Zagniewany matematyk mógł jedynie złorzeczyć Stwórcy, który ukrył przed nim tajemnice, nie wiadomo zresztą jaką. Ostatnim dziełem Włocha był gorzki żart skierowany do potomnych. Jak większość skomplikowanych urządzeń lunoskop (tak go nazwałem) robił jedynie dobre wrażenie i nie było z niego żadnego pożytku. Dalsze badania utwierdziły mnie w tym przekonaniu. Przez następne tygodnie podziwiałem udaremniony, ale kunsztowny zamysł. Odpowiednie poruszanie metalowymi obręczami, zgodne jak się zdaje z układem gwiazd na niebie dostrajało lunoskop do firnamentu. Osobny system pokręteł układał przesłony soczewek w taki sposób, by pokrywały się z plamami i liniami składającymi się na rzeźbę księżyca (ten mechanizm tuż po złożeniu był rozstrojony). Odbite przez satelitę światło przechodziło przez kolejne soczewki i pryzmaty, odbijało się od lusterek i wyróżniało litery na przylutowanej tabliczce. Traf chciał, że użyłem lunoskopu tej szczególnej nocy w roku, kiedy urządzenie dawało sensowny rezultat. Uzyskałem jeszcze kilka wyników, są jednak mocno nadinterpretowane i mało mówiące: "ukryte królestwo", "drugie przyjście" - statystycznie rzecz biorąc po wielu odczytach i przy dużej dozie cierpliwości mógłbym wyciągnąć z lunoskopu dowolną informację. Tak naprawdę pierwszego doświadczenia nie udało się powtórzyć i szybko zniechęciłem się do Bertollego oraz jego dzieła.

Miesiąc temu dostałem list bez nazwiska i adresu nadawcy. Klasyczny anonim, jak z taniego filmu - wycinane z gazety litery, powszechnie dostępny papier. Wiadomość mówiła: "Księżyc ma dwie strony".

Zwierciadło Dee

O tym, że dziedziczymy cechy po przodkach przekonał się boleśnie każdy, kto kiedykolwiek uderzył się w kość ogonową. Oczywiście, na co dzień mówi się o bliższym pokrewieństwie. Interesuje nas, czy dziecko ma charakter po mamusi a urodę po tatusiu, czy odziedziczyło choroby genetyczne ujawniające się co kilka pokoleń. Mówimy, że w czyichś żyłach płynie błękitna krew. Dla posiadacza Zwierciadła Dee problem przodków ma dużo bardziej wymierne znaczenie.

Aby przedstawić pochodzenie przedmiotu musiałbym przypomnieć sylwetkę Johna Dee. Zamiast tego odeślę niezorientowanych do dowolnej biblioteki. O zwierciadle dowiedziałem się z rękopisu twórcy przedmiotu, zamkniętego w sejfie pewnego kolekcjonera. Właściciel dokumentu jest osobą publiczną, pominiemy zatem jego nazwisko. Ważny jest dokument, w którym Dee opisuje swoje własne eksperymenty z artefaktem. Zwierciadło jest bardzo duże, prawie dwumetrowe i owalne. Działa wówczas, gdy jego tył przylega do grubej ściany, a i tak trzeba wielu prób, by zaczęło działać właściwie. Z początku widać w nim jedynie odbicie, ale z biegiem czasu obraz zmienia się. Po dwóch tygodniach przeglądający się nadal widzi siebie, ale starszego. Trzeba jeszcze dwóch tygodni, by proces starzenia osiągnął kulminacyjne stadium. Od tej pory rysy twarzy i sylwetka zmieniają się, przedstawiając nie przeglądającego się, ale jego przodków. W finale obrazy ze szklanej tafli zaczynają się odzywać, a właściwie szeptać cichutko. Przedstawiają się imionami progenitorów.

Duchy ze Zwierciadła Dee nie mówią o przeszłości. Informują o rzeczach przyszłych. Ostrzegają i radzą. Ich słowa są enigmatyczne i z pozoru bezsensowne. Ze względu na wieloznaczność wypowiedzi trudno potwierdzić ich trafność. Duchy nie odpowiadają na pytania - po prostu przekazują co mają do powiedzenia. Nie interesują ich protesty i błagania o szczegóły. Jeśli nie zwraca się na nie uwagi - znikają. Dee nie pisze, czy przepowiednie przodków sprawdziły się jemu, zauważa natomiast interesującą prawidłowość. Im mniej oddalony genealogicznie przodek, tym ważniejsze jego przesłanie. Duchy sprzed dwóch lub trzech pokoleń przepowiadają przeważnie śmierć.

Z lustra nie wolno korzystać dłużej niż pół roku. Kryje się bowiem za nim pewna mroczna i niezbadana siła z zaświatów, która z wolna zaczyna przejmować kontrolę nad artefaktem. Przepowiednie stają się przekłamane, obraz coraz częściej wykoślawia się. Duchy obawiają się owej istoty. Z ich słów można wywnioskować, że jest to również umarły. Dee pisze, że jeśli ktokolwiek po dłuższym czasie ujrzy w szklanej tafli siebie samego, jest to jego ostatni widok w życiu.


Zew Cthulhu

Adam Wieczorek

Mi-Gotanie w ciemn

Adam Wieczor

Londyn

Wolviego pożegnanie z czytelnikami

„To już jest koniec, nie ma już nic". Słowa popularnej piosenki Kuby Sienkiewicza idealnie oddają moje uczucia w chwili pisania tego tekstu. Portal to jeden z najważniejszych etapów mojego dwudziestokilkuletniego życia. Pamiętam, że z wielkim zdenerwowaniem oczekiwałem na odpowiedź o ewentualnej akceptacji mojej kandydatury na stanowisko redaktora działu ZC. Udało się. Spełniło się moje małe marzenie, które w efekcie doprowadziło do kilku późniejszych decyzji życiowych. Entuzjazm pierwszych dni, moje (całe dwie, jeśli mnie pamięć nie myli) wizyty w mieszkaniu Ignacego, wspólna praca, realizacja pomysłów, a nade wszystko niesamowici ludzie utrwalili się na zawsze w mej pamięci.

Praca nad tymi kilkoma numerami magazynu pokazała mi, jak wiele jeszcze muszę się nauczyć, ile zmienić. Muszę przyznać, że w nawale innych obowiązków nie podołałem zadaniu, które powierzył mi Ignacy. Nie zdziwiła mnie, w związku z tym, jego decyzja o zmianie osoby prowadzącej dział.

Pomimo tego, przez cały późniejszy czas pokładałem w Portalu duże nadzieje, a efektem naszej nieustannej współpracy było zaangażowanie Ignacego w wydanie drugiego numeru magazynu Arkham Courier.

W tym krótkim okresie nawiązałem też kilka wartościowych znajomości. W efekcie powstały niesamowite projekty, które mam nadzieję zobaczyć pewnego dnia na księgarskich półkach. Nie ukrywam, że myślałem o powrocie do redakcji, ale chyba zabrakło mi na to odwagi. Należę do ludzi leniwych, którzy muszą być poganiani, aby wykonać dany projekt do końca. Wiedziałem, że znowu mogę zawieść.

Za swój sukces uważam zmuszenie do pracy kilku autorów, którzy udowodnili, że w Cthulhu można jeszcze zrobić coś nowego. Dzięki nim wiem, że warto było spróbować.

Dziś trzymacie w rękach ostatni numer magazynu, którego historię pomagałem tworzyć. Dziękuję Wam za wszystkie pozytywne i negatywne uwagi, a Tobie Ignacy serdecznie dziękuję za danie mi szansy. Może kiedyś Portal wypłynie w kolejny rejs, a wtedy granicą będzie tylko daleki horyzont.

Wolvie



TURCYK

DYARIUSZ TURECKI

Rafał Chartampowicz
Michał Mochocki

Jak to się wszystko zaczęło...

Aby wyjaśnić bieg wydarzeń, musimy cofnąć się w czasie o 11 lat od rozpoczęcia naszej przygody. W roku 1609 jej główny bohater, Aleksander Jan Pakosz, piętnastoletni wówczas szlachcic ukraiński, wzięty został w jasyr w jednym z licznych najazdów tatarskich, jakie nawiedzały te ziemie. Był chłopcem znacznej urody, o pięknym głosie i zdrowej posturze, znalazł się więc wśród jeńców ofiarowanych w darze sułtanowi tureckiemu. (Tatarzy bowiem zawsze oddawali padyszachowi jedną piątą brańców zagarniętych na wyprawie.) Młody, uległy chłopak po kilku miesiącach niewoli w pałacu sułtańskim przyjął islam i ze względu na wyjątkową urodę oraz bystry rozum został paziem padyszacha. A że chłopak łączył wierność i pokorę z licznymi zaletami umysłu - sprytem, intuicją, darem do nauki - sułtan Ahmed upodobał sobie tegoż pazia i obsypywał go łaskami. W miarę jak dorastał, chłopak otrzymywał coraz wyższe funkcje służebne, zostając na koniec osobistym służącym padyszacha. Zyskał przez to wysoko postawionych przyjaciół, no i oczywiście wrogów. Głównie wśród innych paziów, którzy zazdrościli Polakowi licznych talentów i miłości sułtańskiej. Ale stary Ahmed I zmarł wreszcie na tyfus w Istambule (22.11.1617), a po nim na tron wstąpił obłąkany Mustafa, którego zdetronizowano już po trzech miesiącach (26.02.1618). Kolejnym sułtanem został Osman II, czternastoletni syn Ahmeda I. Faktyczne rządy spoczęły w rękach wielkiego wezyra Halila Paszy. Nasz Aleksander (w wersji tureckiej Iskender), znany jako wierny i zdolny sługa sułtana Ahmeda, zdołał zachować dawną pozycję w pałacu. Co więcej, ukończywszy wymagany wiek 25 lat, z łaski młodziutkiego padyszacha został mianowany *sandżakbejem* (tj. zarządcą okręgu - sandżaku, obejmującego kilkanaście do kilkudziesięciu miejscowości) Rodosto, w pobliżu samego Stambułu. Był to wyraz wielkiej przychylności, a zarazem dowód wiary sułtana w wysokie zdolności młodego beja.

Krótki rys historyczny

Tego rodzaju kariera nie była niczym dziwnym w państwie Osmanów. Cała władza administracyjna (w odróżnieniu od religijnej i sądowej) spoczywała tam w rękach byłych chrześcijańskich niewolników. Nie przywiązywano najmniejszej wagi do narodowości i urodzenia, liczyły się tylko posiadane talenty oraz łaska sułtana (choć tę ostatnią można było kupić lub wyjednać poprzez dobre znajomości). Młodych jeńców chrześcijańskich zbiorowo nawracano na islam i poddawano obrzezaniu, po czym pilnie selekcjonowano. Najzdolniejszych przeznaczano właśnie do służby pałacowej, oddając w opiekę naczelnikowi białych eunuchów. Uczono chłopców tureckiego (język codzienny), arabskiego (język liturgiczny islamu) i perskiego (język literatury i kultury), prawa, historii, religii, strategii wojskowej, jazdy konnej i władania bronią, a ponadto wybranego rzemiosła lub handlu. To ostatnie nie miało raczej znaczenia praktycznego, było natomiast silną tradycją turecką, zgodnie z którą nawet i sam sułtan musiał znać się na jednej dziedzinie rzemiosła czy handlu na tyle dobrze, by - teoretycznie - potrafił zarobić na życie pracą własnych rąk. Paziowie pogrupowani byli w dziesiątki, a każdą dziesiątką opiekował się osobny eunuch, pilnie obserwując postępy w nauce. Wierni i zdolni pięli się po szczebelkach w drabince służby pałacowej, a najwyższą dostępną na tym etapie funkcją było stanowisko osobistego służącego sułtana. Z chwilą ukończenia 25 roku życia uznawano ich za w pełni dojrzałych mężczyzn, zdolnych do pełnienia samodzielnych funkcji na prowincji. Było to zresztą koniecznym warunkiem dalszej kariery, każdy dostojnik turecki miał za sobą okres służby poza pałacem, w wojsku lub administracji. Ci, którzy najlepiej się wykazali podczas owej służby „w terenie", byli po paru latach (i awansach w hierarchii administracyjnej prowincji) wzywani z powrotem do stolicy, mając otwartą drogę do najwyższych dostojeństw na dworze sułtana, nie wyłączając urzędu wielkiego wezyra.

Miasto portowe Rhaedestus (Rodosto), dzisiejszy Tekirdag, zbudowali Grecy w starożytności. Było jednym z głównych ośrodków miejskich Tracji. W XIV wieku zostało podbite przez Turków, lecz nie straciło na znaczeniu w prowincji. Za czasów Sulejmana Wspaniałego na polecenie wielkiego wezyra Rustema Paszy wzniesiono tam wspaniały meczet, który stoi po dziś dzień i jest atrakcją turystyczną. Nie udało mi się znaleźć potwierdzenia, że Rodosto w XVII wieku istotnie było stolicą sandżaku, lecz jest to bardzo prawdopodobne. Było ważnym miastem w starożytności i średniowieczu, jest też stolicą prowincji i dzisiaj.

Naturalnie, na zaszczytne i dochodowe stanowisko beja Rodosto nadzieję miało kilku innych karierowiczów, którzy zapałali do szczęśliwego wybrańca zawistną niechęcią. Szczególną nienawiścią obdarzył go pewien Grek, z dawna z nim rywalizujący o łaski sułtanów, lecz nie dorównujący Polakowi ani bystrością, ani sympatią u ludzi. Niezbyt lubiany przez młodego Osmana, został mianowany dowódcą (agą) fortecy w Corlu, twierdzy starożytnej i sławnej, ale już pozbawionej większego znaczenia militarnego. Na domiar złego miasteczko Corlu leży w obrębie sandżaku Rodosto, niedaleko od samej stolicy. Tym samym młody bej stał się zwierzchnikiem trawionego złością i ambicją Greka. Poniżony aga uknuł wkrótce sprytny plan pognębienia i usunięcia znienawidzonego rywala. Plan, którego ofiarami padną również i nasi Panowie Bracia.

Mając od początku swych szpiegów w pałacu beja, Grek kazał jednemu z nich wykraść jakiekolwiek własnoręczne pismo beja w języku polskim, po czym polecił zręcznemu kaligrafowi napisać identycznym charakterem pisma list następującej treści:

Umiłowany Panie Oycze, Pani Matko, Dobrodzieie Moi Miłościwi

Niechybnie będąc pogrzebanym w waszych sercach, kreślę świadectwo mey bytności pośród żywych; acz nie w rodzinney ziemie, lecz w niewiernych Turczech gorzki chleb powszedni pożywaiąc. Los czteka niewolnego, choć ciału nieciężki, ale owszem, nader miły, przecież dwakroć przez to duszy gorszym, aniżeli surowszy w Oyczyźnie żywot. Szczęśliwie głodu ni chłodu nie cierpię, które wielkiey części brańców są udziałem, iednakoż dzień y noc me kroki są strzeżone, a choć y lista ku Polszcze słać nie sposób. Wszelakoż nadarzył się Ksiądz pewien iezuicki, co sekretnie posługę duchową tu pełni, za którego pośrednictwem oną kartę posyłam, o kondycyey swey uwiadamiaiąc, a pomocy, zratowania upatruiąc, które za Boga pomocą Ksiądz Dobrodziey widzi możliwymi. W głowie y w rękach świętego czteka zamysł ten zostawuię.

Kłaniam się pokornie Rodzicielom moim, łzami synowskiego affektu pismo skrapiaiąc, a Boga Jedynego co dzień za zdrowie Wasze proszę. Nie zamartwiaycie się też o mnie, Pani Matko, gdyż źle mnie tu się nie dzieie, ieno za rodzinnym dworem tęskno y za krześciiańskim kraiem. Niechay Was Bóg y Matka Jego błogosławią, zachowuiąc w dobrym zdrowiu y wszelakiey pomyślności.

Aleksander Jan Pakosz

Pod powyższym tekstem inna ręka dopisała po łacinie, bardzo drobnymi literami:

Wielmożnemu Panu Pakoszowi, Obywatelowi Ziemie Bractawskiey

Wielmożny Panie Dobrodzieiu. Z woli Boga Naywyższego niosę WPanu dobrą nowinę. Syn WPana żyw y w dobrym zdrowiu, o czym własną ręką powyżey zaświadcza. Jako osoba duchowna y spowiednik znam wszelkie przypadki iego, iako też y to, że wierze świętey wierności pośród pogan dochowuie. W odpowiedzi na iego żarliwe modły zesłał mnie Pan Bóg iako skromne narzędzie woli Jego świętey, iżbym uciśnionego a niewinnego wyrwał z kraiu pogan. Niegdy Moyżesz cały lud izraelski wyprowadził z ziemie egipskiey, ia zaś Moyżeszowym wzorem krześciian sprawiedliwych z Bożą pomocą z niewoli wybawiam. Znam sposób niechybny, iżby Aleksandra wydobyć spośród niewiernych, a w ręce dzielnych ludzi oddać, którzy przewiozą go bezpiecznie w granice Rzeczpospolitey. Znaydziesz WPan ludzi kilku rozważnych a mężnych, z którymi przybędziesz do portu Rhaedestus, do gospody kupca imieniem Halef al-Gossarah wedle Starego Meczetu. Halef posiada ów skrawek papieru, co go nie masz u dołu karty. Niechay posłańcy szepną imię moie y okażą epistołę. Gdy on kartę do swego kawałka przyrówna, będzie odtąd na Wasze usługi.

Niechay Bóg wspomaga WPana w potrzebie.

Oyciec Paweł, Societas Jesu

Z listami Grek wysłał kilku zaufanych ludzi, którzy dołączyli do karawany ormiańskich kupców, udających się do Rzeczypospolitej. Wcześniej jeszcze przez podstawionego sługę (ważne!!!) opłacił wskazanego właściciela gospody, przekazując mu oddarty skrawek listu i instruując, co ma robić, kiedy pojawią się u niego posiadacze pasującej kartki (natychmiast powiadomić!). Tym samym Grek chce sprawić, aby list rzekomo pisany ręką beja powrócił do Turcji jako dowód rzeczowy zdrady; a fakt przywiezienia listu przez znających hasło Panów Braci dodatkowo potwierdzi jego autentyczność. Ale nie uprzedzajmy faktów.

Ojciec Beja jest obecnie zamożnym człowiekiem, gdyż jako klient potężnego kresowego „królika" (sam wybierz, którego - u nas jest to kniaź Ostrogski, największy magnat na Ukrainie) czerpie dochody z pięciu wiosek otrzymanych w wieczystą dzierżawę. Niestety, wystawny tryb życia powoduje, że starzec gotówki ma niewiele, a do tego mnó-

stwo pieniędzy wydaje na lekarzy. Sam cierpi na podagrę, jego żona zaś ciężko choruje na suchoty (trzeba będzie czymś wzruszyć próżniaczego beja, prawda?). Resztę rodziny opracuj sobie sam, Panie Starosto. Warto na przykład wprowadzić dorosłego syna, który będzie towarzyszem Panów Braci. A może dalekim krewnym Pakoszów będzie nawet jeden z PB?

1. Zawiązanie akcji

Najlepiej by było zapoznać graczy z rodziną Beja na kilka sesji przed rozpoczęciem dyariusza i niby mimochodem wspomnieć o dzielnym synu, którego przed jedenastoma laty zagarnął czambulik Tatarów, gdy śmiały wyrostek wypuścił się na dalekie polowanie. Od tego czasu, pomimo trzyletnich poszukiwań prowadzonych na Krymie przez hojnie opłaconych posłańców, nie było najmniejszej wiadomości o jego losach. W kącie świetlicy wciąż stoi niewielki ołtarzyk, na którym palą się świece na intencję odnalezienia syna. Postaraj się zaprzyjaźnić Panów Braci z ową rodziną, ale pozwól, by przez kilka następnych przygód gracze zapomnieli o porwanym chłopcu.

Dyariusz niniejszy proponujemy rozpocząć podczas dłuższego pobytu Panów Braci w gościnnym Pakoszowym dworze. Zacznijmy na przykład od łowów, od wyprawy na dzikiego zwierza o świtaniu. Na polowaniu syn gospodarza zostaje ciężko raniony przez dzika lub niedźwiedzia, a i zdrowiu niektórych Panów Braci zagrozi niebezpieczeństwo. Ot, trochę adrenaliny na rozgrzewkę. Tak niefortunne łowy szybko się zakończą i resztę dnia PB spędzą we dworze przy rannym przyjacielu.

Późnym popołudniem wprowadzamy właściwe zawiązanie akcji. Do dworu przybywają niespodziewani goście, przywożąc gospodarzowi list z dalekiej Turcji. Są to słudzy wspomnianego Greka, rzekomo ormiańscy kupcy, którzy łamanym ruskim językiem tłumaczą, że za dostarczenie listu zapłacił im pewien ksiądz w Rodosto, prosząc o pisemne potwierdzenie odbioru. Nic więcej nie wiedzą. Otrzymawszy opieczętowane pismo szybko pożegnają się i odjadą, zostawiając wstrząśniętych rodziców Beja w stanie niebotycznego zdumienia. Gościny nie przyjmą, bo na chwilę tylko odłączyli się od karawany.

W miarę rozgarnięci gracze zorientują się już, na czym będzie polegać przygoda i być może nawet sami zaofiarują swe usługi. W każdym razie nie ma co myśleć o spokojnym wieczorze, we dworze zapanuje bowiem wielkie zamieszanie. Łzy szczęścia, modlitwy dziękczynne, prędkie liczenie pieniędzy, rzewne wspomnienia, nowo odzyskana nadzieja i gorączkowe dysputy nad tym, co robić. Wieczerza z pewnością będzie spóźniona. Jak odnajdą się w tym wszystkim Panowie Bracia, przewidywać nie chcemy. Kolejny dzień przyniesie zaś nową przygodę.

Następnego ranka gospodarz rozsyła urzędników do wójtów, karczmarzy, dzierżawców, polecając uzyskać jak najwięcej gotówki. Wygrzebuje zakopany w sadzie garniec z dukatami, a ponadto zamierza zapożyczyć się u magnata na poczet przyszłorocznych zbiorów. Po śniadaniu razem z Panami Braćmi siedzi w świetlicy i zastanawia się, komu bezpiecznie mógłby powierzyć taką sumę złota. Mnóstwo pieniędzy pochłonie sama podróż, a w Turcji nie obejdzie się pewnie bez sutych łapówek czy nawet konieczności zapłacenia okupu. Dlatego nalegaliśmy, aby rozegrać kilka przygód, w których Panowie Bracia zaprzyjaźnią się z ojcem Beja, a on nabierze do nich zaufania. Bo to właśnie oni otrzymają od bogatego staruszka niebezpieczną, ale chrześcijańską i dobrze płatną misję.

Zanim jednak zapadną ostateczne decyzje, rozmowa zostanie przerwana przez dworskiego pachołka, który wpadnie do świetlicy wołając „Jaśnie panie, dymy za lasem widać, musi to Chrebowka płonie!" Syn gospodarza, choć ranny, każe siodłać sobie konia, a i PB zapewne uczynią to samo. We trzy pacierze kompania znajdzie się w siodłach i ruszy galopem w kierunku gęstwy drzew, zza której wznosi się w niebo słup dymu. Na dziedzińcu dworu tymczasem pośpiesznie formuje się oddział czeladzi zbrojnej w oręż i sprzęt do gaszenia pożaru. Kompania ma jedynie zorientować się w sytuacji (pożar to czy Tatar?).

Wyjeżdżając zza przesłaniającego widok zagajnika PB ujrzą niepokojącą scenę. Jedna z widniejących w oddali chałup stoi w płomieniach, a przez pola w stronę PB sadzi wielkimi krokami dwóch chłopów. Na oczach Kompanii spomiędzy chałup wypada trzech jeźdźców, najwyraźniej w pościgu za uciekającymi. Jeden z konnych rozwija nad głową arkan. Widać, że jeźdźcy schwytają chłopów zanim ci dopadną zagajnika. PB nie mają szans na dotarcie do chłopów przed ścigającymi, ale jeżeli skoczą kmiotkom na ratunek, zawsze mogą ich odbić. Z tym, że na widok nadciągającej odsieczy jezdni wstrzymają konie i zakrzyknąą coś w stronę wioski, skąd po chwili wyłoni się kilku nowych. Kompania może się ściąć z awangardą, ale rychło przyjdzie brać nogi za pas, bowiem w osadzie rozkłada się właśnie na stację pół lekkiej chorągwi powracającej z wojny moskiewskiej, czyli blisko 50 szabel. Wobec takiej liczby przeciwników nie pozostanie nic innego, jak tylko czmychnąć czym prędzej do dworu, pod osłonę mocnego częstokołu i rusznic czeladzi. Swawolnicy nie będą szturmować, poprzestaną na pogróżkach i na złupieniu otaczających dworzyszcze chałup.

Gdy hultaje odjadą, gospodarz pośle natychmiast list do Bracławia z prośbą o wsparcie. Przed wieczorem posłaniec powróci z odpowiedzią, że wkrótce w sukurs przybędzie kozacka chorągiew księcia. W nocy przyjdzie jednak własnymi siłami odeprzeć zdradliwy najazd swawolników, co nie przyjdzie trudno, bowiem swawolnicy cofną się, jak tylko napotkają silny opór. Rankiem natomiast przybędzie obiecana pomoc i PB zapewne chętnie wezmą udział w pogromie i pościgu za złoczyńcami. To dostarczyć im może zajęcia nawet na następny dzień, jeśli puścimy ich śladem umykającego rotmistrza lub porucznika, po którym należy spodziewać się wartościowego łupu.

Tak czy inaczej, gdy PB powrócą do gościnnego dworu, najwyższy czas będzie zdecydować o wyprawie do Turcji. Gdy uganiali się za swawolnikami, ich gospodarz w dro-

dze pożyczek, zastawu i sprzedaży ruchomości zgromadził 12 tysięcy złotych. Ta kwota w zupełności wystarczy na pokrycie kosztów podróży, na spodziewane łapówki, a nawet na rozsądnej wysokości okup. Znając dzielność, sprawność i przyjaźń Panów Braci, gospodarz prosi ich o podjęcie wyprawy po uwolnienie syna z pogańskiej niewoli. Nie ma nikogo innego, komu powierzyłby tak wielką ilość złota. PB są jego jedyną nadzieją. Czyż godzi się odmówić?

2. W podróży

Bohaterowie wyruszą wyposażeni w hasło i list/znak rozpoznawczy dla karczmarza, pierścień herbowy starego Pakosza dla okazania synowi oraz pokaźną sumę pieniędzy, głównie w dukatach i talarach, które ważą łącznie ok. 60 kg. Jeśli PB poprzednio mieli braki w koniach lub uzbrojeniu, zostały one uzupełnione. Zatroskany ojciec dodaje ponadto trzech zbrojnych hajduków oraz trzy juczne konie do dźwigania bagażu. Złoto pojedzie na dwóch koniach w mocnych skórzanych sakwach. Dla bezpieczeństwa starzec przykazuje jechać nie przez Dzikie Pola, tylko drogą przez Mołdawię lub Siedmiogród, co też PB powinni uczynić. Jeżeli żaden z PB nie włada językiem tureckim, trzeba będzie wynająć tłumacza w Kamieńcu Podolskim; tam też można zmniejszyć wagę wiezionego kruszcu jeszcze o 10 kg wymieniając drobniejsze srebrne monety na dukaty (złote) i talary (srebrne). Tłumaczem zostanie chytry, uniżony Tatar, który tureckim nie włada zbyt biegle. Niestety, bardziej profesjonalni tłumacze mają w Kamieńcu stałe dochody i nie uśmiecha im się długa a niebezpieczna wyprawa.



Przebieg podróży pozostawiamy fantazji Starosty. Najkrótsza trasa, mniej więcej dwutygodniowa, wiedzie przez Mołdawię do Gałacza nad Dunajem, skąd statkiem można spłynąć do morza, a morzem do portu w Stambule bądź samym Rodosto. Droga wyłącznie lądowa trwać będzie dłużej, około dwudziestu dni. Staroście Gry wolno zamknąć całą podróż w kilku zdaniach (odpisując PB znaczną część gotówki), ale można pokusić się o stworzenie wspaniałej kampanii. Ważne jest tylko, żeby po drodze pozbawić PB hajduków i wszelakiej służby. Można powybijać ich w zasadzkach, złożyć ciężką chorobą lub opisać tajemnicze zniknięcie tego czy innego hajduka podczas nocnej warty. Tajemniczości wydarzeniu niech doda fakt, że w jednej z sakw skarbnych połowa złota zamieni się w polne kamienie...

Tak czy inaczej, do celu docierają PB tylko z tłumaczem (jeśli potrzebny).

3. Miasto Rhaedestus

Po długiej, żmudnej lub pełnej przygód podróży bohaterowie docierają wreszcie do celu. Stolica ludnego sandżaku jest imponującym, orientalnym miastem, jakich niewiele widzieli po drodze. Rodosto wznosi się nad brzegiem morza Marmara, otoczone polami uprawnymi, winnicami, pastwiskami i gajami. Nad miastem górują pękate kopuły bejowskiego pałacu i wysokie iglice minaretów. Od południa na morze otwiera się średniej wielkości port handlowy. Karczma Halefa al-Gossarah stoi w dzielnicy portowej przy wąskiej uliczce, wciśnięta między wysokie, odrapane, kamienne domy o małych okienkach. Z tyłu płynie cuchnący nieczystościami kanał, a uliczka zastawiona jest ubogimi straganami. Oberża nie wygląda zachęcająco, podobnie jak okolica.

Gospodarz jest pulchnym, czterdziestoletnim mężczyzną o czarnej brodzie i przenikliwym spojrzeniu. Z początku nie zwraca na PB specjalnej uwagi, ale gdy szepną mu hasło i przekażą wspomniany list, ożywi się nagle, rozejrzy i uda się z listem na zaplecze, aby porównać go z posiadanym skrawkiem. Listu już nie odda, twierdząc, że zgodnie z zaleceniem spalił go natychmiast. A wiadomość, jaką ma do przekazania oddawcom listu jest taka, że poszukiwany przez nich człowiek znajduje się w pałacu beja.

Nic więcej karczmarz nie wie, polecono mu jedynie przekazać te słowa i ewentualnie doradzić, jak najłatwiej dostać się do pałacu. Karczmarz nie wie również, jak skontaktować się z księdzem - to jego mocodawca kontaktuje się z nim w razie potrzeby.

Co do samego pałacu, karczmarz radzi wejść przez furtę we wschodniej kurtynie murów, gdzie co drugi dzień od północy do południa stoi znany karczmarzowi strażnik, który za skromną opłatą wpuści PB na teren pałacu. Jeśli przywdzieją tureckie stroje, łatwo przyjdzie im wmieszać się w tłum dworzan, służby i interesantów. Dalej będą

musieli radzić sobie sami, na przykład przekupując kilku niewolników lub służących, żeby dyskretnie poszukali właściwej osoby. Można też udać się prosto do nadzorcy niewolników, który na pewno będzie wiedział, czy ktoś taki jest w pałacu. W razie kłopotów najlepiej przyznać, że poszukuje się krewnego pojmanego w niewolę, a także zaoferować bakszysz za pomoc w poszukiwaniach.

Niczego więcej gracze się tu nie dowiedzą. Trzeba wziąć się na odwagę i zaryzykować.

Za kulisami:

Machina spisku, nakręcona przez Greka, zaczyna działać. Karczmarz niezwłocznie informuje prawdziwego mocodawcę o przybyciu PB. Czyni to za pośrednictwem niepiśmiennego i niemego posługacza, którego zatrudnił w kuchni na żądanie tajemniczego spiskowca. Tylko ów posługacz wie, gdzie trzeba dostarczyć kartkę od karczmarza. Po jej otrzymaniu Grek wysyła do Rodosto zaufanego sługę (tego samego, który wcześniej przekupił karczmarza), by na miejscu wykonywał zlecone zadania. Niemowa nie wraca już do pracy w gospodzie.

4. W pałacu

Wskazany przez karczmarza strażnik za kilka srebrnych monet istotnie wpuści PB do środka, pytając pro forma o cel wizyty, ale zadowoli się każdą odpowiedzią. Sprytni a ostrożni gracze mogą w ogóle nie wchodzić na teren pałacu, tylko hojniej opłacić strażnika i jemu samemu zlecić przeprowadzenie wywiadu. Zgodzi się chętnie. Spotka się z PB za dwa dni, podczas kolejnej służby przy furcie, ale zanim udzieli informacji, zażąda więcej pieniędzy, bowiem - jak skrupulatnie wyliczy - musiał dać tyle a tyle aspr pomocnikowi ogrodnika, tyle a tyle ogrodnikowi, który znał starszego eunucha w pałacu, tyle znów eunuchowi i tak dalej, i tak dalej, aż wydał na poszukiwania dwakroć tyle, ile otrzymał. Domaga się teraz trzykrotnie większej sumy (można stargować o połowę). Gdy zapłacą co trzeba, janczar oznajmi im z dumą, że dawny Aleksander Jan Pakosz to... dzisiejszy Iskender-bej, wierny wyznawca Proroka. Jeżeli okażą powątpiewanie, Turek oburzy się bardzo i pocznie przysięgać na Koran, że mówi prawdę. A przynajmniej, że twierdzi tak pokojowiec beja, który sam jest polskim brańcem, więc wie najlepiej. Zresztą obrażony niedowiarstwem giaurów strażnik może zaprowadzić ich od razu do owego pokojowca, niech się sami przekonają - tyle, że to będzie kosztowało, bo strażnik musi opłacić kolegę, który zastąpi go przy bramie, a ten kolega to strasznie chciwy człowiek.

Jeżeli zaś PB nie zlecą poszukiwań strażnikowi, lecz sami podejmą się tego zadania, będą prowadzeni do kilku kolejnych zatrudnionych w pałacu Turków, aż w końcu dowiedzą się, że jakiś polski niewolnik jest pokojowcem beja. Przy bezpośrednim spotkaniu okaże się, że to nie Polak lecz Rusin, czyli zupełnie inna osoba, ale jeśli podadzą mu nazwisko, ów zdziwi się bardzo i oznajmi im wiadomą, a skrzętnie dotąd przed nimi skrywaną rzecz. Przez tegoż pokojowca PB, jeśli dadzą mu dwa dukaty, bez problemu przekażą wiadomość Bejowi. Pokojowiec opowie im również o dworskiej karierze Beja, rozwodząc się nad jego talentami i szczęśliwym życiem, jakim mu Allach błogosławił. Jeśli PB zechcą zaczekać, Rusin postara się załatwić im audiencję.

Czekać trzeba będzie prawie godzinę w niewielkiej komnacie wyłożonej poduszkami, spożywając owoce podane na srebrzystej tacy. Aż wreszcie Rusin pojawi się ponownie i wprowadzi PB do obszernej sali, w której na wyścielanym krześle na podwyższeniu siedzi sam szlachetny Iskender-bej, otyły jegomość strojny w jedwabne, zielonozłote szaty. Nalana twarz z długim wąsem i kozią bródką istotnie przypomina w pewnym stopniu rysy Pakoszów. Bej obserwuje ich z ciekawością, na powitanie odpowie w języku polskim, zapyta kim są i po co przyjechali. Usłyszawszy ich wyjaśnienia wyrazi zdziwienie, że jego list po tylu latach dotarł do Rzeczypospolitej (istotnie, po tym jak dostał się do niewoli wysyłał podobny list), po czym natychmiast zacznie wypytywać o losy rodziny. Każe spocząć wygodnie na poduchach. Jedynym świadkiem rozmowy jest niewolnik, który przynosi kawę, sorbety oraz słodkie wschodnie bakalie (do tej sceny możesz, Starosto, podać graczom kawę, soki, chałwę, rodzynki, figi etc.). Postaraj się tak pokierować rozmową, by jeszcze nie wydało się, że do kraju dotarł zupełnie inny list, niż ten, o którym myśli Bej. Pamiętaj, że Pakosz będzie chętniej słuchał wieści rodzinnych niż opowiadał o sobie, jest też niecierpliwy i nawykły do rozkazywania, niech więc jego pytania zdominują audiencję. Bej zresztą nie ma dla PB wiele czasu, wygospodarował jedynie chwilę przed spotkaniem z muftim, więc zaspokoiwszy pierwszą ciekawość odeśle PB na dzień następny. Zapyta, gdzie się zatrzymali, bowiem rankiem zamierza posłać po nich służbę, by pomogła przenieść ich rzeczy do pałacu. Bej zaprasza ich bowiem w gościnę, niechaj się spakują i będą gotowi do przeprowadzki. Zanim odejdą, Aleksander/Iskender obdaruje ich jeszcze kosztownymi prezentami.

Za kulisami:

Grek ma w pałacu Beja swojego szpiega, który włada językiem polskim. Podczas rozmowy PB z Bejem szpieg stoi ukryty za kotarą i słyszy każde słowo. Po skończonej audiencji składa raport. Ten sam szpieg, gdy dojdzie do rozprawy, ma zeznać, że słyszał, jak Bej umawiał się z Polakami, że ucieknie z nimi z tego pogańskiego kraju i że wywiezie z sobą wielkie skarby. Niewolnik usługujący do stołu (który polskiego nie rozumie, ale był świadkiem naocznym) opowie, że Bej bardzo przyjaźnie powitał Polaków, zwłaszcza, gdy ujrzał rodowy pierścień, a na pożegnanie hojnie ich obdarował.

Tegoż samego dnia Grek wysyła list do sułtana. Pisze w nim, że wykrył zdradę Iskender-beja. Dowiedział się o tym - pisze - od sługi beja, który przypadkiem podsłuchał rozmowę i, wstrząśnięty zdradą, doniósł o wszystkim Grekowi. Grek pisze również, że natychmiast wysyła ludzi, by

pojmali Polaków, których zamierza przekazać sułtanowi. Prosi uniżenie, by sułtan przysłał kogoś, kto mógłby obejrzeć dowody zdrady i zbadać sprawę na miejscu.

Szpieg wraca do pałacu beja, a Grek każe swoim ludziom przygotować porwanie PB. Prawa ręka Greka (co ważne - to wciąż ten sam sługa, który układał się z karczmarzem w sprawie listu od rzekomego księdza) udaje się znów do gospody i przykazuje wpuścić nocą porywaczy do pokoju PB. Rozmowę tę słyszy przypadkiem żebrak, który - wietrząc zarobek - ostrzeże PB i przygotuje drogę ucieczki.

5. Nocny napad

Nie możemy przewidzieć, co zrobią gracze po rozmowie z Bejem. Wydaje się oczywiste, że Bej nie ma ochoty wracać do Rzeczypospolitej, ale wypadałoby trochę dłużej z nim porozmawiać. W każdym razie tę noc spędzić powinni w pokoju w gospodzie. Nie dane im jednak będzie przespać jej spokojnie. Ledwo zaczną układać się do snu, posłyszą, że ktoś po cichu próbuje otworzyć okiennicę (deska na zawiasach, zastępująca okno). Po chwili nieznajomy zastuka delikatnie. Gdy otworzą okno, ujrzą zgarbioną, odzianą w łachmany postać, która chrapliwym szeptem dwukrotnie powtórzy jakieś zdanie, wykona gest podrzynania gardła i umknie w ciemność. Pobladły nagle tłumacz oznajmi, że nieznajomy powiedział „Strzeżcie się, nie kładźcie się spać tej nocy!"

Miejmy nadzieję, że gracze zastosują się do ostrzeżenia. Parę godzin przed świtem usłyszą wówczas za drzwiami ciche stąpania wielu par stóp, krótką rozmowę przyciszonymi głosami, a potem jakieś manipulacje przy drzwiach. Na ich oczach zasuwa odsunie się, pchnięte nagle drzwi staną otworem, a do środka rzucą się Turcy zbrojni w pałki i sznury z pętlami. Najwyraźniej napastnicy spodziewali się zaskoczyć ofiary we śnie, bowiem na widok zbudzonych i uzbrojonych PB cofną się w popłochu. W sali wyniknie zamieszanie, rozlegną się gniewne okrzyki zaskoczenia, wreszcie zaświstają dobywane z pochew jatagany i kindżały. Przewaga liczebna napastników jest wyraźna, raczej nie da się ich pokonać.

Jedyną drogą ucieczki pozostaje okno (jeśli gracze na to nie wpadną, żebrak przyjdzie ich zawołać). Z tyłu karczmy jest zagracone podwórze, nad brzegiem kanału stoi rozlatująca się szopa i kurnik, a na wodzie blisko brzegu stoi jednomasztowa łódź z dwoma osobami załogi. Jedna z postaci przywołuje PB gwałtownymi ruchami ramion. To żebrak, który ich wcześniej ostrzegał. Łódź stoi jednak zbyt daleko od brzegu, by dało się na nią wejść, a żebrak znacząco wyciąga rękę i charczy kilka słów. Tatar szybko tłumaczy, że łódź się nie zbliży, jeśli PB nie zapłacą złotem. A tu z gospody przez okno wyłażą już ścigający... Jeśli PB rzucą żebrakowi mieszek monet, łódź pchnięta osękami zbliży się na tyle, by mogli do niej wskoczyć. Gdy tylko to uczynią, żebrak i drugi załogant z całej siły odepchną się drągami od kamienistego nadbrzeża. W powietrzu przemknie kindżał i ze dwie strzały, ale już po chwili łódka PB przybije do przeciwległego brzegu i żebrak wyskoczy na ląd, gestami nakazując uczynić to samo. Czas najwyższy, bowiem ścigający też znaleźli po swojej stronie jakieś czółno, które właśnie spychają na wodę. Jak tylko PB znajdą się na brzegu, żebrak natychmiast wskoczy z powrotem na pokład, chwyci za drąg i zbawcza łódź, popędzana silnymi pchnięciami, pocznie oddalać się spiesznie w kierunku morza.

6. Zagubieni

PB zostają na drugim brzegu, zdani na własne siły w zupełnie obcym mieście, do tego zbliża się ku nim czółno pełne uzbrojonych po zęby i bardzo zagniewanych Turków. Nie ma wyjścia, jak tylko umknąć w plątaninę uliczek, gubiąc się ostatecznie. Przyjdzie im błąkać się ze dwie godziny do świtu, aż na ulice wylegną przekupnie i kupujący. Pierwszy lepszy zagadnięty obibok za drobną monetę chętnie zaprowadzi ich do pałacu beja - bo gdzie indziej mogliby się udać? Przewodnik postara się naciągnąć ich po drodze a to na ciasteczko z mięsem, a to na trochę daktyli (bo jest strasznie głodny), a to na sztukę płótna dla żony (bo potrzeba jej nowej szaty) i drugą sztukę płótna dla drugiej żony (bo drugą też kocha) i jeszcze trzecią (bo kiedyś będzie miał i trzecią żonę). Przejdą po moście na drugą stronę kanału, aż wreszcie ujrzą w wylocie ulicy wieżyce bejowskiego pałacu.

Do tego czasu ulice zrobiły się tłumne. Ustawione z obu stron stragany dodatkowo zagęszczają ciżbę, a dwukołowe arby z trudem przepychają się środkiem ulicy. W takim oto tłumie, niedaleko już od pałacowej bramy, przyjdzie PB ustąpić z drogi objuczonemu wielbłądowi. I wtedy właśnie nieopatrznie zbliżą się do stojącej pod ścianą budynku, załadowanej workami arby. Siedzący na niej przekupień zarzuci nagle jednemu z PB arkan na szyję i szarpnie gwałtownie, pozbawiając tchu w piersiach. Spomiędzy worków powstaną dwaj inni, którzy pochwycą nieszczęsnego PB i wrzucą go na wóz, a przekupień rozwinie drugi arkan. Od ścian odkleja się jeszcze kilku zabijaków, niektórych PB pamiętają z zeszłej nocy. Bystre oko dostrzeże w ulicznym tłumie więcej (zbrojnych przynajmniej w pałki lub noże) postaci zmierzających w stronę PB, najwyraźniej spiesząc z pomocą, nie wiadomo tylko komu. Na ów widok przewodnik weźmie nogi za pas, a za nim popędzi tatarski tłumacz, wrzeszcząc coś po turecku. Najlepszym wyjściem będzie pójście w ich ślady. Jeżeli jednak PB zawezmą się, żeby odbić pojmanego na arkan kompana (a może dwóch?), „przekupień" smagnie muła batem i arba potoczy się ulicą, zaś na drodze PB staną tureccy siepacze...

Za kulisami:

Po nieudanej próbie porwania zausznik Greka obstawia swoimi ludźmi wszystkie drogi wiodące do pałacu, a ci, którzy widzieli PB podczas napadu, mają wypatrywać ich w tłumie.

7. W niewoli

Przynajmniej jeden z PB zostanie schwytany u bram pałacu. Reszta dołączy do niego wkrótce. Ci, którzy pobiegną za znającym teren przewodnikiem, szybko zgubią pogoń, a przewodnik za sowitym wynagrodzeniem obieca znaleźć im bezpieczne schronienie, a potem inną drogą doprowadzić do pałacu. Ci, którzy stracą z oczu przewodnika, rychło zostaną schwytani i spętani. Nasz przewodnik natomiast, w rzeczywistości drobny rzezimieszek mający kontakty z podziemiem przestępczym, zwęszył gruby interes. Zaprowadzi uratowanych przez się PB do znajomej meliny, zainkasuje pieniądze, po czym uda się wywiedzieć, kto to takich poszukuje i bezczelnie sprzeda PB ich prześladowcom. Niech się więc nie zdziwią, gdy po posiłku podanym w kryjówce poczują się nagle bardzo, bardzo senni... a obudzą się w lochu, w towarzystwie członków drużyny pojmanych pod murami pałacu.

Nie trzeba chyba wspominać, że wszyscy zostali rozbrojeni i dokładnie przeszukani. Przepadło złoto, dokumenty, klejnoty - wszystko oprócz koszuli, portek i butów. Teraz naszych PB czeka seria uciążliwych przesłuchań, na które będą prowadzeni pod strażą. Na pierwszym pytani są o wszystko: kim są, po co, od kogo i do kogo jadą, o czym rozmawiali z Bejem etc. Na następnych przesłuchaniach, przy zmieniającym się składzie sędziowskim, jednostajnie powtarzają się pytania o sam początek wyprawy, a ściślej o jej inicjatora. Chodzi o to, by przyzwyczaić PB do automatycznego udzielania tych samych informacji - że wyprawę zainicjował list od zaginionego przed laty człowieka, który pisze do ojca, iżby przysłał kogoś, kto pomoże mu wydostać się z niewoli. Człowiek ten okazuje się tureckim bejem. Więcej sędziów nie interesuje. Zwróć szczególną uwagę, by oduczyć graczy (jeśli będzie trzeba) powtarzania za każdym razem, że Bej wysyłał taki list bardzo dawno temu, że może to nie on go wysłał i jest po prostu wrabiany. Za każdą wypowiedź wykraczającą poza zadane pytanie grożą baty. Nikt im nie tłumaczy, czemu są zamknięci, ani kim są przesłuchujący. Tak mija jeden dzień, a potem następny.

Po powrocie do celi z kolejnego przesłuchania PB doczekają się wreszcie niespodzianych odwiedzin - tuzin tęgich drabów przyjdzie skrępować ich mocno sznurami, do tego zarzucą im worki na głowy. PB zostaną wyprowadzeni z budynku i złożeni na twardych deskach wozu, który natychmiast ruszy. Podróż będzie dość długa i uciążliwa, a gdy dobiegnie końca, PB zostaną zaprowadzeni - wciąż z zawiązanymi oczami - do nowego miejsca zamieszkania. Tam oprawcy rozwiążą jednego z nich i pozwolą uwolnić pozostałych.

Wokół siebie ujrzą chłodne, kamienne ściany, za sobą tęgie drzwi, a naprzeciw przegrodzone grubymi sztabami okno. Na zewnątrz ciemno, świeci tylko blady księżyc. Wyraźnie słychać szum morza. Przez okno widać kawałek zdziczałego ogrodu, okolonego kruszącym się ze starości murem. W sumie jest niewysoko, dałoby się zeskoczyć, gdyby nie te kraty. Ale spostrzegawczy PB mogą zauważyć kilka haków wbitych w ściany. Jeden z nich daje się łatwo wyjąć, a tymże hakiem łatwo wydłubać zaprawę spomiędzy kamieni. Tym sposobem mogą otworzyć sobie drogę na wolność.

Jeśli na to nie wpadną, przed świtem do okna wespnie się nieznajomy osobnik, wrzuci im do środka dwa mocne noże i poleci dłubać w zaprawie. O ile z własnej woli nie pozostaną w więzieniu, nad ranem, po przeskoczeniu muru (rośnie przy nim drzewo, łatwo się wspiąć) znajdą się na wolności. Miejsce, w którym byli przetrzymywani, to rozsypujący się ze starości kamienny budynek wzniesiony na skarpie nad morzem. Dach jest dziurawy i zapadnięty, ściany pokruszone, okna zieją pustką. Od dawna nikt tu nie mieszka. Teraz też nikogo nie ma. Nie pozostawiono żadnej straży (chociaż wątpliwe, by PB mieli odwagę to sprawdzać). W oddali widać zarysy miasta, w których dopatrzeć się można znajomych wieżyc meczetów i pałacu Beja...

Za kulisami:

Ostatniego wieczora przed ucieczką na przesłuchaniu jest obecny wysłannik sułtański (czego PB oczywiście nie są świadomi). Najprawdopodobniej usłyszy on od PB dokładnie to, co Grek chce, by ten usłyszał. Czego jednak Grek nie przewidział, wysłannik sułtana chce zabrać PB do Stambułu, by tam przesłuchać ich dokładniej. Do tego Grek nie może dopuścić, bo PB mogą wówczas zeznać, że Bej był szczerze zdziwiony ich przybyciem i że list taki wysyłał wiele lat temu, jeszcze jako niewolnik, więc o zdradzie nie może być mowy. Grek boi się dokładniejszych przesłuchań, więc organizuje PB ucieczkę, a rankiem z ubolewaniem oświadcza wysłannikowi padyszacha, że zdrajca bej nocą wykradł swoich wspólników. Turek odjeżdża więc do stolicy wioząc ze sobą tylko list przywieziony przez PB oraz pamięć trzech złożonych zeznań - przez PB, przez fałszywie świadczącego szpiega oraz przez karczmarza Halefa.

Wkrótce po tym Grek w tajemnicy przybywa do Rodosto, by osobiście nadzorować dalsze działania.

8. W gościnie u Beja

Tym razem Kompania dostanie się do pałacu szybko i bez kłopotów; wystarczy, że natkną się na patrol straży czy oficera. Bej bowiem, zaniepokojony ich zniknięciem, polecił wszystkim swoim służbom szukać Polaków po mieście i doprowadzić ich bezpiecznie do pałacu. Bej oczywiście zasypie ich lawiną pytań, na które nie bardzo będą umieli odpowiedzieć. W każdym razie mają przed sobą półtora dnia odpoczynku. Przez ten czas nic ciekawego się nie zdarzy, mogą więc oddawać się rozkoszom życia pałacowego i cieszyć się wschodnim przepychem. Niemniej jednak otrzymają ważne informacje. Prędzej czy później wyjdzie na jaw, że list, który przywiódł ich tutaj, wcale nie

był pisany przez Beja. Stanie się jasne, że Bej stał się celem jakiegoś spisku. Na razie brak jednak wskazówek, kto mógłby być za to odpowiedzialny.

Karczmarz Halef, wezwany przez Beja już następnego dnia po zniknięciu PB z izby, twierdził, że PB zostali napadnięci przez nieznanych mu ludzi, którzy przyszli nocą do jego gospody. Było ich tylu, że bał się sprzeciwić. Gdy PB opowiedzą Bejowi o roli pośrednika, jaką odgrywał karczmarz w tej całej historii, Bej każe zawezwać go ponownie, by dowiedzieć się, kto za tym wszystkim stoi. Niestety, karczmarz wie bardzo niewiele. Może jedynie opisać osobę, która przed miesiącami zapłaciła mu sporą sumę pieniędzy za to, aby przyjął okazicieli listu, którego skrawek mu wręczono i aby przekazał im, że człowiek, którego szukają, znajduje się w pałacu Beja. O przekupnym strażniku również dowiedział się od tej osoby. Podobno osobą tą był ksiądz chrześcijański, który pomógł już kilku więźniom w ucieczce. Więcej karczmarz nie wie i Bej po namyśle każe go zwolnić.

Na tym etapie gracze mają jedną, jedyną szansę, aby ocalić głowę Beja, a przy tym i własne. Są w stanie już teraz zwyciężyć w finale, który rozegra się dopiero za kilkanaście dni w Konstantynopolu. Gracze winni przypomnieć sobie żebraka, który ostrzegł ich przez napaścią i przygotował dla nich drogę ucieczki. Jest oczywiste, że wiedział zawczasu, co się święci, a zatem wie więcej od karczmarza. Na prośbę PB Bej rozkaże szukać żebraka - a zresztą sami mogą to uczynić - i znajdą go jeszcze tego samego dnia, przy tej samej gospodzie. Żebrak zawiedzie ich oczekiwania, bowiem nie wie zupełnie nic. O napadzie na PB dowiedział się przypadkiem, siedząc pod oknem izby, w której karczmarz z kimś obcym umawiali się co do planowanej akcji. Karczmarz, wedle zeznań żebraka, zobowiązał się wpuścić porywaczy nad ranem i cichcem otworzyć dla nich drzwi do izby PB. Słysząc to, żebrak zwęszył okazję zarobienia paru talarów i umówił się z bratem rybakiem, który dostarczył łódź. To wszystko.

I tutaj właśnie cały misterny plan Greka się zawala. Zeznanie żebraka dowodzi, że karczmarz kłamie i że w sprawie PB odegrał większą rolę, niż by się wydawało. Bej wezwie karczmarza ponownie, zażąda od niego przysięgi na Koran, a w razie oporów pośle na tortury. Karczmarz złamie się i tym razem już naprawdę opowie wszystko, co wie. Wciąż nie jest tego dużo... ale wystarczy, żeby obalić plan Greka. Karczmarz powtórzy opowieść o nieznanym człowieku, który zlecił mu przyjęcie okazicieli wspomnianego listu. Tym razem zdradzi jednak, że mocodawca nakazał mu schować ów list i skrawek, a PB powiedzieć, że spalił je tak jak mu kazano. Przez podstawionego niemowę Halef posłał dokądś (sam nie wie dokąd) wiadomość o przybyciu PB. Zleceniodawca zjawił się wkrótce, odebrał ów list i kazał nocą wpuścić swoich ludzi, aby pojmali PB podczas snu. Nic więcej karczmarz już naprawdę nie wie.. Nawet średnio inteligentni gracze domyślą się na pewno, że jezuicki ksiądz Paweł nie istnieje, a



cała sprawa na milę śmierdzi fałszem i spiskiem. Jak to wykorzystać przeciw Grekowi, okaże się na końcu dyariusza

Za kulisami:

Jak tylko PB trafiają do Beja, Grek nakazuje wybranym ludziom pilnie baczyć na wszystkie bramy i furty pałacowe, przekupuje ponadto kilka osób bejowej służby, aby mieć jak najwięcej informacji. Władający językiem polskim szpieg wciąż stara się być blisko Beja. Grek spodziewa się, że PB mogą przekonać Beja, by faktycznie uszedł do Rzeczypospolitej. Byłoby mu to bardzo na rękę, ponieważ potwierdzi jego wersję wydarzeń, a ponadto Grek byłby bardzo szczęśliwy, gdyby udało mu się pojmać Beja w trakcie ucieczki. Dlatego wiele sił zatrudnia przy śledzeniu ruchów Beja i obserwacji możliwych dróg ewakuacji.

Jeśli PB odnajdą żebraka, a karczmarz zostanie wzięty na tortury i uwięziony, Grek na pewno postara się karczmarza uśmiercić. Lepiej niech PB i Bej pilnie strzegą jedynego świadka na swoją korzyść.

9. Wieści ze stolicy

Trzeciego dnia pobytu PB w pałacu przybywa do Beja niespodziewany gość - goniec sułtański ze Stambułu. Przywozi Bejowi wezwanie do natychmiastowego stawiennictwa przed obliczem padyszacha i to wraz z goszczącymi u niego Polakami. A kilka godzin później gołąb pocztowy od jednego z przyjaciół ze stolicy przynosi ostrzeżenie, że sułtan rozkazał obstawić drogi z pałacu i pilnie baczyć, czy Bej nie będzie próbował ucieczki - gdy to się stanie, ma być doprowadzony do Stambułu w kajdanach. Spisek najwyraźniej osiągnął swój cel.

Zrozpaczony Bej każe dworowi gotować się do drogi. Wieczny oportunista, do tego mocno przesiąknięty wschodnim fatalizmem, nie myśli o ucieczce, lecz pokornie uda

Krótkie kalendarium:

1609 - piętnastoletni Aleksander porwany przez Tatarów i ofiarowany w darze sułtanowi

1617 - umiera sułtan Ahmed, główny protektor Aleksandra-Iskendera

1619 - w lutym czternastoletni Osman II, syn zmarłego Ahmeda, desygnuje Iskendera (którego zna jako wiernego i zdolnego sługę ojca) na stanowisko beja Rodosto, a niezbyt lubianego Greka mianuje komendantem fortecy w Corlu

1620 - w marcu Otwinowski przybywa do Stambułu, gdzie pozostanie aż do lipca czy sierpnia, gdy na wieść o kolejnej „chadzce" kozackiej czmychnie gdzie pieprz rośnie

Sułtanowie tureccy w XVI i XVII wieku

Bajezid II		1481-1512
Selim I		1512-1520
Sulejman II	Wspaniały	1520-1566
Selim II		1566-1574
Murad III		1574-1595
Mehmed III		1595-1603
Ahmed I		1603-22.11.1617 (zmarł na tyfus)
Mustafa I		1617-26.02.1618 (detronizacja z uwagi na chorobę umysłową)
Osman II		1618-19.05.1622 (zdetronizowany, dzień później zamordowany przez janczarów)
Mustafa I		1622-1623
Murad IV		1623-1640
Ibrahim		1640-1648
Mehmed IV		1648-1687
Sulejman III		1687-1691
Ahmed II		1691-1695
Mustafa II		1695-1703



się na spotkanie swego losu. Ma przy tym nadzieję, że zeznania PB potwierdzą jego niewinność, dlatego nie wypuści ich z rąk, nawet jeśli wcale nie będą chcieli jechać do sułtana. Gracze nie mają już wyboru. Jeszcze jeden dzień gorączkowych przygotowań, a potem kilka dni żmudnej, powolnej, męczącej podróży w kłębach kurzu. Z wizytą do sułtana nie jedzie się przecież bez odpowiedniej asysty i bez upominków, zatem Bej podróżuje wlokącą się w ślimaczym tempie karawaną złożoną z dziesiątek wozów, koni, mułów i wielbłądów, z gwardią pieszą i konną, z całą rzeszą służby i połową haremu. Jako specjalny podarek dla sułtana wiezie dwie piękne polskie branki, chcąc tym samym dowieść lojalności wobec nowej ojczyzny.

Smutny los wiezionych na pohańbienie szlachcianek, które liczą być może na pomoc ze strony Kompanii, zapewne wzruszy co czulszych Panów Braci. Kto wie, czy na tym tle nie dojdzie do poważnego konfliktu z Iskender-bejem.

Za kulisami:

Sułtan zapoznawszy się z dowodami nakazuje Bejowi stawić się w stolicy, a Grekowi przesyła nieoficjalne polecenie dopilnowania, by Bej nie uciekł. Grek czynił to już na własną rękę, ale teraz zdwaja wysiłki. Jednocześnie wierny stronnik Beja rezydujący w pałacu sułtańskim ostrzega go gołębiem pocztowym o powyższym zadaniu dla Greka.

Na dwa dni przed planowanym przybyciem Beja Grek zjawia się już w pałacu sułtańskim, aby odpowiednio podjudzać młodego a porywczego Osmana.

10. Konstantynopol

Słynna stolica imperium ottomańskiego niewątpliwie wywrze ogromne wrażenie na Polakach. Złocone kopuły meczetów, strzeliste minarety, przepiękne ogrody i pałace, ludne i barwne bazary, wiszący w powietrzu ciężki zapach kadzideł i wonności - wszystko to winno oszołomić i zachwycić Panów Braci. Nie będą jednak mieli wiele czasu na kontemplację widoków, gdy bowiem zamkną się za nimi bramy pałacu padyszacha, nie będzie już okazji wyjścia na miasto. Może był to jeden z ostatnich widoków, jakie dane było podziwiać ich oczom?

PB zostają uwięzieni w obszernym, ale ciemnym i wilgotnym lochu. Beja ulokowano gdzie indziej. Wkrótce otrzymują polecenie przygotowania się na audiencję u wezyra, gdzie poprowadzą ich janczarowie. Oczywiście na progu izby posłuchań należy odegrać typową polsko-turecką szopkę, w której dworzanie przymuszają gości do bicia czołem przed dostojnikiem, a butni szlachcice się przed tym wzbraniają. Wezyr wypyta ich dokładnie i uważnie wysłucha wszystkiego, co mają do powiedzenia, po czym bez komentarza rozkaże odprowadzić ich z powrotem do więzienia.

A tu niespodzianka. W lochu czeka na nich szlachcic polski, Hieronim Otwinowski, poseł Rzeczypospolitej do Wysokiej Porty. Pan poseł dowiedział się o bytności rodaków w Stambule i przyszedł dowiedzieć się czegoś o ich

losach. Obieca wstawić się za nimi do sułtana, jeśli będzie trzeba, bo na razie nie są w zasadzie o nic oskarżeni. Poseł będzie ich również na bieżąco informował o sytuacji. Niestety - jest wręcz fatalna. Otwinowskiego przyjęto w Stambule bardzo chłodno. Osman jest wściekły za dywersję (czytaj: spustoszenia i grabieże) lisowczyków w Siedmiogrodzie, przez co lennik turecki Bethlen musiał odstąpić od oblężenia Wiednia (tzw. pierwsza odsiecz wiedeńska, listopad 1619). Od dawna sytuację zadrażniają też łupieżcze wyprawy kozackie. Poseł zapewnił sułtana, że rabunki już się nie powtórzą, lecz niewiele to pomogło. Sułtan całkiem realnie zamierza wszcząć wojnę z Rzeczpospolitą.

Tyle PB mogą dowiedzieć się od Otwinowskiego. Po dwóch dniach poseł przyjdzie ponownie i oznajmi, że sułtan wyznaczył wreszcie audiencję dla Beja, któremu do tej pory okazywano niełaskę poprzez ignorowanie jego obecności. Za kilka godzin wszystko powinno się rozstrzygnąć. Pozostaje tylko czekać na wieść o wyroku.

Za kulisami:

Jeżeli PB nie zdobyli pełnych zeznań karczmarza, nie mają możliwości udowodnić Grekowi spisku. Grek dysponuje natomiast następującymi dowodami na swoją korzyść:

a) pisany ręką Beja list z dopiskiem księdza

b) zeznania PB potwierdzające autentyczność listu (nawet jeśli teraz PB będą dowodzić, że Bej jest niewinną ofiarą spisku, ich słowom nikt nie da wiary, bowiem przebywając z Bejem przez tyle czasu mogli uzgodnić taką właśnie linię obrony)

c) fałszywe zeznania szpiega, który skłamie co do treści pierwszej rozmowy PB z Bejem

d) zeznania niewolnika usługującego podczas tejże rozmowy

e) złożone przed wysłannikiem sułtańskim zeznanie karczmarza, potwierdzające wersję Greka

f) podarki i pieniądze otrzymane od Beja (Grek przedstawi przywiezione przez PB złoto jako bejowe, czyli sułtańskie)

Bej nie ma na swoją obronę nic, oprócz przysięgi własnej i PB.

Jeżeli zaś PB mają ze sobą karczmarza, który zeznaje, że za przyjęcie i obsługę PB nie płacił mu wcale żaden ksiądz ani człowiek Beja, tylko zaufany sługa Greka (ten sam, który na polecenie Greka próbował porwać ich podczas snu), spisek jest ewidentny. Wtedy słowa PB i Beja będą miały znacznie wyższą wartość - i to oni wyjdą z konfrontacji zwycięsko.

11. Zakończenia

PB nie będą obecni na udzielonym Bejowi posłuchaniu. Wyrok na Beja i na nich samych zapadnie bez ich wiedzy. Jeżeli PB nie wpadli we właściwym czasie na to, aby odszukać żebraka i nie uzyskali decydujących zeznań karczmarza, wyrok dla Beja może być tylko jeden - śmierć przez uduszenie. Co do samych PB, poddajemy pod rozwagę Starosty następujące możliwości:

a) śmierć - bez komentarza

b) galery - przy czym zdecydowanie zalecamy, by skazanie na galery skończyło się śmiercią PB po kilku miesiącach; zbyt często w RPG zsyła się postacie na galery tylko po to, żeby stamtąd uciekły

c) niewola - sułtan może zostawić PB u siebie bądź przekazać ich w podarunku, np. Grekowi

d) okup - pan Otwinowski może wykupić PB za odpowiednio wysoką sumę

e) uniewinnienie - sułtan może okazać łaskawość i po wymierzeniu 50 batów puścić PB wolno

Jeżeli zaś gracze wykazali się bystrością umysłu, a Bej zabrał ze sobą zarówno żebraka jak i karczmarza, spisek Greka obraca się przeciwko niemu. On bowiem na własne nieszczęście wezwał do Stambułu zaufanego sługę, który był głównym wykonawcą planu. W żaden sposób spiskowiec nie wyprze się sługi, bo obaj są znani w pałacu sułtańskim; zresztą Grek uczynił go już ważnym świadkiem w sprawie. A Halef al-Gossarah tego właśnie sługę wskaże jako osobę, która nie tylko wprowadzała do karczmy niedoszłych porywaczy PB (co do których wysłania Grek sam się przyznaje), ale również ściągnęła do Turcji PB za pomocą listu podpisanego imieniem Beja. Z tego już jasno wynika fałszerstwo i podstęp, zatem gniew sułtana i wielkiego wezyra obróci się przeciwko Grekowi. Spiskowiec zostanie skazany na śmierć, Bej otrzyma znaczną część jego majątku, a Panowie Bracia zostaną przyjęci przez samego padyszacha i obdarowani na znak łaski pięknie haftowanymi kaftanami. Stracone pieniądze Bej zwróci rodzicom z naddatkiem, nie licząc osobnych a kosztownych upominków. Nie zapomni też oczywiście o jakimś „drobiazgu" dla każdego z Panów Braci - piękny anatolijski koń z bogatym czaprakiem to chyba nie najgorszy pomysł...

12. Finał

A wieczorem do komnat Panów Braci wpada przerażony Otwinowski i krzyczy, żeby natychmiast spieszyli ratować życie, bowiem Kozacy podpalili stolicę i wściekły sułtan wszystkim Polakom poucina głowy. Otwinowski w przebraniu Turka wymyka się z pałacu i wieje gdzie oczy poniosą, a PB radzi to samo, zanim spadnie na nich gniew sułtański. W istocie, z tarasu widać kłęby czarnego dymu nad przedmieściami, a służba i żołnierze biegają tam i z powrotem bardzo zaaferowani. Jak gracze postąpią, zależy już od ich Fantazji. Wiadomo jednak, że w takiej chwili przebywanie pod bokiem rozgniewanego padyszacha nie jest rozsądnym pomysłem. Najlepiej wzorem Otwinowskiego brać nogi za pas.

STAROPOLSKIEGO PIERDOŁY GAWĘDY



Gawęda ostatnia

„Ża-al, ża-al, serce płacze,
już Was więcej nie zobaczę...'

... a przynajmniej nie tutaj. To nasze ostatnie spotkanie na łamach Portalu. Spotkanie po tylu miesiącach, że wszyscy już wiedzą o zamknięciu magazynu, a tym samym i o kresie staropolskich gawęd. Okoliczność bez wątpienia smutna. Rad bym przeto nostalgicznie podzielić się wspomnieniami, ponarzekać na kondycję RPGowego rynku, wylać gorzkie żale na dobre pół strony. Ale przypuszczam, że wielu autorów w listach pożegnalnych uczyni tak samo, więc już ja sobie daruję. Łzę z oka ocieram ukradkiem i powiadam sobie: basta! Dość będzie utyskiwań i bez mojego udziału.

Tak rozprawiwszy się z pożegnalną epistołą, przechodzę do ważniejszych rzeczy. Nie będzie dzisiaj gawęd historycznych, lecz polecam Wam za to scenariusz, który napisaliśmy wspólnie z jm.p. Podkomorzym Warmińskim. Scenariusz całkiem dobry, śmiem twierdzić. A przy tym niepodobny do tych, które znacie z poprzednich Portali. Przeczytajcie, zagrajcie, przyślijcie mi komentarze - przydadzą się przy pracach nad drugą edycją systemu.

„Gra fabularna - ni pies to, ni wydra."

A właśnie! Oto druga z ważniejszych spraw. Portal nie ukazywał się od długiego czasu, więc i wieści o drugiej edycji nie pojawiały się na jego łamach. Jeśli kto jeszcze nie wie, powiadamiam, że szykujemy wznowienie „Dzikich Pól" dla wydawnictwa Fabryka Słów. Piszę „my", bowiem wraz z autorami pierwszej edycji nad „dwójką" pracuje kanclerz koronny Artur Machlowski, pracuję też i ja. Wszystkie księgi (rozdziały) piszemy praktycznie od nowa, więc powstaje zupełnie nowa edycja. Co w niej znajdziecie? Otóż mówię:

· Znacznie ulepszyliśmy system tworzenia bohatera. Dodaliśmy wiele nowych typów postaci, w tym białogłowskie oraz plebejskie. Opracowaliśmy także nowoczesny, rozbudowany zestaw wad i zalet, dzięki któremu bohaterowie będą barwniejsi i bardziej charakterystyczni.

· System tworzenia postaci oraz reguły rozwoju Cech i Biegłości umożliwiają stworzenie zarówno postaci dojrzałej i „potężnej", jak i młodego hreczkosieja, co to jeszcze niewiele umie, ale za to szybko się rozwija. Startowy „poziom" postaci oraz tempo jej rozwoju zależy od wieku.

· W mechanice poprawiliśmy zasady obliczania Biegłości, m.in. usuwając takie niekonsekwencje jak to, że czasem bardziej opłacało się nie mieć Biegłości wcale, niż mieć ją na niskim poziomie. Zmienił się także układ Cech: Odwaga i Wiara w Magię z liczbowych współczynników stały się słownie opisanymi cechami charakteru, zniknęła Żywotność, za to jako osobny współczynnik pojawiła się Inicjatywa.

· W mechanice walki zmieniły się reguły dotyczące Inicjatywy właśnie, a także system obliczania oraz leczenia obrażeń. Podstawowe zasady walki szablą oraz bronią palną pozostaną jednak po staremu.

· Spodziewajcie się mnóstwa atrakcyjnych drobiazgów. Będą plany budynków, porządne mapy, herbarzyk, słowniczek archaizmów i łacińskich sentencji, wykroje żupanów i kontuszy, przepisy kulinarne, cenniki i tabele zakupów, poradnik organizatora LARPów i wiele pomysłów na dyariusze. Wydawcy obiecują także kolorową wkładkę.

A prace zakończą się prawdopodobnie jeszcze w tym roku. Grupa testerów - nadal otwarta -opiniuje i testuje różne pomysły i propozycje. Wiele dodatkowych informacji, w tym fragmenty wersji beta, znajdziecie na forum dyskusyjnym: www.sejmik.sarmatia.art.pl . Zapraszam serdecznie.

Na koniec zaś pragnę podziękować wszystkim przyjaciołom, znajomym i nieznajomym, którzy przyczynili się do rozwoju Dzikich Pól. Autorom i grafikom znanym z Portalu, Magii i Miecza, Kwarty, Karabeli. Trzewikowi za miejsce w Portalu, gdzie mogliśmy rozwinąć skrzydła. Twórcom i współpracownikom dzikopolowych stron internetowych. Konwentowym prelegentom, LARPowiczom i biesiadnikom. Wreszcie Starostom Gry i Graczom, którzy nadal grywają w „Dzikie Pola" w różnych zakątkach Rzeczypospolitej. Kłaniam się i dziękuję serdecznie. Zrobiliśmy razem kawał dobrej roboty, setnie się bawiliśmy, zyskaliśmy wspaniałych przyjaciół.

„Ale jeszcze nie jest pobity
świetny okręt Rzeczpospolitej!"

Ej, do diabła! Wpadłem w smętny ton „mruczenia nad trumną", by użyć słów Artuta. A to wcale nie żaden koniec. Pies tańcował z portalowymi gawędami! Przed nami jeszcze wiele biesiad, publikacji, druga edycja systemu, ci sami przyjaciele i ta sama fantazja. Ufam, że nie raz jeszcze spotkamy się na Dzikich Polach.

Sługa i brat Waszych Mości
Michał Łukasz Mochocki
Kasztelan krakowski, starosta bydgoski i gdański



POROZUMIENIE PONAD PODZIAŁAMI.

Plakat należy traktować jako humor, nie ma on na celu obrażenia jakichkolwiek gier, systemów ani osób.



CZAS OGNIA, CZAS WICHRÓW
część szósta i ostatnia

Koniec

Marek Noga

Rok 1546 przeszedł do historii jako początek Wieku Trzech Cesarzy. Wtedy też rozpoczęła się najbardziej spektakularna, najdłużej przygotowana i najbardziej nieudana próba zjednoczenia Imperium. Nikt nie mógł przewidzieć, że także tym razem los postanowi zakpić sobie z człowieka, który postawił na szali wszystko, by scalić rozbity kraj.

Graf Zygfryd dysponował najpotężniejszą armią. Rządzone przez niego Middenheim było wówczas najbogatszym miastem w Imperium. Wszystkie atuty stały po jego stronie. Początkowo też nic nie wskazywało na zbliżającą się wielkimi krokami katastrofę.

Wielka kampania Grafa Zygfryda została poprzedzona długoletnimi przygotowaniami. Za pierwszy i najważniejszy cel władca Middenheim uznał zjednoczenie wszystkich ulrykańskich prowincji i skłóconego kościoła. Kosztem ogromnego wysiłku dyplomatycznego udało mu się skłonić arcykapłana kultu, Ar-Ulryka do powrotu do Miasta Białego Wilka. Długoletnia schizma została zmazana, stawiając pierwszy filar pod przyszłe zjednoczone Imperium.

Wydarzenie to zbiegło się z kolejną cesarską elekcją, którą po latach bojkotu postanowił odwiedzić graf Middenheim. Była to ostatnia próba znalezienia kompromisu przed zbliżającym się piekłem. Dysponujący dwoma głosami elektoralnymi i bezpośrednim poparciem kultu Ulryka, czyli de facto trzecim głosem graf Zygfryd nie zdołał przekonać Sigmaryckich elektorów, że zjednoczenie jest możliwe. Nie udało sie to mimo, że zobowiązał sie spacyfikować radykałów z Talabheim. Może mu nie ufano, przeczuwając iż zamierza wprowadzić w życie niesławny program grafa Manfreda. Może nikt nie wierzył, że pokonanie Talabheim jest możliwe.

Oczywistym jest, że po wyjeździe Ar-Ulryka i buńczucznych zapowiedziach grafa Zygfryda w Talabheim zareagowano gniewem. Niemal niezwłocznie silna i znana ze swej niesłychanej waleczności armia kraju Talabecku ruszyła na Miasto Białego Wilka, zgodnie z wielowiekową już tradycją przenosząc pożogę wojny na terytorium wroga.

Mimo, że kampania ta dla Talabecklandczyków szybko zakończyła się katastrofą, stała się podstawą pod przyszłe zwycięstwo. Wielka armia Talabecku po kilku mniejszych potyczkach została otoczona i niemal doszczętnie rozbita w walnej bitwie na obrzeżach lasu Drak Wald. Wojska grafa Zygfryda zaprzestały pogoni za uchodzącymi w panice oddziałami i ruszyły na Talabheim. Nikt nie był w stanie zagrodzić im drogi.

Rozpoczęło się długotrwałe oblężenie miasta. Talabheim, otoczone naturalnym, skalistym murem - jest naturalną fortecą. To jedna z warowni, o których mówi się, że są nie do zdobycia. Jak bardzo prawdziwa jest to opinia, niebawem miał przekonać się także graf Zygfryd. Pomimo wielokrotnych prób szturmu i wykorzystania najnowszych technik oblężniczych, testowanych także w czasie niedawnych Krucjat przeciwko Arabii, Middenheimczycy nie dali rady przedrzeć się przez zdeterminowaną obronę.

Czas upływał, a morale w szeregach żołnierzy z Miasta Białego Wilka, tak podniesionego po spektakularnym rozbiciu armii Talabecklandu zaczęło spadać. Bezsilność wobec potężnych skał, strzegących wejścia do miasta poczęła budzić frustrację. Graf Zygrfyd był zbyt dumny, by odstąpić od oblężenia i wrócić do domu, mimo że zima zaczęła się zbliżać wielkimi krokami.

Wtedy, podczas wielomiesięcznego, bezskutecznego oblężenia zaczął upadać mit ogromnej przewagi Middenheimczyków. Widząc niepowodzenia dumnego grafa Reiklandczycy, którzy w międzyczasie wyrośli na dominującą siłę wśród sigmarytów, zaczęli powoli przymyśliwać o

śmielszym ruszeniu na północ. Rosnąca bezsilność Middenheim silniej jednak podziałała na wyobraźnię Middenlandzkiej i Hochlandzkiej szlachty. W tych prowincjach, podporządkowanych Miastu Białego Wilka po raz pierwszy od dłuższego czasu pojawiły się myśli o niepodległości.

Historia podporządkowywania lesistego Middenlandu grafom Middenheim jest długa i krwawa. Przez prawie 500 lat, odkąd potomkowie Ericha von Hafensteina rządzili w Carroburgu, przeciw ich władzy powstawały liczne spiski - wszystkie bezlistośnie niszczone. Przez lata walka o niepodległość przyczyniała się raczej jedynie do przyspieszonego wymierania lokalnej arystokracji. Z wybuchem wojny z Talabecklandem wszystko zaczęło się zmieniać. Mimo zdecydowanego zwycięstwa nad wrogą armią Middenheimczycy nie byli w stanie postawić kropki nad „i", dobić powalonego przeciwnika. Middenlandzka szlachta ujrzała wtedy swoją szansę.

Nie wiadomo, jak wielkie znaczenie miały w całej sprawie wieloletnie, potajemne starania Talabecklandczyków, skrycie wspierających opozycję w Middenlandzie. Trudno też ocenić rolę niedobitków rozbitej talabecklandzkiej armii, rycerzy, którzy zamiast poddać się marazmowi poczęli organizować się w małe grupy i atakować Middenheimczyków - także w najgroźniejszy sposób - podburzając lokalną szlachtę.

Na pewno zawinił też graf Zygfryd, który bardzo długo łudził się, że prędzej czy później zdoła wkroczyć do Talabheim. Może gdyby zdawał sobie sprawę z buntu, który może wybuchnąć w każdej chwili postąpił by inaczej. Może był przekonany, że po zdobyciu Talabheim już nikt nie ośmieli się stanąć mu na drodze? Pomimo nalegań doradzców czekał u wrót Talabheim długo. Zbyt długo.

Gdy wcześnie nastała zima, było już za późno na jakiekolwiek manewry. Armia grafa zamknęła się w warownym obozie u wrót obleganego Talabheim, cierpiąc z powodu głodu i chorób nie mniej niż obrońcy miasta. Z nastaniem wiosny graf Zygfryd praktycznie nie miał już armii.

Middenlandcy buntownicy pilnie przepracowali zimę. Mając w pamięci krwawe upadki poprzenich powstań, nikt jednak nie chciał wychylać się przed szereg. Jednakże gdy tylko do Carroburga dotarły wieści o odwrocie zdziesiątkowanej armii Middenheim, spiskowcy ogłosili niepodległość. Miasto ogarnęła radość - równie wielka, co bezsilna wściekłość wracającego w upokorzeniu do Middenheim grafa Zygfryda.

Władca, który zdawał się mieć w ręku wszystkie atuty do starań o cesarską koronę skończył z niczym. Secesja Middenlandu, powstania w Hochlandzie i Nordlandzie ograniczyły jego ogromną dziedzinę jedynie do samego Miasta Białego Wilka. On jednak nie poddawał się, do końca życia walcząc o odzyskanie przynajmniej cześci z tego co stracił. Los jednak kazał mu umrzeć jako sprawcy największego upadku w historii Middenheim.

Tylko czy gorzki koniec historii grafa Zygfryda wynika z jego osobistych błędów, które niewątpliwie popełnił, czy też w grę wchodzi czynnik dużo ważniejszy, potężniejszy? W całej historii wojen domowych zawsze wygrywał ten, który się bronił. Mieszkańcy Imperium z tego bowiem są najbardziej znani - desperackiej walki aż do samego końca.

Można zaryzykować stwierdzenie, że Zygfryd został pokonany przez bezlitosne prawa losu. Żadna z prób zjednoczenia Imperium przez ogień i miecz nie przyniosła skutku. Być może tak miało być. Może to lekcja dla nas wszystkich, że nie sposób łączyć i budować niczego trwałego przez rozlew krwi? Wymuszona siłą unia Middenlandu i Middenheim rozpadła się przecież przy pierwszej okazji.

Spektakularny upadek grafa Zygfryda na pewno kończy pewien okres w historii Imperium. Od tego momentu już prawie nikt nie myślał o jednoczeniu całego Cesarstwa, nikt już nie myślał o nim jako o jednym kraju. Rozpoczęły się walki o budowanie silnych państw na bazie jednej, może dwóch prowincji. Jeszcze w dwudziestym wieku Wielki Teogonista Kultu Sigmara, Haakon IV dokona jednej próby zbudowania mocnego fundamentu pod zjednoczone Imperium, ale na zdecydowanie mniejszą skalę. Od klęski grafa Zygfryda możliwości i siła władców stosunkowo malała, co już na progu dwudziestego pierwszego wieku K.I. doprowadziło kraj na krawędź anarchii.

Zaskakująca jest myśl, że to właśnie determinacja i nieustępliwość, cechy mieszkańców Imperium, które uznaje się za ich największe zalety doprowadziły do pogłębiającego się rozpadu kraju. Dopiero prawie 800 lat po klęsce grafa Zygfryda, gdy pojawił się nowy wróg, potężniejszy niż wszyscy poprzedni - dopiero wtedy owa nieustępliwość przestała budować konflikty. Wręcz przeciwnie - wrodzona determinacja mieszkańców Cesarstwa dała im siłę stawić czoła najgroźniejszemu z wrogów.

Dokąd ich zaprowadzi po zwycięstwie?

Sen o zjednoczynym Imperium musiał czekać jeszcze tysiąc dwieście lat, by się spełnić. To bardzo długo, ale ci, którzy wierzyli, mieli rację. Czasem sprawy po prostu muszą poczekać na swój czas, a desperacka walka z przeciwnościami losu nie ma sensu. Dzisiaj, kończąc ostatni odcinek Czasu Ognia, mam nadzieję, że jeszcze kiedyś się spotkamy na tych łamach - w innych, lepszych czasach. Liczę, że nie przyjdzie nam czekać na to tysiąc dwieście lat.

Przez długi czas Portal stał się dla mnie czymś naprawdę ważnym, tak więc dziś z wielkim żalem piszę te ostanie słowa, nie mogąc uwierzyć, że to rzeczywiście koniec. Chciałbym bardzo serdecznie podziękować wszystkim czytelnikom za wspólną przygodę z Portalem. Mam nadzieję, że przez ten czas znaleźliście coś ciekawego także w dziale dark fantasy. Bardzo dziękuje wszystkim, którzy zdecydowali się na publikację na naszych łamach i cierpliwie znosili moje niekończące się uwagi do tekstów.

Bawcie się dobrze i przypomnijcie sobie czasem o starym dobrym Warhammerze.

Pozdrawiam serdecznie
Marek Noga



JESIENNA GAWĘDA

O wyborach

Ignacy Trzewiczek

Paweł grał rycerzem. Wywodził się ze starego, legendarnego doryjskiego rodu. Rodu, który od trzech pokoleń chyli się ku upadkowi. Wygasa. Bohater Pawła miał tylko jednego brata, nie miał syna. Wspaniała, ponad sześćset letnia historia rodziny właśnie dobiegała końca. Wszystko wskazuje na to, że to już ostatnie pokolenie. Dawne przekazy mówią, że wszystkie nieszczęścia zaczęły się, kiedy z zamku wykradziono rodowy miecz. To było trzy pokolenia temu. Wygląda na to, że ród został przeklęty. Od tej pory, z roku na rok było gorzej. Rycerze szukają tego miecza niemal od dwustu lat. Niestety, stracili już nadzieję. Nadchodzi koniec rodziny.

Marcin grał antykwariuszem, pochodził z Cynazji. Był niezwykłym historykiem, zdolnym, dociekliwym, obdarzonym łutem szczęścia. Od lat interesował się mitami o starożytnej rasie Rodian. Teraz, po miesiącach badań domyślał się, gdzie leży odpowiedź na pytanie, które uczeni zadają od wieków: „Co spotkało prastarą rasę?". Największa zagadka historii mogła zostać wyjaśniona. Klucz krył się w ruinach pewnego zamku, na południu Dorii...

Lubię klimaty dark fantasy, sesje na pograniczu horroru i fantasy. Lubię też przysłowiową jesień i deszcz. Od lat prowadziłem tak Warhammera i do takiego przez kolejne miesiące was nakłaniałem. W sumie nie było tych artykułów tak dużo, jak można by sądzić. Na łamach MiM ukazały się bodaj dwa, w Portalu sześć. Dwukrotnie pisałem o prowadzeniu walki, raz o prowadzeniu bitew, raz o wiedźmach, raz o kultach i ostatnio, w grudniu 2001 o kapłanach. W końcu nadszedł czas na ostatni odcinek cyklu.

Jak robi się dobrą przygodę dark fanasy? Dziś odpowiem na to pytanie wprost, bez ozdobników. Dobra przygoda musi zawierać wybory. Nic więcej. Nie trzeba super klimatu, skomplikowanej intrygi, pięknej scenografii i idealnie dobranej ścieżki muzycznej. To tylko dodatki, nic ponad. Tak naprawdę wszystkie te elementy to jest para w gwizdek, jeśli nie ma w przygodzie wyborów. Jeśli zaś są, przygoda będzie świetna.

W pierwszej Jesiennej gawędzie, jeszcze na łamach MiM podałem listę *warhammerowych* filmów: „Siedem", „Uśpieni", „Gorączka". Mógłbym dziś dodać do tej listy „Informatora", czy „Dzień próby". Widzieliście je? Zapewne tak, przynajmmniej część z nich.

Przełomowy moment filmu „Uśpieni"? Odpowiedź na pytanie, jaką decyzję podejmie postać grana przez Roberta de Niro. Ksiądz skłamie w sądzie, czy jednak nie zdecyduje się na ten krok? To najważniejszy moment filmu.

Finałowa scena „Siedem"? Odpowiedź na pytanie, jak postąpi bohater grany przez Brada Pitta. Pociągnie za spust, czy nie? Przez cały film budowane jest napięcie - by w tym momencie osiągnąć apogeum. Zrobi to, czy nie? Wybór.

W „Informatorze" fabułę zbudowano wokół odpowiedzi na pytanie, czy Russel Crowe złoży zeznania przeciw swojej firmie, czy odmówi. Zrujnuje sobie życie, czy się wycofa? Przełomowy moment filmu to chwila przed budynkiem sądu. Wszyscy zastanawiamy się - wejdzie tam, czy jednak wsiądzie do taksówki i odjedzie? Facet ma wybór - wszystko jest w jego rękach. W tej magicznej scenie nie ma wybuchów, efektów specjalnych, dużych dekoltów... Jest tylko trawnik, morze na horyzoncie i jeden gość, rozważający swoją decyzję. Duże emocje. Minimum środków.

I tak dalej, i tak dalej. Zawsze, kiedy mamy do czynienia z kawałem dobrego kina, pojawia się wybór, a wraz z nim niezwykłe emocje. Podobnie jest w grach fabularnych, zawsze, kiedy postawimy przed graczami dwie alternatywne drogi, w przygodzie pojawią się emocje. Cała sztuka, by zdawać sobie z tego sprawę i potrafić przygotować wszystko z premedytacją. Ja sam uczyłem się tego długo, a właściwą drogę pokazał mi dopiero Michał Oracz. Od tej chwili moje przygody straciły na scenografii, lecz w żadnym razie nie stały się nudne. Raczej mimo wszystko zyskały.

Gry dark fantasy niejako z założenia, odgórnie zakładają pojawienie się w przygodzie wyborów - choć trzeba trochę doświadczenia, by zacząć je dostrzegać, a następnie bardzo zimno, wręcz mechanicznie wprowadzać w scenariusz i wykorzystywać. Świat Warhammera generuje dziesiątki pytań, które postawione bohaterom graczy rozpalą przygodę. Są w Starym Świecie kupcy służący bogom chaosu, lecz za swe pieniądze wspomagający także biednych darmowymi posiłkami. Mutanci zajmujący się leczeniem ludzi, potajemnie jednak żywiący się ludzkim mięsem. Szlachta wyzyskująca ponad miarę poddanych, lecz jednak broniąca od wieków granic Imperium przed atakami wojsk chaosu i zapewniająca wszystkim spokojne, choć ciężkie życie. Źli, dobrzy, ot Warhammer...

Jak sądzicie, dobre te pytania? Ci kupcy kultyści? Będą z tego interesujące wybory na sesjach? Prawdę mówiąc są zupełnie do niczego. Nigdy nie zabierajcie się za to od tej strony.

No bo zastanówmy się, co graczy interesuje, czy kupiec jest kultystą, czy nie? Jeśli jest kultystą, trzeba go *kill him*, bo to jest Warhammer. Żaden z graczy nie będzie przejmował się jakimiś enpisami żebrakami. Żadnego z nich to nie skłoni do zmiany decyzji. To nie jest żaden wybór. Gość jest kultystą = gość jest martwy. Wierzycie, że gracze zaczną się kłócić o to, czy zabić mutanta, czy nie? No, bez żartów. Jedyne, o co mogą się kłócić, to o to, kto ma dostać za niego PD, ten kto zadał więcej obrażeń, czy ten, kto zadał decydujące pchnięcie. Nie oszukujmy się i nie udawajmy sami przed sobą - prawda jest brutalna. Gracze na sesji nie są tak idealni i wspaniali, jak chcieliby tego romantyczni autorzy gier i przygód. Nie dadzą się wrobić w dramatyczne, wyssane z palca rozterki moralne - znane z kiepskich powieści fantasy. Na sesjach jest o wiele bardziej prozaicznie, a zachowania graczy są zazwyczaj bardzo bardzo proste. Cynizm, pedeki, kości.

Serwowanie tak oderwanych od gracza wyborów - czy kupiec jest zły, czy dobry nie ma żadnego przełożenia na emocje na sesji. Dla gracza to żaden wybór. Jest zły. Kill him. Koniec.

Trzeba się do tego zabrać troszkę inaczej. Pozwólcie na kilka przykładów, a w między czasie pojawi się i teoria.

Mam w drużynie dziewczynę, dziewczynę niezwykłą. Mariola nie jest delikatną, przestraszoną istotką. Jest zdecydowana, odważna, bierze z życia to, czego chce. Silna kobieta. Dałem jej odpowiednią do jej charakteru rolę - grała jedną z pięciu kobiet w szkole dla oficerów w armii Kordu. Najsilniejszej, najwspanialeszej armii świata Monastyru. Jak przystało na BG, była prymuską i radziła sobie świetnie. Za dwa tygodnie egzamin - czysta formalność, a potem nominacja. Mariola od razu pokochała tą postać.

Fabuła przygody była bardzo prosta. Naciski z generalicji są jasne - postać Marioli ma zrezygnować i wycofać się z przystępowania do egzaminu. Generalicja nie chce w swoich szeregach kobiety. Jeden z graczy odgrywał brata Marioli, drugi przyjaciela rodziny. Obaj wiedzieli o tym, że wojsko ma już papiery, którymi zniszczy rodzinę, jeśli Mariola nie zechce dobrowolnie złożyć rezygnacji... Pierwsza minuta sesji? Wyglądała mniej więcej tak:

Mijały kolejne minuty, a oni wciąż nie mogli nacieszyć się swoim widokiem. Ostatni raz widzieli się przecież niemal siedem lat temu. Jak ten czas płynie! Cynazyjczyk usunął się w cień, siadł przy stole spoglądając za okno. Nie chciał przeszkadzać rodzeństwu w tej radosnej chwili. W końcu jednak Fabio spoważniał, przypominając sobie, po co przybył. Podszedł do stołu, nalał wina. Spojrzał na siostrę.

- *Nie spodoba ci się powód, dla którego cię odwiedziłem.*
- *Cokolwiek to jest, mów, nie ukrywaj pod pięknymi słowami.*
- *Nie przystapisz do egzaminu. Jutro rano złożysz rezygnację ze szkoły. Proszę cię o to w imieniu swoim i naszego ojca.*

Gdy w tym momencie zobaczyłem minę Marioli, wiedziałem już, że ta sesja musi wypalić. To był strzał w dziesiątkę. Jedyne, o co się bałem to czy Mariola zaraz nie wstanie od stołu i nie strzeli Obiego prosto w łeb. Facet balansował na niebezpiecznej krawędzi. Przy stole, przy którym graliśmy dosłownie się zagotowało. *„Mój bracie, chyba kurwa oszalałeś"* - padły słowa i już wiedziałem, że emocje wzięły górę nad odgrywaniem postaci, a Mariola tak się wściekła, że na moment wypadła z roli. To dobrze. Kiedy gracze zapominają o odgrywaniu postaci, to znaczy, że emocje porwały wszystko. Gdy do dyskusji włączył się Blaszak i przychylił się do argumentów Obiego, obaj usłyszeli: „Wynoście się z mojego domu!! Nie chcę was widzieć."

Sesja potoczyła się sama. Przez te cztery godziny nie odezwałem się więcej niż kilka razy. Pojawiło się dwóch bodaj enpisów, a gracze ruszyli się z miejsca nie wiecej niż kilka razy, tylko na chwilę. Znakomita większość gry była to kłótnia pomiędzy Mariolą, a chłopakami. Nie było wspaniałych lokacji, nie było pościgów, nie było nic, nic oprócz emocji.

Czym różnił się ten wybór od tych podanych na początku artykułu? To wybór, który bezpośrednio dotyczy gracza. Mariola dostała postać zdolnej szlachcianki, która właśnie ma zdobyć tytuł oficerski, a chłopaki chcą, by z tego zrezygnowała. Tu nie chodzi o to, czy mutanci są *be*, tu nie chodzi o to, czy szlachta nadmiernie wyzyskuje chłopstwo. Tu chodzi „o mnie", o moją postać. A od mojej postaci *wara*, czyż nie? Przygoda, a zatem i wybory muszą dotyczyć graczy. Pisząc scenariusz piszecie go dla graczy, dla konkretnych bohaterów i od początku do końca musicie o tym pamiętać. Jeszcze jeden przykład:

- *Nie masz Panie dużego wyboru. Inkwizytor zdobył potrzebne mu dowody. Los pańskiej rodziny zdaje się być przesądzony. Nie masz nad czym debatować i rozmyślać. Wsiadaj na koń i ruszajmy, póki jeszcze czas. Pan wciąż możesz się uratować.*

- Mylisz się kawalerze.

- Mylę? Nie sądzę. Nie zatrzymają nas siłą, Inkwizytor nie ma tyle świty. Zresztą, uciekniemy nocą, nie zdołają stanąć nam na drodze.

- Powtarzam, mylisz się pan.

- Nie rozumiem.

- Ten człowiek przybył do mego zamku, by go mi odebrać. Przybył, by zrujnować moje życie i zepchnąć mój ród w cień. Jest więc nad czym debatować, uwierz mi. Mam spory dylemat.

- Nic nie poradzisz na inkwizycję, sam żeś to powtarzał.

- A jednak - hrabia podszedł do Cynazyjczyka i spojrzał mu prosto w oczy. - Mogę cię przecież panie prosić, byś podszedł do niego jutro z rana, obraził go, a następnie zakłuł w pojedynku, który niechybnie z tego wyniknie. Nie stanowiłoby to dla pana większego problemu, czyż nie? W Cynazji to nader powszechny sposób pozbywania się wrogów. Na moim zamku zginie inkwizytor. Trudno będzie się przed tym obronić, choć fakt, iż to pan go zabiłeś, znacząco może mi pomóc. Pan oczywiście musiałbyś natychmiast wyjechać.

- Ale...

- Mogę też wpędzić go w zasadzkę. Kiedy zbierze wszystkie dowody i ruszy w drogę powrotną do stolicy, może przecież spotkać go wiele niebezpieczeństw, że wymienię tylko watahę orków, której ślad napotkaliśmy trzy dni temu. Pan Stanić bez trudu podprowadzi orków i rzuci ich wprost na orszak inkwizytora, mam rację panie Stanić?

- W Agarii... - Stanić jednak przerwał. Wstał od okna, podszedł do dwójki przyjaciół, spojrzał w oczy hrabiego - Robiłem to już nie raz, jeśli to wystarczy panu za zapewnienie.

- W pełni. - hrabia ponownie zwrócił się do Cynazyjczyka - Mój ojciec będzie więc odpowiadał tylko za to, iż nie zapewnił należytej ochrony osobie duchownej w drodze powrotnej do stolicy. Kara za to będzie symboliczna, nic ponad wyrazy żalu i smutku, może upomnienie. Dowody tymczasem zaginą.

- Zatem?! Nad czym debatować! Myślałem, że jesteś pan w większych opałach!

- To jednak nie koniec możliwych dróg.

- Rozważasz pan jeszcze inne rozwiązanie? Lepsze?

- Tak, tak sądzę. Jutro z samego rana strzelę mu prosto w pierś, a potem zakłuję każdego z pośród jego świty, który stanie na mej drodze. Myślę, że to rozwiązanie przyniesie mi najwięcej satysfakcji.

- Pan żartujesz?

- Jutro około południa wybieram się na zachód, poza granice Kary. Czy zechcecie mi towarzyszyć?

Jest zły inkwizytor i jest gracz, któremu duchowny nadepnął na odcisk. Żaden to wybór, czy zabić go, czy nie. To jasne, że gracz będzie chciał wykończyć szwarccharaktera. Wszyscy gracze są mściwi. Jak zatem wycisnąć z tej fabuły emocje? Stawiamy przed graczem prawdziwie frapujący i emocjonujący dylement. Jak tego drania wykończyć, bo dróg jest co najmniej kilka, a każda kusząca.

To też była prosta i świetna sesja. Przez pierwsze bodaj dwie godziny odgrywałem demonicznego Inkwizytora, potem już nie musiałem. Gracze zajęli się sami sobą. Zaczęli przygotowywać się do wyprawienia intruza na tamten świat. Debatowali i planowali - kłócili się i przekonywali kolejnymi argumentami. Blaszak radził, by załatwić Inkwizytora tak, by rodzina była poza podejrzeniami. Był Cynazyjczykiem, mógł wykończyć Inkwizytora, a ród MOracza byłby „czysty".

Nic z tego. Michał nie odpuścił Inkwizytorowi. Sam go wykończył. To była sesja z dobrym wyborem. Dobro rodziny, czy osobista satysfakcja? No cóż, zbyt dobrze odebrałem Inkwizytora, by Michał mu odpuścił.

Oba przytoczone przykłady pochodzą z sesji Monastyru - gramy w tą grę od niemal dwóch lat, ostatni raz w WFRP grałem bardzo dawno temu. Teraz, pisząc i prowadząc Monastyr, korzystam z wiedzy jaką zdobyłem i z umiejętności wplatania w przygodę odpowiednich tematów do podjęcia decyzji - takich, by gracze byli tymi decyzjami bezpośrednio dotknięci. Przykład warhammerowy właściwie postawionego wyboru, który pamiętam i który też w pełni świadomie wplotłem do przygody pochodzi z przygody „Cwał", z Władcy Zimy. Gracze pędzą na złamanie karku do obozowiska orków, by odbić z ich rąk porwanego generała Imperium. W końcu docierają do miejsca oznaczonego na mapie jako skrót. Trzeba podjąć decyzję. Wybór.

Jeśli ruszą normalną, pewną trasą, na pewno dotrą na miejsce, ale prawdopodobnie będą spóźnieni i co gorsza trafią do obozowiska orków od frontu. Nie ma szans na ich zaskoczenie.

Jeśli ruszą tym skrótem - o którym nic absolutnie nie wiedzą, ot to tylko prosta kreska na mapie - zaoszczędzą masę czasu i dotrą do obozowiska od tyłu. Lecz czy to naprawdę jest skrót? Może to jakaś cholerna głupia, przypadkowa kreska...?

Ta decyzja dotyczy graczy. Albo będą walczyli z orkami otwarcie, albo z zaskoczenia. Albo zdążą na czas, albo schrzanią misję. Proste i skuteczne. Prowadziłem trzykrotnie „Cwał" i trzykrotnie doszło do spięcia między graczami.

Może trudno w to uwierzyć, ale im prostsze wybory, tym lepiej. Przyziemne, prozaiczne, wręcz prostackie. Muszą jak najbardziej dotyczyć graczy, bo wtedy gracze poczują smak podejmowania decyzji. Im bardziej mechaniczna decyzja - związana z możliwościami bohaterów, z ich umiejętnościami, czy charakterem, tym lepsza. Wyobraźmy sobie armię orków maszerującą wyschniętym korytem rzeki. Gracze mogą pokonać ich rozsadzając tamę na jeziorze lub korzystając z potężnego zaklęcia, które mają na pergaminie. Nikt nigdy z niego nie korzystał, a zaklęcie jest jednorazowe. Podobno jest potężne.

Prostacki wybór, co? Spróbujcie go kiedyś - zobaczycie jak się gracze podzielą na dwa obozy - tych, co chcą szybko i łatwo zainkasować pedeki - odpalając zaklęcie i wy-

kańczając orków bez trudu, oraz tych, co wolą przez trzy godziny sesji rozwalać tamę, lecz nie ryzykować nieznanej magii. Mogą szybko lecz ryzykownie, lub bezpiecznie lecz długo i nudno. Mogą przepłynąć przez wzburzone jezioro, lub obejść je wzdłuż brzegu. Mogą zgłosić przestępstwo do straży miejskiej lub samemu w kilka minut wymierzyć sprawiedliwość. Mogą ukraść potrzebny przedmiot lub kupić go po długich targach. Tracą kasę albo czas. Ryzykują życiem, czy wolą bezpiecznie? Decyzja zawsze dotyczy przyszłości graczy i ich postaci. Nie mutantów, czy kupców.

Na jednej z sesji Monastyru gracze dość przypadkowo uwolnili z więzienia elfa. Elfy w Monastyrze to maszyny do zabijania ludzi. Prawdziwi mordercy. Kilkudziesięciu ludzi ruszyło w lasy na polowanie na tego jednego elfa, by dopaść go i spalić na stosie. Noc, nawoływania, ujadanie psów. I jeden elf w ciemnościach nocy. Zabójca ludzi. Uciekinier.

Los oczywiście chciał, że to gracze dopadli go w malutkim jarze.

Rzucić się na niego i spróbować pokonać? Chwała i sława zapewniona, jednak trzech ludzi może nie dać rady zbiegowi. Szanse oceniali pół na pół. Mogli go zakłuć, on mógł zakłuć ich. Elfy potrafią wiele. Atakowanie elfa to było duże ryzyko.

Mogli też się wycofać. Elf był im wdzięczny za uwolnienie go z więzienia (mimo, że przypadkowe). Nie atakował graczy. Mogli wycofać się i udać, że go nie spotkali. Elf wyrżnie wtedy tych trzydziestu ludzi, biegających w ciemnościach lasu, ślepych i strasznie wolnych - w porównaniu do niego.

To jest wybór. Chwała, czy życie? Dałem im to na tacy. Wybrali życie. Elf wyrżnął połowę nagonki i uciekł z okolicy. Gracze przeżyli. Potem żałowali. Było im wstyd, że stchórzyli.

Oczywiście, na finiszu długich kampanii, w momentach, kiedy enpisi przestają być kolejnymi napotkanymi ludzikami, a zamienią się w prawdziwych bohaterów, kiedy po kilkunastu sesjach prowadzonej przez ciebie epopei bohaterowie niezależni staną się dla graczy równie ważni, jak sami BG, nadejdzie czas na to, byś przygotował na sesji dramatyczną scenę, coś, co znamy z kart powieści, chwilę, kiedy gracze będą musieli zdecydować o tym, czy ratować siebie, czy świat, czy ukochanego npc, czy cokolwiek innego wymyślisz. Wtedy, po kilkunastu sesjach kampanii decyzje mogą już dotyczyć świata - bo po tych kilkunastu wieczorach świat, jaki zarysowałeś jest barwny i znany. Wcześniej, w przygodach jednostrzałowych, czy rozgrywanych sporadycznie - nigdy nie opieraj dramatycznych decyzji na świecie, na bohaterach niezależnych, czy wielkich ideałach moralnych i etycznych. W takich wypadkach trudne decyzje to tylko te, które dotyczą bezpośrednio graczy.

Trudno uwierzyć, ale dobijam do 16 tysięcy znaków, tyle zawsze miała Jesienna. W sumie, gdy sięgam pamięcią do poprzednich artykułów cyklu zawsze tak musiałem kończyć - temat, który wam przedstawiałem był punktem wyjścia do dalszych rozmyślań i rozwijania. A zatem niech i dziś tak będzie. Powtórzę tylko - wciskajcie w przygody proste wybory, decyzje które konkretnie dotyczą graczy. To trudne decyzje zmuszają ich do kłótni na sesji. A jeśli gracze się kłócą, to znaczy, że się zaangażowali. Daję wam słowo - kiedy podczas pisania tego artykułu wspominałem różne prowadzone przeze mnie sesje, przed oczami stanęły mi właśnie sceny, gdy gracze skakali sobie do gardeł - z powodu tego, co rzuciłem im na sesji do przedyskutowania. Idę o zakład, że ci gracze pamiętają tamte sesje.

To było ostatnie wydanie Jesiennej. Dziękuję wam. Spotykaliśmy się na tych łamach i na łamach MiM przez pięć lat. Odszedł MiM, odchodzi Portal. Było mi bardzo miło pisać dla Was Jesienną gawędę. Dziękuję za wszystko.

Kampania, w której Marcin zwołał grupę przyjaciół, by wraz z nim wyruszyli do Dorii i pomogli mu odnaleźć ruiny zamku i dokładnie je zbadać zajęła nam pięć sesji. Gracze zżyli się ze sobą, poznali i polubili swe postacie. W końcu nadszedł długo oczekiwany finał. Odkryli komnatę. Była tu i magia i tajemnicze siły. Tylko Marcin mógł zejść do podziemnej komanty. Marcin wyszedł ze mną z pokoju, w którym graliśmy. Tylko on mógł usłyszeć, co jest wewnątrz. Tam, w świetle pochodni dostrzegł stół. Leżały na nim dwa przedmioty, wokół zaś aż iskrzyło się od prastarej magii. Na stole leżał miecz. Duży, wspaniały, z herbem. Tak, z herbem rodu Pawła. I oczywiście leżała też księga. Zamknięta potężną pieczęcią i zamkiem, choć tym Marcin martwiłby się później. Teraz miał mało czasu. Musiał wziąć to, po co przyszedł i wyjść.

Marcin mógł wynieść z komnaty tylko jeden przedmiot. Dziwne siły zebrały się w tym miejscu i dyktowały prawdziwie dziwne warunki.

Obiecałem Marcinowi, że nigdy nie powiem innym graczom, co było w tej komnacie. Mógł wziąć księgę, spełnić swoje marzenia i zakończyć kampanię sukcesem. Nikt nigdy nie dowiedział by się, że był tam także miecz. Obiecałem to Marcinowi. Mógł też zostawić księgę i wziąć miecz. Dla Pawła było by to absolutne zaskoczenie. Żaden z tropów dotyczących miecza nie prowadził do tego zamczyska. Paweł nie podejrzewał, że miecz trafił właśnie tu. Paweł wspaniale odgrywał postać rycerza z upadającego rodu objętego klątwą, od trzech pokoleń szukającego zbawienia - rodowego miecza. Wielokrotnie przy ogniskach, podczas postoju opowiadał historię swojej rodziny. Lubił tę postać. Wszyscy ją lubiliśmy. Ten miecz to było by dla niego coś wielkiego. Olbrzymia niespodzianka i prezent, który odmieniłby przyszłość jego postaci. Z drugiej strony, wcale na niego nie liczy. Nie wie, że w komancie jest miecz.

Jaką decyzję podjął Marcin? Powiedziałem mu wprost:" Masz dwie minuty, wracam teraz do reszty graczy, wrócę tu za dwie minuty. Nikt nigdy nie dowie się o tym, co tu było. To tylko twój wybór."

Jaką byście podjęli decyzję? Prostackie i głupie?



Zielone Hełmy

Marek 'McGregor' Pańczyk

Wstęp autorski

Moją wizją tajnych służb i sił specjalnych w WFRP dzieliłem się kilkakrotnie na liście dyskusyjnej wfrp-l. Miała ona swoich szczerych zwolenników jak i bezkompromisowych przeciwników. Ciężko było przekonać tych drugich, ponieważ nie potrafili lub nie chcieli poczuć możliwości jakie daje moje podejście. Nieosiągalne stało się wtedy jedynie via e-mail ukazanie perspektyw i pozytywów jakie można z niego wyciągnąć. Jednak teraz sytuacja nieco się zmieniła dzięki wydaniu na polskim rynku książki Kiryła J. Yeskova „Ostatni władca pierścienia". Mam zamiar traktować tą pozycję jak Egidę całej swojej wizji i jeżeli ktoś będzie nadal uważał, że świat fantasy nie nadaje się na postmodernistyczną zabawę z wywiadem, to proponuję zajrzeć do tej powieści. W świecie tolkienowskim szpiegostwo, tajne służby oraz siły specjalne doskonale się sprawdziły, więc nie widzę żadnych przeszkód, żeby nie mogły się sprawdzić w Warhammerze.

Makrogeneza

„Widząc jak wielkim kredytem zaufania cieszy się nikczemnik maskujący się płaszczykiem religii, bez trudu można sobie wyobrazić, do jakich wpływów mógłby dojść ten, kto nie udając, rzeczywiście kroczyłby drogą prawdy."

Niccolo Machiavelli

W roku 2304 Magnus I zwany też Pobożnym, zjednoczyciel rozbitych księstw, pogromca hord Chaosu, zostaje wybrany cesarzem. Przez potomnych uznany za największego, po Sigmarze Młotodzierżcy, cesarza Imperium. Jego elekcja jest końcem trwającego prawie dwanaście wieków pasma wojen, rozbicia dzielnicowego oraz moralnego upadku Imperium. Jego rządy to początek odbudowy potęgi i znaczenia cesarstwa na firmamencie Starego Świata.

Twierdzenie, że ten szlachcic ze znanej nulnijskiej rodziny von Bildhofen, zdobył swoją pozycję i znaczenie tylko dzięki nie odstępującemu go do ostatnich dni szczęściu byłoby wielkim uproszczeniem. choć faktycznie bogowie traktowali Magnusa I wprost z zadziwiającą przychylnością. Charakteryzował się on jednak przede wszystkim nietuzinkowymi przymiotami, których znaczenie zabłysło właśnie na cesarskim tronie.

Co wyróżniało tego władcę? Wiele, ale trzy cechy były fundamentalne dla zwieńczenia jego rządów triumfem. Po pierwsze wyróżniał się wielkim darem krasomówczym, umiejętnościami oratorskimi i mediatorskimi, które pozwalały manipulować nie tylko prostym tłumem, ale też jednostkami. Znany filozof tego okresu Aldebert Endermallen pisał: „Gdzie słowa Magnusa, tam tysiąc głosów zabrzmi w odpowiedzi". Po drugie charakteryzował się niezwykle cenną dla osób na tak wysokich stanowiskach umiejętnością doboru doradców, zdolnością dostrzegania wartościowych oraz mądrych ludzi i skupiania ich wokół siebie. Trzecią cechą był nad wyraz rozwinięty umysł analityczny, pozwalający wychwytywać wszelkie objawy niekorzystnych procesów politycznych i błyskawicznie na nie reagować. Do dzisiaj na Collegium Philosopium na kierunku nauk politycznych Magnus I Pobożny przedstawiany jest jako niedościgniony wzór polityka i stratega.

Po objęciu władzy, Magnus I miał za sobą niezwykłe poparcie we wszystkich grupach społecznych. Wielkim mirem cieszył się wśród plebsu, który pamiętał, komu za-

wdzięcza pokój i ustabilizowanie sytuacji. Szanowało go wojsko i duża część szlachty za dowódcze zdolności oraz dowiedzenie swojej odwagi w walkach twarzą w twarz z potworami Chaosu. Sprzyjali mu niedawni sojusznicy car Alexis Romanoff oraz thanowie krasnoludzcy z Gór Krańca Świata.

Magnus nie oparł się na biernej wierze w poparcie sojuszników, ale rozpoczął błyskawiczne umacnianie swojej władzy solidniejszymi podporami. Pierwszym i najważniejszym krokiem było przywrócenie religii Sigmara w całym kraju i zakończenie prześladowań jej wyznawców w Talabheim. Wywarł też decydujący wpływ w łonie kościoła sigmarskiego na przywrócenie politycznego stanowiska Wielkiego Teogonisty. Przez cały okres rządów rozszerzał jego uprawnienia. Dzięki tym uchwałom zdobył sobie wprost braterskie przymierze kultu Sigmara. Wysocy kapłani tego kościoła do ostatnich dni panowania Magnusa Pobożnego stali przy nim murem i popierali go w każdej bez wyjątku decyzji .

Znaczącym elementem rozszerzania religii Sigmara było otworzenie katedr oraz ustanowienie tzw. Teogonistów Mniejszych w Talabheim, Nuln i Altdorfie. Magnus Pobożny chciał również podobnie postąpić z Middenheim, ale tutaj przeciwnicy byli czujni i zwarci. W Mieście Białego Wilka dobrze pamiętano hańbę z roku 2302 (tzw. roku wstydu). Arcykapłan Ulryka nadal roztrząsał upokorzenie, jakie odniósł od Magnusa I i przeklinał dzień, w którym cesarz przyszedł na świat. Toteż na wszystkie działania dworu cesarskiego patrzono uważnie i z podejrzliwością.

12 listopada 2304 roku do Nuln, będącego ówcześnie stolicą Imperium, przyjechał na spotkanie z Cesarzem elektor Graf Josef von Roshauzen. Reprezentował nie tylko miasto Middenheim, ale miał również pełnomocnictwa Ar-Ulryka oraz Wielkiego Księcia Middenlandu, występował więc w imieniu wiary ulrykowej oraz najważniejszych północnych prowincji Imperium. Nie ukrywał z czym przybywa i szybko przedstawił swoje stanowisko. Stanowczo zagroził, że jeżeli Magnus I Pobożny będzie dalej kontynuował działania mające doprowadzić do mianowania Teogonisty Mniejszego w Middenheim oraz otwarcia katedry Sigmara to będą zmuszeni przedsięwziąć odpowiednie kroki zaradcze. Zagroził nawet wypowiedzeniem posłuszeństwa Imperatorowi oraz wojnę domową. Były to śmiałe słowa, groźba jednak odniosła sukces.

Głównym powodem, dla którego Magnus nie podniósł rękawicy, było usilne postanowienie, żeby nie doprowadzić za swoich rządów do żadnego otwartego konfliktu wewnątrzpaństwowego. Imperator kierował się poglądem, że wojna domowa, po tak ciężkich latach, może wpłynąć na Imperium jak oliwa na ogień. Wojna religijna równałaby się doszczętnemu zniszczeniu odradzających się zrębów państwowości i końcem cesarstwa.

Magnus I Pobożny był jednak przede wszystkim wyznawcą silnej władzy wykonawczej. Nie mógł pozwolić, aby magnaci z Middenlandu i Middenheimu dyktowali mu jak ma rządzić. Jako dobry polityk nie powtarzał raz popełnionego błędu i zrezygnował z kontynuowania jawnych działań skierowanych przeciwko północnym prowincjom. Metody zmniejszania wpływów ulrykowcom trzeba było przeprowadzić w ukryciu.

Pozycja Middenheimu i jego polityka antysigmarska nie była jedynym problemem dla cesarza. Na północ od Reiklandu i na zachód od Middenlandu rozciągała się sucha i słabo zaludniona baronia Westerlandu. Przy ujściu rzeki Reik do Morza Szponów leżał jednak duży port Marienburg. W tym czasie rozpoczynały się złote lata miasta, gdy floty handlowe płynące ze wschodu na zachód i z zachodu na wschód zawijały do wielkiego centrum handlowego. Duży wpływ na rozkręcenie koniunktury miało również ekonomiczne i gospodarcze zaangażowanie morskich elfów, w szczególności zawarty z nimi historyczny pakt handlowy z roku 2150. Marienburg stał się najważniejszym portem północy Starego Świata i rozrastał się tak szybko, że już wkrótce pobił wielkością tileańskie porty Remas i Miragliano oraz bretońskie L'Anguille. Pieniądze płynęły szeroką strugą do kieszeni kupców i najbardziej przedsiębiorczych mieszczan. Fortuny powstawały jak grzyby po deszczu, miasto rozrastało się błyskawicznie i powiększało swoje wpływy.

Marienburg w najmniejszym stopniu z miast cesarstwa odczuł inwazję Chaosu. W wielu czynnikach można powiedzieć, że wręcz zyskał na całym konflikcie. Pozostałe prowincje były w ruinie gospodarczej, pogrążone w chaosie administracyjnym i ekonomicznym. Domagały się zainwestowania sporych finansów w odbudowę i przywrócenie ich dawnej świetności. Elektorzy, szlachta i kupcy z głębi kraju zaczęli korzystać z zasobów pieniężnych mieszczan z tego portu. Kupcy z Westerlandu dawali takie pożyczki chętnie i nigdy nie odmawiali pomocy. Nic na tym nie tracili, ponieważ pieniądze z handlu i tak płynęły do nich nieprzerwaną strugą, a kredyt mógł uzależnić wielu ważnych ludzi w Imperium i powiększyć własne wpływy. Pierwsze „spłacanie długów" miało miejsce już w 2305 roku. Administracja carska musiała ulec naciskom elity kupieckiej z Marienburga i zrezygnować ze statusu baronii nad Jałową Krainą na rzecz utworzenia prowincji Westerlandu. Zaczęły pojawiać się też pierwsze inicjatywy w pełni uzależnienia Jałowej Krainy od Imperium i utworzenia własnego niepodległego i suwerennego państwa.

Magnus I Pobożny również zauważył ten proces i niepokoił się sytuacją, że już niedługo wielkie państwo będzie pod ścisłymi wpływami jednego miasta. Niebezpieczne macki Marienburga mogły rychło zagrozić władzy imperatora i przyszłości cesarstwa. Była to kolejna sprawa, której nie można było prowadzić jawnymi środkami i dotychczasowymi, politycznymi metodami. Forma przeciwdziałań Westerlandu, gdyby zauważył poważny nacisk w blokowaniu jego rosnących ambicji, mogła zahamować finansowe wspieranie kraju, co byłoby równoznaczne z zatamowaniem odbudowy państwa i przywróceniem cesarstwu dawnej potęgi. To główne przyczyny pojawienia się pomysłu stworzenia wywiadu Imperium z prawdziwego zdarzenia.

Mikrogeneza

„Tajna służba Umbaru, wygodnie i niezawodnie ukryta w przesiąkniętych zapachem tekturowego kurzu, laku i atramentu trzewiach Ministerstwa Spraw Zagranicznych pod umyślnie niezrozumiałym szyldem DSD – „Departament Specjalnej Dokumentacji", była organizacją niewidzialną. Państwową tajemnicą był nawet adres jej lokalu sztabowego, a jest nim „Zielony Dom" w zaułku Błotnym, który to dom czasem wspominany jest odpowiednio ściszonym głosem w rozmowach „dobrze poinformowanych osób" z grona senatorów i wyższych urzędników."

Kiryt J. Yeskov „Ostatni władca pierścienia"

Od początku rządów Magnusa I Pobożnego rozpoczął się długotrwały proces odbudowy administracji Imperium. Kraj był rozbity dzielnicowo, biurokracja prawie nie istniała, władza centralna nie posiadała żadnych podmiotów do zarządzania całym państwem. W poszczególnych prowincjach panowała nędza, napady i łupiestwo były na porządku dziennym, człowiek bał się własnego cienia. Odbudowa sił porządkowych mogących zapewnić bezpieczeństwo w mieście i na drogach oraz kontrola nad zarządzaniem Imperium stały się najważniejszym zadaniem.

Kancelaria cesarska rozpoczęła prace od stworzenia biurokratycznego tworu zwanego Wielkim Spisem Mieszkańców. Zakres jego zainteresowań był bardzo szeroki. Zbierał on informacje o obywatelach poszczególnych prowincji w celu usprawnienia administracji i umożliwienia zbierania podatków. Gromadzono dane o kopalniach (co wydobywa i w jakiej ilości), przyglądano się pracy tartaków, gospodarstw rolniczych, zakładów płatnerskich, kowalskich i innym strategicznym gałęziom gospodarki.

Równolegle została utworzona tzw. Rada Do Spraw Innych Nacji (RDSIN), później przemianowana na Instytut Dyplomatyczny (ID). Przysięga wiecznego braterstwa między ludem Kislevu, a Imperium oraz ścisła współpraca w kierunku odbudowy obydwu ekonomii wymagała dobrze rozwiniętych metod wymiany informacji. Dodatkowo Imperium musiało natychmiast wznowić kontakt z Bretonią, wysłać swoich ambasadorów do miast-państw Tilei, królestw Estalii, znaczących watażków w Księstwach Granicznych, nie mówiąc już o zawarciu jakichkolwiek porozumień lub układów handlowych z najważniejszymi władcami Norski czy Arabii. Wszystkie te sprawy przejął wymieniony organ, odbudowując reputację i znaczenie cesarstwa przez kontakty z sąsiadami oraz znaczniejszymi ośrodkami władzy w Starym Świecie.

Po koronacji Magnusa I Pobożnego powołano również trzecie ważne ciało służące do umocnienia państwa i zapewnienia bezpieczeństwa przed kolejnymi inwazjami Chaosu. Z inicjatywy głównych władz kościoła Sigmara oraz cesarza powołany został Komitet do spraw zwalczania kultystów Chaosu. Członkami byli głównie łowcy czarownic i zakonnicy wiary sigmarskiej, ale nie tylko. Celem komitetu było zwalczanie wszelkich przejawów funkcjonowania kultów wyznających lub propagujących zakazane przez państwo wierzenia. W początkowym okresie działania wiązało się to przede wszystkim z wyłapywaniem istot Chaosu i ich ludzkich stronników, którzy uchowali się po klęsce inwazji. Później organ przekształcił się w bardziej polityczną formę, poszukując przede wszystkim przywódców zakazanych kultów. Czujnie obserwował również najwyższe kręgi władzy oraz ludzi o dużych wpływach czy nie posiadają związków z jakimikolwiek siłami Chaosu.

Wielokrotnie Komitet do spraw zwalczania kultystów Chaosu korzystał z danych posiadanych przez Wielki Spis Mieszkańców. Najróżniejsze jednak przeszkody postaci prawnej i biurokratycznej bardzo spowalniały cały proces współpracy. W końcu w celu usprawnienia między nimi wymiany informacji w 2313 roku połączono oba ciała i utworzono jedną strukturę.

Podobnie było również z Instytutem Dyplomatycznym, który wielokrotnie musiał korzystać z danych przechowywanych w zbiorach Wielkiego Spisu Mieszkańców. Dodatkowo, gdy podpisano z Kislevem Program Likwidacji Kultów Chaosu (Program X-CHAOS) ID musiał wykazać dużo dobrej woli, żeby pozytywnie współpracować z Komitetem do spraw zwalczania kultystów Chaosu. Znowu argumenty usprawnienia doprowadziły do tego, że w roku 2318 Instytut Dyplomatyczny wraz z Archiwum dokumentów wojskowych i dyplomatycznych został wcielony do ciała powstałego pięć lat wcześniej.

Chcąc nie chcąc powstał organ, zawierający dane, których wykorzystanie dawało władzom Imperium dużo informacji o obywatelach i sąsiadach, co jest wystarczające do zainicjowania pewnych procesów wywiadowczych. Rada elektorska nie mogła jednak poznać prawdziwego znaczenia powstającego ośrodka, ponieważ z obawy przed utratą swoich wpływów kosztem władzy cesarskiej mogła storpedować ten projekt. Z tego powodu Magnus I Pobożny nie pozwolił na jakiekolwiek nazwanie tej organizacji, tak aby dla wszystkich było jasne, że jest to jedynie administracja cesarska, która się zintegrowała w celu lepszych efektów pracy. Dopiero po zakończonym porażką konflikcie z separatystami z prowincji Westerlandu, około roku 2430 nie było celu dalej ukrywać istnienia tej organizacji i nazwano ją Organizacją Bezpieczeństwa Imperium (OBI).

Powstałe po roku 2318 ciało posiadało już w sobie wiele cennych elementów, ale nadal brakowało jednego znaczącego ośrodka. Cesarz potrzebował mechanizmu, który potrafiłby rozwiązywać wiele problematycznych sytuacji wewnątrz państwa i za granicą. Niektóre wydarzenia (m.in. polityka Middenheimu i Marienburga) wymagały czasami

skorzystania z pewnych drastycznych kroków półoficjalnych, ale nie mogących w żadnym wypadku ujawnić się światu jako działania zainspirowane przez władzę cesarską.

Po drugie cierpiano na brak sił szybkiego reagowania, o uniwersalnych zdolnościach i ponad-normalnych umiejętnościach. Oddziałów działających głęboko na tyłach przeciwnika, jednostek dywersyjnych, mogących wywołać przez dotkliwość swoich ataków pewne przewidziane wcześniej procesy polityczne.

Zostały podjęte odpowiednie decyzje i tak powstał pierwszy protoplasta sił specjalnych nie tylko w Imperium, ale i na świecie. Pierwsze oddziały nie posiadały jednej nazwy i tytułowano je w dokumentach w najróżniejszy sposób. Pośrednim celem było między innymi ukrycie dokładnego celu tych jednostek i dlatego otrzymywały nazwę: Specjalnej Kompanii od Walk ze Skavenami, Uniwersalnej Gwardii Honorowej, Uzupełniającej Drużyny do walk z oddziałami Chaosu i wielu innych lepszych lub gorszych określeń. Dopiero pod koniec XXIV wieku przyjęła się nazwa Zielonych Hełmów, którą posługujemy się do dzisiaj. W poniższym skrypcie zajmę się obszerniej właśnie wydziałem sił specjalnych oraz szczegółową strukturą i metodami działania ZH.

Warto tylko jeszcze dodać, że w roku 2438, na skutek zauważenia istnienia zwartego i rozwiniętego wywiadu marienburskiego, który nie obawiał się funkcjonować również w Imperium, powołano w OBI wydział kontrwywiadu z prawdziwego zdarzenia. Na razie niestety jakiekolwiek informacje o zasadach działania tego ośrodka są poza wszelkim dostępem.

Struktura Zielonych Hełmów

„Żołnierz Specnazu wiedział, że jest niezwyciężony. Mogły panować na ten temat różne opinie, ale jego opinia innych zupełnie nie interesowała. Wiedział, że to prawda, i to mu wystarczało. Idea niezwyciężoności była mu podsuwana ostrożnie, delikatnie, niezbyt natrętnie, ale systematycznie i efektywnie."

Wiktor Suworow „Specnaz"

Wydział sił specjalnych jest odpowiedzialny za wszystkie sprawy związane z Zielonymi Hełmami. To on decyduje, w których miastach poszczególne oddziały mają stacjonować. On przygotowuje szkolenia, trening i selekcje nowych członków. Zapewnia wszystkie potrzeby finansowe: wypłaca żołd, wykupuje odpowiednie nieruchomości, załatwia potrzebną broń i sprzęt. Zajmuje się całą infrastrukturą logistyczną.

Po otrzymaniu rozkazu wykonania danego zadania właśnie na wydział sił specjalnych spada szczegółowe przygotowanie całego planu akcji, zorientowanie się w szansach wykonania operacji, wybór odpowiedniego oddziału i środków. Dopiero po dokładnym opracowaniu misji, przeanalizowaniu wszelkich za i przeciw oraz zgodzie cesarza, plan zostaje przedstawiony stosownemu dowódcy oddziału Zielonych Hełmów. Pozostawia się mu trochę czasu na przygotowanie (choć nie zawsze jest to możliwe) i w końcu podaje datę i godzinę rozpoczęcia. Teraz już wszystko pozostaje w umiejętnościach i doświadczeniu jednostki.

W trakcie ewolucji wydziału sił specjalnych stanowisko osoby stojącej na czele tej struktury przyjmowało różnorakie nazwy. Obecnie, odkąd przyjęto charakterystyczną dla wojska hierarchizację stanowisk, używa się tytułu Pułkownika OBI ds. sił specjalnych. Należy zwrócić jeszcze uwagę, że przyjęta nomenklatura potrafi być często myląca, ponieważ wielu na przykład kapitanów, nie miało nigdy nic wspólnego z wojskiem ani innymi strukturami militarnymi. Dodatkowym paradoksem jest nierówność tych samych stopni. Tak, więc kapitan z wydziału sił specjalnych jest o niebo wyżej niż kapitan wydziału spisu mieszkańców, ale obecnie niżej niż kapitan kontrwywiadu.

Obecny Płk OBI ds. spraw sił specjalnych Baron Otto von Bickoff:

„Nasze oddziały nie są, jak próbuje sugerować kilku podżegaczy, ostatecznym argumentem jaśnie nam panującego Karla Franza I w jego konflikcie z pozostałymi elektorami. Służą innym, dużo poważniejszym zadaniom. Jeżeli po podwyższeniu ceł przez Marienburg na towary z cesarstwa i zatrzymaniu bez powodu naszych statków z żywnością, wybuchnie przypadkowo pożar w magazynach przechowujących towary z Ulthuanu, nie miejcie złudzeń, to dobra robota naszych ludzi. Jeżeli władze Parravonu będą aktywnie przeszkadzać w naszym handlu przez Przełęcz Uderzającego Topora, to nagła śmierć burmistrza miasta nie będzie dziełem przypadku, ale wskazówką daną przez naszych chłopaków dla radnych, aby zmienili politykę. Jeżeli w zdobytej przez gobliny, ważnej strategicznie twierdzy krasnoludzkiej wkrótce zostanie znalezionych tylko kilkanaście trupów goblinów oraz dwoje niemożliwych do rozpoznania zwłok ludzkich oznacza to, że Zielone Hełmy spieprzyły robotę. Lecz uważajcie moją wypowiedź za prywatną, ponieważ Imperium nigdy, przenigdy, nie przyzna się do tych działań, choć ich źródło będzie jak najbardziej oczywiste."

Obecnie istnieje sześć stałych oddziałów Zielonych Hełmów, zrzeszających lekko ponad czterdzieści głów. Oprócz nich ściśle współpracuje jeszcze około dwudziestu osób, ale nie są oni zgrupowani w poszczególne jednostki. Powodem jest ich specjalizacja w danej dziedzinie i wąski przedział umiejętności, ale za to wykształcony do perfekcji. Tacy członkowie powoływani są tylko w misjach wymagających wyjątkowego zaangażowania.

Regularne oddziały ZH umieszczone są w różnych miejscach Imperium i mają określony przedział zadań, do których są przeznaczane. Nie jest to jednak regułą. Wiele misji wymaga elastyczności i spośród członków wielu

oddziałów tworzony jest jeden, najbardziej adekwatny do danej operacji. Oto spis poszczególnych jednostek wraz z ich pierwotnym miejscem przebywania:

„Grom Sigmara„

Rok powołania: 2330

Miejsce przebywania: Altdorf

Opis: Grom Sigmara to najbardziej elitarny oddział z całej elity Zielonych Hełmów. Stoi za nim przede wszystkim doświadczenie, fama bezbłędności w swoich zadaniach i najlepsi ludzie. Przez ponad siedemdziesiąt lat był jedyną formacją ZH i odpowiadał za realizacje wszystkich misji tamtych lat. Wyrobił sobie wtedy ogromną reputację w OBI i wyższej administracji cesarskiej. Dziś jego forma uległa zmianie. W jego obrębie znajdują się co prawda najlepsi z najlepszych, weterani wielu wyjątkowo trudnych operacji, ale wykorzystywany jest obecnie rzadko. Przede wszystkim dlatego, że nadano mu etykietę nadzwyczajnego. Co oznacza, że zostanie użyty tam, gdzie innym oddziałom nie powiodło się na całej linii, a powaga sytuacji wymaga ponownego wkroczenia. Póki co, mało było takich przypadków. Ma również inną etykietę. Uważa się go za jednostkę polityczną, oddział odsunięty na bok, mający wkroczyć w krytycznych sytuacjach rewolucji, zamachu na cesarza. Ma bronić bezpieczeństwa imperatora, jeżeli doszłoby do jakichś niespodziewanych zagrożeń, skierowanych we władzę centralną. Grom Sigmara charakteryzuje się uniwersalnością swoich ludzi. Całą grupę tworzy wyjątkowy miszmasz profesji, umiejętności i specjalności. Często wykorzystuje się poszczególnych jego ludzi jako dowódców w misjach innych jednostek Zielonych Hełmów. Znajdują się tu nie tylko starsi członkowie ZH, ale jak na ironię oddział składa się w połowie z dwudziestoparoletnich weteranów, którym, pomimo tak młodego wieku, nie można odmówić doświadczenia. Marzeniem każdego Zielonego Hełmu jest wstąpienie do tego oddziału, nie tylko z powodu największego żołdu, ale przede wszystkim kojarzonej z tym oddziałem chwały i potęgi sił specjalnych Imperium

Wypowiedź: *„Panie marszałku, wasza miłość jest aresztowana. Proszę natychmiast się ubrać. Przykro mi, ale mamy właśnie takie uprawnienia, możemy zatrzymać nawet ciebie, panie. Są powody... Choćby spisek, który przygotowałeś z elektorem Middenheimu w celu zamachu na cesarza. Jeszcze zdążysz, panie, zapewnić sąd, że to kłamstwa. Proszę już nie wołać służby, niestety, musiała zostać unieszkodliwiona wraz z gwardzistami. Mówiłem, mamy takie uprawnienia... Dobra, wystarczy! Morda w kubeł! Ty też dziwko zamknij gębę, bierzemy cię ze sobą!!! Ruszać się!!!"*

„Tarany"

Rok powołania: 2402

Miejsce przebywania: Middenheim

Opis: Pierwotnym celem założenia tego oddziału było zmniejszenie obowiązków Gromu Sigmara w celach skierowanych przeciwko siłom Chaosu i innym wrogim istotom, na przykład goblinoidom. Jednostka wsławiła się śmiałymi operacjami w twierdzach krasnoludzkich w Górach Krańca Świata. Niejednokrotnie również realizowała akcje poza granicami Imperium, niszcząc osiedla chaotystów, mogące w przyszłości zagrozić bezpieczeństwu cesarstwa. Znajdują się tam osoby obeznane ze zwyczajami, trybem życia i walki prawie wszystkich napotkanych istot świata, w tym specjaliści do walki z Chaosem. Przez długi czas wyznaczano ich jedynie do misji tego pokroju. Po sukcesie oddziału w ciężkiej akcji w mieście Praag dodano mu jeszcze jeden profil wykonywanych zadań. Zdecydowano, że będzie pomagał w kampaniach wojennych wojskom imperialnym, przy zdobywaniu stanowisk, daleko na tyłach wroga i odcinaniu jego zaopatrzenia. Wtedy właśnie ochrzczono go mianem „Tarany" z powodu wielu misji, w których jego członkowie zajmowali strategiczne wsie, miasta, zameczki, utrudniając przeciwnikowi obronę terytorium. Nazwa jest trochę myląca, ponieważ wyjątkowo rzadko takie miejsca zdobywane były szturmem. Najczęściej oddział wykorzystuje ukryte przejścia, przebrania, chytre metody, które pozwalają mu wniknąć niezauważonym do siedziby przeciwnika i w skutek szybkiej, śmiałej operacji przejąć ośrodki władzy. „Tarany" wyróżniają się jeszcze jednym charakterystycznym elementem z poza wszystkim oddziałów Zielonych Hełmów. Ponad połowa jej członków to krasnoludy.

Wypowiedź: *„...Wtedy krzyczę do Sharpaxe - „Uważaj są z lewej, chcą nas okrążyć". Ten jednak wyskoczył do przodu sieknął toporem i czterema uderzeniami ściął jak tnie się zboże na żniwach cztery goblińskie łby. No to myślałem, że już po wszystkim. Wrócimy do twierdzy na upragniony posiłek. Gdy Hammerwalker coś wrzeszczy i wskazuje na północ. Wszyscy patrzymy co się stało i jakby nas ogr zdzielił maczugą przez czerep, stanęliśmy z rozdziawionymi gębami. Prosto jak w mordę strzelił, z całą szybkością sunie w nasza stronę jakieś wielkie latające monstrum z płaskim pyskiem pokrytym szeregiem zębów ostrości mojej Żylety. No i tu słyszę mamroczenie Smashkillera „Smok, Smok". Ale na te słowa Hammerwalker odwrócił się do niego i rzecze tak jak tylko Hammerwalker umie: „Ty przeklęta jełopo, ty pijański szczurzy ryju, to nie smok tylko Wyvern..."*

„Przeklęte kozice"

Rok powołania: 2436

Miejsce przebywania: Averheim

Opis: Po klęsce w stłumieniu secesji prowincji Westerlandu i wprowadzeniu antyimperialnej polityki przez Marienburg zostały zwiększone nakłady na siły specjalne. Wtedy pozwolono sobie na powołanie w ciągu dwóch lat dwóch nowych jednostek: „Przeklętych kozic" i „Wagnera i jego bandy". Ta pierwsza jest jedynym oddziałem skoncentrowanym na operacjach w górach. Ekstremalnie trudne warunki pogodowe i geograficzne, jakie panują tam przez cały czas, zmusiły do powołania osób, które podołałyby realizacji misji w tamtejszych rejonach. Pierwotną przyczyną polityczną była aktywna pomoc Bretonii w utrzy-

maniu stanu niezależności Marienburga od cesarstwa. Realizowano to przeszkadzając w handlu przez Przełęcz Uderzającego Topora, wprowadzając zamieszanie w osiedlach nadgranicznych i stosując innego rodzaju metody sabotażu. Wtedy zaprowadzono, na całej szerokości Gór Szarych, funkcjonowanie oddziału „Przeklętych Kozic". Działały one nad wyraz często również za granicą Imperium, na ścisłym terytorium Królestwa Bretonii. Dali się na tyle we znaki tamtejszym ośrodkom władzy, że w końcu zaprzestano aktywnego działania na niekorzyść cesarstwa. Jednostka natomiast realizowała operacje później jeszcze w innych górach: Przeskok i Górach Krańca Świata.



Charakterystyczną cechą oddziału jest jego różnorodność pod względem rasowym. Są tu krasnoludy, elfy, ludzie, gnomy i obecnie jeden halfing. Doświadczenie wykazało, że w tak wrogich warunkach najlepiej spełnia się współpraca między przedstawicielami poszczególnych ras. Ich unikalne umiejętności w kooperacji dają niesamowite korzyści.

Górski oddział Zielonych Hełmów to jedyny oddział, którego wszystkie misje zakończyły się sukcesem. Choć nie mówi się tego otwarcie, patrząc obiektywnie jest to najlepszy oddział ze wszystkich jednostek sił specjalnych Imperium.

Wypowiedź: *„Jest ich dwudziestu sześciu... dwudziestu siedmiu...dwudziestu ośmiu... nie dwudziestu siedmiu... dalej to osioł... No, dawaj, Kowadło... wchodzą za winkiel skalny... zaraz jeden będzie odsłonięty... Dobra, czysto.. Dwudziestu sześciu...dwudziestu siedmiu... nie to znowu ten jebany osioł, wróć dwudziestu sześciu... dobra, idą... spokojnie... schodzą ze stoku... będzie dobra grzęda skalna... No już, na co czekasz... O! Jest pięknie. Dwudziestu pięciu i pieprzony osioł nacierają dalej... dobra... dobra... no już... czas na ciebie, Poyet... dawaj... No!?... Jesssst... piękna lawina... cudny widok... Dobra kurzawa zanika, wszystko wyczyszczone, pięknie... Nie! Coś tam jeszcze zostało!?... Nie no, to ten cholerny osioł!!!"*

„Wagner i jego banda"

Rok powołania: 2438

Miejsce przebywania: Wolfenburg

Opis: Nazwa oddziału pochodzi od jej pierwszego dowódcy Adgersona Wagnera-Schucerkera. Stał się on legendą dla wszystkich członków Zielonych Hełmów, choć w roku 2445 został wyrzucony za niesubordynację i nadinterpretację rozkazów. Pozostawił po sobie jednak przysłowia, styl ubierania się, mówienia i cały mit wielkiego dowódcy. Oddział ten powołany został w celach destrukcyjno-pacyfikacyjnych. Tam, gdzie zostaje wysłany ma nie pozostać nawet kamień na kamieniu. Siły specjalne decydują się na nich w misjach, w których nie chodzi o nic więcej jak zniszczenie największej ilości wskazanych celów. Wprowadzenie chaosu i zniszczenia. Kilkakrotnie byli też stosowani do operacji pacyfikacyjnych i radzili sobie w nich bardzo dobrze. Tam, gdzie zakończyli działanie, rzadko pojawiał się już głos sprzeciwu, a często w ogóle jakikolwiek głos. Z tego też powodu nie są wykorzystywani zbyt często.

Wśród Zielonych Hełmów traktowani są z dużą dozą niechęci. Uznawani są za pewnych outsiderów, choć to niezbyt dobre pojęcie jak na siły specjalne. Faktem jest, że zadania, których się podejmują, inne jednostki traktują z pogardą. Wychodzą bowiem z założenia, że wyjątkowo łatwo wszystko zniszczyć w okolicy, a dużo trudniej coś zrobić tak, aby nikt nie zauważył. „Wagner i jego banda" jednak traktują resztę jak nowicjuszy, zaś siebie gloryfikują.

Oddział skupia w sobie wielu byłych przestępców o bogatej karierze. Większość jej członków nie raz miała do czynienia z jurysdykcją imperialną. Jest też drugim oddziałem pod względem liczebności w nim krasnoludów.

Wypowiedź: *„To nawet śmieszne, że stoję tu, gdzie mój ojciec się urodził. Przyszedł na świat podobno w tamtym magazynie w czasie pracy. Matka z ojcem od dzieciństwa związani byli z dokami, ich rodzice także. To piękne, jak fach przechodzi z ojca na syna. Tylko ja, wyrodny syn, zajmuje się czymś innym. Dobra...dość sentymentów. Podpalajcie i spadamy, jak te hangary pieprzną, to lepiej, żeby nas tu nie było."*

„Kanalarze"

Rok powołania: 2461

Miejsce przebywania: Salzemund

Opis: Głównym czynnikiem powołania tej jednostki była potrzeba posiadania wyspecjalizowanego oddziału do walki ze skavenami. Stąd zresztą przyjęła się nazwa „Kanalarze". Jej członkowie musieli znać labirynt kanałów jak własną kieszeń. Później okazało się, że ich wiedza pozwala na wykorzystywanie ich w długotrwałych operacjach we wrogim mieście. Wędrując po kanalizacji, podziemnych tunelach, byli w stanie dostać się i przebywać w każdym większym osiedlu Starego Świata. Używa ich się szczególnie często w Marienburgu, gdzie mogą bez większych trudności funkcjonować zupełnie niezauważeni. Oczywiście chodzenie po kanałach to nie jedyna ich umiejętność. Wyjątkowo dobrze znają się na walce w terenie miejskim. Posiadając odpowiednie zdolności kamuflażu i szpiegostwa potrafią dostać się niezauważeni do wielu ośrodków władzy w danej miejscowości, zdobywając cenne dla Imperium informacje.

Jeżeli chodzi o statystykę, oddział może się pochwalić dwoma rekordami. Po pierwsze, to oddział najbardziej różnorodny pod względem narodowościowym. Po drugie, jest jednostką, która w swej historii działała najdalej poza granicami Imperium. Swego czasu z sukcesem realizowali operacje w Tilei. Z plotek wiadomo, że za tą skuteczną pomoc w walce ze skavenami, władze Remas i Miragliano zapłaciły spore pieniądze na konto budżetu OBI.

Wypowiedź: *„To był 2496 czy 2497, zostaliśmy okrążeni przez szczurzoludzi w kanałach, pod miastem Drakelled. To był już końcowy etap świetnie wykonanego zadania, a tu nas ścierwa szczurze dostały. Myślałem, że to koniec, bo mieli przynajmniej czterdziestokrotną przewagę. Nasz mag jednak wysłał im wielki płomień, a że wszędzie były pokłady łatwopalnego gazu, zapłonęło jak w piekle. Było cholernie gorąco, ale jakoś wyszliśmy słysząc za sobą pisk tuzinów szczurzoludzi."*

„Rekiny"

Rok powołania: 2480

Miejsce przebywania: Salzemund

Opis: To najmłodszy oddział Zielonych Hełmów. Niezmienna polityka Marienburga, skierowana w utrzymanie za wszelką cenę status quo w Jałowej Krainie zmusiła cesarstwo do przygotowywania przyszłych operacji w celu odzyskania tego portu. Westerland, w krótkim czasie swojej niezależności, dzięki potężnym zasobom pieniężnym, wykształcił groźne ośrodki walki z Imperium. Gdy pojawią się jakieś niebezpieczne kroki skierowane w zachwianie suwerenności Jałowej Krainy, ta potrafi odpowiedzieć bolesnymi kontratakami, blokując okręty cesarskie ze strategicznymi dla Imperium towarami. Sytuacja wymagała powołania nowego oddziału Zielonych Hełmów, który mógłby sprawnie działać na morzu. I tak powstały „Rekiny".

Ich głównym celem jest skuteczne działanie na Morzu Szponów, likwidując przeszkody skierowane przeciwko okrętom carskim. Odpowiadają za odbijanie ukradzionych Imperium towarów, niszczenie groźnych ośrodków, których zamiarem jest szkodzenie handlu morskiemu cesarstwa itp.

„Rekiny", jako jedyny oddział posiada w swoich szeregach przedstawicieli rasy elfów morskich.

Wypowiedź: *„Jesteśmy marienburskimi celnikami! Musimy sprawdzić wasz ładunek! Co z tego, że nie w mundurach, szwaczki nam nawaliły, to dziś jesteśmy w cywilu. Nie gadaj tu ze mną. Woodeker, pomóż mu się dostać w okolice kila. Ty też coś masz do powiedzenia? Ach! chcesz się przyznać, że wieziecie skradzioną z imperialnych łajb broń? A myślisz, że jakbym tego nie wiedział to dymał bym 50 mil po morzu na tej cholernej tratwie!!? Powiesz wszystko, żebyśmy tylko ciebie nie torturowali? A pies ci mordę lizał, chcesz moich chłopaków zabawy pozbawić?"*

Hierarchia dowódcza we wszystkich oddziałach Zielonych Hełmów uproszczona jest do minimum. Składa się z jednego dowódcy oraz żołnierzy szeregowych. Przywódca kieruje realizacją całej operacji na podstawie wcześniej opracowanego przez wydział sił specjalnych planu. Każda z wyżej wymienionych jednostek ma wyznaczonego stałego zwierzchnika. W wypadkach, gdy grupa organizowana jest z członków różnych oddziałów, wyznacza go sztab sił specjalnych. Zostaje nim mianowana zawsze osoba o dużym doświadczeniu w przebytych misjach, o wyraźnych zdolnościach przywódczych i nieposzlakowanej w obrębie Zielonych Hełmów reputacji.

Rekrutacja nowych ludzi odbywa się jedynie przy aktywnym udziale wydziału sił specjalnych. Nie ma możliwości zgłosić się samemu z propozycją służby. Zresztą, mało kto wie o istnieniu czegoś takiego jak Zielone Hełmy. Jedyną możliwością dołączenia do tych elitarnych jednostek jest fakt zauważenia danej osoby przez pracowników wydziału. Urzędnicy mają polecenie nieprzerwanego przeszukiwania akt oficerów wojskowych, straży miejskiej i drogowej oraz dokumentów z Wielkiego Spisu Mieszkańców, zatrzymując się przy osobach, które mogą rościć nadzieje na pierwsze eliminacje. Takich postaci jest początkowo całkiem sporo. Dopiero po przebyciu pierwszych ćwiczeń liczba rekrutów spada najczęściej do kilkunastu, z których wybiera się jedynie dwóch, trzech najlepszych. Przed tymi wybrańcami dopiero początek prawdziwego egzaminu. Teraz przejdą właściwe szkolenie, które sprawdzi, czy staną się Zielonymi Hełmami z krwi i kości. Jeżeli przez nie przebrną, są dołączani do odpowiedniego oddziału, ewentualnie umieszczani w tzw. rezerwie, z której uzupełnia się wszystkie ubytki osób w regularnych jednostkach.

Jeżeli chodzi o dyscyplinę i sposób zachowania się poszczególnych członków ZH, pozostawia on wiele do życzenia. W znaczniejszych garnizonach wojskowych czy gwardii w ogóle byłoby to nie do pomyślenia. Władze sił specjalnych natomiast patrzą na wiele zachowań swoich podopiecznych z pobłażaniem. Jednak jednego pilnują z

iście ortodoksyjną stanowczością. Żadnej niesubordynacji i nadinterpretacji rozkazów podczas misji. Żadnego anarchistycznego podchodzenia do swoich obowiązków. Dowódca i jego ludzie mają wykonać dokładnie to co zostało im wyłożone, nic więcej, nic mniej. Jak to zrobią, często leży w ich gestii, ale nie wolno im odstępować od przekazanych przez sztab zaleceń. Wszystkie wykroczenia, które w wojsku byłyby karane z pełną surowością, ale nie mają związku z planem operacji, są przez siły specjalne ignorowane. Jednak jeżeli dojdzie do odstępstwa od poleceń przełożonych, polecą głowy razem z hełmami. Jak wykazała historia, wydział nie zastanawia się długo nad wyrzuceniem nawet najlepszej osoby, jeżeli interpretuje polecenia zwierzchnika z własnym widzimisię. Czego znamienitym przykładem jest sam wielki dowódca Adgerson Wagner-Schucerker. Nie jest on jedyny. W Starym Świecie błąka się całkiem pokaźna grupa ex-Zielonych Hełmów, którzy nie chcieli lub nie umieli się dostosować do tychże reguł i zostali usunięci. Co więcej część z nich, wykorzystuje swoją wiedze i umiejętności nabyte w siłach specjalnych, w daleko inny sposób, niż pierwotnie było to zakładane przez władze OBI.

Były dowódca Gromu Sigmara Jarke „Stary" Uller

„...między innymi Bolmo Muggersnake. Dobry żołnierz, za swoje doświadczenie i zdolności został mianowany dowódcą „Taranów". Zawsze miał jednak jakieś uwagi do planu akcji i najczęściej modyfikował je zgodnie z własnym mniemaniem. Zresztą, przynajmniej dwa razy okazało się, że miał rację i dzięki temu uratował głowy nie jednemu swojemu człowiekowi. Zwierzchnicy nie chcieli słuchać jednak tych usprawiedliwień i został usunięty. Wiem, że pracuje teraz dla jakiegoś magnata w Ostlandzcie i odpowiada za jego gwardię przyboczną. Albo „Trzcinka", jak nazywano Gethara Anelkę. Mówiono, że jest taki chudy, ponieważ zamiast krwi w jego żyłach płynie gorzała. Chlał prawie na okrągło, nie było misji, w której nie walnąłby sobie na odwagę. Później ktoś doniósł wyżej i pożegnaliśmy go. Z tego co słyszałem, podróżuje z jakąś bandą tałatajstwa w Ostermarku. Chleje, rozbija się i łupi podróżnych. W końcu go pewnie złapią i da głowę. Albo, ten, jak mu tam... Ernest Feller zwany „Małym". Pomimo podłej postury siedział w nim wściekły lew. O byle co awanturował się i potrafił skopać największego w oddziale. W końcu kiedyś uderzył swojego dowódcę belką w czasie akcji, tak że tamten stracił na dwie doby przytomność. Wywalili go za to. Ale zrobił podobną niezłą karierę. Słyszałem, że został jakąś szychą w którymś z zakazanych kultów i mają na niego oko..."



Typowa akcja

„W cieniu lepiej będziemy walczyć"
Leonidas, bitwa pod Termopilami

Tytuł rozdziału jest nieco mylący, ponieważ coś takiego jak typowa akcja ZH nie istnieje. Każda ma w sobie dość oryginalne elementy i rzadko zdarzają się nawet podobne operacje. Wracając jednak do tematu. Liczba misji w ciągu prawie dwustuletniej historii jest na tyle wielka, że nie sposób wymienić ich wszystkich. Zresztą, część z nich prawdopodobnie nigdy nie ujrzy światła dziennego. Przytoczę więc tylko jedną z historycznych akcji Zielonych Hełmów z pełnym obrazem sytuacyjnym. Poniższe opracowanie to pewien wzorzec na scenariusze, w których mogą wziąć udział gracze należący do ZH.

„Działa Nan Varrony"

Geneza operacji: Pod koniec roku 2494 w Marienburgu w kanale De Zeven nastąpił katastrofalny wypadek. Dwa najnowocześniejsze okręty Imperium, galeon wojenny „Dies Irrae" oraz karaka handlowa „Ludwik V" zostały uszkodzone przez zamykające się nagle śluzy. Sprawa nie wyglądała jeszcze krytycznie, dopóki nie uderzył w nich statek-śmietnik, nie mogący się już zatrzymać przed nagle uwięzionymi okrętami. Oprócz odpadków wiózł on skrzynie z niewypałami z marienburskiego arsenału. Doszło do potężnego wybuchu, w wyniku którego „Ludwik V" stanął w ogniu. Walka z żywiołem trwała wiele godzin. Końcowa suma strat cesarskich była ogromna: „Dies Irrae" - prawie jedenastomiesięczny pobyt w stoczni, „Ludwik V" - oprócz utraty 80% cennego ładunku, spędził w naprawczych portach dziewiętnaście miesięcy.

Władze Marienburga bardzo przejęte wypadkiem przeprowadziły dogłębną kontrolę, w wyniku której powstał w pełni logiczny i przekonujący raport tłumaczący całą katastrofę. Cesarscy inspektorzy oprócz tego otrzymali prawo do przeprowadzenia całego dochodzenia osobiście. Ich badania również potwierdziły wynik raportu - nieszczęśliwy wypadek. OBI jednak, pomimo braku dowodów na sabotaż stwierdziło jedno - za dużo nieszczęśliwych zbiegów okoliczności!

W roku 2495 OBI zdobyło niepokojące informacje o budowie nowego, supernowoczesnego okrętu przez władze Marienburga. Informacje były i tak już spóźnione, ponieważ prace nad statkiem miały się ku końcowi. Powstawał w specjalnej stoczni, postawionej tylko dla tego okrętu, 150 km od Couronne, na terenach Bretonii. Ziemie, na których pracowano nad konstrukcją, należały do niejakiego barona Orioux. Dość szybko potwierdzono jego współpracę z wywiadem Marienburga.

Informacje OBI wykazały, że powstający galeon jest rewolucją, jeżeli chodzi o ludzką wojenną sztukę morską. Nazwany roboczo z elfickiego „Nan Varrona" powstaje przy współpracy z elfami morskimi. Oprócz tych genialnych szkutników zatrudnieni są też najlepsi ludzie z całego Starego Świata. Okręt ma mieć prawie 100 dział, w których

większość to również przewrót w dziedzinie balistyki. Przewidywana załoga ma składać się jedynie z 300 osób, choć galeon przebija wielkością jakikolwiek statek obecnie pływający po morzach. Lista jego zalet jest jednak jeszcze dłuższa.

Pierwsze, co przeraziło OBI to kwestia, że tak długo nie zdobyto jakichkolwiek informacji o tej budowie. Kontrwywiad marienburski stał się naprawdę potężny, jeżeli udało mu się ukryć takie przedsięwzięcie tak długi czas. Kompetencji jednak nie zabrakło już po odkryciu sprawy. OBI bez mrugnięcia okiem stwierdziło, że czas zapłacić za sabotaż z roku 2494. Na górze zatwierdzono operację „Działa Nan Varrony".

Miejsce operacji: Stocznia położona jest 150 km na północny wschód od Couronne, nad sztucznie powstałą zatoką na Morzu Środkowym. Składa się z kilkunastu budynków, z których największy - „Wielki warsztat" - przechowuje znajdującą się na szynach „Nan Vannorę". Reszta to magazyny, koszary straży oraz posterunek dowódczy. Obok stoczni powstało niewielkie miasteczko, a dokładniej obóz, w którym mieszkają osoby zatrudnione przy budowie. Opasany jest dookoła czterometrowym, grubym murem z jedną jedyną bramą (oczywiście z posterunkiem wartowniczym) skierowaną na południe. Całe osiedle otoczone surową okolicą, bez żadnych wzniesień, z rzadka występującymi skupiskami skarłowaciałych drzewek. Najbliższa wieś znajduje się czterdzieści dwa kilometry od stoczni.

Cele operacji: Głównym celem jest zniszczenie okrętu. Nie wchodzi w rachubę żadne rozwiązanie pośrednie, galeon ma być uszkodzony na tyle, aby taniej wyniosło zbudowanie go od nowa niż naprawienie. Do oddziału zostanie dołączony specjalista od marynistyki i szkutnictwa. Jego zadaniem (i drugim ZH) jest przyjrzenie się bliżej okrętowi i zapamiętanie pewnych rozwiązań w konstrukcji nieznanych morskiej myśli Imperium.

Plan operacji:

1. Oddział ZH spotyka się w umówionym punkcie, 12 kilometrów na południe od stoczni, z koordynatorem oraz współpracującym z nim elementalistą. ZH dowiadują się, że jedną z najłatwiejszych metod dostania się do wnętrza obozu jest przejechanie przez główną bramę w ukryciu. Raz na dwa tygodnie przyjeżdża w te strony karawana z zaopatrzeniem, przewożąca żywność i materiały. Oczywiście, dobrze pilnowana przez oddział straży. Jeden z wozów w konwoju przewozi zawsze sześć wielkich pustych beczek. Po opuszczeniu obozu wywiezie w nich wszelkie odpadki i ścieki. System ten zapewnia, że nikt nie próbuje się komunikować z kimś z zewnątrz za pomocą wyrzucanych grypsów w śmieciach i kale (surowo zabronione jest załatwianie się i pozbywanie czegokolwiek inaczej niż w miejscach do tego przystosowanych). Trzeba się jednak najpierw dostać do wozu. Tutaj po raz pierwszy da wsparcie elementalista. W tych stronach często dochodzi do krótkich, acz niezwykle dokuczliwych burz piaskowych. Charakteryzują się niewielką siłą, ale takim brakiem widoczności, że nie widać ręki przesuwanej przed twarzą. Elementalista wytworzy taką burzę, a w jej centrum znajdzie się oddział Zielonych Hełmów. Ci w środku tego piekła będą musieli dobiec z uzgodnioną szybkością do wozu, na który skieruje ich samo zjawisko pogodowe. Karawana natomiast na widok zbliżającej się burzy, której nie jest w stanie uniknąć, wykona charakterystyczną w takich wypadkach procedurę. Konie przywiązane, ludzie twarzami do ziemi pod wozami. Jeżeli drużyna znajdzie się przy właściwym wozie, będzie musiała otworzyć beczki i się w nich ukryć (są na tyle duże, że dwóch naraz wejdzie bez problemu). Sprawa nie jest prosta, ponieważ widoczność będzie znikoma, a trzeba się upewnić, czy to na pewno ten wóz, odnaleźć beczkę i się do niej dostać. Sprzyjającym elementem jest to, że nawet nadepnięcie na kogoś czy zderzenie ze strażnikiem, nie zdradzi oddziału, ponieważ i tak ich nikt nie pozna. W końcu burza minie i konwój ruszy dalej.

2. Następnym krytycznym punktem jest przejazd przez bramę. Tutaj istnieją dwie alternatywy. Oddział wartowniczy zawsze sprawdza zawartość wszystkich przewożonych beczek i skrzyń. Aby ich zmylić zostanie znowu wykorzystany pomysł z burzą piaskową. Tym razem elementalista użyje całej swojej mocy, aby jej zasięg i moc była jak największa. Będzie się niechybnie kierowała na bramę. Wartownicy widząc zbliżającą się ekstremalnie silną burzą, mogą wpuścić wozy do obozu i skierować je do punktów docelowych. Równie dobrze mogą zawiesić kontrolę, ale nie przesunąć karawany nawet o metr i poczekać aż pogoda się zmieni. W tym drugim przypadku uwięzieni w beczkach ZH mają do dyspozycji dostarczony im eliksir tzw. krótkotrwałej przezroczystości. W przypadku, jeżeli usłyszą próbę otwarcia ich schronienia bez wcześniejszego tajnego sygnału, mają przełknąć zawartość fiolki. Na czas kilkunastu sekund, będąc w zupełnym bezruchu są całkowicie przezroczyści. Obserwator z zewnątrz będzie widział jedynie puste ścianki. Po dojechaniu do magazynu docelowego czeka ich pierwsze spotkanie z jedynym człowiek pracującym dla OBI i znajdującym się na terenie obozu. Po umówionym sygnale-haśle w beczkę, Zielone Hełmy będą wiedziały, że wszystko odbywa się po ich myśli i nie muszą wypijać fiolek. Czasu jest bardzo mało, za chwilę magazyn wypełni się ludźmi. Współpracownik oddziału każe ukryć się w piwnicy, pełniącej funkcje głębokiego basenu na słodką wodę. Po chwili do wnętrza budynku, wejdą strażnicy, aby jeszcze raz skontrolować beczki, po czym zostaną one zabrane do wielkich pojemników z zanieczyszczeniami i pod nadzorem straży wypełnione odpadkami. Na koniec znów skontrolowane i dostarczone na wozy, po czym wywiezione (po uprzedniej kontroli przy bramie) z obozu. Oczywiście ZH nie będą miały o tym zielonego pojęcia. Stojąc po szyję w zimnej wodzie, bez zbędnych ruchów, aby przypadkiem nikt ich nie usłyszał, spędzą tak cztery godziny, aż się ściemni. Dopiero wtedy współpracownik wypuści ich do znów pustego magazynu.

3. ZH otrzymają sporo rad i kilka propozycji najbliższych ruchów. Pierwsza wskazówka to zakaz podszywa-

nia się i likwidacji jakiegokolwiek strażnika. Całe dowództwo zorganizowało swoich ludzi na tyle sprawnie, że nie jest się w stanie podszywać nawet dwóch godzin pod jakiegoś z wartowników bez rozpoznania. Rozwiązano to znajomością swoich twarzy współpracujących obok siebie osób, częstymi apelami i kontrolami. Jedyna możliwa metoda to zakamuflowanie się jako robotnicy pracujący w stoczni i mieszkający w obozie, ale i to nie jest proste. Poszczególni pracownicy podzieleni są na zespoły - rodziny, znajomych, przyjaciół, razem pracujących i mieszkających w pojedynczych budynkach. Pomiędzy nimi panuje zakaz komunikowania się i spędzania razem czasu (po pracy). Każda z grup to jednorodna komórka, która co najwyżej ze sobą od czasu do czasu pracuje lub ma kontakt wzrokowy, ale nic więcej. Współpracownikowi udało się wyszukać z wszystkich zespołów najbardziej interesujący, który odpowiada liczebnością jednostki ZH oraz nie ma żadnego bezpośredniego kontaktu z innymi, tak, że nikt nie powinien zauważyć podmiany. Poza tym zna jej budynek mieszkalny oraz opracował plan dostania się do niego. Jest on następujący: ZH nie mogą się dostać do budynku pieszo przez osiedle, ponieważ zbyt dużo straży porusza się po uliczkach i zaraz zostaną przyuważeni. Kilkanaście metrów jednak od magazynu znajduje się zejście do części podziemnych kanałów. Tunele te wykorzystywane są do bardzo nieciekawych celów. Współpracownik wykrył, że władze stoczni oszukują z obietnicą wywożenia ciał zmarłych z obozu i pochowania ich na najbliższym cmentarzu w mieście. W rzeczywistości umieszczani są w tych kanałach (znów strach, że ktoś mógłby coś ukryć w ciele zmarłego i wywieźć na zewnątrz). Oprócz bezpiecznego od straży przejścia przez obóz, kolejną zaletą tych tuneli jest to, że jedno z ich wyjść znajduje się niedaleko domu grupy, pod którą będzie trzeba się



podszyć. Oczywista wada to mroczna podróż przez kanał, pełen rozkładających się trupów. Kto wie, czy w takim miejscu nie pojawi się stworzenie, mogące stać się prawdziwym wyzwaniem dla wędrujących tędy ZH? Wymagająca walka w tunelu pełnym gnijących ciał może być interesującą odskocznią od stresu spowodowanego ciągłym ukrywaniem się. Wreszcie oddział osiągnie wskazane miejsce i wydostanie się na powierzchnię. Po odnalezieniu budynku czeka ich dostanie się do jego wnętrza i cicha likwidacja wszystkich osób, bez zbędnych śladów mordu. Ich ciał będzie można się pozbyć przez wrzucenie do kanału, którym ZH przybyli.

4. Współpracownik wybrał grupę, która nie wyróżnia się żadną specjalnością. Byli to zwykli robotnicy-tragarze, przenoszący potrzebne materiały, spełniający polecenia przełożonych podczas konstrukcji okrętu. Tym samym najłatwiej się pod nich podszyć. Można się w tym zorientować po rzeczach znajdujących się w pomieszczeniu. Wystarczy, więc dokonać pewnego maskowania własnej twarzy (za pomocą magii czarownika z oddziału ZH lub umiejętności kamuflażu), aby stać się na pierwszy rzut oka identyczni jak zlikwidowani robotnicy. Dodatkowo, jednostka musi pamiętać o szkarłatnych chustach na szyję z jakiegoś elfiego materiału, z wyhaftowanym skomplikowanym wzorem. Jest to znak identyfikujący poszczególnych pracowników i bez niego nie da się przejść punktu kontrolnego w stoczni (o tym wszystkim poinformował ich wcześniej współpracownik, spotkany w magazynie). Do świtu pozostało już niewiele czasu i wkrótce ZH zostaną obudzeni przez strażnika dobijającego się do drzwi. Od tej pory odbywa się jedna z najważniejszych części operacji. Zielone Hełmy pójdą wraz z kilkuset osobową grupą innych robotników do stoczni, pracując tam zgodnie z zaleceniami. Oczy powinny być szeroko otwarte i wychwytywać szczegóły położenia poszczególnych budynków, ustalić miejsce stacjonowania „Nan Varrony", możliwości dostania się na nią. Należy zapamiętywać wszystkie rozmowy zwierzchników, zbierać informacje pomocne przy konstrukcji planu zniszczenia okrętu. Taki zwiad może trwać nawet tydzień lub dłużej. Zielone Hełmy codziennie będą pracować w stoczni, aby wieczorem, w swoim budynku mieszkalnym wymieniać się zdobytymi informacjami i stawiać cegiełka po cegiełce cały projekt wykonania misji.

5. Ostatecznych wersji całego planu może być niezwykle dużo. Wszystko zależy od sugestii, jakie zostaną przekazane drużynie podczas pracy w stoczni. Poniższa wersja to tylko jedna z wielu: ZH zdobędą informacje, że jutrzejszego dnia odbędzie się szereg testów dotyczących wyporności i radzenia sobie „Nan Varrony" na wodzie. Wskutek czego okręt zostanie wyprowadzony z „Wielkiego warsztatu" do zatoki. Specjalista od marynistyki i szkutnictwa stwierdzi, że jest to najlepsza okazja do zrealizowania operacji. Od rana galeon należy przygotować do wpłynięcia do zatoki. Między innymi tzw. Mistrz Balastu będzie odpowiedzialny za koordynowanie dostarczania balastu na dolne pokłady okrętu oraz odpowiednie jego ułożenie. Jeżeli udało by się przechwycić jego osobę i następnie podłożyć odpowiednio ucharakteryzowanego, własnego człowieka, to można by osobiście pokierować całą pracą. Co by to dało? Można by tak dyrygować ludźmi rozkładającymi balast, że główny nacisk zostałby położony na jedną z burt. Okręt po wypłynięciu miałby skłonność do niebezpiecznego przechylania się. Jeżeli teraz wywołano by wystarczającą siłę z burty przeciwnej (odpowiednim czarem lub ładunkiem wybuchowym) okręt mógłby się na tyle przechylić, że w ogóle przewróciłby się i zaczął tonąć. Jednak miejsce testów na zatoce charakteryzuje się małą głębokością i ewentualne straty nie byłyby krytyczne. Przy odpowiednich środkach okręt jest do wyłowienia i naprawienia. Trzeba, więc przejąć barkę ciągnącą „Nan Varrone" i wyciągnąć ją na głębsze rejony zatoki. Wtedy tonący okręt znajdzie się już na takiej głębokości, że nie będzie możliwe jego wydostanie. Plan zostaje odpowiednio opracowany i wprowadzony w życie.

Cały oddział zostaje podzielony na podgrupy, które są odpowiedzialne za poszczególne elementy projektu. Ich działanie musi być świetnie zsynchronizowane, aby operacja zakończyła się sukcesem. Ułatwieniem jest możliwość likwidacji przeszkadzających w realizacji misji osób, ponieważ odkrycie przez straż po kilku godzinach braku danego pracownika nie będzie już krytyczne dla misji. Na ewentualną obronę będzie już bowiem za późno. Pierwsze, co należy wykonać, to przejęcie Mistrza Balastu. Trzeba poczekać na odpowiedni moment, gdy będzie gdzieś poza wzrokiem innych, czekając na polecenie rozpoczęcia prac. Wtedy przygotowana grupa porywa go, ukrywa ciało, przebiera i charakteryzuje jednego z siebie, podszywając się pod ofiarę. Gdy padnie rozkaz załadunku balastu, nasz człowiek może odpowiednio wszystkim pokierować. Po zakończeniu wszystkich przygotowań do wypłynięcia, „Nan Varrona" zostanie specjalnym mechanizmem przesunięta po szynach i spuszczona na wody zatoki. Zostają umocowane liny holownicze i barka zaczyna wyprowadzać okręt dalej na wodę. Nieco wcześniej druga grupa z naszego oddziału przejmuje w ukryciu jedną z łódek strażników, które zazwyczaj patrolują zatokę, po czym w mundurach straży zbliżają się do barki. Punkt kulminacyjny to jej przejęcie. Teraz Zielone Hełmy zdradzą już swoją obecność, ponieważ ten krok nie obędzie się bez zauważenia. Również dość wyraźny jest niebezpieczny przechył okrętu na jedną z burt, co bardzo niepokoi kierujących testami. Broniąc się przed zbliżającymi łodziami straży, ZH muszą wypuścić „Nan Varronę" na głębszą część zatoki. Zakończeniem operacji jest uruchomienie ładunku wybuchowego (przez jednego z ZH na pokładzie okrętu) lub potężny magiczny atak na jedną z burt. Galeon niebezpiecznie się zakołysze i runie przez burtę na spotkanie z morzem.

6. Zielone Hełmy po wykonaniu operacji przenoszą się na łódź i wypływają na środek morza, uciekając przed pościgiem. W umówionym miejscu czeka na nich szybka karawela bretońska (oczywiście należy do Imperium, a służy jedynie zmyleniu przeciwnika). I do domu.

Dodatkowe sugestie: Najlepiej wykorzystać do tej operacji Rekiny lub Kanalarzy. Ewentualnie Tarany.

Adgerson Wagner-Schucerker, były dowódca oddziału Zielonych Hełmów

„Sprawiedliwości stać się musi zadość, choćby świat miał zginąć" - przed akcją

„Ginie osoba sprawa trwa" - po utracie któregoś ze swoich ludzi

„Martwy pies nie gryzie" - rada jak postępować ze strażnikami

„Zwycięstwo jest tam, gdzie zgoda" - uspokajając spory w oddziale

„Jad tkwi w ogonie" - rada do ukrywania swoich wrogich zamiarów

„Śmiałym szczęście sprzyja" - nawoływanie do realizacji śmiałych pomysłów podczas akcji

„Z dymu w płomień" - gdy oddział podczas operacji wpadł z jednych kłopotów w drugie

„Kropla drąży skałę nie siłą, lecz ciągłym kapaniem" - rada do realizacji niektórych fragmentów misji w postaci małych kroczków

„Kamień na kamieniu tu nie pozostanie" - podsumowując cel akcji

Typowy oddział

„Filigranowy żołnierzyk. Twarzyczka jeszcze całkiem dziecinna. Rzęsy długie, dziewczęce. Komandos. Dywersant. Cztery bataliony dywersyjnej brygady Specnazu składają się z samych dryblasów. Idą przez miasteczko jak stado niedźwiedzi. Ale jedną kompanię skompletowano z żołnierzyków najróżniejszego kalibru, czasem zupełnie malutkich. Jest to wydzielona kompania zawodowców, znacznie groźniejsza niż cztery tamte kompanie razem wzięte."

Wiktor Suworow „Akwarium"

I znowu tytuł rozdziału wymaga uściślenia. Każdy oddział Zielonych Hełmów przeznaczony jest do innego profilu zadań. Członkowie poszczególnych jednostek różnią się specjalizacją. Tym samym nie ma czegoś takiego jak typowa jednostka w tej formacji. Jednak pewien zakres umiejętności, odpowiednie wymagania fizyczno-psychiczne są tożsame dla każdego ZH. Poza tym chodzi o pokazanie zasady, a nie wszystkich niuansów. Poniżej postaram się przybliżyć obecny skład oddziału Kanalarzy, zwykle stacjonujących w Salzemund. Będzie brakowało w nim szczegółowej historii postaci, ponieważ większość ZH może poszczycić się doświadczeniem życiowym, godnym grubej powieści sensacyjnej. Nie pojawi się charakterystyka z mechanicznego punktu widzenia. Każdy MG, który bez czegoś takiego nie może się obejść, poradzi sobie we własnym zakresie, pamiętając, że Zielone Hełmy to osoby, które bez problemu spełniają reguły syndromu killerstwa (pakerstwa).

Imię i nazwisko: Zarazzi Trachelli */ Dowódca /*
Przezwisko: „Brzytwa"
Narodowość: tileańczyk, miragliańczyk
Rasa: człowiek
Specjalność: skrytobójstwo i kamuflaż
Opis: Trachelli był swego czasu słynnym zabójcą w Miragliano, pracującym dla najmożniejszych rodów tego miasta. Posługiwano się nim bardzo często, ponieważ wyróżniał się niezwykle ważną w tym fachu zaletą - niezawodnością. Jeżeli Zarazzi przyjął na kogoś zlecenie było to równoznaczne z uznaniem ofiary za martwą. jednak pomimo wielkich przychodów, „Brzytwa" zrezygnował z tej kariery. Nie spełniała jego oczekiwań. Skrytobójstwo Trachelliego to czysta sztuka. Jego umiejętności daleko wybiegają poza zwykłą rutynę. To sztuka ukrytego zabijania. Porzucił więc Miragliano, mając dość ofiar, które są na tyle głupie lub naiwne, że same nabijają się na jego nóż. W końcu podczas tułaczki po Imperium odszukało go OBI. W Zielonych Hełmach „Brzytwa" napotkał swoje spełnienie, wyzywających i wymagających przeciwników, którzy stali się zwieńczeniem jego nieprzeciętnych umiejętności. Szybko dostrzeżono jego talent i wartość, więc już po kilku świetnie wykonanych operacjach mianowano go dowódcą Kanalarzy. „Brzytwa" ma również zmysł przewidywania ruchów przeciwnika. Świetnie zorganizowany, potrafi tak pokierować akcją, że nim coś zostanie zauważone, Zielone Hełmy będą już daleko od miejsca misji. Oczywistą specjalizacją, w której się realizuje, jest skryta likwidacja wszelkich przeszkód natury żywej (strażnicy, psy itp.). Potrafi uśmiercić człowieka otoczonego ochraniarzami, tak, że nim się któryś z nich zorientuje, delikwent będzie oddawał ostatni dech życia. Wszystko to w połączeniu z wręcz nadprzyrodzonymi umiejętnościami maskowania. Ktoś kiedyś powiedział, że nawet na pustyni „Brzytwa" potrafi ukryć się, udając drzewo. I jest w tym dużo prawdy. Jest wątłym, mocno gestykulującym gawędziarzem, łatwo popadającym w ekscytację i nadmierną pobudliwość. Podczas misji to kompletnie inna osoba potrafiąca spędzić kilka dni w bezruchu udając krzaki, aby zrealizować powierzone zadanie. Ale jak mówią, człowiek w pracy i człowiek prywatnie to dwóch różnych ludzi.

Imię i nazwisko: Buzzaldrin Jawsbreaker
Przezwisko: „Buzz"
Narodowość: Imperium
Rasa: krasnolud
Specjalność: ładunki wybuchowe
Opis: Początkowo pracował na stanowisku bombardiera w armii cesarskiej. Jednak jego zdolności wybiegały daleko poza koordynację funkcjonowania działa. Posiada olbrzymią wiedzę na temat konstrukcji i podkładania materiałów wybuchowych. Orientuje się świetnie w składnikach bomb, a co więcej, potrafi je skutecznie zastępować

surowcami znalezionymi w okolicy. Kto by pomyślał, że z garści prochu, maści na odciski, menażki krasnoludzkiego spirytusu i sznurka do snopopowiązałek można wykonać tzw. „cichą bombą do wysadzania drzwi"? A „Buzz" potrafi takie rzeczy i jeszcze więcej, dochodząc czasem aż do niemożliwości. Na stwierdzenie typu „z gówna bicza nie ukręcisz" Jawsbreaker byłby skłonny odpowiedzieć „Jak nie? Wszystko zależy od odpowiednich proporcji.". Obecnie w Imperium znajduje się niewiele osób znających się na możliwościach i zastosowaniu ładunków wybuchowych. Badania nad bombami są jeszcze w powijakach, więc taka osoba jak „Buzz", z jego niebywałą wiedzą, potrafi pomóc w realizacji wielu trudnych fragmentów misji. Pochodzi ze starej rodziny górniczej, gdzie znajomość wysadzania zasypów była uczona zaraz po chodzeniu. Ciągle markotny, bez przerwy narzekający na otoczenie, wiecznie niezadowolony, jest krasnoludem w każdym calu. Jego legendarna niechęć do czarowników została niedawno wystawiona na poważną próbę, gdy przypadkiem zaobserwował zawartość magowego plecaka. Od tej pory traktuje ich z szacunkiem, kwitując: „Czarownik to istny wędrowny arsenał bomb".

Imię i nazwisko: Gonzales Sorda
Przezwisko: „Byk"
Narodowość: estaliańczyk
Rasa: człowiek
Specjalność: walka wręcz
Opis: Pseudonim nie pochodzi bynajmniej od jego nienawiści do czerwieni. „Byk" to po prostu człowiek, który swymi walorami fizycznymi niejednego trolla doprowadziłby do kompleksów. Ponad dwu metrowy, szeroki jak bretońska komoda mężczyzna sprawia wrażenie posągu herosa, któremu znudził się wieloletni postój. Ręce niczym dwie wielkie kłody wydają się stworzone do kopania zamkowych fos. Jednak te ogromne proporcje mogą zwieść pierwszego obserwatora. Sorda to specjalista od posługiwania się bronią. Choć trzymając w jednej dłoni dwuręczny miecz, potrafi się nim posługiwać bez zmęczenia wręcz w nieskończoność, rzadko korzysta z takiej broni. Jego umiejętności nie sprowadzają się do bezmyślnego wymachiwania ostrzem wykorzystując swoją nadludzką siłę. Nie. To urodzony szermierz. Mistrzowsko opanował walkę rapierem, kordem czy pałaszem. Świetnie posługuje się szablą czy mieczem. Nie mówiąc już o obyciu w walce korbaczem, włócznią czy toporem. Jak na swoją masę jest szybki, ruchliwy i przede wszystkim śmiertelny dla przeciwników nieobytych tak jak on z walką. Lawirując wśród nacierających wrogów, potrafi zostawić stos trupów samemu nie będąc nawet zadraśniętym. W czasie operacji jednak rzadko ma możliwość zaprezentowania swoich możliwości. Co więcej, dowódca realizując operacje oparte na ukryciu i kamuflażu traktuje „Byka" bardziej jako przeszkodę, niż pomoc dla oddziału. Bardzo trudno chować stu pięćdziesięcio kilogramowe monstrum przed wzrokiem innych. Zdarzają się jednak sytuacje, że Zielone Hełmy zostaną odkryte i następuje zmasowany atak na ich uchodzące osoby. Wtedy „Byk" jest niezastąpiony i potrafi wyciągnąć resztę oddziału z największego ukropu. Prawie zawsze wesoły, skromny, całkiem inteligentny i obyty jak na człowieka pochodzącego z jakiegoś prowincjonalnego zadupia w Estalii.

Imię i nazwisko: Defoes de Porey
Przezwisko: „Hrabia"
Narodowość: bretończyk
Rasa: człowiek
Specjalność: szpiegostwo i kartografia
Opis: „Hrabia" to nie tylko pseudonim, de Porey naprawdę jest arystokratą. Zmęczony mało wyszukanymi intrygami w wysokich kręgach, nigdy nie czujący przywiązania do Bretonii, wyruszył na poszukiwanie wyzwań godnych jego inteligencji. Znalazł je dopiero w Imperium. OBI szybko dostrzegło możliwości tego z pozoru flegmatycznego i spokojnego człowieka. Starannie wykształcony w wielu kierunkach nauk, poliglota i globtroter, znający Stary Świat wszerz i wzdłuż, jest prawdziwym ideałem szpiega. Potrafi omotać (z łatwością pająka polującego na owady) każdą napotkaną na swojej drodze osobę. I wykorzystać. Wyssać niczym matczyne mleko z wszelkich informacji, posłużyć się jej znajomościami i pokierować tak, aby robiła to, co życzy sobie „Hrabia". Poza tymi zdolnościami posiada gruntowne wykształcenie kartograficzne, dodatkowo wspierane przez wyjątkowy zmysł orientacyjny. Potrafi zawsze naprowadzić oddział na właściwy kierunek, omijając wszelkie przykre niespodzianki.

Imię i nazwisko: Adler Thunderfire
Przezwisko: „Rusznica"
Narodowość: norsjanin
Rasa: gnom
Specjalność: strzelec wyborowy
Opis: Jeszcze długo zanim „Rusznica" znalazł się w szeregach Zielonych Hełmów, współpracował z OBI. Pracował bowiem w Erengardzie jako rusznikarz i specjalista od broni miotanej. Dzięki swojej legendarnej precyzji i doskonałości wykonywanych produktów, jej nabywcą stawały się często tajne służby. Sprzedawał im ochoczo wszelkie swoje wynalazki, które często wyprzedzały konstrukcje innych broni palnych stosowanych w Starym Świecie. Jednak ich koszt oraz poziom skomplikowania był na tyle duży, że nie myślano o ich masowym użyciu i stawały się jedynie bronią oddziałów sił specjalnych. „Rusznica", zanim oddawał zamówioną broń, zawsze osobiście demonstrował ją gdzieś poza miastem, mistrzowsko zdejmując z bezkresu nieba wszelkiego rodzaju ptactwo, ustrzeliwując dzika w gęstej kniei czy przebijając wiszące na gałęziach metalowe tarcze. Wreszcie, na jednej z prezentacji któryś z pracowników OBI wpadł na pomysł: dlaczego nie zarekrutować, po odpowiednim przeszkoleniu, „Rusznicę" w szeregi ZH? Jak planowano, tak zrobiono. Thunderfire okazał się osobą, której od dawien dawna brakowało siłom specjalnym. Dzięki przez siebie skonstruowanej broni stał się cichym zabójcą na odległość. Jego dalekosiężne, precyzyjne kusze potrafią ustrzelić ze skutkiem śmiertelnym każdego strażnika w odległości kilkuset metrów. Bez-

głośność i skuteczność to dewiza jego wynalazków. Wspierana przez jego nadzwyczajne umiejętności strzeleckie potrafi być bardzo przydatna podczas realizacji każdej misji. Thunderfire jest znany ze swojego snajperskiego motta „jeden bełt - jeden trup". Jego pseudonim pochodzi natomiast od broni, z którą nigdy się nie rozstaje. Jest to wyjątkowo skomplikowana rusznica o jeszcze bardziej wyjątkowych możliwościach. Przełączana w wiele trybów na różnego rodzaju i wielkości pociski może być wszechstronnie wykorzystana. Wystrzeliwanie bomb na odległość kilkunastu metrów, super precyzyjne strzały do stu metrów, pokrywanie zasłoną dymną swoich pozycji - to tylko kilka z jej możliwości. Thunderfire to samotnik z natury, który spędziłby całe życie jedynie ślęcząc nad konstrukcją nowych mechanizmów balistycznych. Jednak na szczęście dla OBI, jest również ciekaw skuteczności swojej broni w praktyce i osobiście chętny do przetestowania jej na celach żywych.



Imię i nazwisko: Daredevil Garłowski
Przezwisko: "Diabeł"
Narodowość: imperialczyk, ostlandczyk
Rasa: człowiek
Specjalność: czarownik
Opis: Pomimo nadzwyczajnych zdolności prawie każdego członka Zielonych Hełmów, mag nadal jest niezastąpiony w ich szeregach. „Diabeł" to czarownik odbiegający od przyjętego stereotypu. Wyedukowany przez wojskową szkołę magów, od początku zdobywał praktykę w szeregach wojskowych. Na początku swej kariery uczony był posługiwania się przede wszystkim magią ofensywną, w celu atakowania pozycji przeciwnika w czasie bitwy. Przed dostaniem się do szeregów Zielonych Hełmów otrzymał jednak odpowiednie szkolenie również w zakresie magii bardziej uniwersalnej. Latanie, otwieranie zamków i dziesiątki innych zaklęć wykazują swoją skuteczność podczas realizacji każdej operacji. Garłowski zna się również dobrze na wszelkiego rodzaju magicznych pułapkach, wywarach i eliksirach oraz magicznych przedmiotach i broniach. Wyglądem również odbiega od czarowników, jakich znamy. Młody jak na maga (prawie czterdziestka), sprawny, dobrze zbudowany i wytrzymały. Może nie stanowiłby wymagającego rywala dla prawdziwego czarnoksiężnika w magicznym pojedynku, jednak w misjach Zielonych Hełmów jest nad wyraz skuteczny.

Rady dla Mistrza Gry

„Wąż ukrywa się w trawie"
Dametas, Wergiliusz „Bukoliki"

Jak korzystać z ZH we własnych kampaniach

Zwykły mieszkaniec Imperium nie ma pojęcia, czym są OBI i siły specjalne. Z istnienia takiej formacji jak ZH zdają sobie sprawę tylko wąskie kręgi władzy. Również wyżsi oficerowie w armii, szczególnie cesarskiej, mają pewne pojęcie, co ta za struktura i do czego służy, a nawet widzieli skutek ich działania w kilku kampaniach wojennych. Jednak większość umieszczonych tu informacji (opis oddziałów, miejsce ich stacjonowania czy metody działania) jest dostępna tylko pracownikom OBI na wysokich stanowiskach. Czasami zdarzają się natręci, którzy usłyszeli jakieś pogłoski o istnieniu takiej organizacji i chcą dowiedzieć się czegoś więcej. Właśnie dla nich zostało ułożone powiedzenie, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła.

Podróżująca grupa awanturników, jaką najczęściej jest sama drużyna BG, teoretycznie również nie będzie miała styczności z tą formacją. Znając jednak możliwości postaci graczy do wpadania w sam środek największych intryg, ogarniających często najwyższe warstwy władzy, można podejrzewać, że nie ominie ich pewnego pięknego dnia choćby pośrednie spotkanie z tą formacją.

Przede wszystkim musimy pamiętać, że jeżeli przekazujemy podczas przygody jakiekolwiek informacje o Zielonych Hełmach, powinniśmy robić to w formie wzmianek. Niech w ciągu wielu scenariuszy (czy kampanii) gracze budują sobie obraz, pełny luk i niedomówień funkcjonowania sił specjalnych. Niech układają swoją wizję z małych kawałeczków na podobnej zasadzie jak zabawa puzzlami; niektóre fragmenty są już wyraźne, inne nadal mają postać białych plam.



Zielone Hełmy to struktura stworzona nie tylko po to, aby dać graczom nowe potężne charakterystyki postaci. Celem jest udostępnienie nowego rodzaju scenariuszy - wojny wywiadów oraz akcji sił specjalnych. Wymagających, ale i dających dużo zabawy. Droga do członkostwa w ZH jest długa i trudna. Jednak gracze po odpowiedniej ilości przygód (kampanii) mają za sobą tak bogate doświadczenie, że mogą stać się interesujący dla OBI. A ta nigdy wybitnych kandydatów na ZH nie przeoczy.

Jak budować przygody

Samo sedno operacji jest dość łatwe do opracowania, szczególnie, że możemy podpierać się scenariuszami z gier komputerowych. Obecnie popularne gry, jak Commandos, Hidden & Dangerous czy Thief, są przepełnione ciekawymi pomysłami, z których warto korzystać. Co prawda dwa pierwsze tytuły związane są z zupełnie innymi realiami (II wojna światowa), jednak przy odrobinie dobrej woli i wyobraźni można sprawnie przekonwertować je na świat fantasy. Wiele wątków z filmów i książek sensacyjnych staje się również znakomitym źródłem dla przyszłych operacji Zielonych Hełmów.

Po opracowaniu obrazu sytuacyjnego oraz celu misji pozostaje przygotowanie samej przygody. Warto zwrócić uwagę na dwa istotne problemy. Pierwszy to stopień trudności operacji. Realizowane przez Zielone Hełmy akcje są operacjami szczególnie ciężkimi (w innym przypadku poradzi sobie ktoś mniej cenny, np. wojsko). Bardzo często odkrycie ich obecności na terenie przeciwnika jest równoznaczne z porażką. Jednak powinniśmy przymykać oko na niektóre szczegóły lub małe wpadki, ponieważ scenariusz okaże się nie do przejścia i zamiast być dla drużyny wyzwaniem stanie się celem nieosiągalnym. Musimy odpowiednio wyważyć stopień skomplikowania przygody, w zależności od możliwości graczy. Tolerować drobne potknięcia, zwracać przede wszystkim uwagę na to, jak mocno zaangażowali się w realizację misji i jak starają się unikać przeszkód. Dobre, oryginalne pomysły powinny być nagradzane przechytrzeniem przeciwnika w danym miejscu. Prawdziwa przegrana czeka oddział, który popełni wiele bezmyślnych błędów i nie wczuje się w sytuację, w której się znalazł. Również akcje, oparte jedynie o walkę kończą się prawie zawsze fatalnie. Nawet Wagner i jego banda muszą o tym pamiętać.

Drugi problem to utrzymanie odpowiednich proporcji pomiędzy fragmentami statycznymi i dynamicznymi scenariusza. Większa część przygody będzie się toczyła powoli, gdzie najważniejsze stanie się unikanie wścibskich strażników, bezgłośna likwidacja przeszkód oraz zdobywanie coraz to nowych informacji, potrzebnych do osiągnięcia głównego celu. Cicha wojna z przeciwnikiem jest interesująca do momentu, gdy nie zaczyna nudzić BG. Jeżeli cały czas utrzymujemy stan zagrożenia i niebezpieczeństwa, stawiając przed graczami coraz to nowe i oryginalne fragmenty scenariusza, to wszystko jest w porządku. Jednak, jeżeli przepełnimy czarę cierpliwości drużyny, sesja stanie się monotonna. Powinniśmy więc wykorzystywać wszelkie miejsca, w których możemy przyśpieszyć graczom bicie serca, jednocześnie nie przeszkadzając w realizacji misji (tak jak potwór z kanałów ze szkicu przygody w rozdziale „Typowa akcja").

Znamienne jest, że scenariusz związany z ZH w głównej części opiera się na elementach statycznych, które stopniowo, ale nieubłaganie prowadzą nas do finału operacji. Drużynie może zająć na przykład 6 godzin zbliżanie się do celu akcji, którego wykonanie będzie równe dwudziestu minutom wzajemnego przekrzykiwania.

Na zakończenie

Wiele opisanych powyżej elementów nie odpowiada realiom kojarzonego z Warhammerem Renesansu. Bliższe są rzeczywistości XX wieku. Jednak moim zdaniem jak najbardziej pasują one do postmodernistycznego świata Warhammera. Mimo to wiele szczegółowych kwestii (jak rodzaj misji, dostępne środki itp.) nadal powinny otrzymać ubiór charakterystyczny dla epoki, w której gramy.

Radosław Gruszewicz - pożegnanie z czytelnikami Portala

Stało się. Portal przechodzi do historii. Jako pismo, rzecz jasna. Wydawnictwo pozostaje. Niemniej, w temacie rpgazety - koniec, game over, das ende.

Szkoda, nie? Ja myślę...

Trudno się sentymentalnie pożegnać facetowi, który do osób sentymentalnych raczej nie należy, komplikację zaś życia uczuciowegp wykształcił na poziomie cepa. Mógłbym naturalnie napisać o heroicznym wysiłku towarzyszącym przygotowywaniu ilustracji do kolejnych tekstów, szaleńczym tempie ilustrowania Władcy Zimy, czy jeszcze bardziej szaleńczej prędkości prac nad Neuroshimą. Wiecie... To byłoby jednak trochę banalne. O tym na pewno przeczytacie sobie w pozostałych tekstach. W końcu nie tylko ja odzywam się w tym numerze po raz ostatni. Zamiast tego cofnę się do samego początku. Niewątpliwie zabawnym jest fakt, że swojąwspółpracę z Portalem rozpocząłem trochę przypadkowo. Wcześniej był tylko skromny debiut w MiM 9/98 - z którego to różowy ork do dzisiaj straszy mnie po nocach. O tym, że redakcja nowopowstającego pisma rpg poszukuje rysowników do współpracy, dowiedziałem się jadąc do szkoły, w autobusie. Linii numer 811, jeśli dobrze pamiętam. Jedną z osób, którym to zawdzięczam był zresztą Adam Nyk - skądinąd także rysujący do Portala. Kilka rzeczy także pamiętam dokładnie. Spotkanie z Łukaszem Cychowskim i późniejsze, już z Ignacym, pierwszą prezentację moich prac (m.in. rachityczny krasnolud i niedorobiony elf - gdzieś wsiąkły, ale nie żałuję), ekscytację i euforię towarzyszące otwieraniu jeszcze pachnącego drukarnią egzemplarza autorskiego. Jak narkotyk, bo tylko ten, kto tego doświadczył, może sobie wyobrazić odczucia gościa dostającego do rąk pierwszy poważny projekt, w którym brał udział. Do dziśtrzymam pożółkłą ulotkę z katowickiego Undergroundu reklamującą pierwszego Portala.

Coś jeszcze?

Sporo... Lekki zawód, gdy czytelnicy przekreślili „W cieniu". Warhammer 1940. Timothy Garret, część druga. Władca Zimy. Nieszczęsny Necropunk. Realms of Sorcery. Władcy Losu. Neuroshima. Trochę zilustrowanych artykułów.

Chwile spędzone w jednostce wojskowej na rozgrywaniu Kronik Starego Świata i fenomenalnego Odkupienia...

Było warto. Do krocset, było warto...

Radosław Gruszewicz





DLACZEGO GRAM KOSMICZNYMI WILKAMI?

Tomek Kowalik

Początki

Wszystko zaczęło się od wizyty w katowickim sklepie Underground. Grałem już kilka lat w battla (dowodziłem krasnoludami, stali goście na stronie Vasyla mogą mnie pamiętać jako Duregara), ale przyszedł taki moment, że postanowiłem sięgnąć nieco w przyszłość... Udałem się więc w niełatwą podróż do wspomnianego już sklepu w celu zakupienia pierwszego kodeksu. Wcześniej udało mi się okazyjnie kupić zasady do drugiej edycji 40k i nieco zapoznać ze światem i dostępnymi armiami. Po wejściu do sklepu moje zapatrywania „armijne" nie były jeszcze ustalone. Poprosiłem więc sprzedawcę, aby mi pomógł w wyborze. Dostałem do rąk bodajże trzy kodeksy (więcej nie było wtedy w sklepie): Kosmicznych Marines, Kosmicznych Wilków i Eldarów. Jako pierwsi odpadli Eldarowie, nie podobały mi się figurki. Tak, to chyba najważniejszy powód. Kolejny wybór był nieco trudniejszy. To tak jak wybierać pomiędzy Legią a Górnikiem, jedni wojskowi, drudzy górnicy, żadnej dla mnie różnicy. Wtedy, rezolutnie, w moje rozważania wbił się pan sprzedawca. Spytał mnie czy chcę mieć armię, która wygrywa większość turniejów, czy pójść w stronę większej elastyczności co do kolorystyki i strategii gry. Byłem młodszy niż jestem teraz i pomyślałem, że będzie bardzo fajnie wygrywać wszystkie turnieje. Wybrałem Wilki. Podczas wydawania reszty sprzedawca mówił jeszcze coś o świetnym klimacie Wilków, ale ja w myślach odbierałem już pierwszą nagrodę. Przeczytałem kilka razy kodeks i zacząłem kolekcjonować figurki. Gdzieś po drodze przeszedłem na trzecią edycję. Dziś mogę powiedzieć, że armię mam już uzbieraną. Oczywiście mogę jeszcze co nieco dokupić, ale równie dobrze mogę się bez tego obejść. Kilkanaście dni temu podjąłem decyzję, że zacznę zbierać nową armię, Chaos. Początkowo myślałem o Necronach, ale jakoś propaganda GW na mnie do końca nie podziałała. Jak dużą mam armię? Powiem Wam szczerze, że chyba tylko raz wszystko zliczyłem. Dość powiedzieć, że z tego co znajduje się w kodeksie brakuje mi tylko 2 rodzajów czołgów i *Iron Priesta*.

P.S.

Zanim wysłałem tekst, otrzymałem w prezencie *Iron Priesta* (bardzo ładna figurka). Teraz brakuje mi już tylko tych czołgów.

Pomysł na armię

Zbieranie armii nie polega wyłącznie na kupowaniu i malowaniu figurek. Warto przygotować sobie tak zwaną „historię". Świat Wh40k jest na tyle rozbudowany, że nikt nie powinien mieć problemów z umiejscowieniem w nim swojej armii. Najpierw trzeba zacząć od koncepcji ogólnej, dla całej armii. Zaglądając do kodeksu i innych tekstów opisujących historię zakonu dowiedzieć się można, że organizacja zakonu Kosmicznych Wilków odbiega znacznie od Codex Astartes. Do dyspozycji mamy dwanaście Wielkich Kompanii. Dwanaście? Nieprawda. Są jeszcze przecież tajemnicze „Zaginione Kompanie". Długo się zastanawiałem nad wyborem jednej z Wielkich Kompanii. Jako pierwsza odpadła kompania Ragnara Blackmane, ponieważ GW oznacza symbolem Ragnara swoją armię studyjną. Później myślałem o kompanii Logana Grimmnara (bardzo lubię figurkę Wielkiego Wilka), ale cały czas szukałem czegoś wyjątkowego. Zdecydowałem w końcu, że moja armia to będzie jedna z Zaginionych Kompanii. To dobry wybór, ponieważ można pozwolić sobie na duża swobodę w budowaniu fabularnej otoczki, a i wzór malowania można mocno zindywidualizować.

Wszystko zaczęło się na górniczej planecie Gorth V. Tamtejszy kult Pana Przemian urósł w siłę i jego członkowie ogłosili oderwanie od Imperium. Część ludności, w tym garnizon Gwardii Imperialnej, pozostała

wierna Imperatorowi i na planecie rozgorzała wojna domowa. Konflikt został uznany za mało niebezpieczny, ale na wszelki wypadek wysłano tam Wielką Kompanię Odyna Hjarradsona, zwanego też Wilczym Pazurem. Jak to zwykle w takich konfliktach bywa do Kosmicznych Marines został przydzielony, znany z wyjątkowego okrucieństwa, Inkwizytor Bavak. Współpraca pomiędzy Odynem a Bavakiem od początku źle się układała, dzieliły ich znacznie wcześniejsze zajadłości. Inkwizytor twierdził, że całą planetę należy spacyfikować i przysłać nowych kolonistów, Odyn kwestionował użycie siły wobec lojalnych mieszkańców planety. Podczas gdy Kosmiczne Wilki przypuściły szturm na umocnioną bazę rebeliantów znudzony inkwizytor wydał rozkaz do zbombardowania planety. Wojownicy Odyna znaleźli się w centrum piekła. Podczas pospiesznej ewakuacji życie straciło 36 braci, a sam Odyn został ciężko ranny. Po powrocie na statek rozwścieczony Wilczy Pazur zaatakował Inkwizytora. Ludzie Bavaka nie mieli żadnych szans w starciu z ogarniętymi furią Kosmicznymi Wilkami. Po powrocie na Fanris Odyn zdał relację Wielkiemu Wilkowi, ale pomimo poparcia ze strony braci wiedział, że Inkwizycja będzie go ścigała. Jedynym wyjściem, które pozostało Odynowi i jego kompani było wygnanie. Rozpoczęła się długa wędrówka.

Taki to właśnie wymyśliłem początek historii moich Wilków. Następny pojawił się problem rozrastania się armii. Na to też znalazłem sposób. Odyn Hjarradson postanowił, że będzie poszukiwał wszystkich Kosmicznych Wilków, które w jakiś sposób zostały oddzielone od macierzystego Zakonu i istnieje choć cień szansy, ze jeszcze żyją. Dzięki temu każda zakupiona figurka znajdowała swoje miejsce w cały czas rozwijanej historii. Skąd czerpię inspiracje i pomysły? Ten problem został już częściowo rozwiązany przez twórców kodeksu. Czytając historię zakonu Kosmicznych Wilków łatwo się doszukać analogii do mitologii nordyckiej. Zdecydowałem, że pójdę dalej tym tropem. Teraz już pewnie wiecie, skąd wzięło się imię mojego dowódcy. Statek, którym moje Wilki przemierzają Galaktykę to Asgard, dom bogów. Jednym z odnalezionych Wilczych Lordów (*Wolf Lord*) jest Thor, a jak Thor to tylko Hejendal (oczytani wiedzą dlaczego). Pojawił się on w mojej armii, gdy zdecydowałem, że zacznę wystawiać dowódcę z Młotem Grzmotów (*Thunder Hammer*), jak widać analogia jest bardzo wyraźna. Tu muszę wyjaśnić jedną kwestię, która dla części z Was może nie być zrozumiała. W Warhammerze 40.000 obowiązuje zasada, że całe uzbrojenie jakie wykupimy danej figurce musi być na niej wyraźnie widoczne. To chyba najważniejsza przyczyna tego, że w armii mam aż trzech lordów. Thora reprezentuje figurka Ragnara Czarnego Młota (tylko bez żartów, Ragnar tego nie lubi). Młot Grzmotów miał się pojawić w miejscu Ostrza Mrozu (*Frostblade*), ale do dnia dzisiejszego tak się nie stało. Thor walczy więc Ostrzem Mrozu. Kolejny przypadek nie jest już tak oczywisty. Przez długi czas nie stosowałem na polu bitwy Przewodnika Wilków (*Wolf Priest*). Podczas kolejnej zmiany (ewolucji?) koncepcji mojej armii zdecydowałem, że ten Przewodnik jednak mi się przyda. Przyznam, że figurka Ulryka Zabójcy (*Ulryk the Slayer*) jest bardzo fajna, ale po raz kolejny chciałem czegoś co będzie wyróżniało moją armię. W tym celu przejrzałem katalog z figurkami i wybrałem... Fabiusa Zgorzkniałego (*Fabiusa the Bile*, rewelacyjna figurka!). Może trudno w to uwierzyć, ale podczas najbliższej, po tej decyzji, wizyty w Krakowie udało mi się zakupić tą figurkę w komisie. Szczegóły samej konwersji na razie pominę, powiem tylko, że mogę Przewodnika wystawiać nawet tylko dla samego modelu. Wracam do tematu imion. Mając takiego „nawróconego" bohatera trzeba było mu nadać odpowiednie imię. Po raz kolejny pomocna okazała się mitologia. Mój Przewodnik Wilków nosi więc imię Loki Wężowy Język, do figurki pasuje idealnie. Jakieś dwa tygodnie po pomalowaniu Lokiego otrzymałem od kolegi figurkę Ulryka Zabójcy. Mogłem się zmartwić, prawda? Otóż nie, wpadł mi do głowy kolejny pomysł. Stworzyłem kolejnego Wilczego Lorda. Jako, że kolega, który podarował mi figurkę gra Eldarami, postanowiłem również ten fakt dołączyć do mojej historii. Tak więc trzeci Lord został odnaleziony przez Eldarów i później przekazany Odynowi. Rozumiecie już, o co chodzi przy tworzeniu historii waszej armii? Natchnienia trzeba szukać wszędzie, zwłaszcza jeśli wiąże się z kolekcjonowanymi przez was figurkami. Ulryk, tak go na razie będę nazywał, miał walczyć Pięścią Energetyczną (*Power Fist'em*). Na półce stała figurka Yarricka i miała nieszczęście, że mi się akurat nawinęła pod oczy. Tak więc Ulryk stracił rękę i zyskał w to miejsce klimatyczną pięść energetyczną. Nie mogłem jednak wymyślić dla niego odpowiedniego imienia. Stoczyłem w międzyczasie dwie bitwy. W jednej z nich Ulryk zabił dwa *Hive Tyranty* i jednego Carnifexa. Mam więc podstawę do nadania mu przydomku. Aby nadać mu odpowiednie imię musiałem trochę głębiej zainteresować się mitologią nordycką. Wierzcie lub nie, ale znalazłem tam postać, która idealnie pasuje do mojego bohatera. Tyr jest bogiem wojny i sportów siłowych. Jedną z rąk odgryzł mu wilk Fenrir, po tym jak Tyr włożył mu ją do paszczy by uratować świat. Teraz wiadomo skąd ta mechaniczna pięść energetyczna, zamiast lewej ręki. Idąc dalej tym tropem jednego z Nosorożców nazwałem Sleipnir (chyży koń dosiadany przez Odyna), jednego z Dreadnoughtów Vidar, a dla Zdobywcy Landa (*Land Raidera*) wybrałem Fenrira (po-



twornego syna boga Lokiego). Brakuje mi jeszcze tylko odpowiedniego kandydata na imię Heimdall. Może ten nowy *Iron Priest*?

Wybieram Wilki

Jak pisałem wcześniej, zacząłem grać Kosmicznymi Wilkami przez mniejszy czy większy, przypadek. Nie zdziwiłbym się, jeśliby ktoś zadał pytanie: „No to jak to jest? Grasz bo masz czy grasz bo chcesz?". Bez wahania odpowiem, że gram bo chcę. Oj, odpowiedziałem za szybko. Wiem co zrobię, zamienię pytanie. Niechby ono brzmiało: „Czy teraz zacząłbyś grać Kosmicznymi Wilkami?". Odpowiem tak... znowu za szybko? Nie. Tym razem będzie uzasadnienie. To co najbardziej podoba mi się u Wilków to pomysł na ich tło historyczne. Można się tu nawet posunąć o krok dalej i powiedzieć, że zasady świetnie oddają „ideologię" armii. Krąży wiele opinii o Wikingach. Jedni twierdzą, że byli barbarzyńcami i jedyne, na czym się znali to walka. Proszę bardzo, mogą sobie złożyć właśnie taką, mocną w pięściach, armię Wilków. Inni mówią o ich tradycjach, specyficznej mądrości, bogatych legendach. Proszę bardzo, mamy Wilczą Straż (Wolf Guard), pięć rodzajów bohaterów niezależnych (Independant Characters), Dreadnoughtów pamiętających wszystkie dzieje zakonu, oddziały o charakterze watahy (zwłaszcza Krwawe Pazury), nawet specyficzne (niekiedy tylko z nazwy) uzbrojenie. Przyjrzyjcie się teraz budowie armii. Jakże ona odbiega od Codex Astartes! Jakże podobna jest do stada wilków lub armii Wikingów. Charakter żadnej z armii marines nie jest tak dobrze odzwierciedlony zasadami jak jest to u Wilków. Co więcej, zasady zakonu z Fenris powszechnie nie są uznawane za „przegięte", jak to jest np. w przypadku Krwawych Aniołów (Blood Angels) lub Czarnych Templariuszy (Black Templars).

Założyłem sobie na początku, że postaram się, aby tekst był jak najbardziej obiektywny. Warto więc napisać, co mnie u Wilków drażni, z czego nie jestem zadowolony. Otóż, oprócz malowania szarych pancerzy, najbardziej nie lubię dość wysokich kosztów punktowych moich jednostek. Wiem, wiem, za specjalne, poniekąd dość skuteczne na polu bitwy, specjalne zdolności trzeba płacić. Mam jednak przy składaniu armii zawsze ten sam problem. Jak zrobię sobie ciekawy oddział to zawsze mam wrażenie, że wydałem na niego zbyt dużo punktów. Ciężko mi jest także, gdy gram przeciwko zaprzyjaźnionym Krwawym Aniołom i widzę na stole całe morze figurek, a ja mam zaledwie dwie trzecie tego morza. Jak już tak wspomniałem o innych marines, przypomniało mi się coś jeszcze, co mnie drażni. Ha, nawet dwie rzeczy. Pierwsza to brak oddziałów taktycznych, do których można włożyć np. działko laserowe albo działko plazmowe. W czasie bitwy ciężko takie oddziały pozbawić tej ciężkiej broni, a ignorowane zawsze narobią szkód w decydującym momencie bitwy. Częściowo udało mi się ten problem ostatnio rozwiązać. Częściowo. Zorientowałem się, że mogę wystawić oddział zwiadowców (scouts) z wyrzutnią rakiet. Niestety, taki oddział zabiera jedno miejsce w Elitach (bardzo lubię wilcze jednostki z Elit). Kolejną niedogodnością są obniżone charakterystyki Krwawych Pazurów (Blood Claws). Nie chodzi mi o to, że są za niskie, ale przy armii, w której wszyscy wojownicy mają te same cechy, taki jeden różniący się oddział to straszne obciążenie dla pamięci. Tyle razy już zapomniałem, że Pazury trafiają na 4+, a nie na 3+. Zawsze mi w takich sytuacjach głupio, bo przeciwnik może sobie pomyśleć, że go oszukuję i nie będzie tłumaczenia, że zapomniałem. Swoją armię powinienem znać na wylot.

Żeby nie kończyć pesymistycznie, powiem jeszcze, że pomimo tych drogich jednostek, braku „96" Wilki całkiem nieźle spisują się na polu bitwy. Na uwagę zasługuje także fakt, że armia ta może być złożona na wiele sposobów. Wspominałem już o tym wcześniej w odniesieniu do tła historycznego. Patrząc jednak ze strony pola bitewnego mamy duże pole do popisu i zaskoczenia przeciwnika. Warto zobaczyć minę Eldara, gdywytoczymy na stół więcej strzelającego sprzętu niż on. Z tym „więcej niż on" to może przesada, powiedzmy - więcej niż się spodziewa. Warto też zobaczyć minę Krwawego Anioła w momencie, gdy nasze wilcze jednostki wpadają z szarżą w jego „rzeźników". Kosmiczne Wilki są bardzo dobrze wymyśloną i napisaną armią, zarówno pod względem fabularnym, jak i bitewnym.

Ha, zapomniałem o figurkach! Jedna z najważniejszych rzeczy w tym całym naszym hobby, póki co nawet nie wspomniałem o niej słowem. Figurki marines nie należą do najciekawszych, a to ze względu na ich, dość skąpy jeśli idzie o detale, pancerz wspomagany. W przypadku Wilków mamy już więcej szczegółów. Są naszyjniki z zębów, wilcze skóry, ogony (wilcze!). Co ciekawe rzeźbiarze przygotowali nawet specjalne głowy dla podstawowych oddziałów. Ja pozwoliłem sobie tu na jeszcze większe urozmaicenie i dodałem głowy z Warhammera i Mordheim. Bohaterowie Niezależni też nie ustępują reszcie lojalistów. Ulegają nieco Mrocznym Aniołom, ale za to są świetnie dopasowani do charakteru armii. Moją ulubioną figurką jest Logan Grimmnar, choć pomalowałem go dość dawno, to dopiero dziś dostał podstawkę na jaką



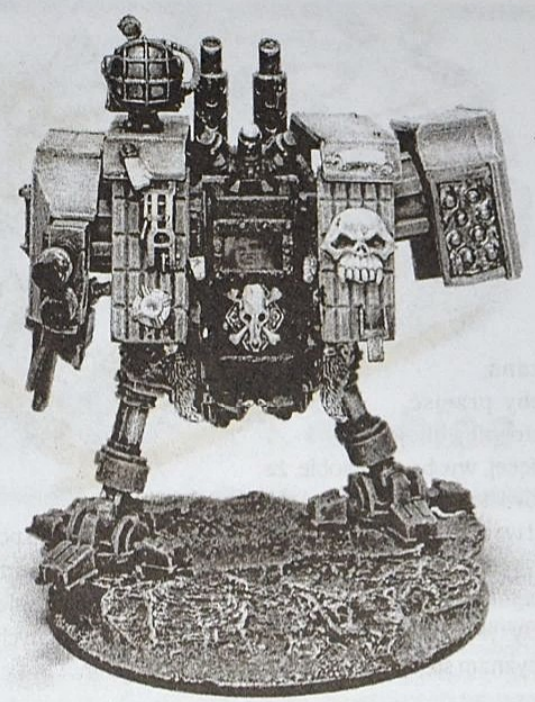
zasługuje. Figurki Wilków otwierają też wielkie pole do popisu przed modelarzami. Podam kilka przykładów z mojej armii. Nogi Krwawych Pazurów przemodelowałem, uciąłem po prostu, przyciąłem i dokleiłem pod innym kątem. Dzięki temu figurki są bardziej dynamiczne i aż rwą się do walki. Można też poeksperymentować z bronią. Wymyśliłem sobie, że część moich Szarych Łowców nie chciała się rozstawać ze swoją dawną bronią, której używali nie będąc jeszcze Wybranymi. W tym celu dokleiłem im broń z plastikowych regimentów Wojowników Chaosu i Orków. Pamiętacie zapewne, że moje Wilki to zbieranina zaginionych wojowników. Również to zaznaczyłem na moich figurkach dodając boltery lub pistolety bolterowe orków lub Marines Chaosu, wiecie, te wyglądające archaicznie.

Jak daleko, czyli potrzeba nieco fanatyzmu

Tym razem powiem, jak daleko można się posunąć przy tworzeniu historii armii. Zanim Vazhyl zgłosił się do mnie z prośbą opisania mojej armii większość pomysłów miałem głęboko ukryte w głowie. Na komputerze znajdował się jedynie, stale rosnący, plik z imionami Wikingów, sagami i wszystkim innym, co mogło mi się w przyszłości przydać. Aktualnie plik ten zawiera 25 stron, czyli jakieś 35.000 znaków. Sporo ciekawych materiałów. Większość ściągnięta z sieci, ze stron o Wikingach.

Jedną z pierwszych i najczęstszych rzeczy, jaką się robi „dla swojej" armii jest nadawanie imion bohaterom. Tu pojawia się już nieco fanatyzmu, ale na razie bardzo mało, dopiero się rozkręcamy. Wiadomo, że nikt nie chce mieć za dowódcę „tego z pięścią energetyczną", ale barwnego bohatera z fajnym imieniem i koniecznie przydomkiem. Sięgnąłem więc do wspomnianego już pliku i zacząłem nazywać moich bohaterów, dowódców oddziałów, a nawet pojazdy. To już coś nowego, prawda? O to właśnie chodzi, nasza armia to ma być coś niepowtarzalnego. Tam gdzie się dało szukałem odniesienia do mitologii nordyckiej (pamiętacie Tyra i Sleipnira?), część nazw powstała zainspirowana figurkami (Kjel Długie Szpony - zobaczcie zdjęcie), część dopasowałem na siłę lub tak po prostu przydzieliłem. Zobaczyłem wtedy, że w tym pliku są jeszcze dziesiątki niewykorzystanych imion. Dlaczego więc nie mam nazwać każdej figurki w mojej armii? Jest i obiecany fanatyzm. Ktoś pomyśli, że to za dużo zachodu, trzeba te imiona wymyślić/znaleźć, jakoś opisać, zaznaczyć na figurkach. Nieprawda! To przecież moja armia! Na figurki wydałem sporo pieniędzy, malowaniu poświęciłem ogromną ilość czasu, wymyśliłem nawet historię i zacząłem ją spisywać!

Żeby nie być gołosłownym podam przykład. Poniżej znajduje się moja armia złożona na 1500 punktów. Każda figurka ma swoje, nie powtarzające się imię oraz krótkie objaśnienie, gdzie to możliwe:



Wolf Lord - Tyr (wiecie ten od pięści energetycznej)
Wolf Priest - Loki Wężowy Język (były Fabius)
Scouts - Kettil Ragnarsen, Horgram, Sigurd, Hildr, Jons, Hamdir
Dreadnought - Vithar (bóg drugi po Thorze pod względem siły; chciał zabić wilka Fenrira poprzez rozerwanie mu szczęk - dreadnought do walki wręcz)
Dreadnought - Kjel Długie Szpony (ma efektowne pazurki zrobione z *dozer blades* - co ciekawe w armii występuje z wyrzutnią rakiet)
Grey Hunters - Swen Knutsen, Rolf, Harold, Olaf, Ivar, Horgrim, Knut, Ibn, Ruryk,
Blood Claws - Ulf Bjornsen, Rudolf, Thorolf, Sistrygg, Floki, Harald, Guthrum, Leif, Snorre,
Land Speeder - Gungnir (włócznia Odyna, pozyskana od krasnoludów przez Lokiego - włócznia pasuje doskonale do Ścigacza)
Land Speeder - Jormungandr (wielki smok, który żył w strumieniu zwanym Oceanem opływającym Midgard - może zbyt duży nie jest, ale multimeltę ma)
Predator Annihilator - Fenrir (potworny syn boga Lokiego, obdarzony wilczym wyglądem; bogowie wielokrotnie próbowali go zabić, ale uda się to dopiero podczas Ragnaroku - bardzo lubię mojego Drapieżcę (Predatora), a zwłaszcza jak strzela)
Whirlwind - Surtr (gigant który żył na skraju południa i z płonącym mieczem strzegł granic Muspelheimu - strzeże, strzeże, najczęściej schowany za skałą)

To jeszcze nie koniec tego tytułowego fanatyzmu. Wymyśliłem, że wypiszę te wszystkie imiona na podstawkach lub pancerzach pojazdów. Wygląda całkiem nieźle, prawda? Pomyślcie tylko. Jedziemy z taką armią na turniej. Nie ma



szans, żeby przejść koło niej obojętnie. Więcej, wyobraźcie sobie, że mówicie przeciwnikowi: „No, Olaf zadał twojemu *Wrathlordowi* jedną ranę. Zobaczymy co pokaże Horgrim. O! Tym razem są dwie! Ech, to już czwarty *Wrathlord* Horgrima w tym miesiącu." Od tego to już niestety tylko jeden krok do prowadzenia rejestru zabitych. Przyznam się, że dla Tyra takowy już założyłem.

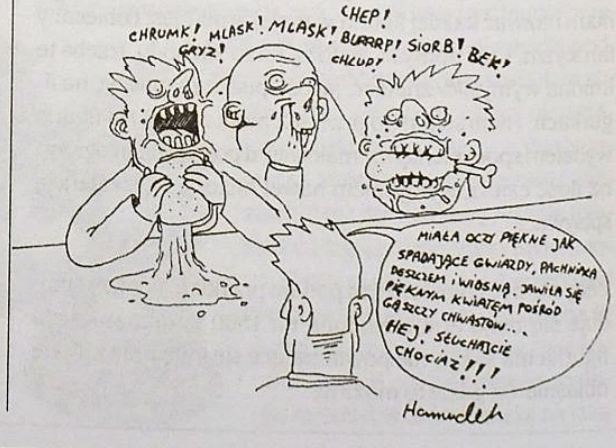
Nie zapominajmy, że doskonałym polem do popisu przy tworzeniu „swojej" armii jest modelarstwo. Tu też mamy wiele okazji do „fanatykowania". Tworzenie konwersji sprzyja specyficznemu charakterowi armii oraz wymyślaniu fabuły (tu znów przywołam przykład Tyra). Jednym z takich najłatwiejszych modelarskich sposobów indywidualizacji armii są naramienniki. Które, lewe czy prawe? Oba, ale te lewe są oczywiście ważniejsze. Ja wpadłem na dość ciekawy sposób. Zawsze chciałem mieć naramienniki rzeźbione, takie które kosztują 50p za sztukę. Drogo jak na nasze warunki, prawda? Choć w ostateczności lub przy lenistwie jest to nawet dobre rozwiązanie. Trochę pomyślałem i wymyśliłem nieco tańszy sposób, ale za to wymagający nieco pracy i cierpliwości. Bardzo podobał mi się naramiennik, jaki znajdował się na specjalnej wyprasce dołączonej do oddziałów Wilków. Wiecie taka czaszka wilka i skrzyżowane dwa piszczele. Wymyśliłem więc, że spróbuje to powielić. Okazało się, że nie jest to aż takie trudne. Zdradzę Wam nawet tajemnicę jak sobie z tym poradzić.

Potrzebny będzie wzór, czyli ten naramiennik, green stuff i zwykły czysty (najlepiej niemalowany, odtłuszczony, suchy!) naramiennik. Zaczynamy od przygotowania formy (poszukajcie w pobliżu zdjęcia). Na wzór nanosimy nieco wody i starannie rozprowadzamy ją pędzelkiem. Wody nie może być za dużo, bo elementy będą niewyraźne. Następnie nakładamy na ten wzór warstwę green stuffu, tak aby cały naramiennik został przykryty. Pamiętajcie, aby ten green stuff dobrze podociskać do wzoru. Teraz wstawiamy to wszystko pod lampę i czekamy aż stwardnieje na kamień. Teraz trochę delikatności i podważając raz za razem w różnych miejscach zdejmujemy formę ze wzoru. No, mam nadzieję, że się udało. Możemy przystąpić do seryjnej produkcji. Formę od dołu trzeba zwilżyć (wodą oczywiście), najlepiej pędzelkiem, tak, aby green stuff do niej nie przywierał. Pamiętajcie, żeby wodę nanieść nawet w najmniejsze szczeliny i zagłębienia, bo to przede wszystkim przez nie pojawiają się później problemy. Wody nie może być za dużo (niedokładne wzory), ani za mało (czepialski green stuff), musicie potrenować. Teraz należy uformować niewielką kulkę z green stuffu (wielkość też trzeba dopracować doświadczalnie) i położyć ją delikatnie w wilgotnej formie (najlepiej w elemencie największym, najgłębszym). Ważne jest, aby przypadkiem nie pomoczyć tej strony green stuffu, która dotknie i przyklei się do czystego naramiennika. Ostatnim etapem jest włożenie tego czystego naramiennika do formy z green stuffem i dobre dociśnięcie (można nawet odrobinę poprzesuwać ten naramiennik). Na koniec sztuka najtrudniejsza. Po dociśnięciu formę trzeba usunąć, bardzo delikatnie! Jeśli wszystko poszło dobrze to nie powinno być z tym większych problemów. Wzór można jeszcze nieco poprawić (np. nożykiem) i odłożyć do wyschnięcia.

Ja zrobiłem takie naramienniki wszystkim moim Wilkom i wyglądają bardzo fajnie. Jeśli komuś pomysł się spodobał, to niech pamięta, że symbol czaszki wilka i skrzyżowanych piszczeli nosi moja Zaginiona Kompania, więc musi sobie poszukać innego wzoru. Trudno, byłem pierwszy. Co do lewych naramienników to nie podam na nie przepisu, bo sam jeszcze nic fajnego nie wymyśliłem. Myślałem, żeby oddziały oznaczać pierwszą literą imienia dowódcy i na tym się chyba skończy.

Na zakończenie jeszcze jeden pomysł modelarski. Wiadomo, że bohaterowie na polu bitwy (na półce też) muszą się jakoś wyróżniać. Mają niby figurki z większą ilością detali, ale ja wymyśliłem coś jeszcze. Wszyscy moi bohaterowie stoją na skałkach zrobionych z kory. Tak żeby górowali nad zwykłymi wojownikami, a przede wszystkim, żeby górowali nad przeciwnikiem. Proste i fajnie wygląda.

KLIMATYCZNE SESJE





Ludzie jak ludzie

Jarosław Chlebica

Nad Pruską Iławą powoli budził się dzień, 8 luty 1807 roku. Jak okiem sięgnąć cała okolica przykryta była dużą warstwą śniegu, a liczne w tym terenie jeziora ścięte grubym lodem. Świeciło ostre słońce, jego promienie odbijały się od śniegu utrudniając obserwację. Mimo to było bardzo mroźnie, temperatura spadła do kilkunastu stopni poniżej zera. Natomiast na wschodzie gromadziły się powoli kłębiaste, białe chmury. Stojący nieopodal Napoleon Bonaparte był podekscytowany. Ostatnią noc spędził w domu Iławskiego poczmistrza, jednak prawie nie zmrużył oka. Powiercił się tylko przez 4 godziny, wstał przed świtem i ruszył konno w poszukiwaniu odpowiedniego miejsca dowodzenia. Znalazł je na pobliskim wzgórzu, zajętym przez cmentarz i malutki kościółek. Miał z niego świetny widok na znajdującą się poniżej równinę i ustawione na niej dwie gotowe do walki armie. Głównodowodzący Rosjanami generał Bennigsen miał do dyspozycji 80 tysięcy żołnierzy rozdzielonych w 7 dywizjach: cztery ustawiły się w dwóch rzutach na drodze z Iławy do Dominowa, trzy pozostałe stały w odwodzie wraz z kawalerią. Naprzeciw nich rozłożyło się 50 tysięcy Francuzów podzielonych na 3 korpusy: w centrum korpus marszałka Augereau, na lewym skrzydle marszałek Sonet, zaś na prawym marszałek Darat. Skrzydła były ubezpieczone przez brygadę lekkiej kawalerii: lewe — Lassalle, prawe — Marulari. Natomiast z tyłu, za linią wojsk, siedział marszałek Murat ze swymi 90 szwadronami kawalerii. Cesarz nie przejmował się zbytnio istniejącymi dysproporcjami siły ognia. Wywiad francuski doniósł bowiem, że Rosjanie dysponują 500 armatami przeciwko 200 francuskim. Lecz to zdaniem Napoleona nie stanowiło dużego problemu. Jego plan był dosyć prosty. Główne zadanie spadło na korpus Daront, który miał obejść Rosjan z prawej strony i zmusić ich do zwinięcia całego szyku. Dwa pozostałe korpusy były przeznaczone do zadań wspierających. Augereau dostał rozkaz ataku na rosyjskie centrum, by odciągnąć ich uwagę od oskrzydlającego ruchu Raronta. Zaś Soult miał zająć Rosjan na lewej flance. Napoleon uważał, że potrzebuje kilku godzin na ostateczne rozbicie przeciwnika. Miał nadzieję, że w ten sposób wygra nie tylko tę jedną bitwę, lecz zakończy całą wojnę.

Kiedy w październiku 1806 roku Prusy, Anglicy i Rosjanie stworzyły czwartą koalicję, cesarz swoim zwyczajem uprzedził ich ruch i zaatakował pierwszy. W przeciągu trzech tygodni wyeliminował z walki Prusy. Chociaż nie, dokonał tego nie w trzy tygodnie, lecz w jeden dzień. 14 października została zmiażdżona potęga Hohenzollenów. Pod Jeną 50 tysięcy Francuzów pod wodzą samego cesarza pobiło 56 tysięcy Prusaków. Jak na Bonapartego była to normalka. Lecz równocześnie pod Auerstadt 27 tysięczny korpus marszałka Davont walczył z 60 tysięczną armią pruską. I rozbił ją. A to już normalne nie było. Mit niezwyciężonego żołnierza Pruskiego, budowany z takim wysiłkiem od czasów Fryderyka II prysł jak bańka mydlana. Przed Francuzami kapitulowały kolejne twierdze pruskie: Spandau, Kostrzyn, Magdeburg. Żadna nie stawiała oporu. 27 października Napoleon był już w Berlinie. I to było na tyle, jeżeli chodzi o pruskiego koalicjanta. Następna w kolejce była Anglia. Bonaparte najchętniej dokonałby na nią bezpośredniego desantu i rzucił na kolana w przeciągu kilku tygodni. Niestety, wyspy znajdowały się całkowicie poza francuskim zasięgiem od kiedy o w 1805 roku jednooki admirał Nelson rozgromił flotę francusko-hiszpańską pod Trafalgarem. Cesarzowi pozostało więc tylko kombinowanie jak w inny sposób mógłby pognębić swego głównego wroga. I właśnie wtedy w listopadzie 1806 roku, wykombinował blokadę kontynentalną. 21 listopada wydał dekret zakazujący utrzymywania jakichkolwiek stosunków Anglią. W swoim zamyśle miało to doprowadzić do jej izolacji, a w ostatecznym rozrachunku do załamania gospodarczego. Londyn zrozumiał, że to nie przelewki, a wojna z Francją toczy się na śmierć i życie. Teraz Napoleonowi pozostała już tylko Rosja. Kiedy tworzyła się III Koalicja, cesarz rosyjski Aleksander I postanowił wysłać do Prus armię 100 tysięcy żołnierzy, wspartą przez kilka pułków kawalerii i artylerię. W późniejszym czasie miała do niej dołączyć elitarna gwardia cesarza. Dowódcą całości został generał Benningsen. Myślano, że przeważające siły rosyjsko-pruskie bez problemów wyrzucą Francuzów z Niemiec, być może wejdą nawet na ich plecach do Francji. Oddziały rosyjskie nie zdążyły jednak jeszcze wyjść ze swego państwa, a już nie miały gdzie iść — Rosja pozostała osamotniona na polu walki. I postanowiła ją kontynuować. Chociaż szczerze mówiąc, ze względów prestiżowych nie miała innego wyjścia. Przebywający w Petersburgu Aleksander I chciał jak najszybszego starcia i zwycięstwa. Natomiast Benningsen widząc klasę przeciwnika, wybrał taktykę uników. Co prawda na początku listopada 1806 roku zajął Warszawę, która wtedy należała do Prus. Lecz kilka dni później na pierwszą wzmiankę o zbliżających się Francuzach, opuścił miasto paląc za sobą wszystkie mosty na Wiśle. I wycofywał się, wycofywał, wycofywał. Aż w końcu dopadnięty pod Pruską Iławą dalej wycofywać się nie mógł, musiał przyjąć bitwę. I zrobił to.

Bitwa rozpoczęła się punktualnie o godzinie ósmej. Ostrzałem artyleryjskim z obu stron. Początkowo Rosjanie strzelali dość niecelnie, z rzadka trafiając w rozłożoną przed nimi piechotę Francuską. Pod ostrzałem znalazło się także kościelne wzgórze Iławskie, na którym przebywał Napoleon wraz ze swym sztabem. Pociski rosyjskie biły w gotyckie mury kościelne, zrywały gonty, niszczyły rozciągający się nieopodal cmentarz. Wstrzeliwały się w stanowisko dowodzenia. Artyleria francuska, choć mniej liczna, była bardziej celna i od początku zadawała Rosjanom duże straty. Po kilkudziesięciu minutach morderczej wymiany ognia do akcji wszedł korpus Devont. Marszałek z olbrzymią precyzją zgniótł lewe skrzydło rosyjskie i zajął wieś Serpallen. Benningsen błyskawicznie zorientował się w niebezpieczeństwie nadciągającym od strony Duront. Dlatego rzucił przeciwko niemu dwie dywizje z zadaniem odparcia Francuzów. Z powodu przeważających sił przeciwnika Duront nie mógł kontynuować natarcia, więc umocnił się w zajętym Serpallen i spokojnie odpierał powtarzające się natarcia Rosjan. I właśnie wtedy, około godziny wpół do jedenastej, nad walczącymi rozpętała się śnieżna zadymka, z każdą chwilą przybierająca na sile. W tym samym momencie cesarz wydał rozkaz do ataku swojemu centrum. Marszałek Augereau, z głową owiniętą dużym białym szalem mającym chronić przez zimnem, osobiście poprowadził swe wojsko do walki. Tysiące żołnierzy porządnym, miarowym krokiem ruszyło przed siebie. Artyleria rosyjska strzelała coraz celniej i co chwila jakiś pocisk tworzył wyrwy w tej masie wojska. Ale to nie mogło ich zatrzymać. Stanowiska rosyjskie znajdowały się coraz bliżej. Aż nagle w jednym momencie wszystko się zmieniło. Wiatr zmienił swój kierunek, zadymka zamieniła się w potężną zamieć, która objęła swoim zasięgiem maszerujących żołnierzy. Jakby nie dość tego, wiatr zaczął wiać zza pleców Rosjan, wprost w oczy atakujących. Ci zaś byli bombardowani zamarzniętym śniegiem, który wpychał się do oczu, nosa i ust. Jednakże ani na chwilę nie przerwali swego marszu. Pochylili tylko głowy jak najniżej się dało i brnęli dalej licząc na jak najszybsze opuszczenie lodowatego piekła. To chyba właśnie wtedy, przez przypadek, zmieniono kierunek marszu i zamiast na wprost pomaszerowano skośnie. Niczego nie świadomi Francuzi zmierzali w kierunku stanowisk artylerii Rosjan. Ci mając wiatr w plecy szybko zorientowali się jaka gratka ich czeka. Przerwali ogień, podciągnęli na pierwszą linię wszystkie odwody i czekali. Czekali na swą ofiarę by dokonać egzekucji. Gdy zamieć się skończyła korpus Augereau znajdował się pomiędzy rosyjskimi działami. 100 było po prawej stronie i 100 było po lewej. Zaczęła się rzeź. Zaskoczonych Francuzów zalała fala ognia, która ich zatrzymała i zdziesiątkowała. Po kilku minutach przyszła następna. A potem jeszcze jedna i jeszcze jedna i jeszcze. I już nie było korpusu Augereau. We wszystkie strony

latały kikuty rąk i nóg, strzępy mundurów, odcięte głowy i mózgi. Całe kolumny w jednej chwili zamieniały się w kłębowisko drgających, spływających krwią ciał, które dogorywały w strasznych mękach. Krzyki, jęki i rzężenia żołnierzy słychać było w odległości kilku kilometrów. Ci, którzy jeszcze żyli rzucali broń i uciekali, chcąc wyjść poza zasięg swych katów. Marszałek Augereau starał się zapanować nad chaosem i kontynuować natarcie. Sam ranny w trakcie pierwszej salwy kazał się przywiązać do konia i dowodził żołnierzami. Po chwili został jednak powtórnie trafiony i tylko dzięki swym adiutantom, którzy wywieźli go z pola walki uszedł cało. Większość jego żołnierzy nie miała tego szczęścia. Korpus marszałka Augerau został wymordowany w przeciągu 15 minut. Wszystko to rozgrywało się na oczach Napoleona. Zamieć, która doprowadziła do tragedii objęła także jego wzgórze na kilkanaście minut izolując je od świata. To wystarczyło. Cesarz nie widział, że atakujące oddziały zmieniły kierunek marszu, a kiedy się zorientował było już za późno. Mógł tylko stać i patrzeć. Zresztą również i jemu artyleria rosyjska dawała się we znaki. Rosjanom bowiem udało się w końcu wstrzelić się we wzgórze. Pociski wybuchały wokół cesarza, ludzie z jego sztabu padali jeden za drugim, a wokół latały jeszcze odłamki i szczątki grobów. Napoleon się nie poruszył. Stał w jednym miejscu, obserwował przez lunetę pole walki i wydawał rozkazy. A to wszystko z absolutnym spokojem, mimo całej grozy sytuacji. Powiedzieć bowiem, że było źle to eufemizm, było tragicznie. Francuzi stracili korpus marszałka Augereu, który stanowił centrum ich armii. Drugi korpus, marszałka Davont, z olbrzymim wysiłkiem bronił się na zajętych pozycjach, lecz z każdą chwilą tracił coraz więcej żołnierzy. Rosjanie mieli przewagę w ludziach i sile ognia, o czym tak drastycznie Francuzi przekonali się na własnej skórze. A poza tym Napoleon znajdował się kilka tysięcy kilometrów od swej ojczyzny. I co on robi w takiej sytuacji? Spokojnie podchodzi do stojącego nieopodal marszałka Murata, bierze go pod rękę i wskazując na toczącą się bitwę, mówi z lekkim uśmiechem:

- „Joachimie (nie marszałku czy Murat, tylko po prostu Joachimie) nie pozwolisz chyba, by Ci azjaci zjedli nas żywcem"[2]

I tyle. Żadnego patosu, histerii, krzyków, odwołań do powagi sytuacji. Spokojny, rzeczowy ton. Ot, rozmowa dwóch przyjaciół na przyjęciu, dotycząca jakiejś towarzyskiej błahostki. Jakież trzeba było mieć nerwy, jakie opanowanie by w TAKIEJ sytuacji TAK się zachować.

To właśnie tego rodzaju opowieści budują legendy wielkich wodzów. Tworzą w nas przekonanie, że nie jest ona do końca zwykłym człowiekiem, że ma w sobie coś nadludzkiego. Dzięki nim każda postać historyczna jest przez nas traktowana, jeżeli już nie z nabożnym szacunkiem, to na pewno z dużą estymą. Wynika ona z przekonania, że aby trafić na karty historii nie można być normalnym śmiertelnikiem, lecz trzeba mieć w sobie to „coś". Czy tak jest rzeczywiście? Czy faktycznie życie postaci historycznych składa się z samych bohaterskich czynów, błyskotliwych ripost i pełnych godności zachowań? Zobaczymy.

Zbliżający się rok 1794 budził w części społeczeństwa polskiego olbrzymie nadzieje na pełną niepodległość. Kiedy w lipcu 1792 roku Stanisław August Poniatowski przystępował do Targowicy, kończąc w ten sposób wojnę w obronie konstytucji 3 maja, Polacy jeszcze się łudzili. Co prawda duża część patriotów uciekając przed represjami udała się na emigrację, a w kraju panoszyli się targowiczanie i Rosjanie, karząc kogo się dało. Jednak spodziewano się, że król doprowadzi do jakiegoś kompromisu z Rosją, dzięki któremu zostaną uratowane zdobycze Sejmu Wielkiego oraz całość Polski. Chciano zaproponować tron Rzeczypospolitej wnukowi carycy Katarzyny II, Konstantemu. W ten sposób zainteresowano by ją tworzeniem państwa Polskiego. Co prawda po raz pierwszy złożono taką ofertę w trakcie wojny polsko — rosyjskiej 1792 roku i wtedy została ona odrzucona. Katarzyna II zażądała bowiem pełnej kapitulacji i przystąpienia do Targowicy bez stawiania żadnych warunków. Jednak teraz, gdy warunki carycy zostały spełnione liczono, że interes zostanie ubity. Przeliczono się, Katarzyna II najpierw pozwoliła na rządy targowiczan, potem na drugi rozbiór Polski, w którym sama wzięła udział. W lipcu 1792 roku, tuż po zakończeniu działań wojennych, nie było wśród Polaków zwolenników powstania. Teraz, w styczniu 1793 roku, po drugim rozbiorze, sytuacja uległa zmianie. Spisek zawiązał się na wiosnę 1793 roku w kraju i na emigracji. To właśnie w Saksoni powstał triumwirat przygotowujący wybuch powstania: Hugo Kołłątaj, Ignacy Potocki oraz generał Tadeusz Kościuszko. Wodzem postania miał zostać ten ostatni. Chciał on, by było ono ruchem ogólnonarodowym. Trzonem sił powstańczych miała być niewielka armia polska, która jeszcze pozostała Rzeczypospolitej, a która w momencie wybuchu powstania powinna zostać rozbudowana do 100 tysięcy. Taką liczbę żołnierzy chciano osiągnąć przez ochotniczy nabór rekruta chłopskiego. Aby go przyciągnąć do walki Kościuszko zakładał przeprowadzenie pewnych reform społecznych. Powstanie miało wybuchnąć w Krakowie, by tam ściągnąć oddziały rosyjskie stacjonujące w Rzeczypospolitej. Wtedy chciał doprowadzić do wybuchu w reszcie państwa, a zwłaszcza w Warszawie oraz Wilnie. Równocześnie z przygotowaniami na emigracji trwała ostra propaganda na wsi. Kościuszko liczył także na sytuację międzynarodową, a zwłaszcza pomoc rewolucyjnej Francji i wybuch wojny turecko — rosyjskiej. Dużym problemem było ustalenie terminu rozpoczęcia powstania. Działacze krajowi dążyli do jak najszybszego wybuchu, gdyż czuli już na plecach oddech policji carskiej, która wpadła wreszcie na trop spisku i powoli zaczęła go likwidować. Natomiast Kościuszko chciał mieć wszystko zapięte na ostatni guzik. Kilkukrotnie przenosił termin wybuchu, gdyż wydawało mu się, że nie jest jeszcze do końca gotowy. I tak powstanie miało kolejno wybuchnąć na przełomie 1792/1793 roku, w styczniu 1794 roku, w lutym 1794 roku. Aż w końcu sytuacja wymknęła się Kościuszce pod kontroli i postawiła go przed faktem dokonanym. Rezydujący w Warszawie ambasador rosyjski Orip Otton Igelstrom ogłosił pod koniec lutego 1794 roku redukcję stanu wojska polskiego o połowę oraz przymusowy werbunek zredukowanych żołnierzy do armii rosyjskiej i pruskiej. Decyzja ta miała zostać zrealizowana do 2 marca. Igelstrom był poinformowany o tym, że w Polsce działa jakaś tajna organizacja dążąca do wywołania zbrojnej ruchawki. Wiedział również, że posiada ona jakieś powiązania z kadrą oficerską Wojska Polskiego. Wydając swoje zarządzenie liczył na dwie rzeczy: albo redukcja armii zostanie przeprowadzona w ciszy i spokoju co doprowadzi praktycznie do neutralizacji spisku, albo redukcja zostanie przeprowadzona w ciszy i spokoju lecz doprowadzi do wybuchu, albo będzie to wybuch spontaniczny, sprowokowany a przez to łatwy do stłumienia. A po takim wybuchu naturalną konsekwencją będzie ostateczna likwidacja Polski. Na to właśnie liczył Igelstrom, ale się przeliczył. Faktycznie jego zarządzenie doprowadziło do wybuchu, który był i spontaniczny i sprowokowany, ale na pewno nie był łatwy do stłumienia. Hasło do walki rzucił brygadier Antoni Madaliński, oficer rzutki, odważny, ale nie posiadający uzdolnień wojskowych czy praktyki dowódczej. Uciekając przed redukcją wyruszył 12 marca z Ostrołęki, gdzie stacjonował w kierunku zachodnim, by po jakimś czasie skręcić na południe. Poruszał się pograniczem prusko — polskim, kierując się na Kraków. Ruch Madalińskiego tak bardzo zdezorientował i zaniepokoił Igelstroma, że wysłał za nim w pogoń kilka rosyjskich korpusów. Z drugiej strony ruch Madalińskiego zmusił Kościuszkę do podjęcia w końcu decyzji o powstaniu. Jeżeli miało ono wybuchnąć, musiało to nastąpić teraz. Kościuszko przez Czechy błyskawicznie przyjechał z Saksoni do Polski. 23 marca wkroczył do Krakowa, a rankiem 24 marca zaprzysiągł na tamtejszym rynku akt powstania. I tak oto powstanie, nazwane potem Kościuszkowskim, stało się faktem.

Polacy mieli przeciwko sobie trzy wielkie potęgi XVIII wiecznej Europy, które łącznie mogły wystawić 800 tysięczną armię. Naczelnik liczył jednak, że będzie walczył tylko i wyłącznie z Rosjanami, gdyż Austria i Prusy były zaangażowane w wojnę z rewolucyjną Francją. Co prawda sama Rosja posiadała 500 tysięczną armię, lecz znaczna jej część był trzymana nad Morzem Czarnym, z obawy przed atakiem tureckim. Dlatego Kościuszko uważał, że w pierwszym okresie walk jego przeciwnikiem będzie jedynie 31 tysięcy Rosjan stacjonujących w państwie Polskim. Przy czym i tak był to przeciwnik groźny, gdyż bardzo dobrze uzbrojony i zaprawiony w walkach. Dlatego głównym problemem Naczelnika była szybka organizacja powstańczej siły zbrojnej. Według jego koncepcji miała się ona składać z trzech członów: regularnej armii, rozbudowanej do 100 tysięcy przez pobór rekruta dymowego, milicji w miastach wojewódzkich i powiatach oraz pospolitego ruszenia złożonego ze wszystkich mężczyzn zdolnych do noszenia broni. Żeby to zrealizować władze powstańcze od 25 marca rozpoczęły szeroko zakrojoną pracę administracyjną i propagandową. W tym to właśnie dniu w miejsce podatków uchwaliły pobór, mający dostarczyć po 1 pieszym z pięciu i konnym z pięćdziesięciu dymów. Wydawały również liczne odezwy, broszury oraz uniwersały wzywające i zachęcające do zbrojenia się oraz walki. Były one kolportowane przez władze miejskie, duchowieństwo parafialne oraz właścicieli dóbr i ich dzierżawców. Niestety nie przyniosło to rezultatów spodziewanych przez Kościuszkę. Z jednej strony szlachta w części sabotowała zarządzenia władz, bo nie chciała tracić chłopów w okresie wiosennych prac polnych. Z drugiej natomiast sami chłopi również nie kwapili się do tego, by iść w rekruty, gdyż kojarzyło im się to z palką, zmęczeniem a nawet śmiercią. Suma summarum po kilku dniach powstania udało się Kościuszce zgromadzić w Krakowskiem ledwie 6 tysięcy ludzi i 12 dział. Z tego 4200 to byli żołnierze dywizji generała Józefa Wodzickiego, a 1900 to kosynierzy czyli chłopi pochodzący z poboru. Poza tym należy pamiętać, że w pierwszym okresie powstanie tak naprawdę ograniczyło się do Krakowa i okolic. Kościuszko starał się za pomocą listów popchnąć do czynu spiskowców w Warszawie czy Wilnie. Lecz bezskutecznie. Reszta kraju po prostu milczała. Naczelnik przeliczył się także w sprawie swoich przeciwników. Co prawda początkowo faktycznie miał przeciwko sobie tylko owe 31 tysięcy Rosjan, którymi dysponował w Polsce Igelstrom. 6 tysięcy z nich od razu zostało rzucone na Kraków: 3 tysiące pod dowództwem generała Aleksandra Tarmansena szło od Warszawy a 3 tysiące pod dowództwem generała Fiodora Denisona od Lublina. I tego Kościuszko się spodziewał. Jednakże gdzieś w tym czasie również Prusy postanowiły włączyć się do gry: generał Wilhelm Schwerin poinformował Igelstroma, że jego oddziały wkroczą wkrótce do Małopolski. Plan zaborców był prosty: odciąć Naczelnika od reszty kraju, uniemożliwić tym samym rozszerzenie powstania na całą Polskę, a

następnie zgnieść siły polskie stacjonujące wokół Krakowa. Kościuszko nie był w stanie zablokować marszu wojsk rosyjskich, postanowił więc wyrwać się z „zaułku krakowskiego" przed jego zablokowaniem. Ruszył z Małopolski na Warszawę, licząc, że wiadomość o pochodzie jego wojsk podziała na ludność stolicy i poderwie ją do walki. Jednakże główna droga na Warszawę została zablokowana przez Denisona pod Skalbmierzem. Nie posiadając wystarczających sił do walki Kościuszko postanowił obejść go bocznymi drogami i ruszył na Działoszyce. Lecz tutaj natknął się w rejonie Racławic na kolumnę Tarasowa. Postanowił przyjąć bitwę. Był 4 kwietnia 1794 roku. Bitwa, jak wiadomo zakończyła się zwycięstwem Polaków. Jednak wieczorem pod Racławice zaczęły ściągać siły Denisowa i Kościuszko podjął decyzję o odwrocie do Krakowa. Droga na Warszawę dalej była zablokowana. Do stolicy dotarła natomiast wieść o bitwie. Już 9 kwietnia cała ulica huczała plotkami o Wiktorii racławickiej. Zelektryzowało to działających tutaj spiskowców pchnęło do działania. 17 kwietnia nad ranem wybuchła insurekcja warszawska, a następnego dnia pod wieczór stolica była w polskich rękach. Jeszcze krócej trwały walki o Wilno, które zostało opanowane po dwóch godzinach, w nocy z 23 na 24 kwietnia. Powstanie rozlewało się po Polsce obejmując swoim zasięgiem nowe obszary i przyciągając do siebie coraz to większe rzesze ludzi. A tymczasem przywódca powstania bawił się z Denisowem w ciuciubabkę w Małopolsce: jeden chciał znaleźć sposób i przecisnąć się do Warszawy, drugi starał mu się to ze wszystkich sił uniemożliwić. Ostatecznie obie armie stanęły na przeciw siebie 5 maja pod Połońcem. Rosjanie mieli przewagę liczebną, lecz Polacy zajęli warowny obóz, z którego odpierali ataki nieprzyjaciela. Natomiast w nocy z 16 na 17 maja przekroczył Wisłę pod Annopolem korpus generała Grochowskiego, który ruszył w kierunku Połońca, by wzmocnić siły Naczelnika. W takiej sytuacji Denisow został zmuszony do wycofania się na zachód, Kościuszko zyskał kilka chwil oddechu. Jego siły liczyły wtedy ok. 12.500 żołnierzy. Spokój Naczelnika nie trwał jednak długo, gdyż do gry włączyły się Prusy. Berlin od początku powstania oficjalnie popierał stronę Rosyjską, zobowiązując się do jej militarnego wsparcia w walce z Polakami. Za tymi deklaracjami nie szły jednak działania praktyczne. Prusacy skoncentrowali się na dwóch czynnościach: po pierwsze zgromadzili nad granicą polską ok. 50 tysięcy żołnierzy pod dowództwem generała Fareta, po drugie stworzyli woskowy kordon ciągnący się od Klajpedy po Krzeszowice. Natomiast teraz król pruski, Fryderyk Wilhelm II postanowił wykorzystać problemy rosyjskie w Polsce, aby udzielić im faktycznie militarnego wsparcia i pomóc rozbić Kościuszkę. Potem chciał wysunąć swoje żądania co do ziem polskich. Dlatego już 10 maja oddziały pruskie zaczęły przekraczać granicę i koncentrować się pod Skałą. Kiedy Denisow wycofał się spod Połońca ruszył w kierunku Szczekocin, gdzie dotarł 21 maja. Było to bezpośrednie sąsiedztwo armii pruskiej. Kościuszko z dużym niepokojem śledził ruchy wojsk Fryderyka Wilhelma II: raz, że zagrażały one bezpośrednio Krakowowi; dwa że połączone z siłami rosyjskimi mogły poważnie zagrozić jego własnym oddziałom. Dlatego postanowił zaatakować i rozbić Denisowa, nim ten połączy się z generałem Farretem. Spod Połońca Polacy przesunęli się do Jędrzejowa, skąd przez kilka dni obserwowali oddziały rosyjskie. I to był chyba błąd. W tym czasie bowiem armia pruska, dowodzona już przez samego króla, połączyła się z Rosjanami. W tym momencie siły prusko — rosyjskie liczyły już 24 tysiące żołnierzy. Poza tym Denisow miał również przytłaczającą przewagę w armatach. Mimo to Naczelnik postanowił jednak zaryzykować i zaatakować. Był prawie pewny, że prusacy nie wezmą udziału w walkach, a ograniczą się tylko do zbrojnej demonstracji. Gdyby jednak było inaczej liczył, że uda mu się pokonać Rosjan nim ślamazarni Prusacy nadciągną im z pomocą spod Żarnowca, gdzie wtedy stacjonowali. Tak doszło do bitwy pod Szczekocinami. Denisow nie lekceważył Polaków, dlatego nakazał dokładne śledzenie ich przemarszu na Szczekociny. Kiedy wieczorem 5 czerwca doniesiono mu o zbliżaniu się czoła polskiej kolumny ustawił swoje wojska w szyku bitewnym. Do walki jednak wtedy nie doszło, gdyż rozciągnięte siły polskie zebrały się dopiero o godzinie 19.00. Kościuszko zezwolił wtedy jedynie na kawaleryjskie harce, które zepchnęły kozaków trochę do tyłu. Zapadający zmrok szybko przerwał te działania. Noc wykorzystał Denisow na szczegółowe rozmowy z Fryderykiem Wilhelmem II dotyczące planu bitwy. Gdy zakończono, król pruski ruszył swoje wojsko spod Żarnowca i po całonocnym marszu osiągnął Szczekociny około godziny 9.00. Przed południem obie strony były już gotowe do walki. Siły rosyjsko — pruskie stanowiły jedną armię pod dowództwem Fryderyka Wilhelma II. Wojska rosyjskie zajęły pozycję na lewym skrzydle, pruskie na prawym. Pomiędzy nimi, na wzniesieniu znajdowała się wieś Przylenów. Na lewej flance piechoty rosyjskiej i prawej flance piechoty pruskiej stały wspierające je oddziały kawalerii. Odwodami były rosyjskie oddziały piechoty i kawalerii ukryte za pobliską górką. Na pierwszej linii, równomiernie rozmieszczone, stały stanowiska artylerii. Wiedząc o swojej przewadze ludziach i sprzęcie Denisow i Fryderyk byli dobrej myśli. A Polacy? Jeszcze w nocy w obozie polskim panowała bardzo dobra atmosfera. Jednak rankiem, gdy zobaczono obok Rosjan także Prusaków, żołnierskie miny trochę zrzedły. Książę Eustachy Sanguszko i generał Adam Paniński odradzali nawet Kościuszce walkę. Ten jednak nie mógł się już wycofać, więc skwitował ich propozycję niedbałym stwierdzeniem „że chce się obeznać z manewrami pruskimi". Naczelnik ustawił swe oddziały w trzech rzutach: lewe skrzydło stanowiła piechota dowodzona przez generała Grochowskiego, centrum składało się z dwóch regimentów piechoty i jednego batalionu kosynierów, zaś prawe skrzydło zajmowała piechota pod dowództwem generała Konińskiego. Kawaleria dowodzona przez księcia Snutkę i generała Madalińskiego wzmocniła prawe skrzydło. Bitwa rozpoczęła się o godzinie 11.00 od wzajemnego ostrzału artyleryjskiego. Kanonierzy polscy już na początku wstrzelili się w oddziały pruskie zadając im znaczne straty. Natomiast artyleria pruska i rosyjska potrzebowała na to trochę czasu. Ale kiedy już to zrobiła, zaczęła bezwzględnie wykorzystywać swoją przewagę w sile ognia, dziesiątkując Polaków. Szeregi powstańców zafalowały. Chcąc powstrzymać lewe skrzydło przed cofnięciem się, dowodzący tu generał Wodzicki podjechał do nich konno, stanął przed frontem i krzyknął:

- „Dzieci, krok w tył bez rozkazu, a wyrzeknę się was! Pamiętajcie!"

I w tym momencie kula armatnia oderwała mu głowę, a stojącego za nim adiutanta rozerwała na dwoje. Po godzinnej wymianie ognia do walki weszli ludzie. Pierwsi zaatakowali Prusacy, a ich impet był tak duży, że odrzucił do tyłu część oddziałów polskich lewego skrzydła. By ich powstrzymać Naczelnik rzucił do kontrnatarcia stojących tu kosynierów. Prusacy zatrzymali natarcie, spokojnie poczekali aż chłopi zbliżą się na odległość 15 kroków, a następnie odpalili 3 trzyfuntowe armaty, które rzygnęły kartaczami. To była rzeź. Przerażeni kosynierzy w dużej części poszli w rozsypkę. Uciekających próbował powstrzymać sam dowodzący lewym skrzydłem generał Grochowski, lecz skosiła go kula z drugiej armatniej salwy. To wtedy również został śmiertelnie ranny bohater spod Racławic, Bartosz Głowacki.

Piechota pruska poszła za ciosem i ruszyła biegiem za wycofującymi się Polakami. Lewe skrzydło wojsk kościuszkowskich zostało znacznie osłabione i nie było już zdolne powstrzymać natarcia pruskiego. I wtedy Rosjanie popełnili błąd. Denisow był zaskoczony siłą natarcia swych sojuszników: po prostu nie nadążył za nimi. Pomiędzy oddziałami Fryderyka spychającymi polskie lewe skrzydło do tyłu a Rosjanami pojawiła się luka o długości 500 kroków. To odsłoniło lewą flankę atakujących Prusaków. I Kościuszko nie mógł nie korzystać z takiej okazji. Pchnął w bok pruskiej lewej flanki swoją piechotę, która zaczęła spychać nieprzyjaciela z lini ataku. Widząc to Denisow i Fryderyk Wilhelm II rzucili na odsiecz pruskiej piechocie kilkanaście szwadronów jazdy. Wtedy Naczelnik zatrzymał atakujące oddziały, odwrócił frontem do szarżujących jeźdźców wysunął na pierwszą linię kosynierów oraz pikinierów. Ci klęknęli, wysunęli do przodu swoją broń i spokojnie czekali na nieprzyjaciela. Widząc ten manewr Rosjanie i Prusacy próbowali minąć kolumnę Polaków, ale było już za późno. Pierwszy szereg jeźdźców nadział się na sterczące kosy, konie wraz z jeźdźcami zaczęły padać na ziemię. Następne nie zdążywszy zahamować wpadały na leżących, dodatkowo ich tratując. Same zresztą po gwałtownym zatrzymaniu były spychane przez tych co pędzili za nimi. Słychać było trzaski łamanych kości, rżżenia koni, krzyki konających rannych. W ciągu kilku minut rosyjsko-pruska szarża zamieniła się w kompletny chaos. Kościuszko mógł odetchnąć. Przedwcześnie. Okazało się bowiem, że w czasie, gdy Polacy skoncentrowani byli na odparciu ataku jazdy, do walki powróciła piechota pruska. Korzystając z zamieszania kontynuowała natarcie na lewej flance Polaków. Mimo ponoszonych dużych strat nieubłaganie parła do przodu i powoli zaczęła oskrzydlać siły Kościuszki. Naczelnik próbował jeszcze powstrzymać atakujących i przejść do kontrnatarcia, ale nieudanie. Zwłaszcza na osłabionym lewym skrzydle sytuacja stawała się coraz poważniejsza. Prusacy zaczęli bowiem tutaj powoli wychodzić na polskie tyły. Problemy miało także prawe skrzydło, coraz bardziej chwiejące się pod rosyjskim naporem. Kościuszko zdał sobie sprawę, że bitwa jest przegrana, więc wydał rozkaz odwrotu. Żołnierze wycofywali się w dyscyplinie i porządku zabierając z pola walki swoich dowódców, zarówno tych rannych jak i zabitych. Odwrót był osłaniany przez kawalerię księcia Sanguszki oraz generała Michała Kwiecińskiego, wzmocnioną kilkoma armatami. Denisow próbował pójść za ciosem i dobić Polaków. Rzucił w pogoń za nimi kilka szwadronów kawalerii. Ta jednak została błyskawicznie zastopowana przez Sanguszkę. Z pościgu zrezygnowano. Polacy pozostawili na polu bitwy około 1250 zabitych i 750 rannych. A Kościuszko? Po podjęciu decyzji o odwrocie, wyznaczeniu jego kierunku i zadbaniu o jego bezpieczeństwo, Naczelnik doznał załamania nerwowego. W czujce bez dobytego pałasza, na małym wilczatym podjezdku jeździł po placu bitwy w strumieniach zacinającego deszczu. Jeździł powoli, zatrzymując się co chwila, patrząc otępiałym wzrokiem na zabitych i rannych. Ze względu na swój skromny strój nie wzbudził zainteresowania huzarów pruskich, których coraz więcej szukało łupów na pobojowisku. Miał szczęście, gdyż został zauważony przez księcia Sanguszkę, który wraz ze swoimi ludźmi jako ostatni zjeżdżał z pola bitwy. Książę błyskawicznie zawrócił, podjechał do Kościuszki, chwycił za uzdę jego konia i spytał:

- „ Co tu robisz Naczelniku?"

Na co ten cicho odrzekł:

- „Chcę być zabity".

Widząc, że Kościuszko nie do końca jest świadomy swego zachowania Książe chwycił go za rękaw i zmusił do galopu za wycofującymi się Polakami. I wtedy dostali się pod nieprzyjacielski ostrzał. Czterech żołnierzy Sanguszki, jadących tuż koło niego zastało w jednej chwili wprost zdmuchniętych z siodeł. Koń Kościuszki został ubity, a on sam ranny w nogę. Sanguszko posadził Naczelnika na swoim koniu i czym prędzej wyniósł się z pola bitwy. Na najbliższym postoju naczelnik został opatrzony. A po kilku ciężkich godzinach otrząsnął się jakoś, wziął w garść i znowu stał się tym człowiekiem, którego znamy z kart historii. Bitwa była przegrana, ale powstanie mogło toczyć się dalej.

Rok 1926 nie był może czarnym rokiem Drugiej Rzeczpospolitej, ale do najlepszych też nie należał. Największą trwogę wzbudzała nasza sytuacja międzynarodowa. Co prawda położenie geopolityczne Polski od początku nas nie rozpieszczało. Sprowadzało się ono do stwierdzenia, że sojuszników mieliśmy daleko a wrogów blisko. Wystarczy powiedzieć, że sześciu z sąsiadów jakich mieliśmy czterech było naszymi zaprzysiężonymi wrogami: Niemcy, Litwa, Czechosłowacja i Rosja bolszewicka (od XII.1922r. ZSRR) A podstawowy sojusznik - Francja leżała tam gdzie leżała. Jednak ta nie wyjściowa sytuacja zaczęła się pogarszać w 1922r. 16 kwietnia doszło bowiem do podpisania porozumienia w Rapallo między Niemcami a Rosją bolszewicką. Co prawda dotyczyło ono tylko nawiązania kontaktów dyplomatycznych współpracy gospodarczej lecz dla Warszawy liczył się fakt, że nasi najwięksi nieprzyjaciele zbliżyli się do siebie. A to zawsze źle wróżyło Polsce (zobacz rok 1031). Jeszcze gorzej było trzy lata później w X.1925r. w Locarno. W tej niewielkiej miejscowości doszło wtedy do międzynarodowej konferencji Belgii, Francji, Niemiec, Anglii oraz Włoch, a następnie do podpisania paktu reńskiego, w którym zostało zagwarantowane status quo Niemiec do granicy zachodniej. Zapadła tu również decyzja o przyjęciu Niemiec do Ligi Narodów, od razu ze stałym członkostwem w Radzie Ligi. Polska dyplomacja była przerażona. Nie dość, że nie było tu wzmianki o trwałości wschodnich granic Niemiec to jeszcze doszło do ich międzynarodowego wzmocnienia. Republika Weimarska wyskoczyła z „izolacji politycznej", w której trzymano ją od listopada 1918 r. i od razu stała się równorzędnym partnerem dla europejskich potęg. Polacy obawiali się, że zostali sprzedani przez Paryż: w zamian za rezygnację Berlina z rewizji granic na zachodzie, dał mu zgodę na rewizję granic na wschodzie. Oczywiście nie wprost, lecz między wierszami. Locarno przyniosło więc jeszcze jeden negatywny skutek: rozluźnienie kontaktów z Francją. Po pierwsze z powodu naszego rozgoryczenia jej polityką, po drugie z powodu obawy Francji przed wciągnięciem jej w graniczny konflikt polsko — niemiecki. Również polska gospodarka pozostawiała dużo do życzenia. Co prawda w 1924 roku została przeprowadzona reforma walutowa Władysława Grabowskiego, która wzmocniła pozycję złotówki i doprowadziła do zrównoważenia budżetu. Niestety silna waluta osłabiła trochę nasz eksport. A w 1925r. doszło jeszcze do wojny celnej z Niemcami. Wojny, która początkowo znowu doprowadziła nas na krawędź kryzysu. Spadek produkcji, inflacja, obniżka poziomu życia, bezrobocie, a co za tym idzie strajki, demonstracje, starcia z policją — to polska codzienność drugiej połowy 1925r. i początku 1926r. Władze nie były w stanie podjąć żadnej sensownej kontrakcji, gdyż same nie były pewne co robić. Wtedy państwem kierował rząd Aleksandra Skrzyńskiego, rząd bardzo szerokiej koalicji, Tworzyły go bowiem ZN, PSChD, NPR, PSL-„Piast", PSL-„Wyzwolenie", SChN i PPS, czyli pełny przekrój polskiej sceny politycznej. Prawica chciała zlikwidować rosnący kryzys poprzez zmniejszenie wydatków socjalnych, na co nie zgadzała się lewica. Ta natomiast proponowała podwyżkę podatków, co wywoływało uśmiech politowania partii prawicowych. Nie należy również zapominać o pewnej niestabilności politycznej państwa polskiego. Było to wynikiem rozwiązań ustrojowych zawartych w Małej Konstytucji oraz Konstytucji Marcowej. Dokumenty te oddawały głos decydujący w sprawie tworzenia rządu sejmowi. To on miał wyłonić kandydata na premiera, zatwierdzał następnie proponowany przez niego skład i w każdej chwili mógł go odwołać przez votum nieufności. Do stabilnych rządów potrzebna była większość parlamentarna. A takowej nie było. I do sejmu Ustawodawczego, do sejmu I kadencji weszło po kilkanaście ugrupowań, a żadne nie miało większości. Ba, żeby tylko większości, żadne z nich nie miało porządnego poparcia — endecy, będący najliczniejszym klubem w sejmie, mieli jedynie 22%. Dlatego tworzono koalicję, aby tylko mieć tę wymarzoną większość. Lecz i to się nie sprawdzało. Często dochodziło bowiem do kłótni wewnątrz koalicji, w wyniku których jakaś partia wychodziła z niej, co powodowało upadek rządu. Dość powiedzieć, że w ciągu pierwszych 8 lat Drugiej Rzeczpospolitej miała ona aż 12 rządów z czego jeden (Artura Śliwińskiego) trwał tylko 9 dni.

Jak więc widać sytuacja Polski w 1926 roku mogła budzić pewne zaniepokojenie. Ale był człowiek, który znał receptę na wyleczenie państwa. Samotnik z Sulejówka, czyli Józef Piłsudski, człowiek, który jeszcze za życia był chodzącą legendą. Piłsudski już w 1923 roku zrezygnował z pełnienia wszystkich funkcji państwowych (szef sztabu generalnego oraz przewodniczący Ścisłej Rady Wojennej) i przyniósł się do Sulejówka, gdzie miał niewielki dworek ufundowany przez społeczeństwo. W ten sposób twórca niepodległości, dowódca I Brygady, Naczelnik Państwa, przeszedł na polityczną emeryturę. Oficjalnym powodem decyzji marszałka było powołanie w V.1923roku rządu centroprawicowego złożonego z PSL „Piast", PSChD, ZN oraz SChN. Premierem był Wincenty Witos. Marszałek ogłosił, że nie może współpracować z tymi ludźmi, gdyż są oni moralnie odpowiedzialni za zabójstwo Gabriela Narutowicza. Tak naprawdę Piłsudski zrezygnował, bo się bał. Wiadomo było, że nowy rząd, łagodnie rzecz ujmując za marszałkiem nie przepadał i z tego względu będzie chciał przeprowadzić reformę w wojsku, osłabiając pozycję Piłsudskiego, być może pozbędzie się i jego samego. Dlatego marszałek wolał sam odejść niż dać się zwolnić. Wszem i wobec ogłosił, że jest zmęczony i odchodzi na polityczną emeryturę. Społeczeństwo zrozumiało i uwierzyło. A niepotrzebnie. Na kogo jak na kogo, ale na dziadka emeryta to Piłsudski się nie nadawał. Przez całe życie ciągle był w ruchu, planował, kombinował, ukrywał się lub walczył. A teraz miałby ogródek pielęgnować? Tym bardziej, że był głęboko rozczarowany tym, co się dzieje w jego ukochanej ojczyźnie. Mimo swoich 59 lat porozpierała go energia i nie chciał pozwolić, by ktoś spaprał dzieło jego życia. Mimo, że nie piastował już żadnych funkcji publicznych, cieszył się olbrzymim szacunkiem u Polaków. Poza tym miał olbrzymie wpływy w wojsku, a to dzięki legionistom, którzy przeszli wraz z nim cały szlak bojowy z lat 1914-1918. Ci ludzie byli teraz majorami, pułkownikami i generałami, a za swoim komendantem poszli by w ogień. Był więc Piłsudski groźną siłą, z którą należało się liczyć. On sam świetnie zdawał sobie z tego sprawę i bezwzględnie to wykorzystywał. Przyjmował w Sulejówku swojego rodzaju delegacje niezadowolonych, którzy opowiadali mu jak źle się dzieje w państwie i prosili, by powrócił do władzy. Udzielał częstych wywiadów prasowych, w których ostro łajał rządzących polityków, oskarżając ich o partyjniactwo, prywatę czy zwykłą głupotę. Często używał przy tym słów, uchodzących powszechnie za obraźliwe. A czasami odwiedzał swojego dawnego przyjaciela Stanisława Wojciechowskiego, który był wtedy prezydentem Drugiej Rzeczpospolitej. W trakcie wspólnej herbatki żądał od niego konkretnych rzeczy, grożąc buntem w wojsku. To prawda, że w tym wszystkim Piłsudski kierował się miłością do Ojczyzny, ale nie należy zapominać, że był on również człowiekiem ambitnym i po prostu brakowało mu władzy.

Kiedy marszałek zaczął myśleć o zamachu stanu? Nie wiadomo. Natomiast gdzieś w drugiej połowie 1925 roku kilku jego najbliższych współpracowników rozpoczęło bardzo energiczne działania. Rozmawiali z przedstawicielami niezadowolonych środowisk, nagłaśniali krytyczne sądy Piłsudskiego o aktualnej sytuacji państwa czy też prowadzili tajne rozmowy z oficerami w Wojsku Polskim. Do grupy tej zaliczali się: generał Władysław Orlicz — Dreszer, Józef Bedz, Walery Sławek oraz Kazimierz Świtelski. To właśnie oni rozpoczęli przygotowania do zbrojnego przejęcia władzy. Czy marszałek brał udział w tych przygotowaniach? - również nie wiadomo. Jest natomiast pewne, że musiał o nich wiedzieć i wyrazić na nie zgodę, gdyż bez jego aprobaty ci ludzie niczego by nie zrobili. Nie wiemy jakie konkretnie plany mieli spiskowcy i dokąd byli się w stanie posunąć, doszło bowiem do wydarzenia, które przyśpieszyło i zmodyfikowało ich akcję. 5 maja 1926 roku do dymisji podał się rząd Aleksandra Skrzyńskiego, a pięć dni później został powołany gabinet Wincentego Witosa. Tworzyły go partie centrum i prawicy: ZN, PSChD, PSL-„Piast", NPR oraz SChN. Czyli do władzy znowu doszli zagorzali przeciwnicy Józefa Piłsudskiego. Było pewne, że będą oni znowu próbować zlikwidować wpływy Piłsudskiego w armii, pozbawiając go w ten sposób siły. Dlatego spiskowcy przystąpili do błyskawicznego działania. Ich asem w rękawie był zagorzały Piłsudczyk, generał Lucjan Żeligorski, minister spraw wojskowych w rządzie Skrzyńskiego. Jeszcze pod koniec swego urzędowania wydał rozkaz zgrupowania kilku oddziałów w okolicach Rembertowa celem odbycia gry wojennej pod dowództwem samego marszałka. Dobór w/w oddziałów został przeprowadzony według tylko jednego kryterium: wierności i oddania Piłsudskiemu. Ironia historii spowodowała, że termin zgrupowania ogłoszony przez Żeligorskiego okazał się dniem powstania rządu Wincentego Witosa — 10 maja 1926 roku. Nowy rząd próbował przeciwdziałać przygotowywanej akcji piłsudczyków, o której mógł coś słyszeć. 11 maja rankiem anulowano rozkaz koncentracji w rejonie Rembertowa i wydano polecenie, by oddziały natychmiast powróciły do miejsc stałego zakwaterowania. Ale było już za późno. Spiskowcy zaczęli realizować swój plan.

Już 10 maja Józef Piłsudski udzielił kolejnego wywiadu, bardzo ostro atakującego rząd Witosa. Wywiad ten został skonfiskowany, ale informacja o nim przedostała się do społeczeństwa. 11 Maja zwolennicy marszałka zorganizowali w Warszawie niewielkie manifestacje na jego cześć. A rankiem 12 maja pojawiła się informacja, o nocnym ostrzelaniu willi Piłsudskiego w Sulejówku. Informacja nieprawdziwa, lecz mająca niezwykle ważne zadanie. Plan spiskowców był dość prosty. Najpierw chcieli stworzyć wrażenie wśród społeczeństwa, że nowy rząd nastaje na życie twórcy niepodległej Polski. Zagrożony jakoby Piłsudski miał udać się pod opiekę ćwiczących niedaleko jego siedziby żołnierzy, a następnie domagać się od prezydenta ukarania winnych. Głównie chodziło tu o obalenie rządu Witosa i obsadze-

nie najwyższych stanowisk w państwie ludźmi marszałka. I plan ten był stopniowo realizowany. Ludzie faktycznie uwierzyli, że rządząca centroprawica chce zabić marszałka. Nie można się temu dziwić, bowiem chodziło tu o partie, na których ciążyła moralna odpowiedzialność za zamordowanie Gabriela Narutowicza, pierwszego prezydenta Polski w grudniu 1922 roku. Równocześnie zaczęto realizować punkt 2 planu. Rankiem 12 maja Piłsudski wyjechał sam do Warszawy, by żądać od Wojciechowskiego zdymisjonowania nowych władz. Prezydenta jednak nie zastał, gdyż ten wyjechał wcześniej do Spały. Dlatego marszałek błyskawicznie wrócił do Rembertowa i wydał rozkaz wymarszu wszystkich oddziałów do Warszawy. Chciał na ich czele wkroczyć do stolicy, by w ten sposób wymusić na Prezydencie realizację swoich żądań. Oddziały Piłsudskiego bez żadnego problemu weszły do Warszawy i zajęły Pragę. Udało im się również uchwycić most Poniatowskiego i Kierbedzia, co umożliwiło przejście na drugą stronę Wisły. W tym momencie około godziny 16.00 do Piłsudskiego nadeszła ze strony prezydenta propozycja spotkania. Ten ostatni wrócił ze Spały około godziny 13.00 wziął udział w posiedzeniu rządu i wydał odezwę, w której wzywał wojsko do lojalności wobec legalnych władz. A teraz chcąc uniknąć rozlewu krwi zaproponował Piłsudskiemu rozmowę. Marszałek ochoczo się na nią zgodził, gdyż liczył na ustępstwa prezydenta. Wiedział bowiem, że Wojciechowski, w przeszłości socjalista, nie jest zwolennikiem rządu Witosa i tylko czeka na pretekst, by go usunąć. Liczył również na dawną przyjaźń. Spotkanie wyznaczono na godzinę 17.00, na moście Poniatowskiego. Był to teren w miarę neutralny, gdyż jego wschodnią część obstawiły oddziały marszałka, a zachodnią Oficerska Szkoła Piechoty, która opowiedziała się za rządem. Około godziny 16.30 na most przybył prezydent Wojciechowski, który zatrzymał się przed frontem swoich żołnierzy. Pół godziny później z Pragi nadjechał samochód, z którego wysiadł Piłsudski z kilkoma oficerami. Do prezydenta marszałek podszedł sam. Ten zamiast powitania powiedział:

- „Panie marszałku, stoję tu na straży honoru wojska polskiego".

Takie postawienie sprawy najwyraźniej zbiło Piłsudskiego z tropu, gdyż zdołał tylko wykrztusić:

- „No, no, tylko bez takich".

Po czym chwycił prezydenta za rękaw, jak miał w zwyczaju to czynić z bliskimi sobie ludźmi. Jednak Wojciechowski nie chciał dopuścić do przyjacielskiego zbliżenia. Strząsnął rękę Piłsudskiego i dobił go mówiąc:

- „Ja, panie marszałku reprezentuję tutaj Polskę i żądam od pana, by dochował swych pretensji na drodze legalnej. Wymagam kategorycznie, by odpowiedział pan na deklaracje rządu".

Przez cały czas tej przemowy Piłsudski patrzył Wojciechowskiemu w oczy i coraz bardziej posępniał. Zrozumiał bowiem, że żadnego kompromisu nie będzie i prezydent nie spełni jego żądań. Chyba dotarło do niego w tym momencie, że pozostało mu jedynie rozstrzygniecie zbrojne, czego chciał uniknąć. Mruknął więc tylko:

- „Dla mnie, panie prezydencie, droga legalna jest zamknięta".

Następnie wyminął Wojciechowskiego i podszedł do stojących za nim żołnierzy Oficerskiej Szkoły Podchorążych. Prezydent widząc co się dzieje i obawiając się, że Piłsudski będzie się starał przeciągnąć wierne mu oddziały na swoją stronę, ruszył za nim. Po kilku krokach krzyknął donośnie:

- „Żołnierze, spełnijcie swój obowiązek".

Po czym wsiadł do stojącego nieopodal samochodu i odjechał. Piłsudski postał chwilę przed frontem żołnierzy a następnie patrząc im w oczy spytał ich:

- „To co, nie przepuścicie mnie dzieci?"

Ci odpowiedzieli:

- „Nie przepuścimy, panie marszałku".

A dowodzący nimi major Marian Porwit wydał komendę:

- „Ładować".

Piłsudski jeszcze przez chwilę patrzył na nich bez słowa, smutno pokiwał głową, odwrócił się i powoli ruszył w stronę czekającego na niego samochodu. Po kilku minutach wsiadł do niego i odjechał. Rozmowa z Wojciechowskim była dla marszałka potężnym ciosem. Jego nadzieje na szybkie, bezkrwawe rozwiązanie sporu legły w gruzach. Miał przeciwko sobie zdesperowanego, gotowego do walki przeciwnika. A co najgorsze, przeciwnik ten był legalną władzą w państwie. Marszałek potrzebował trochę czasu, żeby to sobie poukładać w głowie. Spod mostu pojechał do dowództwa 36 pułku piechoty na Pradze. Przez całą drogę nie odezwał się ani słowem, tylko ponuro patrzył przez okno. Po przyjeździe poszedł od razu do dowódcy pułku - pułkownika Sawickiego.

- „Przyjechałem chłopcze do was. Most Poniatowskiego stracony... rozumiecie, stracony... stracony... stracony..." — powiedział mu na powitanie. Równocześnie wykonywał nerwowe ruchy: patrzył mu w oczy, dotykał guzika jego munduru, kładł rękę na jego ramieniu. A zakończył słowami:

- „I cóż u was?"

Sawicki odparł:

- „Melduję, że przejście przez most Kierbedzia jest wolne, a pół batalionu pułku zabezpiecza w rejonie Zjazdu wyjście z mostu do Warszawy. Droga bulwarami wzdłuż Wisły jest wolna".

Piłsudski tylko smutno pokiwał głową i powiedział:

- „Mylicie się chłopcze, tak nie jest, przejścia do Warszawy nie ma".

Na to Sawicki:

- „Pan marszałek jest w błędzie. Kontrolujemy most Kierbedzia. W sąsiednim pokoju jest telefon i połączenie ze stacjonującym tam oddziałem. Pan marszałek może osobiście sprawdzić ścisłość moich słów".

Piłsudski chwilę milczał, a potem powoli odrzekł:

- „To niepotrzebne. Musicie tam jechać osobiście, na własne oczy przekonać się, jak tam jest, wrócić i mi powiedzieć. Weźcie mój samochód i jedźcie".

- „Rozkaz Komendancie. Jakie polecenia mam przekazać dowódcy oddziału kontrolującego most Kierbedzia? Komendancie?"

Sawicki przerwał, gdyż zorientował się, że marszałek go nie słucha. Ten zaś patrzył przez okno, całkowicie zatopiony w myślach i nieobecny. Po chwili takiego milczenia, powiedział cicho:

- „Chciałbym dzisiaj móc być na Zamku. Jedźcie, a ja się tutaj położę i odpocznę".

Sawicki odmeldował się i szybko wyszedł. Natomiast Piłsudski położył się na stojącej pod ścianą kanapie i wdał się w rozmowę z przebywającym w pokoju kwatermistrzem 36 pułku, majorem Karolem Ziemskim. Tematem rozmowy była... działalność I Korpusu generała Józefa Dowbór-Muśnickiego w 1918r. Piłsudski rozważał na głos jego położenie i szanse jakie miał w czasie walki z Niemcami. Była to dość dziwna sytuacja, gdy przywódca zamachu zamiast organizować swoje działania, leży gdzieś na kanapie i snuje rozważania na tematy historyczne. I to w sytuacji, gdy liczy się każda chwila. Piłsudski zdawał sobie sprawę, że został postawiony pod ścianą. Z jednej strony pozostała mu już tylko walka z prezydentem i rządem. Z drugiej nie był do niej przygotowany. Na razie poparła go tylko garstka oddziałów. Nie było wiadomo, jak zachowają się garnizony w terenie. Wszystko mogło się jeszcze wydarzyć. I w takiej to sytuacji Piłsudski po prostu się załamał. Ale miał szczęście. Jego ludzie bowiem nie mogli sobie pozwolić na taki luksus, gdyż zamach to było dla nich być albo nie być. W razie klęski zostaliby pociągnięci do pełnej odpowiedzialności. Dlatego w chwili niedyspozycji marszałka, dowództwo akcji przejął generał Orlicz-Dreszer. I wygrał.

Opowieść ta mogła by być jeszcze snuta przez bardzo długo. Znalazło by się tutaj miejsce i dla Aleksandra I, szlochającego po bitwie pod Austerlitz, i dla generała Wellingtona, histeryzującego w trakcie bitwy pod Waterloo. Co jednak z niej wynika? Czy człowiek wybitny jest taki przez całe swoje życie? Czy moment załamania, słabości przekreśla wcześniejsze bohaterstwo? Wydaje mi się, że nie mam żadnej błyskotliwej odpowiedzi na te pytania. Za puentę niech posłuży więc opowieść, której bohaterem będzie Mikołaj Jan Boży Soult, syn ubogiego notariusza, który 19 maja 1804 roku został marszałkiem Francji. Nie był on ani najzdolniejszym, ani najdzielniejszym, ani też najdziwniejszym marszałkiem Napoleona. Ot, jednym z 26. Swoje pięć minut sławy Soult przeżył 2 grudnia 1804 roku w trakcie bitwy pod Austerlitz. Dowodził wtedy francuskim centrum i to on zadał decydujący cios rosyjsko-austriackiej armii. Na dworze Bonapartego istniał zwyczaj nadawania marszałkom tytułów książęcych i albo z nazwami bitew, gdzie się zasłużyli albo też z nazwami prowincji cesarstwa. Oczywiste jest, że bardziej cenne były te pierwsze, bo podkreślały talenty militarne. I tak Davout, był księciem Auerstaedt, Augereau księciem Castiglione, a Berthier księciem Wagrem. Marzeniem Soulta było zyskać tytuł z dodatkiem Austerlitz: księcia, hrabiego lub choćby markiza. Uważał bowiem, że zwycięstwo w tej bitwie było jego wyłączną zasługą. Napoleon był jednak innego zdania i nadał Soult tytuł księcia Dalmacji. Marszałek był wściekły. Nie dość, że przy jego nazwisku nie stała gwiazda Austerlitz, to jeszcze dostał tytuł z nazwą prowincji, co mogło podważać jego zasługi wojenne. Nic jednak nie mógł na to poradzić. Pozostało w nim jednak straszne poczucie krzywdy. Dwadzieścia jeden lat później, w 1826 roku, gdy Francją znowu rządzili Burboni, rząd austriacki postanowił nie uznawać tytułów cesarskich nadawanych przez Napoleona, a pochodzących od nazw miejscowości położonych na austriackim lub włoskim terytorium cesarstwa. Marszałek Soult przekonał się o tym na wielkim przyjęciu zorganizowanym tego roku przez ambasadora Austrii w Paryżu. Został tam bowiem zaanonsowany tylko jako marszałek Soult, a nie książę Dalmacji. W tym czasie epoka napoleońska i jej bohaterowie byli już we Francji otoczeni powszechną czcią. Dlatego uznano, że marszałkom stał się straszny afront. Cały kraj zawrzał oburzeniem, a w prasie rozpętano antyaustriacką nagonkę. Wiedeń początkowo próbował udawać, że nie wie o co chodzi. Jednak to tylko zaogniło sytuację. Wtedy ktoś przypomniał sobie o wielkim marzeniu Soult i ofiarowano mu zamiast tytułu księcia Dalmacji, tytuł księcia Austerlitz. Był taki czas, gdy stary marszałek dałby wszystko za ten tytuł, lecz jedyny człowiek od którego, by go przyjął zmarł pięć lat wcześniej. I Soult bez namysłu odrzucił propozycję. Tak, tak proszę państwa „...cała ta banda łapserdaków [marszałkowie — przyp. aut.], których Napoleon wydźwignął z rynsztoka na podium Europy, byli na swój sposób wielcy".



Komiks opowiadany

Dziękuję Tomkowi Majkowskiemu za twórczy wkład w sformułowanie tez „komiksu opowiadanego" i wsparcie w prelekcji „ED - komiks opowiadany" (Imladris 2001).

Maciej Szaleniec

W poniższym artykule chciałbym ci, Mistrzu Gry, przedstawić propozycję na pewien ciekawy, odmienny styl opowiadania historii. Bazuje on na technikach zaczerpniętych ze współczesnej kultury wizualnej, w dużej mierze z mangi oraz wywodzącej się z niej anime. Dzięki utrwalonym przez kulturę masową skojarzeniom, schematom i symbolom można uzyskać zupełnie nowy efekt. Następuje przemiana zwyczajnej sesji RPG w „komiks opowiadany".

Zastosowanie owej metody pozwala odświeżyć niemalże każdy system - nadać mu nowy, niezwykły rys, który za podstawowe zadanie ma dostarczenie maksymalnej satysfakcji graczom. Nie ukrywam, iż owo „komiksowe" prowadzenie nadaje się najlepiej do stylu heroic (czy to fantasy czy SF), jednak w mniejszym natężeniu można je stosować nawet w światach realistycznych i ponurych (vide Batman w Gotham City).

Kreacja bohatera

Zacznijmy więc od najważniejszej dla komiksu rzeczy - kreacji bohatera. Bohater musi być kimś szczególnym. Oczywiście dla każdego gracza jego postać zawsze jest kimś wyjątkowym, ale w tym wypadku Mistrz Gry powinien zadbać o to, by owo poczucie nie ograniczało się jedynie do posiadacza karty. To właśnie MG ma pamiętać, iż bohater gracza (każdego z osobna) jest najszczególniejszą postacią opowieści.

Przemiany bohatera na styl komiksowy dokonujemy praktycznie wyłączne w sferze wizualnej. Pozwalamy graczowi stworzyć swoją „animkę" - o dowolnym, pasującym do konwencji wyglądzie. W związku z tym musimy pogodzić się z zawieszeniem pewnych praw fizyki i logiki na rzecz komiksowej wizualizacji. Tak więc dozwolone są przedziwne, nie wyważone, pełne fikuśnych zadziorów miecze (takie jak używane w „Yansie"), oraz wszelkie inne, nieraz o bardzo wymyślnym wyglądzie bronie (wszak każdy bohater musi posiadać własne, jedyne w swoim rodzaju ostrze). Dopuszczamy irracjonalne zbroje w rodzaju stanika kolczego okrywającego skąpo wybujałe kształty heroin w rodzaju Falki (oczywiście owe -zbroje-bikini ochraniają dokładnie jak normalne kolczugi - zgodnie z systemem) czy też zakazane dla wojownika świata realnego elementy ubioru - np. nieskończenie długie, falujące na wietrze płaszcze, pełne kolców płytowe zbroje itp. Cokolwiek przyjdzie do głowy twoim graczom, a co ubarwi wygląd bohatera, przyda mu oryginalności i wpasuje lepiej w konwencję, jest dozwolone, a nawet powinno się spotkać z twoją zachętą. W komiksie raczej nie ma miejsca dla ubranych w niepozorne skórzane szatki złodziei, czy rycerzy w pordzewiałych pogiętych blachach (te smaczki zostaw sobie na tradycyjne sesje WFRP).

Kolejnym krokiem dopieszczania naszych graczy jest pozwolenie, aby to oni w czasie sesji kreowali sposób, w jaki prezentuje się ich bohater. Wiąże się to z tym, że czasami będziesz musiał, Mistrzu, udzielić im swojej władzy nad uniwersum. Żeby się dobrze bawić swoimi postaciami, to właśnie gracze mają prawo decydować, w jak fantazyjny sposób układają się ich płaszcze w czasie niemożliwych akrobacji w ogniu walki, czy w jaki sposób po ostrzach dobytej z pochwy broni przebiega złowrogi błysk. Dzięki takiemu zabiegowi gracze zaczną się o wiele lepiej bawić swymi postaciami, a opis ich wyglądu przestanie być nudnym obowiązkiem początku sesji. Już nigdy nie usłyszysz zdania w rodzaju „krasnolud, 143 cm wzrostu, oczy dwa, ubrany w kolczugę i hełm, za pasem topór" - teraz każdy z twoich graczy będzie z niecierpliwością oczekiwał momentu, kiedy zaprezentuje pozostałym swoją postać. Jednocześnie zaś bez twej pomocy gracze odwalają za ciebie kawał dobrej roboty - sami, zapominając o

naszej rzeczywistości, zanurzą się w świecie przedstawionym.

Kreacja otoczenia

Metamorfoza wyobrażenia nie powinna jednak dotyczyć wyłącznie postaci. W komiksie opowiadanym poddajemy przeobrażeniu również świat przedstawiony. Wszak komiksowe postacie zasługują na komiksowy świat! W stosunku do rysownika MG pozostaje jednak w tyle - nie jest w stanie oddać w jednym momencie całości krajobrazu - tam gdzie oglądając obrazek czytelnik dostrzega naraz wszystko, gracz otrzymuje liniowy w czasie opis słowny. Jest to bariera nie do przeskoczenia dla opowiadającego Mistrza, który nie jest w stanie w jednej chwili odmalować całego „obrazka". MG musi uciekać się do innych sposobów, korzystając ze skojarzeń, które posiada każdy, kto czytał komiksy i oglądał anime. Podstawowym środkiem „obrazowania" będzie więc wywoływanie wrażenia komiksowości, tak by gracze zobaczyli komiks poprzez opowiadaną przez Mistrza treść słowną.



Rysunek 1. Przykład wykorzystania onomatopei w połączeniu ze "smugami" oraz rozbłysku wokół miejsca uderzenia.

Aby zwiększyć podobieństwo opowieści do komiksu, MG może wybrać sobie kilka charakterystycznych motywów rysunkowych i używać ich w swojej narracji. Mam tu na myśli na przykład charakterystyczny sposób rysowania płomieni w połączeniu z dymem (patrz np. „Yans"), smug wiatru bądź zapachu (np. „Valerian"), rozbłysków w miejscach uderzeń czy też charakterystycznych onomatopei wbudowanych w smugi, dla zaznaczenia że coś szybko przemknęło (WZZZZZZZZZZZZZZZZZZZIIIIIII) czy towarzyszących uderzeniu bronią (DZIANNGG, SHLARFFF, CLANG CLANGG). Owe napisy powinny pojawiać się w postaci liter a nie dźwięków (choć żeby opowiedzieć, jaki zestaw liter się ukazał i tak będziesz go musiał wymówić, Mistrzu, co odda graczom towarzyszący dźwięk a jednocześnie dodatkowo uświadomi im komiksowość uniwersum).

W komiksie opowiadanym dokonujemy także hiperbolizacji estetycznej świata, czyli przerysowania pewnych jego elementów. Weźmy na przykład świat Przebudzenia Zie-



Rysunek 2. Inny przykład wykorzystania onomatopei i rozbłysku oraz niewiarygodnej, zupełnie nierzeczywistej akrobacji.

mi. W ramach hiperbolizacji dodajemy opowiadanemu uniwersum barw - pamiętamy, aby opisywane przez nas otoczenie było bardzo kolorowe. Na dodatek dokonujemy hiperbolizacji wielkości - tworzymy potężne miasta, ogromne niebotyczne wieże czy potężne statki powietrzne. Nie zapominamy również o ogromnych przestrzeniach - epatujemy równinami po horyzont i górami o szczytach pod samo niebo.

Musimy bowiem zdać sobie sprawę, iż zarówno w komiksowej kreacji świata jak i postaci estetyka obrazu ma bezwzględne pierwszeństwo nad racjonalnością świata fizycznego. Dotyczy to przede wszystkim grawitacji - w komiksie materia nic nie waży! Stumetrowe wrota są tak samo prawdopodobne jak niesamowite akrobacje bohaterów w czasie walki.

Psychologia komiksu

Na koniec powinniśmy poddać przeobrażeniu warstwę psychologiczną naszej opowieści. Dokonujemy pewnego spłaszczenia złożoności moralnej świata - „obcięcia trzeciego wymiaru" (T.Z.M.). Charakterystyczna dla komiksowego uniwersum jest czarno-białość motywacji postaci oraz typizacja bohaterów. W rezultacie czarne charaktery będą naprawdę złe - sam fakt czynienia Zła jest dla nich pociągający, abstrahując od motywów, które ich do tego skłaniają. Z kolei bohaterowie, przeciwnie - reprezentując stronę Dobra, przeciwstawiają się łotrom tylko dlatego, iż owi reprezentują Zło. Na dodatek należy zwrócić uwagę na specyficzne uproszczenie psychologii postaci komiksowej, wynikające ze skąpej ilości tekstu w owym medium, a co za tym idzie trudności w oddaniu skomplikowanych przeżyć wewnętrznych.

Jeżeli chcemy przeistoczyć na ową rozrywkową modłę nasz sposób prowadzenia, możemy zaproponować naszym graczom, dla odmiany od bohaterów posiadających wydumane, skomplikowane osobowości i kierujących się złożoną moralnością, postacie o prostych, nieskomplikowanych zasadach życiowych. Na przykład - postać mszczącą się za zabójstwo rodziców na wszystkich przestępcach - Batman, czy też pomagającą wszystkim dla samej idei niesienia pomocy - Supermen.

Nie-spłaszczenie

Nie odpowiada ci „obcięcie trzeciego wymiaru" charakterów postaci twojego komiksu opowiadanego? Zawsze możesz odżegnać się od amerykańskiej tradycji uproszczonego moralnie komiksu i sięgnąć do mangi. Tam moralność bohaterów nie jest już tak jednowymiarowa - zły bohater ma powody, by być złym, zaś dobry miewa dylematy, czy jego kodeks moralny i postępowanie jest słuszne.

Jednocześnie musimy pamiętać, iż bohater komiksu opowiadanego jest bardzo wyalienowany ze społeczeństwa. Jego nadzwyczajne zdolności czynią go kimś wyjątkowym i jednocześnie na tyle odmiennym od normalnych zjadaczy chleba, że nie ma mowy o normalnych społecznych relacjach pomiędzy bohaterem a otoczeniem. Stąd stworzone przez graczy postacie będą samotne, niczym Batman, Spiderman, Superman, Rork czy Son Goku z Dragon Ball... Z drugiej jednak strony bohaterowie mają to szczęście, iż w przeciwieństwie do wspomnianych przed chwilą postaci, nie są jedynymi wyjątkowymi istotami dla swego uniwersum (danej komiksowej opowieści). Dlatego naturalną rzeczą będzie fakt, iż herosi-odmieńcy będą łączyć się w grupy, niczym X-mani, Batman i Robin itp. Ten fakt bardzo ułatwia tworzenie i konsolidację drużyny - jej członkowie będą chcieli trzymać się razem, gdyż w swoim towarzystwie nie będą już nigdy więcej podziwianymi lecz odrzuconymi przez społeczeństwo odmieńcami.

Kreacja fabuły

Specyficzne uproszczenie i schematyzacja, charakterystyczna dla przyjętej przez nas konwencji, będzie miała również odzwierciedlenie w typie scenariuszy oraz sposobie kreacji i przedstawiania fabuły. Otóż należy zauważyć, iż wyalienowani ze społeczeństwa bohaterowie toczą własne, prywatne wojny ze Złem. Zazwyczaj nie angażują się w politykę, w przyziemne machinacje władców tego świata, nie wstępują do armii by wraz z innymi odeprzeć nacierając wojska. Oni ratują byt zwykłych ludzi przeciwstawiając się wielkim Czarnym Charakterom w rodzaju Jokera, Green Goblina czy Najeźdźców z Kosmosu. Ich niekończąca się walka ma charakter personalnego pojedynku z potężnym przeciwnikiem. I takim właśnie zasadom powinna podlegać kreacja naszych komiksowych scenariuszy - nie ma tu za bardzo miejsca na śliskie polityczne intrygi, niejednoznaczne moralnie sytuacje. Zło rysuje się na tyle, by bohaterowie mieli silny bodziec do podjęcia działania. Bo właśnie działanie, nie myślenie (sic!), jest najważniejszą cechą komiksowej fabuły.

Techniki opowiadania

Trzeba jednak przyznać, iż tak na prawdę istota prowadzenia komiksowego nie leży w ogólnej teorii i zasadach konwencji a w konkretnych sposobach prowadzenia. Poniżej więc przedstawię ci, drogi czytelniku, kilka konkretnych technik używanych przeze mnie do prowadzenia w owej specyficznej konwencji.

Komiks w głowie

Prowadzenie komiksowe wymaga od Mistrza Gry pewnego mentalnego przygotowania. Otóż należy sobie przed poprowadzeniem scenariusza, a już w najbardziej w trakcie trwania sesji bardzo dokładnie wyobrażać przedstawiane sceny. Cóż jednak znaczy bardzo dokładnie? Otóż MG powinien wyobrazić sobie scenerię i znajdujące się w niej postacie z maksymalną plastycznością i szczegółowością - tak jakby zostało to w jego jaźni narysowane i pokolorowane przez komiksowego artystę. Następnie utrzymując ów obraz w pamięci staramy się przedstawić go graczom, pamiętając jednocześnie o tym, aby wygląd ich postaci był co najmniej tak samo barwny, plastyczny i szczegółowy. Ten z początku trudny zabieg, wymagający od MG więcej mentalnego wysiłku w porównaniu do zwykłego prowadzenia opierającego się na przywoływaniu schematycznych obrazów (wioska o poranku, las, góry) bardzo szybko „zwraca się" w przygodzie. Gracze zastają oczarowani mnogością szczegółów, realnością przedstawionego obrazu, plastycznością wizji. Co więcej, porwani wyobrażeniem MG sami zaczną współuczestniczyć w dopełnianiu elementów całości komiksowego kadru, umiejscawiając animki swoich postaci w efektownych miejscach (tak by ich płaszcze wspaniale powiewały, lub długie włosy były artystycznie rozwiewane przez wiatr - aż na sąsiedni kadr!).

Jeżeli do tego wszystkiego dodamy monumentalność architektury i wielkie przestrzenie, uzyskamy niepowtarzalny, jedyny w swoim rodzaju, unikalny dla owej konwencji efekt estetyczny.

Akcja

Jak już wspomniałem, komiksowe medium świetnie nadaje się do ilustrowania akcji. Dotyczy to wszelkiego dynamicznego ruchu bohaterów, walki oraz używania magii. Zanim jednak wyjawię ci, czytelniku, kilka trików, którymi posługuję się na sesjach, najpierw kilka ważnych reguł.

Po pierwsze bohater jest najważniejszy. Gdy przychodzi jego kolej, gdy wykonuje swoją akcję, ty, MG, musisz dać graczowi do zrozumienia, iż oczy całego uniwersum skupiają się na jego animce. Postać wypełnia cały obrazek, nie ma miejsca na innych, w danym momencie biernych bohaterów czy nawet na zbędne elementy tła. Musisz dać do zrozumienia graczowi, iż to co teraz uczyni, jest dla ciebie najważniejsze na świecie i będziesz to wspominał do końca swoich dni. Takie nastawienie pociąga za sobą bardzo specyficzny sposób narracji. Należy skupić się na samym bohaterze, pominąć w opisie tło, nieważne szczegóły. Za to bardzo wskazane jest raczenie gracza detalami na temat jego bohatera, wyrazu twarzy, elementów ubioru i w ogóle zachowania całej „amimki" w czasie wykonywania danej czynności. To tak jak na komiksowym obrazku rysownik skupiając się na postaci i jej działaniu

często tylko schematycznie szkicuje tło, lub też pokrywa całą jego powierzchnię kreskami czy jednolitą barwą - w efekcie uwypuklając działanie samego bohatera.

Po drugie pamiętaj, iż herosom zawsze wszystko wychodzi. To oczywiście nie oznacza, iż zawsze trafiają i automatycznie zdają wszystkie testy. Chodzi tu raczej o to, iż nigdy ich cios nie chybia celu, ich skok drugiej krawędzi dachu... Jeżeli kości mówią ci, że test powinien zostać oblany, musisz wymyślić jakąś przyczynę, dla której to tak właśnie potoczyła się akcja. Np. przeciwnik w ostatnim momencie wyszarpnął drugą broń i cudem sparował cios, czy też stanął na krawędzi dachu i bezczelnie zepchnął bohatera w przepaść... Jeżeli bohater rzucał, dajmy na to, ławą i kości pokazują że beznadziejnie „sfumblował", niech ława lecąc w zupełnie innym kierunku, efektownie, acz niegroźnie skosi zupełnie innego NPCa! Oczywiście takie podejście musi mieć swoje odzwierciedlenie również wtedy, gdy bohaterom akcje się udają. Bo skoro nawet „fublują" ładnie, to udane działania powinny być nadzwyczaj efektowne. Tutaj również obowiązuje przede wszystkim kryterium estetyczne - komiksowa barwność akcji powinna być dla ciebie, MG, ważniejsza niż realizm. Dlatego nie wahaj się pozwalać bohaterom na działania rodem ze Spidermana czy Batmana, nie wspominając już o Dragon Ballu. Coś co w ramach systemu mogłoby być nieprawdopodobne, dzięki kryterium estetycznemu jest pożądane.



Rysunek 3. Czy w jakimkolwiek systemie RPG Thorgal miałby szansę sparować 3 ciosy naraz? (szczególnie w tak wyszukanej pozie).

Po trzecie i ostatnie, w ilustrowaniu działań bohaterów obowiązuje reguła „wizualności". Wszystko co bohaterowie robią, nawet jeśli dotyczy to przeżywanych przez nich emocji czy używania dajmy na to psionicznych (magicznych) mocy, nie pozostaje niewidoczne. Gdy bohaterowie używają mocy paranormalnych, powinieneś, Mistrzu, opisać towarzyszące owym działaniom efekty audiowizualne. Nie od rzeczy więc będą otaczające postacie świetliste aury, wielobarwne wstęgi, elektryczne błyski, syki, gromy, grzmoty i co tylko ci do głowy przyjdzie. Bardzo wdzięcznym do takich przeróbek jest na przykład magia Przebudzenia Ziemi. W owym systemie czarodziej przed rzuceniem zaklęcia zazwyczaj splata wątki, zasysając energię z Przestrzeni Astralnej. Sam proces trwa długo, czasem nawet kilka rund, w czasie to których pozostali bohaterowie (np. wojownicy) wykonują efektowne akcje. Wystarczy jednak pozwolić, aby czarujący bohater zanurzał dłonie w innym wymiarze i faktycznie wyciągał z niego do rzeczywistości lśniące wątki, które następnie splata w wielobarwny, tętniący magiczną energią wzorzec, by dać graczowi nielichą satysfakcję z samego procesu czarowania. Dodatkowo czarodziej zyskuje przewagę psychologiczną nad przeciwnikiem, który namacalnie dostrzega gromadzący się wokół czarodzieja ogrom mocy magicznej. Po kilku takich opisach zauważysz, Mistrzu, iż gracze sami chętnie opiszą swoje czarowanie, zdejmując część pracy z twojej głowy a przy tym, co najważniejsze, doskonale się bawiąc.



Rysunek 4. Reguła wizualności w akcji.

Wspomniałem również o emocjach, które zgodnie z regułą wizualności należałoby w komiksowej sesji w jakiś sposób pokazać. W komiksie bardzo ciężko jest pokazać obrazem uczucia, jeżeli chce się uniknąć umieszczanych pod obrazkiem głupawych komentarzy narracyjnych w stylu „Luke teraz przeżywa głęboki konflikt wewnętrzny". Ten problem jest ogólniejszy i objawia się również bardzo często w sesjach RPG - gdzie gracze, nawet jeśli przeżywają jakieś silne emocje, to skrywają je w sobie. Dzięki komiksowej konwersji MG zyskuje możliwość wyrażenia przynajmniej części uczuć - takich jak przerażenie, strach, zdenerwowanie, zażenowanie - poprzez opowiedzenie, jak komiksowy bohater uzewnętrznia owe przeżycia. Klasycznym przykładem są tutaj ciekające krople potu, drżące kolana, szkarłatne rumieńce zalewające twarze bohaterów czy charakterystyczne dla mangi marszczenie brwi. Oczywiście należy być bardzo ostrożnym z owymi zabiegami, gdyż wielu graczy nie lubi, by MG decydował o tym, kiedy ich postacie się boją a kiedy są zawstydzone. Należy wtedy zachęcić ich, by sami raczyli pozostałym graczom w ten sposób sygnalizować stan emocjonalny swoich bohaterów. Trzeba przy tym zauważyć, iż owo obrazowanie np. strachu jest swoistą grą w konwencji z odbiorcą obrazu - tutaj graczami. Innymi słowy to gracze i MG są świadomi stanu uwidocznionego emocjonalnego bohatera, a nie postacie tkwiące w uniwersum gry. W ten sposób bardzo zabawnie można pokazać, jak nasz bohater boi się w czasie



dokonywania oszustwa czy niebezpiecznych negocjacji, co jednak nie zdradza go automatycznie przed obserwującymi go przeciwnikami (oczywiście jest to możliwe w przypadku zdania przez owych przeciwników odpowiedników testu spostrzegawczości).

Pozostawmy jednak owe reguły i przejdźmy do konkretów. Na początek pytanie - co jest najważniejsze w komiksowej akcji? Otóż najważniejszy jest ruch, bardzo dynamiczny i szybki. Aby pokazać ruch z pomocą statycznych, jak by nie było, obrazków komiksu i mangi, potrzeba specjalnych środków obrazowania. Po pierwsze rozbijamy dynamiczny ruch na fazy - pokazując go niejako na wielu obrazkach. Gdy bohater np. skacze z uniesionym nad głową mieczem, pokazujemy go w kolejnych najciekawszych ujęciach: gdy pręży się do skoku, przyjmując efektowną groźną pozycję, gdy leci z uniesionym, lśniącym mieczem, za nim powiewa efektownie jego płaszcz, zaś na twarzy odmalowuje się wyraz zawziętości, gdy zawisa w szczytowym punkcie łuku a w jego oczach zapala się krwiożerczy błysk, zaś miecz wykonuje groźny zamach (przedstawiony jako biała smuga za ostrzem) i na koniec scena, w której spada niczym orzeł na przerażonego przeciwnika, klinga rozmazuje się w srebrzyste półkole zaś wróg pada rozcięty niemal wpół.



Rysunek 5. Dzielenie akcji na najbardziej efektowne momenty oraz "kreski" w tle - narysowani są tylko bohaterowie i onomatopeje.

Zwróć uwagę, Mistrzu, ile czasu poświęciłeś akcji. Ten czas nie został zmarnowany na żmudne obliczenia „kto co komu zrobił, ile ran i jaki wszedł critical", choć oczywiście wszystkie rzuty kośćmi mogły zostać wykonane. Zamiast nudnej mechaniki akcja bohatera pozostała w sferze opowieści, zaś twój gracz czuje, iż jego postać zrobiła coś wyjątkowego, co zajęło uwagę MG na całe 3 minuty. Teraz spokojnie możesz przejść do innych graczy, którzy w międzyczasie z pewnością aż palą się od pomysłów, co ich animka zrobi - by przebić efektownością obrazu twój niedawny opis.

Operowanie kadrem

Komiksowe medium, podobnie jak film jest bardzo wygodnie w kadrowaniu scen. Dzięki kadrowaniu możliwe staje się ukazywanie wycinków obrazu, skupianie uwagi graczy na konkretnych elementach, pokazywanie postaci bez twarzy lub nawet samych tylko dłoni (np. mordercy) lub samych oczu (dyskretne rozglądanie się). Korzystanie z kadru jest bardzo ciekawym zabiegiem, godnym zastosowania nie tylko w opowieści komiksowej ale w każdej nawet kompletnie realistycznej sesji.

Drugim zabiegiem, wynikającym z dzielenia czasu są zwolnienia i zatrzymania. Z pewnością zwróciliście uwagę, np. oglądając anime, iż twórcy owych kreskówek często zwalniają tempo akcji lub nawet zatrzymują, na swoistej stop-klatce. Wszystko to ma oczywiście korzenie w komiksie i we wspominanym przed chwilą dzieleniu ruchu na najefektowniejsze sceny. Również gdy będziesz „opowiadać komiks", owe zwolnienia okażą się bardzo przydatne - pozwolą uwydatnić szczegóły, a przede wszystkim uzasadnią nieco powolne tempo walki. Rzeczywista walka jest nieskończenie szybsza niż ta, którą jesteś w stanie, Mistrzu, nawet w zdawkowy sposób opisać słowami. A przecież aby uzyskać wspaniały, plastyczny efekt nie chcemy stosować pozbawionego szczegółów opisu, wręcz przeciwnie! Dlatego uciekając się z premedytacją do zwolnień obrazu niejako pokrywamy braki werbalnego sposobu przekazu - zamieniamy wadę w zaletę!

Przyznam się tutaj szczerze, iż nie dotarłem do fachowych źródeł, gdzie mógłbym znaleźć, jak ów specyficzny sposób rysowania się nazywa. Tym niemniej mam nadzieje, że moje terminy „kreski" i „smugi" są zrozumiałe dla każdego miłośnika komiksu. Jeśli nadal moje wyjaśnienia nie są jasne wystarczy spojrzeć na zamieszone wraz z artykułem rysunki: kreski na obrazku przedstawiającym Son Goku oraz smugi na pierwszym rysunku z Tytusem i duchem.

Dla podkreślenia dynamiki ruchu przychodzą nam z pomocą „smugi" - charakterystyczne dla realistycznego komiksu europejskiego i kreski - czyli naprzemienne czarobiałe linie, tak charakterystyczne dla mangi. Tak więc gdy chcemy dodatkowo podkreślić, iż postać (strzała, broń, cokolwiek) porusza się szybko, opisujemy bohatera i „kreski" rozciągające się w tle. Bezpośrednio odwołując się do techniki przedstawiania dynamicznej akcji w komiksie uruchamiamy skojarzenia naszych graczy. Na dodatek otrzymujemy dość zabawny efekt, gdyż gracze dostrzegają namacalnie konwencję komiksową pojawiającą się w sposobie narracji.

Podobnie, jeżeli preferujesz raczej realistyczną konwencję komiksu europejskiego, do podkreślenia szybkości ruchu służyć będą smugi, pozostawiane na obrazku przez szybko przesuwające się obiekty. Wtedy, w opisie akcji, powinieneś, Mistrzu, podkreślić rozmazywanie się szybko poruszającej się postaci.

Należy zwrócić uwagę na nieadekwatność czasu opowiadania do czasu rzeczywistego trwania danej czynności. Wynika to ze wspomnianej już retardacji ale i z este-

tycznego kryterium narracji. Nie jest ważne, że bohater jest w stanie dobiec do przeciwnika w kilku krokach. MG pokazuje jak bardzo długo pędzi na przeciwnika z uniesioną bronią - opisuje cała postać, wyraz twarzy (w tle kreski), stopy biegnące po bruku. Pozornie scena trwa znacznie dłużej. Po tym następuje szybki przeskok - błyskawiczny, „jednoobrazkowy cios" i koniec walki. Zestawienie retardacji z błyskawicznym przeskokiem akcji daje niesamowity efekt.

Dodatkowym ciekawym sposobem jest przeplatanie owych dynamicznych sekwencji scenami przedstawiającymi przeciwników naszych bohaterów. Ma to szczególne zastosowanie do scen walki. Gdy bohaterowie robią coś niesamowitego (czyt. cokolwiek robią), warto odmalować przerażenie, jakie wzbudzają w przeciwnikach. Klasycznym mangowym rozwiązaniem są krótkie „ujęcia" oczu rozszerzonych strachem, kropelek potu na twarzy czy zastygłych w stop-klatce grymasów przerażenia. Oczywiście bohaterowie nie muszą zawsze przerażać wrogów - może się zdarzyć, iż wielcy przeciwnicy tylko z lekceważeniem uśmiechną się obserwując efektowną szarżę bohaterów, lub też w inny sposób dadzą do zrozumienia, iż nie obawiają się przeciwnika. W ten sposób dodatkowo ubarwiamy walkę jednocześnie dając satysfakcję graczom z udanej akcji (wszak albo się ich bano, albo mimo pewności siebie przeciwnika udało im się zadać cios).

Teksty z produkcji

Jeżeli twoi gracze już złapią bakcyla grania komiksowego, możesz zastosować dodatkowy, bardzo śmieszny trick. Polega on na wyjściu ze świata gry i przedstawieniu dyskusji między grafikiem, rysującym komiks, autorem scenariusza a np. wydawcą. Owe postacie mogą dyskutować na temat wydarzeń, elementów estetycznych („Panie, ja tego nie wydrukuję! To nie dla dzieci!"). Scenarzysta może w przezabawny sposób narzekać, iż postacie robią coś nieprzewidzianego w scenariuszu itp. itd. Ten zabieg dodatkowo uświadamia bohaterom, iż tworzą właśnie komiks i wprowadza ciekawy, komediowy rys na sesji.

Na koniec należy wspomnieć o różnorodności. Każdy bohater, czy to prowadzony przez graczy czy też niezależny, powinien się w komiksowym RPG odznaczać oryginalnością stylu. Wspominaliśmy już o wyglądzie i uzbrojeniu - teraz należy dodać jeszcze o stylu walki. Bardzo ciekawe jest aby każda postać graczy jak i napotkany przeciwnik charakteryzował się indywidualnym sposobem walki. Pozwól każdemu z graczy zamiast zadawać standardowe „cięcia i pchnięcia", wyrobić sobie specyficzny dla jego postaci styl estetyczny. Oryginalność można uzyskać przez dodanie efektów świetlnych (np. zawsze po wyciągnięciu rapiera przebiega po ostrzu błysk) albo akrobatycznych efektów (np. postać nie jest w stanie zadać ciosu bez salta, fikołka, biegania po ścianie itp.). Pozwalając na taką indywidualizację, wciągamy graczy we wspólną zabawę w tworzenie szybkiego, ciekawego komiksowego RPG a jednocześnie ubarwiamy ich postacie - dostarczamy dodatkowej frajdy i zabawy naszym graczom. Oczywiście należy postarać się, aby również przeciwnicy byli oryginalni - zwykli pomocnicy czarnych charakterów mogą tylko posługiwać się różną bronią (od sztyletów po halabardy). Jednak główni przeciwnicy powinni być pomyślani z taką samą pieczołowitością jak postacie bohaterów - tak aby starcie z nimi zapadło bohaterom głęboko w pamięć.

Satysfakcja graczy

Na zakończenie chciałbym podkreślić, iż komiksowe prowadzenie ma przede wszystkim za zadanie dostarczyć maksimum zabawy graczom. Konwencja ta z natury rzeczy traktuje samą rozgrywkę z lekkim przymrużeniem oka - wszak gracze bawią się w granie rysowanymi bohaterami. W ramach owej konwekcji raczej nie ma miejsca na śmierć bohaterów ani jakieś traumatyczne niepowodzenia. Jeżeli już zdecydujesz się zabić bohatera na komiksowej sesji - śmierć owa musi być przemyślana i dogłębnie dograna estetycznie - nie byle jaka i przypadkowa - ot, podczas walki. Bohater komiksowy, jeśli faktycznie zostaje uśmiercony, zasługuje na efektowny, jeśli nawet nie patetyczny zgon. Najlepiej aby owa śmierć była uzasadniona fabularnie (a nie tylko pechowymi rzutami kośćmi), by gracz czuł, iż jego bohater nie umiera na darmo (a jeżeli już, to przynajmniej niech umiera ładnie).

W ramach komiksowej konwencji możemy pozwolić sobie na proste scenariusze z dużą ilością akcji, która daje graczom w owej konwencji mnóstwo radości - wszak wszystko co robią, jest bardzo efektowne i „zawsze" udane. Umożliwiając bohaterom działania zupełnie nieprawdopodobne w realnym świecie (a co za tym idzie realistycznym RPG) pozwalamy im odczuć jak to jest być komiksowym superbohaterem.

Głównym efektem prowadzenia komiksowego jest uzyskanie na sesji atmosfery wesołej zabawy. Mistrz Gry umiejętnie stosujący komiksowe techniki sprawi, że gracze będą dosłownie zwijać się ze śmiechu i na długo zapamiętają, jak świetnie się bawili. Jest to doskonały odpoczynek od tradycyjnego, poważnego sposobu prowadzenia.

Prowadząc komiks RPG należy zawsze mieć w pamięci, że satysfakcja graczy jest nadrzędnym priorytetem takiej sesji - ma zostać osiągnięta nawet kosztem scenariusza, spójności historii czy zasad systemu!

Mam nadzieję, że ów artykuł pomoże wam samodzielnie odkryć wspaniały i odświeżający styl komiksu opowiadanego. Życzę miłej zabawy.





Efekty specjalne, czyli rpg po mojemu

Marcin Mortka

- ... a potem pojawił się potwór... - zakończyłem konspiracyjnym szeptem i zamknąłem oczy, przytłoczony własną wizją. Ściskałem kostki tak mocno, że ich spiłowane krawędzie wrzynały mi się w dłonie, a serce biło jak oszalałe.

- Duży? - jak z oddali dobiegł do mnie głos Mariusza. Ktoś inny, chyba Hubert, nalewał sobie kawy. Matce w kuchni spadł rondel.

- Co? - otworzyłem oczy.

- On pyta, czy duży - ziewnął Jacek. - Ten potwór - dodał wyjaśniającym tonem.

- Czy... czy duuuży? - było to ostatnie pytanie, którego bym się spodziewał po tak klimatycznym wprowadzeniu.

- Coś takiego - Hubert machnął komiksem przed twarzą Mariusza. Czytał podczas sesji? Mojej sesji?

Nagle zadzwonił telefon komórkowy Mariusza, a Jacek chwycił jeden z jego pisaków i zabrał się za kolorowanie pentagramu na karcie bohatera.

- Co, gramy? - spytał Mariusz po zakończeniu rozmowy.

Ilu z was odpowiedziałoby w tej sytuacji: „Nie ma sprawy, siadajcie, chłopaki. A zatem ów potwór..."? Ilu? Jeden na dziesięciu? Na dwudziestu? Bądźmy szczerzy - nikt nie pociągnąłby tego scenariusza, chyba żeby drużyna padła w skrusze na kolana, lub zagroziła surowym rękoczynem. Mi taki epizod na sesji wystarczyłby, bym przez co najmniej tydzień dostawał drgawek na samą myśl o mojej drużynie, o rpg nie mówiąc.

Zgrzyt to element równowagi i naturalna prawidłowość zaangażowania się w rpg, a przyczyny jego wystąpienia każdy z Was wymieni sam: „zmęczenie materiału", brak inspiracji u Mistrza, Mistrz-tyran, kumpel-idiota, system-zabytek, itp. itd. Jakże często pojawia się jednak jeszcze jeden powód wszelkich chwilowych zawahań, który w powyższej scence został aż przejaskrawiony!

Nim jednak zacznę go rozpracowywać, zadam Ci, drogi czytelniku, pewne osobliwe pytanie - czy zastanawiałeś się kiedyś, dlaczego owa seria interakcji między członkami drużyny, a Mistrzem Gry nazywa się „graniem"? „Gra" się przecież w karty, w warcaby, w „Monopol", w piłkę i w totka, a czyni się to po to, by wyłonić zwycięzcę, a przecież nie o to w rpg chodzi. Zapewne chodzi więc o jeszcze jedno znaczenie czasownika „grać" - aktorzy filmowi i teatralni również przecież „grają". „Grają", czyli wcielają się w dane postacie i pokazują nam ich wygląd, charakter i przeżycia - „odgrywają" je! A czy celem każdej rozgrywki rpg nie jest przypadkiem poszukiwanie sposobu na stanie się kimś innym, doświadczenia czegoś nowego i uczestniczenia w czymś obcym? Jak łatwo zatem zdefiniować „gracza rpg" jako aktora, grającego nie dla publiczności czy pieniędzy, lecz dla siebie i grona przyjaciół.

Nawet najlepszy aktor jest jednak zależny od swego reżysera - to on bowiem rozpoczyna, prowadzi, urozmaica i kończy przedstawienia. W rpg reżyserem staje się zatem Mistrz Gry, a sama sesja jest przedstawieniem, w którym pojawiają się gracze-aktorzy.

Głęboko wierzę w to, że scenariusze nie dzielą się na dobre i złe, lecz na dobrze poprowadzone i sknocone, a 75% przypadków zgrzytów, zniechęceń do rpg i awantur posesyjnych bierze się stąd, że Mistrz swoją reżyserkę po prostu olał. Przygotowanie sesji to swoista forma zobowiązania, z którego należy się wywiązać.

Sesja we wstępie nie wypaliła, a po niej zapewne pojawił się zgrzyt, a wszystko przez to, że Mistrz nie dopracował spektaklu. Zgromadził zapewne swych aktorów i roz-

począł przedstawienie, lecz zamiast opracowywać scenografię machnął ręką i stwierdził: „Jakoś to będzie. Opowiem im o potworze, to im gały wyjdą!". Nie było klimatu. Nie było w niej magii. Nic. Zero. Pustka, próżnia, przepaść, nuuuuda. Źle wyreżyserowany spektakl.

Nie wiem, czy istnieje większe zagrożenie dla rpg od płytkiego klimatu. Dziś chciałem opowiedzieć o kilku sztuczkach, które pomogą odepchnąć niebezpieczeństwo, być może nawet na bardzo, bardzo długo - aż się nie ożenisz...

Prowadziłem kiedyś na słonecznej plaży nadmorskiej sesję warhammerowską, w której rolę głównego złego odgrywał paskudny demon. Obyło się bez interwencji świętej Inkwizycji, choć kilka wystraszonych matek szybko odciągnęło swoje zasłuchane dzieci. Ty sam zapewne grywałeś w stołówce szkolnej, na sali lekcyjnej, u kumpla w pokoju, czy w szatni przy sali gimnastycznej. Miło się to wspomina - zawsze ktoś ze śmiechem przypomni, jak to w momencie kulminacyjnym do pomieszczenia wtargnęła osoba postronna i zrobiła wielkie gały. I klimat poszedł w łeb.

Połowa sukcesu sesji leży w izolacji. Czy jakikolwiek (dobry) czarodziej eksperymentuje na środku jarmarku? Nie - na miejsce misterium wybierze lokum odludne i ciche, gdzie nikt nie zakłóci jego koncentracji. Tylko bardzo doświadczona drużyna z dobrym Mistrzem jest w stanie rozegrać sesję bez zwracania uwagi na bodźce zewnętrzne - a i wtedy nie zawsze będzie z gry zadowolona.

Wasze pomieszczenie do grania musi być odcięte od świata. Gospodarzu, odizoluj ów pokój. Odłącz telefon, skonfiskuj komórki graczom, poproś rodziców i rodzeństwo, by traktowali miejsce sesji jak ognisko zarazy i starannie zamknij za graczami drzwi.

Mistrzu, teraz klimat sam zastuka w okno lub zachrobocze w kąciku. Nie spłosz go.

Wiem, co teraz myślisz. Nawet jeśli gospodarz sesji owe drzwi zabarykaduje, gra i tak NIGDY nie zacznie się o czasie. Trzeba przecież opowiedzieć kawały, obejrzeć ostatnią serię skoków narciarskich, potargować się z Mistrzem o nowe umiejętności, zrobić kawę i kanapki, a poza tym autobusy się spóźniają i nigdy nie wiadomo, kiedy Mama każe wynieść śmieci. I tak czas leci, a klimat siada. Starczy bardzo niewiele, by zadziałał proces rozprzężenia, a czym pojawi się więcej zewnętrznych bodźców, tym trudniej się do gry zabrać.

Zapewne nie można owego rozprzężenia całkiem wyeliminować, lecz da się je zniwelować. Przygotuj pokój do gry jeszcze przed przyjściem drużyny - zaciągnij zasłony, uprzątnij półki, wyłącz telewizor, ustaw świece i stół, przygotuj wieżę i muzykę, a nawet zrób kawę w termosie i kanapki na zapas (schowaj, by nie zżarli na wejście)! Czy jakikolwiek spektakl zaczyna się na niesprzątanej scenie? Porządek (czy może raczej uporządkowanie) zachęci gości do koncentracji i być może odpędzi ochotę włączenia komputera gospodarza, by przyjrzeć się najnowszej grze komputerowej. Na widok przygotowanego stołu sesyjnego, każdy zajmie swe miejsce, a później starczy już zgasić światło...

Ostrożnie z tym światłem! Tradycyjnie sesje rozpoczyna się od zapalenia świeczek - płonące świece lub lampki oliwne w ciemnym pokoju idealnie podkreślają tajemniczość scenariusza - lecz i to należy przemyśleć.

Zabrzmi to może dziwnie, ale świeczki TEŻ rozpraszają i psują klimat. Zasłuchani gracze machinalnie zabierają się za rzeźbienie w ciepłym wosku, co już jest wystarczająco rozpraszające, a starczy zbyt energiczny ruch czy nagły przeciąg, a płonąca świeca leci na dywan. Zalecam więc postawić świeczki za plecami graczy, gdzieś na półkach lub w kątach pokoju, tam gdzie nie dosięgną ich przeciągi, szturchnięcia i palce rzeźbiarzy.

Jedną sobie zostaw. Raz, że będziesz lepiej widzieć swe szpargały, a dwa, będziesz mógł ją wykorzystywać w budowaniu klimatu. Sposobności są dziesiątki - dmuchaj w płomień podczas opisywania wiatru, trzymaj między palcami i poruszaj lekko, gdy chcesz zilustrować wędrówkę przez noc, przykrywaj kloszem lub kolorowym papierem, kiedy chcesz zmienić nastrój. Nie ma też lepszego efektu niż nagłe zdmuchnięcie świeczek podczas sesji. Wtedy opisywany przez Ciebie mrok staje się prawdziwym MROKIEM. Łatwo wtedy przedstawić uczucie osamotnienia czy niepewności, w czym pomoże ściszenie głosu do szeptu. Nagle pojawiający się promyk zapałki powitany zostanie z ulgą, gwarantuję.

Nie na samych świeczkach sprawa się kończy. Nietrudno odszukać na pchlich targach czy w sklepach z rupieciami zwykłą latarenkę na świecę, która jest nieodzownym rekwizytem podczas sesji morskich lub podziemnych. Świetny klimat tworzy również włączona w odpowiednim momencie latarka - tak wystraszył nas kiedyś nasz kumpel Lutek, prowadząc „Wilkołaka". Najpierw zgasił świece, by opisać klimat wędrówki ciemnym tunelem, po czym znienacka zaświecił nam w oczy, w chwili, kiedy nas „odkryto"! Efekt murowany!

W systemach dziejących się współcześnie lub w przyszłości klimat zbudować można włączając lampkę nocną z narzuconym na nią kocem lub jarzeniówkę. Szczególne zastosowanie ma również stroboskop, który wraz z odpowiednią muzyką może stworzyć doskonały klimat klubu nocnego lub, włączany w odpowiednich momentach, posłużyć może do zbudowania nastroju nagle powracających wspomnień czy *deja vu*. Do historii przeszła jedna z sesji wilkołackich pod tytułem *Weinacht im Berlin*, gdzie za jedyne oświetlenie służyły lampki choinkowe.

Niedocenianym efektem ubocznym palenia świec jest cień. Nie sądzę, byście do końca zapomnieli nauki wyniesione z plastyki - starczy kilka ciachnięć nożyczkami w kartonie i ustawienie konturu przed świecą, a na ścianach pokoju pojawi się migoczące światłem okno, upstrzone gwiazdami niebo czy zarys gór. Czasem wykorzystanie cienia zapada drużynom na długo w pamięć - raz zdarzyło mi się przykryć płomień świeczki dłonią i powiedzieć: „I

poczuliście jak okrutna dłoń przeznaczenia zaciska się na waszych gardłach". Wszyscy spojrzeli do góry, na sufit, gdzie widniał monstrualny cień mojej rozcapierzonej łapy...

Aha, pod żadnym pozorem na sesji nie palcie zniczy. Pominąwszy nawet względy religijne, istnieją przeciwwskazania praktyczne. Jedyna sesja ze zniczami w mojej karierze przeszła do historii jako „czadowa sesja"...

Skoro jesteśmy na najlepszej drodze do zamiany sesji na przedstawienie z cyklu „światło i dźwięk", pomówmy o dźwiękach, z których zdecydowanie najważniejszy jest Twój głos.

Brzmi to trochę jak banał, ale zapamiętaj, że kiedy Twój głos niesie informacje, gracze go słuchają, a kiedy niesie emocje, gracze się weń wsłuchują. Monotonne bablanie Mistrza zniszczy klimat sesji szybciej, niż tuzin SMS-ów do któregoś z graczy, a jego słowotok prędzej czy później doprowadzi do zepchnięcia drużyny na plan dalszy. Mów zatem tyle, ile trzeba. Przedstaw klimat, wprowadź opis i zareaguj na akcję gracza, lecz nie rozgaduj się! Twój głos musi przy tym brzmieć rześko i swobodnie. Zawsze mów z zaangażowaniem, i (choć może zabrzmi to dziwnie) uśmiechaj się podczas neutralnych opisów - jest to sygnał, że sam bawisz się świetnie i na pewno popchnie drużynę do żywszego zainteresowania się Twoim scenariuszem.

Czas na popisy ekwilibrystyczne nadchodzi, gdy do sesji wkrada się niesamowitość. Mów ciszej, mrużąc przy tym oczy i oblizując wargi - gracze odniosą wrażenie, iż coś knujesz. Warto utrzymać z którymś z nich kontakt wzrokowy, by go nieoczekiwanie przerywać, po prostu spuszczając wzrok. Tak, pomyślą, że coś knujesz. Ale czy tak właśnie nie jest?

Nie zapominaj wtedy, że pojawiające się napięcie jest z reguły adresowane tylko dla Twej drużyny - NPC-i zazwyczaj niczego przecież nie podejrzewają. Prawdziwym kunsztem jest zatem prowadzenie narracji szeptem i uzupełnianie jej o stylizowane odpowiednio głosy NPC-ów. Nie wahaj się oddać kłótni podniesionym głosem, zakląć z zaskoczenia, krzyknąć z bólu, wrzasnąć ze strachu, burknąć z niechęcią czy nawet udać splunięcie!

Skoro już o NPC-ach (a także i o przeciwnikach) mowa, nie traktuj ich instrumentalnie. Na dobrej sesji musisz pokazać ich indywidualność, a to znowu osiągnąć można zarówno przy pomocy narracji (opis ich wyglądu) jak i modulacji głosu. Pamiętaj, iż drwal nie zna czterosylabowych słów, filozof nie zaklnie szpetnie, wojak nie skonstruuje zdania wielokrotnie złożonego, a dworzanin może gardłowo wymawiać „r" i budować zdania bez końca. Musisz umieć czknąć, zaśpiewać, kwiknąć ze strachu, jąkać się czy nawet wytrzeć hałaśliwie nos. Nie starczy powiedzieć, że baron Gliser wygląda na wściekłego - odezwij się „nim" tak, by to poczuli!

Wspięciem się na wyżyny modulacji głosu jest naśladowanie sposobu mowy obcokrajowców. Przybysz z innego kraju będzie mówił z akcentem, będzie kaleczył gramatykę, wtrącał obce słowa i dosłownie rozumiał idiomy. NPC-obcokrajowiec to źródło niezłych perypetii w scenariuszu, ale też niezłe pole do popisu dla Mistrza. Kiedyś nasz kumpel Dawid podczas prowadzenia „Wilkołaka" modulował swój głos tak, iż nie mieliśmy cienia wątpliwości, iż napotkani przez nas NPC-e są Niemcami, którzy kiepsko posługują się angielskim. To ci była gra...

Ostatnia uwaga w temacie modulacji i stylizacji jest dość nietypowa. Klasyczna sesja polega na okupowaniu krzeseł wokół stołu z przerwami na wizytę w toalecie - grozi to odleżynami, ale zezwolenie na to, by gracze w trakcie sesji stacjonarnej łazili po pokoju, równa się zburzeniu nastroju. Nikt natomiast nie zabrania przemieszczać się Tobie. Dlaczego by w pewnym momencie nie zdmuchnąć świec i nie wstać bezszelestnie, by kontynuować narrację szeptem ZA krzesłami swoich graczy? Świadomość obecności za plecami wywoła instynktowny niepokój, a zatem pogłębi klimat rozgrywki.

Mankamentem zagrania jest jedynie to, iż Twój gracz będzie się oglądał, chcąc swoje słowa skierować bezpośrednio do Ciebie jako do Mistrza. Uniknąć tego można jedynie przez nieustanne przemieszczanie się po pokoju lub cichy powrót na miejsce. Nie zapomnij o pozostawieniu sobie wolnej drogi - nie ma nic gorszego dla klimatu niż kolizja ze stertą kaset.

Warto też czasem po cichutku wstać, by zrealizować kilka efektów specjalnych. Nie przerywając prowadzonej lodowatym głosem narracji, skrzypnij drzwiami (*wiedzieliście, że się zbliżał...*), zrzuć jakiś przedmiot z półki (*był cholernie blisko..*), narzuć graczowi chustkę na głowę (*argh, nietoperz czy pajęczyna???*) lub przytknij imitację ostrego przedmiotu do pleców jednego z graczy (*nie ruszaj się...*). Jeśli na zewnątrz szaleje ulewa lub wieje wiatr, a Tobie akurat zdarzyło się prowadzić horror, otwórz cichaczem okno - niech ich owionie prawdziwe zimno...

Zawsze byłem przeciwnikiem szczegółowego spisywania scenariusza, głównie tłumacząc w ten sposób swój brak czasu. Doświadczenie pokazało jednak, iż miałem rację, gdyż nawet najbystrzejszy mistrz nie jest w stanie przewidzieć ruchów swej drużyny i czas, poświęcony na notatki, często idzie w diabły. Rzadko kiedy spisuję coś ponad współczynniki najważniejszych postaci i podstawowe uwagi. Moje przygotowania do sesji polegają na czymś zupełnie innym.

Trudno poprowadzić wartki scenariusz bez sylwetek przeciwników i przemyślenia motywów ich działania, ale o ile scenariusz się wzbogaci, kiedy użyjesz kilku tajemniczych, „klimatycznych" gadżetów! Tradycyjnie jednym z najciekawszych i najczęściej używanych motywów jest tajemniczy list czy mapa, która w ten czy inny sposób wchodzi w posiadanie Twojej ekipy i uwalnia lawinę poszukiwań. Bardziej wymagające jest oparcie scenariusza na proroctwie lub zaszyfrowanym tekście, a następnie poprowadzenie go tak, by każde wydarzenie na sesji odsłaniało kolejny szczegół zagadki. Scenariusz może również opierać się na poszukiwaniu klucza do szyfru - kiedyś ukryłem ważną informację pod literami alfabetu staronordyckiego

futhark i miałem niezły ubaw obserwując starcie moich mądrali z *wiedzom tajemnom*.

Równie ciekawe jest oparcie scenariusza na książce (nie chodzi tu bynajmniej o skorzystanie z pomysłu, który się wyciągnęło z czytanego właśnie Harlequina - bez przesady, to robimy wszyscy, by potem z pokerową twarzą bronić własnej oryginalności). Poprowadź scenariusz do chwili, kiedy Twoja ekipa łotrów i hulaków dociera do mglistej wskazówki, iż jakoby rozwiązanie ich zagadki kryje się w jakimś przepastnym tomiszczu, po czym... Rzuć im to tomiszcze na stół! Oto gracz znajduje na progu gazetę z zakreślonym artykułem... Szast prast! Gazeta pojawia się na stole! Podczas myszkowania po bibliotece jakaś książka spada na podłogę i otwiera się na „przypadkowej" stronie... Zagraj to! Podejdź ze świeczką w dłoni do półki z książkami i zrzuć tą wybraną z uprzednio założoną stronicą!

Do wykorzystania doskonale nadają się „naukowe" pozycje o duchach, pamiętniki i wszelkiego rodzaju leksykony wiedzy tajemnej, a dla drużyny bardziej ambitnej legendy i baśnie. Podczas moich przygód cytaty z książek o tematyce zgodnej z klimatem sesji często otwierały rozgrywkę, a na wiele sposobów pojawiały się też w trakcie sesji. Najciekawszym było chyba zaszyfrowanie wiadomości dla graczy w treści „Eddy Poetyckiej" - podczas rozgrywki drużyna weszła w posiadanie jednego egzemplarza oraz potrójnego ciągu cyfr, z których pierwsza (jak się później okazało) była numerem strony, druga numerem wersu, a trzecia słowa.

O atramencie sympatycznym wspominać nie będę, bo się obrazisz. Byłeś w końcu harcerzem, nie?

Aha, byłbym zapomniał. Grając w jakikolwiek system dziejący się współcześnie bądź w niedalekiej przyszłości i osadzając akcję sesji w mieście realnie istniejącym, warto zaopatrzyć się w jego plan i położyć na stole sesyjnym jako „obrus". Z rzadka przyda się podczas samego grania, ale klimatu dostarczy.

Istota grania w rpg polega na tym, by na czas jakiś z naszej rzeczywistości ulecieć i zapomnieć o otaczającej nas szarzyźnie, telewizorach i innych takich. Wykorzystanie gadżetów technologicznych podczas sesji jest zatem pomysłem kontrowersyjnym, lecz niekoniecznie bezsensownym.

Pisałem już o tym, że telewizor w pokoju „sesyjnym" może jej rozpoczęcie mocno wstrzymać, jeśli nie wręcz zablokować. Niemniej jeśli prowadzisz systemy futurystyczne lub Świat Mroku, to lepiej nie chowaj pilota do sejfu. Zatrzymaj go w kieszeni i poczekaj - może naraz wciśniesz „power on", kiedy będziesz oprowadzał graczy po nawiedzonym domu? Może w chwili największego skupienia wybierzesz skrycie z telefonu komórkowego numer stojącego w pokoju stacjonarnego? Ryk dzwonka w takiej chwili jest w stanie przyprawić o palpitacje nawet najbardziej odpornych.

Czasem bywa, że inspiracja do sesji pojawi się podczas oglądania reportaży z klęski żywiołowej na CNN - może warto fragment nagrać na video i włączyć podczas sesji, by w trakcie scenariusza dojść do „prawdziwych" przyczyn tragedii (choć tu przyznaję, że jest to działanie moralnie wątpliwe). Warto czasem włączyć na chwilę BBC News, gdzie starczy chwila kroniki policyjnej, by już zarysować klimat mroku i zagrożenia. Warto też uruchomić cichutko grające radio zachodnie, idealna rzecz do sesji „samochodowych" lub „policyjnych".

Kolejnym motywem podnoszącym adrenalinę to imitacja broni w rękach Mistrza - niespodziewanie wycelowany między oczy gracza pistolet-zabawka czy wędrujący po ścianie czerwony punkcik z laserowego pointera (imitacja celownika) ścinają krew w żyłach. Z tym ostatnim gadżetem trzeba jednak uważać, gdyż promień skierowany prosto w oczy może wywołać uszkodzenie wzroku!

Zejdźmy teraz na ziemię w stronę mniej kosztownych bajerów. Dość często pojawiającym się chwytem w przygodach *fantasy* jest wróżenie, a to aż się prosi o oprawę. Zabawmy się zatem w zwierciadło Galadrieli - buchnij rodzicom kryształową karafkę, napełnij ją wodą i ustaw przed sobą, odpowiednio podświetloną. Już sam jej widok to niezłe wrażenie - „wróż", podsuwając karafkę każdemu z graczy i każ wpatrywać się w toń wody.

Przy opisie czarów posłużyć się możesz małym, tanim witrażykiem, kupionym w sklepie z upominkami. Puszczaj zajączki na ścianach, chcąc pokazać ducha lub złośliwego chochlika. Tasuj i rozkładaj karty podczas wróżb. Zaparz „leczonemu" graczowi herbatę o odmiennym smaku i opisz, jak zdrowie mu wraca. Wyciągnij na stół pół bochenka chleba podczas opisów posiłku, podziel go, niech żują z ekstazą. Bardzo proste do wykonania są też nieskomplikowane efekty dźwiękowe - w chwili skradania się przez las złam pod stołem suchą gałąź lub „strzel" pasem. Opisowi karczmy towarzyszyć powinna cała gama odgłosów - tasuj karty, głośno napełniaj kubki herbatą, rzucaj od niechcenia kostkami. Zachrzęść kluczami podczas opisywania więzienia, pukaj palcami w blat stołu, by naśladować kroki, ech, potrzeba jest matką wynalazku!

Najsłabiej eksploatowanym zmysłem u graczy jest węch - istnieje tylko kilka sposobów na nasycenie „sesyjnego" pokoju ciekawym zapachem, jak choćby zapalenie świec zapachowych lub kadzidełek. Znacznie ciekawsze jest nacięcie gałęzi sosnowych (żywica pachnie prześlicznie), zaparzenie wonnej herbaty lub od biedy stworzenie iluzji zapachu prochu przez... zdetonowanie kilku korków. Poza tym, z tłem zapachowym przykładowo koszarów wojskowych nie ma co przesadzać.

Pora na zebranie wniosków. Choć zaprezentowane tu sztuczki to wspaniałe, wielokrotnie sprawdzone triki, działające bez zarzutu przy zastosowaniu z osobna, to ich połączenie zbuduje coś naprawdę magicznego. Tak jak to się stało u nas.

Niemal każdą sesję, w której biorę udział, rozpoczyna tak zwany „rytuał ze świeczką". Kiedy ucichną chichoty i każdy już się wygodnie usadowi, Mistrz Gry gasi światło w pokoju, włącza cicho jakąś muzykę, z namaszczeniem zapala trzymaną w dłoniach świeczkę i cichym głosem rozpoczyna gawędę. To chwila dostrajania się do klimatu -

po chwili świecę przejmuje gracz siedzący po prawicy Mistrza, który sam zaczyna mówić, już jako postać. Wspomina ostatnie wydarzenia, mówi o swoich zmianach duchowych, opowiada o planach i marzeniach, a potem podaje świeczkę następnemu graczowi, i następnemu. Świeczka w końcu wraca do Mistrza, który zapala nią pozostałe i rozpoczyna właściwy scenariusz.

Tej tradycji zawdzięczamy wiele. Każdy gracz ma wreszcie szansę wypowiedzieć się ustami swej postaci i pokazać jej przemyślenia i nastrój, co podczas gry nie zawsze się udaje. Dzięki „rytuałowi ze świeczką" każdy z graczy „spełnia" się bardziej, a reszta ma szansę wejrzeć w prawdziwe *ego* ich postaci. Rytuał ten ma również właściwości terapeutyczne - gracze obdarzeni słabszą fantazją uczą się myśleć abstrakcyjnie od towarzyszy z drużyny. Co jednak najważniejsze, w grę wchodzi się płynnie, z „dostrojoną" drużyną, bez konieczności przykręcania śruby najbardziej ubawionym.

Z czasem nasz „rytuał" się rozwinął - zarówno wprowadzający gawędę Mistrz jak i uzewnętrzniający się gracze zaczęli sięgać po najróżniejsze metody wypowiedzenia myśli. Ktoś odczytał bajkę ludową, inny legendę celtycką, ktoś deklamował wiersz Morrisona, ktoś nucił utwór Bathorego, ktoś zdradzał się z senną wizją, ktoś pisał pamiętnik... Fajne to takie...

W pewnych chwilach warto pójść jeszcze dalej. Kiedyś zaryzykowałem i przytaszczyłem do pokoju video. Mieliśmy rozegrać szaloną sesją „bitewną", więc na początek obejrzeliśmy bitwę pod Stirling z „Walecznego Serca". Przed zrealizowaniem pomysłu z wcieleniem się w drużynę wikingów obejrzeliśmy słynnego, kochanego gniota „Trzynastego Wojownika", zdarzało się sięgnąć i po „Potop" i po „Blade'a". Nie taki zatem ten telewizor straszny, bo klimat na filmie, a zwłaszcza na krótkim, ostrym fragmencie zbudować można niezły.

Wkrótce drużyna podjęła zabawę i zaczęła pomagać Mistrzowi w budowie scenografii. Naraz poczęły wykwitać drobne, pojedyncze rytuały każdego z nas. Ktoś pykał zgaszoną fajkę, ktoś inny rzucał monetą przed podjęciem decyzji, ktoś przynosił na sesję karty do gry, przywieszał srebrną broszę, trzymał indiański talizman, czy bawił się kulą ze szkła, a ja sam... Cóż, ja sam zacząłem prowadzić kroniki. Totalna magia.

Mam taki mały kuferek z wikliny. Ostatnio mocno się zakurzył, bo dawno nie graliśmy w Warhammera. Kiedyś był na każdej sesji. Zawsze był pełen cudów - była w nim zawsze świeczka, grzechocząca sakiewka z kostkami, mój ulubiony żółty kubek, a także jakieś klucze, kilka nadłamanych kadzidełek, kupiony gdzieś na jarmarku magiczny kamyk i dwie stare książki, jedna o astrologii, druga chyba z legendami azteckimi. Była też niesforna sterta papiurzysk, wisiorek w kształcie sztyletu ofiarnego, rzemyk, jakiś zeschły liść i wiecznie tępy ołówek.

Zakurzył się mój kuferek, zakurzył. Nie ma już tyle czasu co kiedyś, a poza tym teraz gramy w Wilkołaka i zawsze pakuję się w pośpiechu. Ledwo co capnę mój wojskowy worek, a już leci do niego pistolet do *air softu*, zabrudzone lusterko, latarka, zapalniczka, teczka z kartą postaci i innymi tajemniczymi szpargałami, mały pomarańczowy samochodzik Garbus, mapa Berlina i „Słownik zwierząt mitycznych i symbolicznych", jeśli jest miejsce. Chyba, że wykombinowałem coś specjalnego - wtedy nie ma miejsca na słownik...





Nojwas Tengostek atakuje

czyli motywacje przeciwników graczy

Michał Oracz

Przeciwnicy, nieodłączny element przygód. Cóż byśmy bez nich robili na sesjach? Są jak wino do kolacji - byle dobre, byle nie za dużo. Im starsze tym lepsze? - może jednak nie do końca jak wino.

Oto wieczór, klecimy scenariusz, nazajutrz prowadzimy sesję. Na kartce pojawiają się notatki. „Knajpa w porcie, tutaj będzie walka, kolesie będą fikać". Jak do niej dojdzie? Się zobaczy, póki co nie zawracamy sobie tym głowy, są rzeczy ważniejsze - trzeba jeszcze narysować kilka map, pomyśleć nad wstępem, dobrać muzykę, dopracować opisy. A walka? Żaden problem, przecież gracze sami jej poszukają. No właśnie, gracze nie raz i nie dwa sami wyręczą nas w umysłowej harówce, dzięki ich gorliwości nie będziemy musieli zastanawiać się, czemu to po raz enty z rzędu ktoś coś do nich ma. Walka wyczaruje się sama. Wystarczy, że wejdą do tawerny i już się biją. Zaraz, zaraz, zatrzymajmy się na chwilę, czort z mapami i muzyką: czy nasi enpisi muszą być równie głupi jak gracze?

Syndrom dresa

Dresy to jedni z najczęściej spotykanych, najprostszych do wymyślenia i poprowadzenia przeciwników. Są prawie animowani. Niewiele motywacji, jeszcze mniej wyobraźni, sporo agresji. Nawet, gdy ich opisy są arcydziełem, gdy wydaje się, że to enpis zrobiony z pomysłem, poznacie ich bez trudu. Dresy podchodzą do swoich celów i zagadują w stylu „ej, ty, chcesz w mordę". Czasem w ogóle obywa się bez konwersacji. Dresy atakują, po prostu. Czasem w lesie, w grupie, bo tak jest fajnie. Czasem w knajpie, bo czemu nie. W ciemnej uliczce, bo trzeba. Zachowaniem dresów (czy to są „najemnicy w knajpie", czy „miejscowi złodzieje") rządzi bowiem nie ich wewnętrzna motywacja, a magiczny zapisek na kartce MG - „tu powinna być walka". Cel wyznaczony przez MG, by sesja stała się ciekawsza. By wprowadzić trochę dynamiki. O nic więcej przecież nie chodzi. Gostek podchodzi „no-j-atakuje". Wyskakuje zza rogu kamienicy w jakimś porcie z mieczem, a za nim kumple - tylu ilu graczy +1k6 (w tym koniecznie czterech kuszników z napiętymi kuszami). Żeby trzymało się to jakoś kupy, trzeba dodać narzędziom gniewu MG kilka cech rozgrzeszających: są głupi, są pijani, są dzicy, są źli. Proste. I wiecie co? Strasznie głupie.

Jeśli zakładamy, że w przygodzie występują rasowe dresy - OK., w końcu i w naszym świecie takich nie brakuje. Ale to dość nieciekawy rodzaj przeciwnika. Dres niewiele wymyśli, bo jest głupi, łatwo go przechytrzyć, a jedyne czym się kieruje to buzująca agresja i jakieś tam kompleksy, zero mózgu i albo wiara w swoje zdolności albo zwyczajny brak wyobraźni. Bo wiadomo, jak wygląda przeciętna drużyna graczy, prawda? Szczególnie takich, którym mamy obowiązek umilać sesję odrobiną wygrzewu.

Dresów możemy czasem wysyłać na graczy z misjami typu „ej, wy czterej kurduple z pomarańczowymi włosami, chcecie w mordę?". Niewybaczalnym błędem jest natomiast postawienie w roli dresa kogoś, o kim MG powie „wydaje się cwany" albo „to znany wojownik". Cwani kolesie i znani wojownicy powinni poszukać lepszego powodu do urozmaicenia życia naszym bohaterom - wystawieniem głów na ich niesamowite, specjalne ciosy.

Jeśli będziemy sobie zbyt często odpuszczali ową ważną chwilę refleksji nad motywacjami przygotowywanych przez nas przeciwników, możemy przez nieuwagę wy-

chować naszych graczy w duchu „kill'em all". Wyrobią sobie nawyk: gdy tylko ktoś wejdzie im w drogę, walną go pierwsi, by przewinąć wstępną konwersację, lub by on nie walnął ich z zaskoczenia.

Oto inny przykład dresa, tym razem w maskującym przebraniu: bohaterowie wynajęli łódź z przewoźnikiem, by pod osłoną nocy przemknąć rzeką pod nosem wroga. Odbijają od brzegu, lecz nagle, gdy są już na środku rzeki, przewoźnik wyrzuca wiosła daleko i zaczyna wrzeszczeć. Jako, że przewoźnik chciał ich zdradzić, lecz jest gościem „cwanym", wymyślił super-podstęp. I teraz są uwaleni. Bohaterowie oczywiście go zabiją, ale co mu tam, MG przeżyje taką stratę. To był również dres. Stuprocentowy.

Zadajmy sobie pytanie: czy chcemy, żeby tworzeni przez nas przeciwnicy graczy byli takim właśnie bezmyślnym mięsem armatnim, czy prawdziwymi ludźmi z krwi i kości, których los postawił naprzeciwko graczy?

Usłyszałem kiedyś pewną anegdotkę. Scenka ma miejsce w świecie Gwiezdnych Wojen. Stalowy korytarz, a w nim dwóch imperialnych trooperów (mięso armatnie, w czystej postaci). Jeden mniejszy, drugi większy. Stoją w ciszy i pilnują korytarza. W końcu mniejszy pyta większego:

- *Ty, a powiedz no, po co się w ogóle zaciągnąłeś do Imperium?*

Większy na to:

- *Cóż, urodziłem się na zabitej deskami wsi na Tattoine, żadnych perspektyw. Chcę się wyrwać, jeszcze kilka lat posłużę, zrobię studia i kto wie. A ty, czemu się zaciągnąłeś?*

Mniejszy:

- *Ech, mam sześcioro dzieci, żonę, ledwie na chleb było. Teraz dzieciaki w końcu coś mają, bo im posyłam.*

Nagle zza rogu wypada Skywalker i Chewbacca. Skywalker mieczem świetlnym rozpoławia mniejszego, Chewbacca gołymi rękami rozrywa większego. Zasapany Skywalker mówi do Chewbaki:

- *Uff, kolejnych dwóch sukinsynów mniej.*

Przede wszystkim chodzi o dobry konflikt

Teraz pomachamy chustką wszystkim tym naszym „złym" gościom, na których barkach spoczywał tyle razy ciężar walki z graczami. Przechodzimy do innej sali, z normalnymi ludźmi. Czy to oznacza koniec, nie będzie już więcej wygrzewu? Będzie, i to ekstraklasa.

Na jednej szalce wagi postawimy złego gościa oraz bohatera, z którym za chwilę będzie się naparzał. Na drugiej stawiamy normalnego gościa obok normalnego bohatera i konflikt między nimi. Dziwne, przeważyła druga szalka. Czemu? Bo na drugiej pojawiło się coś dodatkowego - sens.

Niewielu jest ludzi, którzy uważają się za złych. Każdy stara się postępować tak, jak uważa za słuszne. Każdy myśli, że racja jest po jego stronie. Zły jest zawsze ten drugi. Jeśli bohaterowie spotykają enpisa, o którym mówią „to zły facet jest", ten facet powinien powiedzieć o nich to samo. A dzieje się tak, ponieważ między nimi zaistniało coś trzeciego, co teraz tli się jak iskra po loncie i niedługo wybuchnie. I o to nam chodziło.

Nie trzeba by sobie zadawać trudu, starać się o cały ten realizm i motywacje, gdyby walka z dresami i mięsem armatnim była tip top. Wtedy chrzanić realizm. Jednak z mojego doświadczenia wyciągam, że wcale nie jest taka ciekawa, ani też wiele emocji z niej się nie da wykrzesać. Czuję się co najmniej jak bohater filmu animowanego, gdy muszę walczyć w pocie czoła z bandą kolesi, którzy urodzili się wczoraj na kartce papieru, z jedną życiową misją: zginąć i rozmienić się na pedeki, ale przedtem jak najbardziej poszarpać bohaterów graczy, żeby było ciekawiej i bardziej dramatycznie.

Alternatywą dla wygrzewu ze złymi gośćmi nie jest brak wygrzewu. „Jedna gra na walkę, nie więcej" i tym podobne mity, krążące w światku graczy - do bani z nimi! Można grać bez walki, nikt nie broni, można też naparzać się przez całą przygodę - byle jedno i drugie miało sens. Cóż za sztuka poprowadzić dojrzały scenariusz „zero walki", a potem dla smaczku, jak rodzynek w cieście, jedna tylko bijatyka - ale bez sensu?

Zapamiętajmy sobie niesamowicie prosty schemat: normalny „ktoś" plus konflikt. Między zwykłymi gośćmi a graczami ma powstać konflikt.

ZŁY / NORMALNY + KONFLIKT

Dać mu szansę, dać mu szansę!

Co z tego jednak, że wysilimy zwoje, by zaserwowanym przez nas przeciwnikiem kierowało coś więcej niż magnetyczna siła graczy, przyciągająca same kłopoty, jeżeli i tak prasną takiego przez łeb, nie zdając sobie nawet sprawy, z jakimż to arcydziełem się potykali? Ano - wtedy wszystko na nic. Nic też nie dadzą pełne żalu słowa MG po grze: „jakbyście wiedzieli, kto to był, to byście inaczej gadali". Za późno.

Dlatego trzeba zadbać zawczasu, żeby „inaczej gadali". Jest na to kilka sposobów. Po pierwsze, jeżeli odzwyczaimy swoich graczy od tego, że każde spotkanie z „potworem" czy podejrzanymi typami kończy się walką, przestaną atakować jako pierwsi. Wtedy, nawet przed nieuniknioną bijatyką pojawia się szansa na choćby krótką wymianę zdań. Nawet dres nieraz zaczyna od wyuczonych dialogów „masz zegarek?", „kopsnij piątkę", „skąd jesteś?" itd. Jest zahaczka, można pogadać.

Jeśli wróg dopadł graczy, mając po swojej stronie przewagę - nie poskąpi sobie przyjemności, by wyjaśnić jak ich znalazł, jak ich zaraz ubije, za co i tak dalej. To niepowtarzalna szansa, żeby ze szwarc-charaktera zrobić postać z krwi i kości, pełną charakteru, słusznych motywacji i czego chcemy.

Jeśli zaś odwrotnie - gracze dopadli swoją ofiarę i zaraz ją ubiją, tym bardziej ich przeciwnikowi będzie pracować jadaczka. W końcu gadanie nic nie kosztuje, a nuż uda mu się powiedzieć coś, co przedłuży mu życie.

Natomiast, gdy jest już za późno, i nasz „psychologiczny konstrukt" wyzionął ducha bez słowa, można w jeszcze inny sposób podać graczom informacje o jego dopracowanym backgroundzie. Może o nim („kresce na liczniku ubitych") opowiedzieć np. jego przyjaciel, spotkany już później.

Wyobraźmy sobie, że bohaterowie spotykają gdzieś podejrzanego typka - jakiś alchemik albo inne paskudztwo, ale co ważniejsze, ma niezłą kolekcję tajemniczych buteleczek. Aż swędzą ręce, więc do dzieła. Po chwili nasi milusińscy umykają z buteleczkami na spotkanie kolejnej przygody. Jakiś czas później zatrzymują się w gospodzie, cały dobytek (miliony przedziwnych rzeczy, w tym owe buteleczki, o których już zapomnieli) leży w zamkniętym na klucz pokoju na piętrze. Sami zaś gracze schodzą na dół, poszukać zaczepki. W pewnym momencie jeden z nich wraca się po coś na górę. Otwiera drzwi i widzi, jak akurat jakaś postać ucieka przez okno - złodziej jak nic. No to wiadomo - szurikeny, szybkie dobywanie halabardy i gościa na pół, potem jeszcze raz na pół, na ćwiartki i młotem na miazgę. No, niewiele już powie (co cwańsi gracze ranią takich, biorą do niewoli a potem standartowo obcinają palce, dopóki kolo nie powie, kto go nasłał). Nasz bohater zapala światło i widzi, że nocny złodziej to ów alchemik od buteleczek. Czyli de facto to nie był złodziej, gość po prostu przyszedł po swoje, a złodziejami w tym wypadku byli nasi gracze. Mało tego, wędrując dalej natrafiają na osadę, gdzie chorujący ludzie błagają ich o pomoc: jakiś czas temu wysłali najsprytniejszego ze zdrowych jeszcze mężczyzn po lekarstwa, ale długo nie wraca. Podobno przeprawiał się przez bagna, walczył z potworami, zbierał pieniądze na statek, by zdobyć leki (jednym słowem, grał długą kampanię). Podobno mu się udało, posłał informację przez gońca, że wreszcie jest i wraca do domu. A teraz okazuje się, że w tym samym mieście byli gracze, może go spotkali? Miał przy sobie takie buteleczki. Czy coś może o tym wiedzą, czy mogą pomóc go odszukać? Ekkkhm... I w ten sposób podaliśmy motywacje przeciwnika graczy już po tym, jak wyzionął ducha.

Teraz przejdźmy do sedna sprawy. Oto, jak w kalejdoskopie, garść przykładowych motywacji, strategii i trików na ubarwienie przeciwników.

Jemu zawdzięczam wszystko

Wierny sługa. Był taki w apokaliptycznym filmie „Bastion", uwolniony z więzienia przez bardzo złego gościa, Randalla Flaga, wcielonego diabła, który przemierzał świat siejąc grozę i zniszczenie. Gdyby nie Zły, nasz więzień umarłby z głodu - wszyscy w promieniu setek mil umarli wcześniej w wyniku ogólnoświatowej epidemii, pod poduszką schowany ostatni szczur czekał na czarną godzinę, która właśnie się zbliżała. Więzień wcale nie był złym człowiekiem - wrażliwy, wiecznie zamyślony, pełen mądrości, jednak przystąpił do obozu złych. Czemu? Przede wszystkim - chciał spłacić dług. Zły uratował mu życie.

I na takich „złych" mogą trafić nasi bohaterowie. Zmagają się z demonem, złem wcielonym. Jednak ten demon zrobił wcześniej coś dobrego dla innych, o czym gracze nie wiedzą. Oprócz naprzykrzania się w jednym miejscu, pomagał w innym, może uratował ludzi od jakiejś innej bestii, może kogoś uzdrowił. W końcu gracze znajdują ostatnią lokację w scenariuszu, leże potwora, i szykują się do walki z bestią i ewentualnie z jej złymi hordami. A tu nagle się okazuje, że w obronie ranionej bestii przybyli na miejsce wieśniacy z wioski, której bestia niegdyś pomogła. Twardzi wojownicy o szlachetnych sercach zamiast armii ciemności. Naprzeciw graczy.

Albo jeszcze inaczej. Gracze poznają w trakcie przygody fajnego NPC-a, wspólnie walczą, robią włamy, wędrują, cóż wiele mówić - mogą z nim konie kraść, co też zresztą robią. Raz czy dwa ratują sobie nawzajem życie. Ich przyjaciel wspomina co pewien czas, że jest żołnierzem w misji dla swojego pana, któremu zawdzięcza wszystko, którego nigdy nie zdradzi itd. Może to być np. ojciec jego narzeczonej, który waha się wciąż, czy pozwolić na ślub. Koniec końców, gracze docierają do końca przygody, gdzie jak zwykle czeka główny szwarc-charakter. I okazuje się, że nasz przyjaciel wrócił tym samym do swego pana. Niestety, musi stanąć przeciwko graczom, u boku Złego.

Bo ja takich po prostu nie lubię

Czy biedacy lubią bogaczy? Jak się czuje gość z dzielnicy biedoty i nieudaczników życiowych, który haruje od świtu do nocy, żeby jego dzieci i żona miały co jeść, i widzi jeżdżących sobie tu i tam dupków w zbrojach, na koniach, sypiących złotem, wiecznie się śmiejących, pijących w każdej knajpie, ryczących na pół dzielnicy i wszczynających co chwila burdy. Raz odtrącili go na bok, bo kogoś gonili - złamał sobie przy tym palec, i ledwie mógł potem pracować. Innym razem chwycili go za gardło i zaczęli szarpać, żeby powiedział im szybko, gdzie poszedł „taki gość w czarnym płaszczu i kapeluszu, musiałeś widzieć!". Potem zaczepiali jego córkę. Znacie skądś zachowania tych dresów? Tak, to nasi gracze! A cierpliwość, czy to straży, czy biedaków, czy zwykłych ludzi, barmanów, miejscowych pomniejszych zawadiaków, w zasadzie każdego człowieka - ma swoje granice.

Może się zdarzyć, że ktoś nienawidzi bogaczy. Lub elfów. Lub przyjezdnych z kraju X. Oraz, że taki ktoś jest zawzięty. Bardzo nietolerancyjny. Pół biedy, jeśli to rzeczywiście jest biedak z powyższego przykładu - co najwyżej dostanie w czapę, jeśli będzie sprawiał problemy. Gorzej, gdy jest to np. miejscowy zabijaka o określonym typie „gości, jakich nie lubi", w który to typ wpasowują się gracze. Albo strażnik miejski w cywilu, który pije sobie w karczmie po służbie. Jeśli gracze potraktują go podobnie bez szacunku jak innych wokół, kiedyś do ich knajpy może wejść grupa straży i brutalnie się przypieprzyć, szukając tylko pretekstu. W jednym ze strażników rozpoznają tutejszego bywalca, który wychodząc z kolegami szepnie w ich stronę: „Nie cierpię takich dupków, którzy demolują

stragany, mają kupę szmalu, a tu ludzie wokół umierają z głodu".

Niestety, nie mogę na to pozwolić

Strażnik wykonuje tylko swoje obowiązki. Tyle, że kolidują one z zamiarami naszych graczy. Oni MUSZĄ wejść, on NIE MOŻE ich przepuścić. No i mamy konflikt. Gracze widzą, że gość jest spoko, twardy i uczciwy, oni takich lubią. Ale mówi: „Odejdźcie po dobroci, albo zawołam resztę i wyjaśnimy to mieczami". Przekupić się nie da, przekonać też nie, ominąć nie da rady. Hmm, trudny orzech do zgryzienia. Bać - się oczywiście nie boją, ale szkoda gościa. Z drugiej strony, innej drogi nie ma.

Jeśli go zatłuką, powinno im to mimo wszystko odbić się echem - choćby w sumieniu.

Chyba, że jeden z graczy jest wyjątkowo sprytny, a że go ruszyło, powie: „Nooooo dobra, zakładam ogłuszający bełt".

Jeśli to gracze chcą coś od strażnika, zawsze mogą zawrócić i uniknąć zabijania „spoko gościa". Ale są i inne, jeszcze gorsze sytuacje - np. gdy „spoko gość" przyjdzie po nich, żeby zaprowadzić ich przed oblicze sądu czy do lochu. Wiadomo, jest z obstawą, ale gracze to gracze, i jedyne, nad czym się łamią, to czy warto zabijać tych „spoko gości".

To nic osobistego

Konkurencja nie śpi. Nieraz gracze gonią za jakimś artefaktem, który jest konieczny do jakiegoś tam ważnego rytuału. Albo biorą na celownik poszukiwaną listem gończym bandę zbójów, za którą wyznaczono dużą nagrodę. Żaden problem - normalka, codzienność. Ale jak mówią przysłowia, gdzie kucharek sześć tam nie ma co jeść, a z próżnego nawet Salomon nie naleje. Tak też, gdy okazuje się, że dokładnie ten sam artefakt potrzebny jest jeszcze komuś, równie mocno jak naszym graczom, albo, że na nagrodę za pojmanie bandy połaszczyły się także inne grupy łowców - mamy konflikt. Jeśli da się coś podzielić, przeciąć na pół itd. - zawsze istnieje szansa dogadania się, czy nawet współpracy (choć pokażcie mi graczy, którzy lubią się dzielić). Jeśli nie da się przeciąć - będzie gorąco.

Ostatnio jest jakiś dziwny

Ludzie się zmieniają. Niektórzy, pogryzieni lub podrapani przez dziwne stworzenia zmieniają się w wampiry czy wilkołaki. Niby ta sama gęba, niby nasz stary kumpel, a tu naraz zaczyna takie numery wycinać. Aż strach się do niego plecami odwracać. Co go ostatnio ugryzło?

Jeśli jeden z przyjaciół (czy to NPC, czy gracz) z jakiegoś powodu zmienia się we wroga numer jeden, dochodzi nam motyw wyboru - trudnego i dramatycznego. Odwiedzamy starego kumpla, którego nie widzieliśmy 10 lat - i okazuje się, że piąty już rok tkwi w sekcie, która wpoiła mu, że tacy jak my to śmiertelni wrogowie. Albo w wyniku czyichś machinacji nasz dawny przyjaciel jest przekonany, że zdradziliśmy go i nigdy nam już tego nie podaruje, nie spocznie dopóki nie zabije.

Tego darować nie mogę

Każdy ma swoją dumę. Granicę, której nie należy przekraczać. Słowa, których nie powinno się przy nim wymawiać, tematy, z których nie powinno się żartować. Jakiś kompleks lub czuły punkt. Arystokrata może mieć bzika na punkcie honoru, a gracze, choćby nieświadomie, znieważyli go przy ludziach.

Wielu posiada odcisk, na który nie wolno nadepnąć, w przeciwnym wypadku bowiem zyska się wroga - najczęściej objawi się to niechęcią, czasem zaś będzie to wróg śmiertelny.

Oto, jakiś szlachcic, który niejedno z graczami przeszedł, pewnego razu przy wspólnym pijaństwie wyjawił swoją tajemnicę, skrywaną przed pospólstwem. Dał graczom tym samym duży kredyt zaufania, może nawet po otrzeźwieniu pożałował swojej wylewności. I oto, kilka dni później, w gęstej od tłumu knajpie, w przypływie dobrego humoru, jeden z graczy wznosząc toast wykrzykuje wszem i wobec ową tajemnicę.

No cóż, jeśli nigdy tego nie pożałuje, to z twoim rpg jest coś nie tak.

Po dwóch stronach barykady

Wojna to rzeczywiście konfliktowa sytuacja. Można wędrować z różnymi NPC-ami, wspólnie przeżywać przygody w dzikich krajach, a po powrocie do cywilizacji przypomnieć sobie, że TUTAJ nasze kraje są w stanie wojny. Może narodowy konflikt się zaostrzył, a może dopiero wybuchł? Wojnę w rpg da się zbagatelizować, sprowadzić do tła, jednak można ją także wykorzystać jako niezastąpioną kopalnię pojedynków, bitew i przeciwników z uzasadnieniem i z sensem.

Nagle okaże się, że stoimy naprzeciw dawnych przyjaciół, albo przynajmniej ludzi, z którymi coś nas łączy. Może wcześniej nasze kraje były sojusznikami i walczyliśmy ramię w ramię, a teraz każą nam skakać sobie do gardeł?

Łagodniejszą wersją „barykady" są turnieje. Gdy bierzemy udział w turnieju, może się okazać, że nasz przyjaciel wystartuje w innej drużynie, stanie przeciwko nam. Ten, na kogo zawsze mogliśmy liczyć, tym razem przybrał maskę, poprawia uprząż, sprawdza kopie lub ostrzy miecz przeciwko nam.

Ale Franz, za co?

W imię zasad, tego ten tego. Mieliśmy kiedyś niezły zgryz, grając oficerami pułku najemnej kawalerii. Jeden z graczy był dowódcą, a jako że traciliśmy zbyt wielu cennych wojów z powodu wewnętrznych awantur, zwołaliśmy naradę i ustaliliśmy, że trzeba z tym definitywnie skończyć. Za zabicie żołnierza w swoim oddziale karą miała być śmierć. Bez wyjątków. Cóż, zdarzyło się, że jeden z graczy trochę się na sesji nudził. Łaził po obozie i szukał przygód, a że Wygląd wylosował wysoko, kilka miejscowych kobiet zaczęło się koło niego kręcić. I wylądował w końcu z jedną na sianie - pech chciał, że była to kobieta innego oficera, naszego kumpla, ulubionego naszego NPC-a. Gdy zastał

parkę w niedwuznacznej sytuacji, po krótkim pojedynku zakłuł gracza, zakłuł niewierną narzeczoną, a następnie wpadł w apatię. Wszyscy rozumieliśmy jego motywy, każdy zrobiłby to samo. Jednak MUSIELIŚMY być konsekwentni - cały pułk czekał z uwagą na to, co zrobimy. Teraz miało się okazać, czy wszyscy są równi, czy też niektórzy równiejsi od nich. Z żalem wznieśliśmy szubienicę i wykopaliśmy trzy groby.

Wolała mnie

Właśnie, kobiety! W poprzednim punkcie poszło o kobietę. I zaiste, często idzie o kobietę. Gdy dwóch staruje do jednej białogłowy, konflikt gotowy, zaś miłość jest ślepa. Niewiele jest równie mocnych bodźców, w wyniku których przekracza się wszelkie granice, spiskuje przeciw przyjaźni, wbija nóż w plecy, czy też decyduje na desperacki krok: „skoro nie może być moja, to nie będzie niczyja!"

Zresztą, z kobietami to może być różnie. Zdarzyło się kiedyś, że jeden z graczy dzięki sugestywnemu opisowi zakochał się w prawdziwej femme fatale - młodej czarownicy, wiezionej przez miasto w klatce, prosto na stos, z krótką przerwą na sąd. Kto wie, może był to i urok, ale gracza opętało. W jednej sekundzie zyskał kilkanaście tysięcy wrogów, całe miasto, które skazywało kobietę z jego snów na śmierć w ogniu, i to zanim zdążył ją poznać. Ot, spotkali się wzrokiem. Do wrogów dołączyli też ci z graczy, którzy przyznali, że „czarownice powinno się palić". Krew się polała.

Słodki smak zemsty

Jest tylko jedno uczucie, dorównujące siłą miłości - pragnienie zemsty. Ojciec mści się za pohańbioną córkę, córka za ojca, narzeczony za swoją wybrankę, syn czarownicy zemści się za śmierć matki, uczeń za śmierć swego mistrza, brat za brata.

Wyobraźcie sobie taką oto scenę: gracze wałęsają się po podmiejskiej okolicy, minęli wsie i pola, zapuścili się w okoliczne lasy. Nagle standard: zbliża się do nich silna grupa kiziorów, typów spod ciemnej gwiazdy. Każdy wygląda na najemnika typu „wiem, że jesteś twardym bohaterem gier fabularnych, ale ja też jestem wylosowany jak Bohater Gracza". Niewesoło. O co im poszło, przecież takich nie zaczepiamy? - myślą sobie gracze. No właśnie, o co chodzi? Pamiętacie tego alchemika z „Dać mu szansę"? Otóż miał starszego brata. Gracze może i nie pamiętają usieczonego - cienki był, mało pedeków. Ale brat pamięta, oj, pamięta. Wrócił do domu i dowiedział się, że junior leży w ziemi, że znaleziono go bez palców, z kieszeniami wywalonymi na wierzch (jak przez mgłę, gracze przypominają sobie - „Przeszukuję, przeszukuję! Ja pierwszy, mam większą Inicjatywę!..."). No, „starszy" niejedno już w swoim życiu przeżył - w końcu przecież jest oficerem armii. Aby dopaść bandytów, musiał urwać się ze służby, zdezerterował z armii, i z grupą swoich najlepszych ludzi ruszył wywrzeć srogą vendettę. I oto jest.

A to są moi koledzy

Nikt nie żyje w świecie sam. Co prawda, nie każdy może powiedzieć o swoich znajomych „przyjaciele", jednak ze związków między ludźmi utkany jest świat. Rodziny, koneksje, wspólne interesy, solidarność rasowa, cechowa itd. A prawdziwych przyjaciół, jak wiadomo, poznaje się w biedzie.

Zatem gdy gracze poważnie zadrą z jednym gościem, ściągnijmy im na kark tuzin. Nie sprawi to żadnego problemu, gdy do starcia dojdzie w rodzinnym mieście czy wiosce wroga. Tu wystarczy, że przeciwnik lekko zmobilizuje miejscowych, swoich kumpli, sąsiadów, lokalnych zabijaków i meneli, a reszta potoczy się sama. Miejscowi mogą nawet spróbować linczu na awanturnikach.

Pamiętajmy jednak, by nie przesadzać. Nie każdy, komu gracze zaleźli za skórę będzie się od razu mścił, nie każdy, kto chce się mścić, będzie dymał za graczami przez pół świata, nie każdy też jest w stanie skrzyknąć kumpli, gotowych na to samo - opuścić rodziny, by pomóc przyjacielowi w potrzebie. Jednak ci, którzy w końcu staną na ubitej ziemi naprzeciw graczy to nie będzie byle kto.

Ja tu tylko sprzątam

Ludzi od brudnej roboty jest więcej niż brudnej roboty. Jeśli gracze wpiszą się na czarną listę arystokraty wysokiego rodu, z pewnością nie będzie się on fatygował do nich osobiście. Mało to ma na dworze zabijaków, szlachty podlejszego czy szemranego pochodzenia, którzy tylko czekają na okazję, by się pokazać?

Albo inaczej. Kolo chce się na graczach zemścić za zniewagi albo szwindel, jednak sam jest zbyt miękki. Ale ma pieniądze (np. kupiec, którego gracze oszukali). Co robi? Oczywiste, wynajmuje speców od nauczania dobrych manier. Zawodowców. Gości, którzy codziennie spuszczają manto, a w weekendy obdzierają ze skóry. Jeśli kupiec jest bogaczem, może mieć własnych kiziorów albo być stałym klientem u tej samej organizacji twardzieli. I nagle zamiast miękkiego pipka za graczami rusza jednooki, pokryty setką blizn bandzior i jego pięciu ludzi. Tylko pięciu? Tak. Kiedyś było ich więcej, ale przeżyli tylko najtwardsi, najgorsi.

Gdy nie wiadomo o co chodzi...

...to chodzi o pieniądze. Pominę tu milczeniem setki band, złodziei, rzezimieszków, którzy rzucali się w setkach miast, karczm, lasów na graczy, by ich ograbić. I ginęli, setkami. Nie w tym rzecz.

W świecie, w którym panuje bida (czyli w większości światów fantasy), za pieniądze zrobi się wszystko. Dajesz szmal(zaliczka teraz, reszta potem) i ktoś ląduje w rzece na zawsze albo bez zębów w rynsztoku. Gdy błyśniesz złotem, na twoje usługi zjawi się nie tylko bandzior czy najemnik, ale i niejeden ubogi żołnierz. Przekupiony strażnik, który jest w potrzebie; czasem nawet oficer. Gdy musisz wyżywić rodzinę, nic innego się nie liczy. Dzięki temu na wojennej ścieżce graczy może stanąć niemal każdy.

To chyba on, co nie? Zabijamy.

Czasem wróg nie jest wrogiem. Czasem nam się tylko tak wydaje. Kiedy gracze wpadają w paranoję (najlepsza metoda: ktoś w otoczeniu jest czarownikiem i sprawia, że graczom powoli lecz sukcesywnie spadają Współczynniki - nie ma lepszej!), sami szukają wokół wrogów. I znajdują ich w bogu ducha winnych przypadkowych gapiach. Oto, koleś oparty o kolumnę tawerny podejrzanie się patrzy. Oto inny, chyba ucieka od strony ich pokoju, w którym zostawili swoje cenne rzeczy. Tu znów dwóch złodziei coś szemra i na stówę tematem są nasi bohaterowie. A gdy gracze wpadają w paranoję, krew leje się strumieniami, i nie zawsze z sensem.

Wyobraź sobie karawanę. Gracze wędrują wraz z nią, jako ochrona. Mają też przypilnować, by karawana dotarła na czas do swojego celu. Po kilku dniach podróży jasnym jest, że ktoś tu robi podpierduchy. Opóźnia podróż, zatruwa konie, dziurawi bukłaki, krzywi koła wozów. Karawana jest długa, podejrzanych zaś z początku wielu, jednak drogą eliminacji zostaje jeden. Cóż, nie złapano go co prawda na gorącym uczynku, ale to „raczej on". Bierzemy go na spytki. Jest trochę poszlak, ale gość zaprzecza. Co ważne, zaprzecza nie jako MG, tylko jako NPC - nieprzekonująco, bo MG uśmiecha się przy tym dwuznacznie. Podejrzany jak nic. W zasadzie to prawie pewnik. Dobra, kill him.

I wtedy decyduj, czy totolotek się udał.

Sorry, pomyłka

Sytuacja analogiczna do tej powyżej. Powiedzmy, że gracze się tam pomylili. Podobnie pomylić może się jakiś NPC. Na przykład miejscowy książę, który weźmie wędrujących bohaterów za poszukiwaną przez siebie lokalną bandę, która napada na jego wioski. Albo zabójca, który dostał zlecenie i rysopis ofiary odpowiadający wyglądowi jednego z graczy (dwumetrowy olbrzym, zazwyczaj chodzi w płytówce i z dwuręcznym mieczem). Konsekwencje mogą być zabawne.

Oddaj to!

Odnajduje się prawowity właściciel skarbu. I mamy zgryz. Gracze ciężką walką, po trupach, zdobywają na zbójach lub piratach cenny artefakt albo skrzynię złota. Super, posypują swe głowy monetami, strzelają szampany, niemal lecą końcowe napisy.

A jednak nie, jest jeszcze jeden zwrot akcji. Oto zza skały wyłania się żagiel, a wychylona na dziobie potężnego statku postać krzyczy: „To jest moje!". U nas, w przygodzie „Wyspa skarbów", gdy w końcu udało się tytułowy skarb odnaleźć, ci z nas, którzy przeżyli starcia z konkurencyjną bandą poszukiwaczy, jakoś się w końcu dogadali z ich niedobitkami, i resztką sił transportowaliśmy klejnoty na swoje statki. Wtedy pojawił się żagiel, a wychylony gość krzyknął nieco inaczej, ponieważ wcale nie był właścicielem skarbu, a jedynie miał gotową do walki załogę. Krzyknął zniewalająco prosto: „Dzielimy się!". O tak, frustracja to nieudolne słowo, które nie oddaje ani krzty gotujących się uczuć. Warto grać w rpg choćby dlatego, żeby przekonać się, że takie uczucia w ogóle są możliwe.

Można też łagodniej. Kupujemy za góry złota bardzo cenną księgę od typka spod ciemnej gwiazdy. Typek znika, my szczęśliwi idziemy do tutejszego mędrca, żeby nam przetłumaczył interesujące nas fragmenty. I okazuje się, że typek spod ciemnej gwiazdy zwędził ją nie komu innemu, jak naszemu niedoszłemu tłumaczowi. Oddamy? Jeśli nie, zyskajmy wroga.

Do pewnych spraw lepiej mieć dystans

I jeszcze kilka słów o taktyce wrogów graczy. Bohaterowie graczy zazwyczaj nie są przeciętni. Oni nie zadowalają się byle czym. Nie chcą być tak słabi jak byle goryl, ślepi jak sokół, wolni jak gepard. Oni chcą być naprawdę mega. To banda mutantów na zakazanych sterydach. Dlatego też ich wrogowie muszą być albo podobni, albo występować w przytłaczającej liczbie, albo ...muszą myśleć.

Najważniejsza zasada słabszego przeciwnika brzmi: z dystansu bezpieczniej. Służą do tego wszelkie łuki, kusze, broń palna, katapulty, balisty, frondibole, pułapki i czary. Asortyment spory. Ponadto, strzelać powinien nasz NPC z ukrycia (w miarę możliwości).

Niewiele to wszystko da, jeśli nasz NPC nie rozpoznał w drużynie graczy czarownika, specjalistę od fireballi, przebranego za rycerza oraz tropiciela z łucznictwem już dawno przekraczającym maksymalny poziom, który od jakiegoś czasu zaznacza na karcie tylko strącone smoki, bogów i trafione w locie komary.

Powinien wcześniej zrobić rozpoznanie, potem zaś poczekać, aż dystansowcy pójdą na stronę.

O oczywistych pierdołkach typu zaskoczenie, wyczekanie dobrej okazji itp. przypominać tu nie ma sensu.

Głupich nie sieją

Dystans dystansem, nie znaczy jednak, że żaden NPC nigdy nie rzuci się na kilku graczy albo na większego i silniejszego. Pomijając syndrom dresa, desperację itp., gość może postępować dokładnie wg tego samego schematu jak zazwyczaj gracze, gdy ruszają na wielkiego potwora. Raz, że mają coś w zanadrzu, dwa, że ufają w swoje umiejętności i szczęście, trzy, jakość to będzie.

Nawet potwory mają motywację

Jak już jesteśmy przy potworach, warto pomyśleć również nad ich motywami, które pchają je pod miecze graczy. Olbrzymie bestie, dzikie zwierzęta - nimi również coś kieruje. Nie musimy od razu tworzyć im rozbudowanej psychologii i historii, jak to porzuciły rodzinny las, czy były więzione przez ludzi. Wystarczy pamiętać o kilku mechanizmach, które nimi kierują: głodne chcą jeść, ale szukają łatwej zdobyczy. Bardzo głodne nie przebierają - zeżrą wszystko, ale wcześniej muszą to unieszkodliwić, np. naszych bohaterów. Bronią młodych i swojego terytorium - są wtedy bardzo agresywne. Czasem atakują ze strachu. Inne zaś mają instynkty nie do opanowania, np. skaczą na każdego, kto wyda im się groźny, a odwróci się do nich tyłem. Jedne zaatakują człowieka, gdy kucnie i wyda się mniej-

szy, inne odwrotnie - gdy stoi, ponieważ nie miałyby potrzeby unieszkodliwiania byle pyrtka.

I jeszcze jedno. Dotyczy to nie tylko zwierząt, ale i ludzkich przeciwników: poważnie zranieni spróbują wycofać się z walki, po prostu uciec.

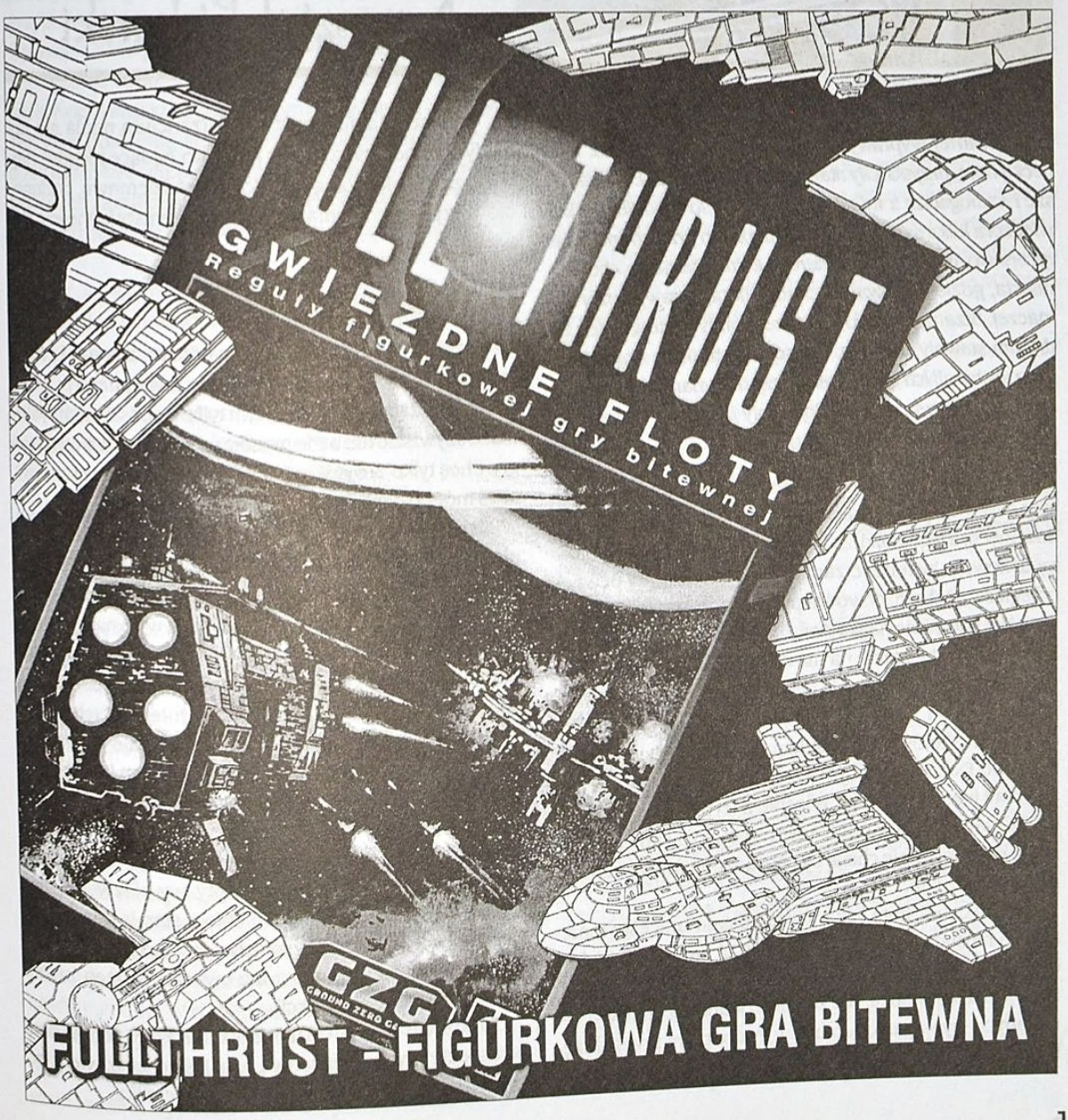
Miejmy nadzieję, że jak najrzadziej bestie będą wyskakiwać w nocy na środek obozowiska albo na drogę przed drużyną, ot tak, żeby powalczyć. I to walczyć do ostatniego hapeka.

Skąd przychodzę, dokąd idę?

Wydaje się, że główkowania przy tworzeniu sensownych przeciwników jest sporo. Ale jest pewien knif, który zaoszczędzi nam trochę roboty. Otóż, najłatwiej i najlepiej jest wyciągać wrogów graczy z rozgrywanych przygód, zapisywać kolesi, którym gracze podpadli, których oszukali, ograbili, znieważyli. Rodziny i przyjaciół wysłanych na tamten świat. Przygody dzięki temu jeszcze mocniej połączą się w całość, szwarc-charaktery nabiorą większego sensu. Poza tym przeciwnicy nie będą urywali się jak z choinki. Gdy ktoś ważny zagnie parol na graczy, będą dobrze wiedzieli za co. Wreszcie przy finałowej walce nasz zły nie będzie musiał zadawać sakramentalnego pytania bandzie awanturników (albo vice versa): A wy coście w ogóle za jedni? - ponieważ obie strony były świadkami samych narodzin konfliktu, który teraz będzie miał finał.

Wróg wrogowi nie równy

Widzieliście film „Frida"? Jest tam scena, w której dwaj charyzmatyczni bohaterowie dyskutują o polityce. Obaj reprezentują wrogie sobie poglądy. Nikt nie wtrąca się w rozmowę, bo argumenty fruwają zbyt celne i nikt z zebranych nie jest w stanie sprostać jej poziomowi. Dyskusja przeradza się w kłótnię, kłótnia w szarpaninę, zaś urywa się, gdy jeden wyciąga broń, dysząc w furii. Omal nie zakończyło się śmiercią. Zapada cisza. Gdy emocje trochę opadają, ten, w którego przed chwilą wycelowano, wychyla kieliszek i mówi: W sumie, wolę mieć inteligentnego wroga niż głupiego przyjaciela. I wiecie co? Święta racja.





1202: Opowieść o zemście

Krzysztof Piskorski

Siedemnastego lipca roku pańskiego 1203 wojska czwartej wyprawy krzyżowej, wspierane przez wenecką flotę, przypuściły atak na Konstantynopol. Największe i najbogatsze z miast lewantu broniło się dzielnie. Do wieczora kilka szturmów prowadzonych przez francuskie rycerstwo, odbiło się od murów. Jednakże na wschodzie miasta, gdzie atakowała wenecka flota, sprawy miały się inaczej. Bizantyjskie okręty, które broniły portów, jeden za drugim stawały w ogniu. Włoscy najemnicy z opętańczą furią wyżynali ich załogi. Niektórzy marynarze ratowali się skacząc do wody, ale tam dosięgały ich długie bosaki napastników. Nikt nie miał prawa przeżyć.

Na dziobie flagowego okrętu weneckiej floty stał ślepy starzec o rozwianych włosach. Wsłuchiwał się w krzyki mordowanych, a jego nozdrza poruszały się niespokojnie, jakby usiłowały zwietrzyć zapach krwi. Za nim, w pewnej odległości, stał syn, dowódca przybocznej straży i kapitan floty. Nie ważyli się nawet słowem zakłócić starcu tą chwilę. Wiedzieli, że czekał na nią długie trzydzieści lat.

Człowiekiem na dziobie był Enrico Dandolo, doża Wenecji. Surowy i zdolny władca, któremu w realizowaniu ambitnych planów nie przeszkadzał nawet sędziwy wiek i kalectwo. Doża potrafił być okrutny wobec tych, którzy nie spełniali jego oczekiwań. Właśnie z tej przyczyny wenecjanie walczyli z niespotykanym zaangażowaniem. Żaden z kapitanów nie chciał być posądzony o to, że celowo pozostawał z tyłu.

Do wieczora flota Bizancjum została unicestwiona. Miasto musiało kapitulować i przystać na warunki zdobywców. Przez następny rok Konstantynopolem rządził marionetkowy władca. Nie zdołał on jednak spełnić wygórowanych wymagań okupantów. Podburzani przez dożę krzyżowcy zdobyli więc miasto ponownie, tym razem paląc, rabując i zabijając. Stolica Bizancjum miała się już nigdy nie podnieść z ruin, a państwo, będące niegdyś największą morską potęgą na Morzu Śródziemnym, podupadło. Wszystko to za sprawą prywatnej zemsty jednego człowieka.

O Władcach Losu

Jeżeli zetknąłeś się już, drogi czytelniku, z tą grą i znasz jej reguły, możesz śmiało przejść do następnego punktu. To wprowadzenie mówi bowiem tylko o podstawach systemu. Oczywiście nie będę przedstawiał tu dokładnie zasad gry. Chcę tylko żebyś wiedział, o co ogólnie w niej chodzi, abyś mógł zrozumieć poniższy scenariusz.

Najważniejszą cechą Władców Losu jest to, że gracze nie odgrywają stworzonych przez siebie postaci. Zamiast tego wszyscy razem prowadzą jednego, przedstawionego przez Mistrza Gry bohatera. Gracze wpływają na jego działania przy pomocy Tkaczy Losów, będących ich reprezentacją w świecie gry. Tkacze, a w konsekwencji i uczestnicy zabawy, służą światłu lub ciemności. Interesy tych sił są z reguły sprzeczne, więc w drużynie powstaje podział na dwie, konkurujące ze sobą frakcje. Tematem każdej sesji jest wycinek z życia pewnego śmiertelnika. Moment, w którym mógł on wpłynąć na równowagę sił we wszechświecie. Gracze, umiejętnie wykorzystując cały arsenał specyficznych zdolności (podszepty, sny, niezwykłe zdarzenia) i gospodarując Punktami Mocy, starają się sprawić, aby działania bohatera przyniosły więcej pożytku sile, której służą. Muszą jednak bardzo uważać, bo jego śmierć oznacza porażkę obu frakcji.

To oczywiście wielkie uproszczenie, które pomija liczne aspekty gry we Władców Losu. Jeśli chcesz wiedzieć więcej, zapraszam Cię do lektury podręcznika.

wstęp

Podejrzewam, że wiesz już kto będzie bohaterem poniższej opowieści? Oczywiście doża Enrico Dandolo. Akcja nie będzie jednak umieszczona w roku 1203, ani w 1204, a jej miejscem nie będzie Konstantynopol. Wydarzenia o których czytałeś są bowiem tylko epilogiem walki, która stoczyła się w roku 1202 w Wenecji. Tam też przeniesie Tkaczy nasza opowieść. Czas jej trwania obejmuje dwa, ciepłe letnie dni, w czasie których doża uruchomi maszynę zemsty, mającą zniszczyć Bizancjum. Każdy dzień to jeden akt, więc rozegranie całej historii zajmie od jednego, do dwóch spotkań.

Chciałbym zwrócić Twoją uwagę na fakt, że główny bohater jest ślepy. Powinieneś przed sesją poćwiczyć opisywanie świata z jego perspektywy. Spróbuj wyłączyć z narracji odniesienia do bodźców wzrokowych, skup się bardziej niż zwykle na zapachach i dźwiękach. Jak natomiast ślepota bohatera wpłynie na mechanikę gry? Zasady mówią, że Tkacze mogą oddziaływać na kogokolwiek przebywającego w zasięgu zmysłów jego bądź awatara. Przyjmijmy więc, że Tkacze będą mogli sięgnąć swymi wpływami ludzi przebywających w otoczeniu doży, dopóki ten zdaje sobie sprawę z ich obecności i ma z nimi jakikolwiek kontakt za pomocą zmysłów innych niż wzrok. Tak więc posłaniec, stojący przed tronem i mówiący do doży może być celem. Jeśli jednak ów posłaniec na dłuższy okres zamilknie, stanie się nieuchwytny dla Tkaczy. Będzie to pewnym utrudnieniem dla uczestników opowieści.

Choć, jak już pisałem, wczucie się w rolę ślepca pomoże Ci bardzo w prowadzeniu, nie przywiązuj się zbytnio do jego punktu widzenia. Pozwól sobie czasem na wyjście z ciała doży, aby opisać graczom przepych jego sali audiencyjnej, czy piękno ogrodów. Kilka godzin przebywania w świecie dźwięków, zapachu i dotyku, może znużyć uczestników gry. Bądź tego świadom.

Osoby dramatu

Doża Enrico Dandolo - główny bohater. W chwili, gdy zajmą się nim Tkacze, ma już osiemdziesiąt pięć lat. Porusza się z pomocą służącego i praktycznie nic nie widzi. Jego oczy potrafią rozróżniać tylko natężenie światła. To zgorzkniały, okrutny człowiek żywiący wielką niechęć wobec Bizancjum. Trzydzieści lat temu, goszcząc w Konstantynopolu, padł ofiarą intryg tamtejszej arystokracji - oskarżono go fałszywie o spisek. Został publicznie upokorzony, oślepiony i odesłany do Wenecji. Mimo kalectwa piął się powoli po kolejnych szczeblach władzy, aż wreszcie w 1193 roku został dożą. Enrico budzi strach zarówno wśród podwładnych, jak i wśród własnych dzieci. Jest autokratą, nie znoszącym sprzeciwu. Wrogów karze w wymyślne, okrutne sposoby. Najważniejszym celem jego życia jest zemsta. Enrico ma Próg Obłędu wynoszący jedenaście punktów. W chwili rozpoczęcia opowieści ma jednak już cztery PO.

Fabius - jest dla doży jednocześnie doradcą, sanitariuszem i szefem wywiadu. W trakcie posłuchań zawsze stoi za jego tronem, gotów wesprzeć pana radą. Fabius dowodzi siatką szpiegów, oplatającą wszystkie rody Wenecji, Rzym, a nawet co ważniejsze dwory Europy. Jest więc naprawdę doskonale zorientowany w układach politycznych. Zajmuje się również tak przyziemnymi rzeczami jak pomaganie doży w codziennej toalecie, lub podpieranie go w trakcie spacerów. Uważa to skrycie za rzecz urągającą swemu honorowi. Fabius ma wielkie ambicje. Nie może ścierpieć tego, że doża jest osobą, której nie da się zdominować. Zamierza zamordować go i w powstałym chaosie zagarnąć jak najwięcej władzy. Jego Próg Obłędu wynosi 12 punktów.

Beatrice - siedemnastoletnia wnuczka doży. Jest ostatnią członkinią rodu, która odważa mu się sprzeciwić. Nie straszny jej nawet przykład jednego ze starszych braci, który za nieposłuszeństwo został oślepiony, pozbawiony obu dłoni i wylądował w klasztorze. Beatrice zakochała się niedawno w Vittorio - kapitanie najemnej galery. Planują razem uciec z Wenecji i skryć się gdzieś daleko przed zemstą Enrico. Beatrice ma Próg Obłędu 9 punktów.

Manuzzi - Dowódca straży przybocznej doży, składającej się z osiemnastu ludzi. To ponury, wielki mężczyzna o przeciętej blizną twarzy. Mówi niewiele, a rozkazy wypełnia co do joty. Jego żołnierze służą często do załatwiania brudnych spraw rodu. Zadania największej wagi (często po prostu krwawe egzekucje na politycznych wrogach Dandolo) Manuzzi wykonuje osobiście. Jest najwierniejszą doży osobą w jego otoczeniu. Fabiusa uważa za intryganta i czeka tylko na moment, w którym będzie mógł zająć jego miejsce. Jego Próg Obłędu to aż czternaście, ale Manuzzi zyskał już pięć punktów.

Hrabia Ludwik de Blois - reprezentant przywódców IV wyprawy krzyżowej. Wieży głęboko w ideę krucjat i w to, że uderzenie w Egipt - "miękkie podbrzusze" świata islamskiego, przyniesie wyprawie tryumf. Patrzy na dożę i jego działania niechętnym okiem, twierdząc, że każdy dobry chrześcijanin powinien pomagać krzyżowcom ze wszystkich sił. Hrabia ma Próg Obłędu równy jedenaście punktów.

Co wydarzyło się dotychczas?

Na wieść o śmierci cesarza Fryderyka Barbarossy, papież Innocenty III wezwał do kolejnej wyprawy krzyżowej. Miała ona przebiegać według nowej strategii. Pierwszym celem był Egipt, muzułmańskie zaplecze, a nie - jak dotychczas - Jerozolima. Plan wymagał użycia ogromnej floty transportowej, którą wynająć miała Wenecja. W roku 1200 przedstawiciele krzyżowców podpisali umowę, w której prosili sojusznika o przygotowanie w ciągu roku statków i wyżywienia dla 20.000 ludzi. W zamian oferowali prawdziwą fortunę - 85.000 srebrnych marek. Dowódcy wyprawy liczyli, że pokryją tą sumę z pieniędzy, jakie zabiorą ze sobą szlachetnie urodzeni uczestnicy. Niestety omylili się w kalkulacjach i w 1201 roku stawiło się o połowę mniej krzyżowców niż przewidywali. Tymczasem doża oświad-

czył, że Republika Wenecka wydała już na budowę statków i kupno zapasów zbyt wiele pieniędzy, żeby zmniejszyć sumę zapisaną w umowie. Wojska krzyżowców rozbiły obozy wokół miasta, a do Enrico Dandoli wyruszył hrabia de Blois. Jego zadaniem było przekonanie doży, aby zadowolił się połową obiecanej sumy.

Zadania dla Tkaczy

Oto historia stanęła na rozdrożu. Dziś wiemy, że hrabia poniósł porażkę. Doża nie wystraszył się jego wojsk, ani nie przyjął argumentów. Nie ugiął się nawet przed autorytetem papieża. Krzyżowcy mogli się rozejść, albo... No właśnie - albo odpracować obiecane pieniądze pomagając doży w realizowaniu jego prywatnych planów. Dandolo najpierw sprawdził ich wierność, rozkazując im zająć miasto Zarę. Nie pomogły ani nawoływania Innocentego III, ani co bardziej moralnych uczestników wyprawy. Armia, która miała walczyć z niewiernymi, zdobyła chrześcijańską twierdzę. Zadowolony doża mógł teraz uderzyć na większy cel. Postanowił, rękoma uczestników IV krucjaty, umieścić na tronie Bizancjum wygnanego stamtąd cesarza Izaaka II Angelosa. Wcześniej oczywiście zobowiązując go do posłuszeństwa wobec Republiki Weneckiej. Plan w większości powiódł się, a cesarstwo legło u stóp starca.

Tkacze Losów będą mogli zmienić bieg tej historii. Zadanie dla frakcji ciemności jest pozornie proste - zatryumfować ma chęć zemsty doży. Konstantynopol musi zostać upokorzony i pokonany przez krzyżowców. Przedstawiciele sił zła będą jednak zmagać się z ogromną ilością niesprzyjających im wydarzeń. Intrygi Fabiusa, sprzeciw papieża, kryzys wewnątrz rodziny, a wreszcie jawne wystąpienie jednego z Weneckich rodów przeciw doży utrudnią im wykonanie misji. Nie wolno też zapomnieć, że siły zła muszą zmienić drastycznie postawę szlachetnego i prawego de Bloisa, aby ten zgodził się na propozycje doży.

Siły światła tymczasem wcale nie mają lepiej. Aby zwyciężyły, doża powinien zrezygnować ze swoich planów. Najlepiej, żeby zdał władzę, ale każde rozwiązanie które sprawi, że krzyżowcy nie ruszą na stolicę Bizancjum jest dobre. Czynniki zewnętrzne co prawda będą sprzyjać członkom tej frakcji, ale główny bohater, oś całej fabuły jest z gruntu zły. Sprawia to, że obie grupy mają wyrównane szanse.

Czas na drobne podsumowanie - poniżej znajdziesz zestaw kluczowych dla przebiegu opowieści pytań. Każde z nich jest punktem zwrotnym, w którym Tkacze powinni toczyć ze sobą szczególnie intensywną walkę. Odpowiedzi na te pytania zadecydują bowiem o tym, która z sił odniesie zwycięstwo w całej historii.

- Czy hrabia de Blois zgodzi się, aby krzyżowcy wykonali dla doży "kilka przysług"?
- Czy doża nie ulegnie potędze przeciwnego temu papieża Innocentego?
- Czy nie straci życia w wyniku spisku Fabiusa?
- Czy jego własna rodzina nie pozbawi go władzy?
- Jak zakończy się sprawa Beatrice? Czy ją i Vittoria spotka okrutna kaźń? Czy może dziadek pobłogosławi ich związkowi?
- Czy po ogłoszeniu swojej decyzji w sprawie krzyżowców Enrico zdoła utrzymać się na stanowisku mimo buntu jednego z możnych rodów?
- Czy w ciągu tych dwóch dni zmieni się coś w jego charakterze, czy też pozostanie zły i zgorzkniały?

Rozwiązanie każdej z powyższych spraw uznawaj za moment przełomowy w linii losów. Tkacze, którzy go dokonają, mają prawo do wpisania tryumfu do listy sukcesów. Ty, jako Opiekun, powinieneś ze szczególną uwagą traktować owe kwestie w trakcie przyznawania Punktów Doświadczenia po sesji i przy wymyślaniu epilogu.



Szkic fabuły

Pamiętaj, żeby nie przywiązywać się zbytnio do planu akcji, który zaraz przeczytasz. Tkacze Losów są potężni i mogą pchnąć historię w całkiem nie przewidzianym kierunku. Bądź elastyczny, a poniższy opis traktuj jako ogólny plan. Ma Ci on powiedzieć przede wszystkim, kiedy na scenę będą wchodzić kolejne postacie i kiedy nastąpią wszelkie wydarzenia niezależne od doży.

Akt I - Intrygi Starca

Scena I - Poranek. Zacznij narrację od przebudzenia doży. Fabius pomaga mu się umyć i ubrać. Potem służba przynosi posiłek. W trakcie śniadania sługa składa panu raport. Szpiedzy z Rzymu donoszą o rozmowach wysłanników Izaaka II z papieżem. Wygnany władca za pomoc w odzyskaniu tronu jest gotów obiecać nawet zmianę religii państwowej. Doża zacznie zastanawiać się nad tym, czy nie nadchodzi dobra chwila do realizacji planów.

Scena II - zamach. Pierwszym punktem dnia ma być przyjęcie w sali audiencyjnej wysłannika Komisji Handlowej. Doża zmierza na spotkanie i przechodząc pod arkadami wewnętrznego podwórca słyszy kroki kogoś skradającego się za świtą. Ochrona nic nie podejrzewa - tylko niewidomy ma wystarczająco rozwinięty słuch.

Zagrożenie: po chwili zamachowiec wychodzi z cienia. Krzyczy "sprawiedliwość wreszcie Cię sięgnęła, psie" i posyła bełt w stronę doży. Jeśli Tkacze nie zadziałają, Enrico padnie martwy, a opowieść skończy się w tym miejscu. Ochrona rzuca się za zamachowcem, ale ten przebija się sztyletem. Doża zleca śledztwo w jego sprawie albo Manuzziemu, albo Fabiusowi (wybór zależy od sugestii Tkaczy)

Scena III - poranne audiencje. Enrico wraca do codziennych obowiązków. Wysłannik Komisji Handlowej przedstawia raport o zyskach. Przewoźnicy bizantyjscy dominują na większości szlaków, przynosząc duże straty flocie Weneckiej. Oto kolejna okazja dla frakcji ciemności, aby podsycić w doży pragnienie zemsty. Czy siły światła na to pozwolą? Po raporcie nadchodzi pora na kilka trywialnych spraw. Doży przedstawiani są ludzie skazani ubiegłego dnia przez sądy. Może on zatwierdzić, zmienić, lub odwołać ich wyroki. Wymyśl kilka kryminalnych spraw i daj graczom potracić trochę mocy. Frakcja dobra ma szansę wydobyć na wierzch ludzką twarz władcy.

Scena IV - komnaty doży. Enrico odpoczywa przed obiadem. Przychodzi do niego Fabius, bądź Manuzzi, aby przedstawić pierwsze wyniki śledztwa w sprawie zamachu. Jeśli doża powierzył to zadanie Fabiusowi, ten stwierdzi, że nic nie znalazł, a młodzieniec prawdopodobnie mścił się za domniemane krzywdy, których doznał od doży on, lub jego rodzina. Chyba jasna jest dla Ciebie przyczyna, dla której Fabius jest tak mało konkretny? Oczywiście to on stał za zamachem... Dlatego właśnie Enrico dowie się czegoś tylko, jeśli poszukiwania zlecił dowódcy gwardii. Manuzzi stwierdzi, że motywem była zemsta (jego ludzie rok temu na rozkaz doży zamordowali ojca zamachowca). Jednak bez pomocy kogoś ze służby młodzieniec nie dostałby się na teren posesji. Ludzie Manuzziego próbowali przesłuchać odźwiernego, ale ten już nie żył. Jego śniadanie było zatrute. Manuzzi poleca doży wielką ostrożność. Tkacze powinni zaangażować się w rozwiązanie zagadki, jeśli chcą chronić życie bohatera...

Scena V - obiad w ogrodach. Na słońcu, koło marmurowej fontanny, ustawiono stoły, przy których biesiadują wszyscy domownicy. Enrico jest zdziwiony tym, że nie służy mu, jak zwykle, syn. Dziś miejsce za fotelem doży zajęła Beatrice. Zaraz po rozpoczęciu obiadu okazuje się dlaczego. Wnuczka po prostu potrzebowała okazji by porozmawiać z głową rodu. Nalewając mu wina pyta, czy nie przyjąłby na jutrzejszym obiedzie Vittorio. Jeśli Tkacze nie wtrącają się, Enrico wpada w szał. Krzyczy, że nie wpuści najemnego rzezimieszka pod swój dach, a już na pewno nie odda mu kobiety z rodu Dandolo. Dochodzi do kłótni. Rozmowy przy stole milkną. Beatrice oblewa kolana dziadka winem i z płaczem ucieka. Doża najprawdopodobniej rozkaże pojmać ją i solidnie wychłostać. Potem uczta wydaje się przebiegać w spokoju.

Zagrożenie: deser Enrico - przepiórka z sezamem w karmelu - jest zatruty. Starzec wyczuje w nim dziwny posmak, ale zrzuci to na karb niekompetencji kucharza. Jeśli tkacze nie zadziałają, doża Dandolo umrze w dwie godziny potem.

Scena VI - audiencje popołudniowe. Powoli przechodzimy do najważniejszych wydarzeń tego aktu. Zjawia się poseł Izaaka II Angelosa, prosząc dożę, aby Republika Wenecka poparła jego starania o tron. Czy doża zdecyduje się obiecać pomoc? Jak upokarzające warunki podyktuje posłańcowi? Jakie plany zrodzą się w jego głowie? O tym zadecydują Tkacze Losów. Kolejny gość jest jeszcze ważniejszy. Przed dożą staje bowiem po raz pierwszy hrabia Ludwik de Blois. Negocjacje powinny być długie i trudne. Rodzina doży, przerażona potęgą stacjonujących pod miastem krzyżowców, będzie mu doradzać zmianę stanowiska. Podobnie Fabius. De Blois zdecydowanie odmówi, jeśli doża zasugeruje możliwość odpracowania przez krzyżowców brakującej części kwoty. Przed Tkaczami Ciemności stanie trudne zadanie. Hrabia prawdopodobnie odejdzie bez żadnego satysfakcjonującego rozwiązania. Zapowiada, że wróci jutro wieczorem po ostateczną decyzję.

Scena VII - noc. Tkacze prawdopodobnie nie mają już wiele mocy, a tymczasem przed końcem aktu zdarzy się jeszcze coś ważnego. Doża udaje się na spoczynek, lecz nie trwa on długo. Około północy budzi go Manuzzi. Strażnicy pilnujący otaczających pałac ogrodów schwytali Vittorio i Beatrice podczas próby ucieczki. Kapitan w czasie walki ranił ciężko jednego z gwardzistów. Enrico Dandolo wpada w szał. Ubiera się z pomocą Manuzziego i rusza do pojmanych. Siły dobra będą musiały bardzo się postarać, aby obszedł się z nimi miłosiernie.

Akt II - Pętla się zaciska

Scena I - Poranek. Jeżeli śledztwo w sprawie zamachów prowadził Manuzzi, budzi on dożę o świcie, zanim jeszcze przyjdzie Fabius. Dowódca gwardii dotarł do dowodów, wskazujących na to, że to Fabius przekupił, a potem zamordował odźwiernego. Na dodatek widziano go w kuchni tuż przed ucztą, na której doża otrzymał zatrutą potrawę. Doża rozkazuje aresztować doradcę i obmyśla odpowiednio okrutną karę.

Zagrożenie: jeżeli Tkacze pozwolili, aby śledztwo prowadził Fabius, teraz mogą mieć kłopoty. Zjawia się on zamiast Manuzziego i dusi śpiącego dożę poduszką. Tylko interwencja uratuje życie Enrico.

Scena II - poranne audiencje. Czas aby na scenę wkroczył kolejny aktor. Biskup Jaccopo Belpi, legat papieski, zjawia się, aby przekonać dożę, żeby ten poszedł na rękę krzyżowcom. Enrico łatwo domyśla się, że biskup został na niego napuszczony przez hrabiego de Blois. Wybucha kłótnia. W końcu Belpi grozi całemu rodowi Dandolo ekskomuniką, jeśli święta wyprawa napotka z ich strony jakiekolwiek trudności. Argument jest tak mocny, że pozostawiony samemu sobie doża raczej się ugnie. Podejrzewam jednak, że Tkacze Ciemności sprawią, aby sprzeciwił się papieżowi.

Zagrożenie: jeśli tak się stanie, po wyjściu biskupa synowie i wnukowie doży podniosą raban. Męscy członkowie rodu grożą wprost wypowiedzeniem posłuszeństwa patriarsze. Bardziej niż jego boją się papieskiej zemsty. Wybucha kryzys. Gwardia jest wierna dożyi, ale czy ten naprawdę zdecyduje się na masakrę wśród członków rodziny? Siły ciemności z pewnością taka możliwość ucieszy, ale światło raczej do niej nie dopuści. Doży pozostanie liczyć na swój dar przekonywania.

Scena III - w komnatach doży. Po zażegnaniu kryzysu, Enrico poczuje się słabo. Zbyt duży spotkał go wysiłek. Zbyt wiele miał mocnych wrażeń. Rozkazuje zamknąć drzwi do swoich pokojów i nikogo nie wpuszczać. Odpoczywa zastanawiając się nad biegiem wydarzeń. To chwila wytchnienia dla Tkaczy, choć mogą oni również zająć się dalszym kształtowaniem planów doży. Po krótkiej drzemce do drzwi puka sługa, wzywając na obiad.

Scena IV - Bunt Diotavellich. Zakładam, że kryzys rodzinny został zażegnany. Tymczasem dożę czeka kolejna, ciężka próba. Tuż przed posiłkiem przybiega zdyszany szpieg, mówiąc, że ród Diotavelli (jeden z ważniejszych w Republice Weneckiej) na własną rękę prowadzi rozmowy z krzyżowcami. Doża, jeśli chce zachować autorytet, musi działać szybko. Wenecka straż jest mu wierna, łącznie z siłami rodu dając w sumie około trzystu zbrojnych. Enrico może rozkazać poprowadzić karną ekspedycję Manuzziemu, ale efekt będzie wtedy marny. Wierni doży żołnierze nie zdobędą bronionego przez ponad sto osób pałacu Diotavellich. Tymczasem po kilku godzinach przez oblężenie przedrze się posłaniec, który spróbuje zawiadomić krzyżowców. Jeśli mu się uda, zaatakują oni miasto, korzystając z chwilowego chaosu. Jak widać tylko osobisty udział Enrico w ataku przyniesie sukces.

Zagrożenie: Jeśli starzec stanie pod pałacem i zagrozi obrońcom straszliwymi karami, część ich sił (a dokładnie czterdziestoosobowa kompania najemników) zlęknie się i podda. Poza tym żołnierze doży będą walczyć wtedy o wiele skuteczniej i w godzinę powinni zająć pałac. Jednak wszystko ma swoją cenę - udział w walce to ryzyko. Tkacze będą musieli uratować Enrico przed kilkoma pociskami, a może nawet przed desperackim wypadem obrońców.

Scena V - wieczorne audiencje. Pacyfikowanie Diotavellich przeciągnęło się do późnego popołudnia. Jednak zanim do pałacu doży powróci hrabia de Blois, jest jeszcze czas na ich osądzenie. Od Tkaczy zależy, co spotka pozostałych przy życiu członków rodu. Jeśli doża przez dwa dni bardzo się nie zmienił, zastosuje swoje standardowe metody (krwawe egzekucje, oślepienia, przymusowe zesłania do klasztorów, w najlepszym wypadku wyroki banicji). Kiedy sprawa buntowników zostanie załatwiona, nadchodzi czas na wielki finał. Zjawia się Ludwik de Blois. Jest pewny siebie - wie już o problemach, jakie przyniosła doży jego polityka. Grozi odważnie, że jeśli starzec będzie się upierał przy swoim, spotkają go jeszcze gorsze rzeczy. Czas na ostatnią walkę między Tkaczami. Ciemność, jeśli dotąd tego nie zrobiła, musi skorumpować de Bloisa, aby przystał na niemoralną propozycję doży. Słudzy światła powinni tymczasem przekonać bohatera, że jego plany są nierealne. W tych zmaganiach bardzo ważne może okazać się to, jak rozwiązywane były wcześniejsze, poboczne kwestie i jak bardzo w stronę dobra udało się przeciągnąć dożę. Opowieść kończy się w momencie, w którym Enrico Dandolo dochodzi do porozumienia z Ludwikiem de Blois.

Epilog

Dalej historia potoczy się odpowiednio do tego, która z dwóch frakcji odniosła więcej zwycięstw. Jeśli dominowała ciemność - za dwa lata spłonie Konstantynopol, a autorytet krucjat upadnie. Gdyby zatryumfowało dobro - doża porzuci zemstę i będzie rządził jeszcze długo i sprawiedliwie. Krzyżowcy zostaną przewiezieni do Egiptu, a IV krucjata zakończy się wielkim sukcesem. W Opowieści, w której jest tak wiele kwestii spornych, ciężko jednak o zdecydowane zwycięstwo. O wiele bardziej prawdopodobne jest, że żadna z sił nie osiągnie znaczącej przewagi. Doża na przykład pozostanie zły i mściwy, ale nie uda mu się przekonać de Bloisa i jego plan upadnie. Albo na odwrót, będzie miłosierny wobec wszystkich wrogów i zmieni się dogłębnie, ale dla dobra Wenecji rozprawi się z Bizancjum. W takim wypadku przyznaj marginalne zwycięstwo jednej lub drugiej stronie. W epilogu porusz nie tylko sprawy historyczne, ale również dalsze losy wszystkich ważniejszych postaci w opowieści. Pamiętaj - po ciężkiej sesji gracze lubią rozbudowane epilogi.

Na koniec pozostaje Ci już tylko nagrodzić pomysłowość i sprawność Tkaczy punktami doświadczenia. Za tą opowieść proponuję 5-9 punktów.

Specjalne Pożegnanie z Portalem

Michał Sołtysiak

Ostatni Marsz

Przygoda do wielu systemów



To jest ostatni Portal, ostatni jednorożec wyruszający na ostatni swój marsz ku przeszłości. Zasłużył więc na przygodę oddająca mu salut, jednostrzałówkę z wielkimi bohaterami, w dramatycznej scenerii, z fajerwerkami i miejscem do prezentacji swoich talentów zarówno dla Mistrza Gry jak i graczy.

Chcę ten ostatni raz troszkę poeksperymentować i powrócić do najlepszych epickich klimatów, jakie spotykałem na początku swojej zabawy z grami fabularnymi. Mam nadzieję, że przygoda ta będzie takim całoburtowym salutem dla odchodzącego „Portala". Pisałem ją z myślą o dowolnym systemie, ale dla zaoszczędzenia miejsca będę wspominał tylko o kilku uniwersach. Zacznijmy...

Początek

Każda książka zaczyna się od pierwszego zdania. Każda wyprawa - od pierwszego kroku. Zacznijmy od pewnej zmiany w życiorysach postaci graczy: „To wszystko zdaje się być snem. Jeszcze kilka lat temu wędrowaliście przez świat w poszukiwaniu sławy i przygody, teraz odnaleźliście spokój. Nawet nie wiecie jak i kiedy się to wszystko stało, pojawiły się domy, rodziny i zwyczajne życie, w którym ważniejsze jest jutro z bliskimi, niż jakaś kolejna bohaterska awantura. Jako przyjaciele, których tak wiele łączy, osiedliliście się w jednym miejscu i czasem siadacie przy winie, ogniu i wspominacie swoje dawne przygody. Dopiero po wielu latach zaczęło wam ich brakować. Życie w pięknym śnie, gdzie broń rdzewieje na kołku, gdzie ogląda się zachody słońca z okna własnego domu, a nie nad płonącą wioską. Mimo nostalgii za dawnymi czasami, czujecie przepełniający was spokój."

Teraz czas na ruch graczy. Niech opowiedzą sobie o tym, co chcieli zrobić w ciągu tych lat, które minęły. Co osiągnęli, jak urządzone są ich domy, jak żyją i jak wyglądają ich rodziny. Czym się teraz zajmują. Niech spełnią swoje marzenia - jak we śnie. Jeśli uznali, że uzyskali nowe czary czy zdolności, można im na to pozwolić, ale bardzo rozsądnie i z umiarem, w przeciwnym wypadku od razu nabiorą podejrzeń, że w dzisiejszej sesji szyjesz zbyt grubymi nićmi.

Miejsce

W każdym „nibylandzie" jest takie miejsce, kraina pusta i zniszczona, przeklęta przez bogów i opuszczona przez ludzi, koniec świata, gdzie nawet diabeł boi się wejść, by nie spotkać jej mieszkańców. Miejsce, gdzie Zło pokazuje swoje oblicze, gdzie światło nie ma dostępu. Każdy krok na tych ziemiach jest krokiem ku zagładzie. Mistrzowie gry lubią to miejsce, lecz nawet oni zdają sobie sprawę, jak strasznym jest ten obszar i rzadko pokazują je graczom w pełnej „krasie". Dziś dotrzemy w owej krainie o wiele dalej niż kiedykolwiek wcześniej.

W Legendzie Pięciu Kręgów są to „Krainy Cienia", w Deadlands wewnętrzne spustoszone pustkowia, gdzieś na Wielkich Równinach, w Warhammerze są to Pustkowia Chaosu, w Śródziemiu Mordor, w Zewie Cthulhu to Krainy Snów lub niezbadane kontynenty.

W każdym świecie jest coś takiego, centrum Zła, ziemia, gdzie tylko najwięksi bohaterowie mogą zrobić więcej niż kilka kroków.

Wezwanie

Nadchodzi koniec zimy, śniegu i mroźnych poranków. Jest to pora roztopów, wszędzie mokro, drzewa bez liści, zamarznięte jeszcze błoto, woda kapie z sopli. To pora roku bez żadnego piękna, bez uroku. Bohaterowie zaś zwyczajnie się nudzą w tej swojej sielance.

I oto wreszcie, po tylu latach, samo pojawia się wyzwanie i niemal puka do ich drzwi: w miejscu ich zamieszkania zaczynają znikać dzieci, największy skarb jaki istnieje. Nasi bohaterowie wcale nie musieli opowiadać mieszkańcom o swoich wielkich przygodach i wyczynach, nawet nie musieli się przyznać, kim są czy kiedyś byli - ich otoczenie czuje, że to nie zwykłe szaraki, że ich przeszłość kryje wiele tajemnic i niebezpieczeństw. Zwrócą się więc do nich o pomoc. Być może otrzymają listy z organizacji, do której kiedyś należeli, by znów przypasali broń i pomogli w wyjaśnieniu tajemnicy. Czy się zgodzą? Zło może też sięgnąć po ich rodziny.

Nocne wyprawy, śledztwo, dreszcz emocji i tajemnica - powinny być dla nich powrotem do wspaniałej przeszłości. Obserwują podejrzanych, wypytują mieszkańców, czy nic nie wiedzą, czy nie widzieli czegoś dziwnego. Szukają jakiegokolwiek śladu, punktu zaczepienia. Już kiedyś to robili, i to nie raz. Znowu „w siodle", znowu na szlaku przygody.

Wiedźma

Przepytując mieszkańców, trafią wreszcie na ślad. Na opowieść o jakiejś kobiecie, która interesuje się dziećmi i posiada dziwną zdolność - wystarczy, że spojrzy na dziecko, a to już biegnie za nią. Wionie od niej zimnem i jakimś niepokojącym pięknem (ktoś doda słowo o specyficznej, martwej woni). Wreszcie pewien świadek opowie o tym, co widział na własne oczy - jakaś kobieta podeszła do okna i zawołała po imieniu, a dziecko wyszło przez nie i znikło wraz z nią w ciemnościach nocy. W rodzinnym domu wszyscy mówią, że spali snem niedźwiedzim i nic nie słyszeli. Wszystko wskazuje na to, że mamy do czynienia z magią i kobietą, która wykorzystuje ją w niecnych celach.

Nikt z mieszkańców nie ma pojęcia o tym, gdzie w okolicy mogłaby mieszkać jakakolwiek czarownica.

W końcu, pewnej nocy na czatach gracze spotkają ją, gdy ta będzie wywoływać szeleszczącym głosem kolejnego chłopca. Niestety, towarzyszyć jej będzie kilku popleczników, którzy w razie awantury wyskoczą jakby spod ziemi i zaatakują bohaterów. Wrogów jest tylu co graczy i dysponują podobną siłą bojową, jednak nie powinni sprawić dużo kłopotu. Mogą być potworami, by dodać pikanterii. Mają jedną charakterystyczną cechę. Ich oczy są jak zmrożone bryłki lodu i zdają się być synami Zimy. Wiedźma niestety ucieknie, lecz zostawi trop, po którym uda się ją znaleźć.

Wszelkie księgi i opowieści skierują graczy na trop wiedźmy Lodu, która musi odbierać ciepło z ciał ludzkich, by przeżyć, by samej nie zamienić się w bryłę lodu. W zamian może rządzić mrozem, zmrażać serca i czynić sobie podległym tych wszystkich, w których sercach nie zostało już nic z ludzkiego ciepła.

Leże potwora

Bohaterowie trafią do doliny czy też willi na peryferiach, gdzie zaraz przy wejściu zauważą masę szklanych rzeźb, przedstawiających postacie ludzi: mężczyzn, kobiety. I dzieci. Pomiędzy nimi gracze powinni rozpoznać te zaginione. W tym miejscu panuje jeszcze zima, szron zamarza na rzeźbach, sople zwisają zewsząd, a mróz szczypie w uszy.

W samym zaś centrum, w piwnicy domu znajduje się leże potwora. Wypadki powinny potoczyć się szybko. Nagle na naszych bohaterów wypadnie potwór z pazurami z lodowych sopli, grzbietem najeżonym ostrymi jak noże kawałkami lodu i oddechem mogącym zmrozić dech w piersi. Walka powinna być trudna, lecz nie na tyle, by pozbawić któregoś z bohaterów życia. Gdy już padnie ostatni cios i potwór legnie, z jego ran wysączy się mgła i uformuje postać wiedźmy. Nieoczekiwane właśnie się stało...

Klątwa umierającej

Nie ma silniejszego czaru niż klątwa umierającego, gdy wszystkie siły zostają przelane w jedno zdanie: „Przeklinam was! Gdy nastąpi kolejna zima, będziemy razem smażyć się w piekle!". I duch zniknie, a nasi bohaterowie poczują, jak coś zimnego chwyta ich serca, obejmuje je i miażdży, pozostawiając bez przytomności.

Rano budzą się w błocie, zima ostatecznie odeszła. Lecz klątwa pozostała.

Koniec radości

Czy nasi gracze uwierzą w klątwę, gdy co noc będą śnić koszmary, gdy na skórze pojawią się diabelskie znamiona? Ich rodziny będą pytać, dlaczego są tak nerwowi. Rzeczywiście, z dnia na dzień coraz częściej powinny im puszczać nerwy, ich nadpobudliwość powinna być coraz większa (tu warto się wspomóc modyfikatorami mechaniki, by oddać narastającą wściekłość i trudność z jej opanowaniem). Proponuję poprowadzić kilka scen kłótni z jakimś sklepikarzem, na parkingu czy w stajni, na spotkaniu swojego stowarzyszenia, plemienia czy rodziny.

Aż wreszcie dojdzie do tragedii. Bohaterowie udali się do klubu (karczmy lub baru), gdzie zostali sprowokowani przez jakiegoś pijaka. Sprzeczka przerodzi się w bijatykę i zanim czerwona mgła gniewu opadnie naszym bohaterom z oczu, zakończy się śmiercią jednego ze znanych im bywalców. Nad jego trupem gracze powinni przez chwilę, w dymie, zobaczyć twarz śmiejącej się lodowej wiedźmy.

Wszelkie zaś dostępne źródła wiedzy, mówią, że klątwy lodowej wiedźmy zdjąć się nie da. A przynajmniej, że owe źródła w tym pomóc nie mogą. Zawsze jest jednak nadzieja, że koszmarowi da się zaradzić w jakiś cudowny, niespodziewany sposób.

Co dalej? Nadchodzą trudne chwile. Lokalny wymiar sprawiedliwości zainteresuje się bohaterami. Ich „skaza"

do tego czasu jest już dość widoczna i ciężko ją ukryć. Są szanowanymi osobami w społeczności, ale z dnia na dzień stają się coraz bardziej niebezpieczni. W końcu ktoś powinien im doradzić podróż do Krainy Zła, gdzie zapewne są ludzie żyjący blisko Zła i znający je na tyle, by coś zaradzić. A jeśli nawet nie, to przynajmniej zabiorą przed śmiercią trochę potworów na „tamten świat". Z dnia na dzień może przecież dojść do kolejnej tragedii, gdy skrzywdzą kogoś z bliskich. Postacie powinny być coraz mocniej naciskane, by coraz wyraźniej widzieć, że pozostaje im jedno honorowe wyjście: wyruszyć na szlak ku Sercu Zła, by zginąć lub zmazać klątwę.

A jeżeli mimo wszystko zostaną i nie kiwną palcem?

Ich gniew będzie narastał i narastał, aż do zupełnego pozbawienia ich świadomości. W pewnej chwili nasi bohaterowie zmienią się w potwory i dokonają rzezi. W szale wymordują wiele osób. Miejscowi będą się oczywiście bronić. Dopiero brocząc ze śmiertelnych ran, odzyskają zmysły i zobaczą zmasakrowane ciała swoich bliskich, zabitych z ich ręki. Wiatr zaś będzie niósł śmiech lodowej wiedźmy. Umrą, pogrążając się w odmętach smutku i żalu za swe winy.

Tutaj przejdź na koniec przygody, gdzie znajduje się jeszcze jeden ważny akapit (o tym, że to jeszcze nie koniec).

Co się mogło stać?

○ **L5K** - Skaza cienia. Nagle pojawiło się znamię Mrocznego Boga. W snach słyszą jego szepty. Pozostaje tylko wyruszyć za mur, by tam, zanim oszaleją, oczyścić swój honor - własną krwią i śmiercią. Lodowa Wiedźma nawołuje bohaterów w snach i odlicza dni do kolejnej zimy, gdy spotkają się z nią po drugiej stronie..

○ **Deadlands** - Oj synku, jeśli się dałeś wpakować w szczęki Matuszki Zimy, a dodatkowo jakaś pogięta starucha rzuciła na ciebie urok, to ładuj spluwy do olster, napisz testament i spadaj, gdzie pieprz rośnie, by chociaż sąsiedzi twojej żonusi pamiętali cię jako fajnego gringo. Jednak przed śmiercią trza się zemścić! A gdzie ci to lepiej pójdzie, niż na Spustoszonych Równinach? Nie trzeba było razem z posse robić sobie krajoznawczych wycieczek do nawiedzanych dolin. Oj, synkowie, skrewiliście. Teraz pozostaje wam tylko zabrać ze sobą kilku gnojków na tamten świat.

○ **Warhammer** - Nieszczęście, zły czar, żart bogów. Jak to się mogło stać? Każdy z was ma skazę chaosu. Włosy zaczynają zielenieć, na ramieniu pojawia się łuska, swędzą rosnące dodatkowe zęby. Ani chybi, zaraz ktoś doniesie łowcom czarownic. Czas więc ruszać w poszukiwaniu ratunku lub by się zemścić. Tak czy inaczej, droga prowadzi w Krainy Chaosu. Tam z pewnością znajdzie się ktoś, kto zapłaci za waszą krzywdę. Czas wyruszyć, przecież nikt nie jest sam w tej tragedii.

○ **Zew Cthulhu** - Zima jest domeną snów. Jej służka musiała zdobyć swą przeklętą wiedzę w Krainach Snów, gdyż nigdzie na Ziemi nie zostało tyle wiedzy o pierwotnych siłach Wszechświata. Tam, gdzie powstały siły zdolne rzucić klątwę, musi być też wiedza o tym, jak się jej pozbyć.

Po co ta cała smuta?

Mamy wysłać postacie graczy na śmierć, najpierw zabrawszy im wszystko co mają. Pomysł ten zapewne was odrzuca i uznajecie mnie właśnie za sukinkota, który chce gnębić graczy i szuka dla nich jak największych „personal horrorów". Otóż nie, po prostu należy zacząć z przytupem, a potem ma być jeszcze dramatyczniej. Ten scenariusz musi się zacząć smutno, gdyż jest moim pożegnaniem z Portalem, ale potem, jak zobaczycie, pójdzie w kierunku nadziei. Bo cuda się zdarzają, a ja też nie chcę tracić tej wewnętrznej radości, jaką mi zawsze dawał Portal. Ja dalej wierzę w cuda. Gracze powinni też tak zrobić. Możecie nawet powiedzieć im to w tym miejscu.

Haczyki na postacie

Widzicie, jest jeszcze jeden haczyk, który dla każdego gracza powinien być indywidualny i dostosowany do jego postaci. By nie chcieli tak do końca jechać na stracenie. Każdy z graczy będzie miał własną tajemnicę, by starał się jak najmocniej przeżyć i wrócić. Ty będziesz miał co robić, a gracze otrzymają pole do popisu dla swoich umiejętności prowadzenia postaci.

○ Naszemu bohaterowi urodziła się córeczka, maleństwo tak piękne i słodkie, że drugiego takiego nie ma na świecie. Setki nocy patrzenia na jej twarz, tysiące wspomnień - tego się nie da opisać. Być ojcem lub matką to wspaniała sprawa. No i kiedyś nasz bohater nieopatrznie obiecał, że zawsze, ale to zawsze dołoży wszystkich starań, by wrócić do niej nawet z piekła. A Maleńka, gdy ojciec ją opuszczał, przypomniała mu to. I jak? Oszuka ją?

○ Żona naszego bohatera na pożegnanie powiedziała mu pewne zdanie - „Niech żywi nie tracą nadziei". Patrząc mu w oczy szeptała, że zawsze jest jakaś szansa, a cuda się zdarzają. Oraz, że ona wierzy w jego powrót. Kazała mu nosić bransoletę z wyrytym „Amor vincit omnia" („Miłość zwycięży wszystko"). Ma po co wracać, a cud raczej się zdarzy. Żona jest jego dopełnieniem, jego cudem, który los zesłał mu, by nigdy nie był sam. To nie jest scenariusz o umieraniu, ale o nadziei na cud.

○ Bohater należy do pewnej organizacji, która nakazała mu zrobić wszystko by przeżyć i zraportować, co znajduje się w Złej Krainie. Od wielu lat poszukują kogoś, kto im opowie, co tam widział. Cokolwiek się stanie, jego wiedza musi przetrwać. To był rozkaz, z którym się nie dyskutuje. Ma zrobić po prostu wszyst-

ko, żeby nie zawieść. Nie interesuje ich, w jakim stanie wróci, ale co będzie wiedział. Wszystko jasne?

○ Zemsta. Oj, ta cecha potrafi zmarłego postawić na nogi. Jest ktoś na tym świecie, kto zbyt mocno nadepnął bohaterowi na odcisk, kto uczynił zbrodnię tak straszną, że nasz bohater wróci choćby z piekła, by wyrównać rachunki. Nasz bohater już prawie przygotował swój odwet. Pozostał mu tylko najważniejszy krok, kiedy naszło go owo nieszczęście, jakie los mu zgotował. Teraz musi wrócić, by dokończyć zemsty. Tak się nie godzi, krew woła krwi... Musi wrócić, bo inaczej nigdy nie odnajdzie spoczynku i przez wieczność będzie się błąkał między niebem a piekłem.

○ Dawno temu pewna wróżka wywróżyła naszemu bohaterowi jego los. Jak dotąd wszystkie jej przepowiednie się sprawdziły: że znajdzie szczęście, spokój itd. Nasz bohater spytał się wtedy, jak umrze. Wróżka powiedziała mu, że tego akurat jest najbardziej pewna. Umrze we własnym łóżku, otoczony gromadą dzieci i wnuków. Jeśli reszta się sprawdziła, to dlaczego to nie miało by się ziścić. Bohater powinien więc zaufać swojemu szczęściu i czekać cierpliwie, los się odwróci i uratuje go z opresji. Po prostu trzeba wierzyć... Nasz bohater zawsze był pobożnym człowiekiem, Bóg go nigdy nie opuścił i zawsze dbał o niego. Teraz zapewne wypróbowuje go jak Hioba, by zaufał swej wierze jeszcze bardziej. Bóg chce, by nie utracił wiary ni nadziei, by się nie poddał. Wiara jest w nim, ona będzie go prowadzić przez dolinę ciemności, aż do końca.

○ Nasz bohater pokonał w życiu wiele zła. Wyszedł cało z tak strasznych opresji, jakie nie śniły się autorom powieści grozy. I nadal żyje, więc czy coś takiego potrafi go pokonać? Czy śmiertelne choćby niebezpieczeństwo go przerazi? Przeżył wszystkich swoich wrogów, teraz też wyjdzie cało. Jeśli nie, to nie nazywa się Szczęśliwy ... (tu wstawić imię postaci).

○ Jeśli żaden z powyższych pomysłów nie będzie pasował, spytaj gracza, dla jakiej wartości czy osoby, dla jakiego celu jego postać chciała by żyć. Co jest dla niej takim cudem, dla którego wróci nawet z piekła. Gdy pomyśli i w końcu odpowie, masz go na haczyku.

Ostatni Marsz

By zbytnio nie przedłużać, następny epizod sesji powinien mieć miejsce już na Złych Ziemiach. By nie pomstowali na Mistrza Gry za wredne zabranie tego, co dopiero co otrzymali, potrzebne jest przyśpieszenie akcji. Czas zacząć, lecz nie od jakichś tam pożegnań i łzawych rozstań. Nie, to pozostawmy ich wyobraźni. W końcu to bardzo osobiste wspomnienia ich postaci i raczej nie uda się MG oddać smutku, jaki im towarzyszył. Ale należy im wspomnieć, że muszą sobie wyobrazić to pożegnanie, bo może ktoś ich po drodze o to pytać.

No i wjeżdżają do złej krainy. Rozpoznają jej wszystkie charakterystyczne elementy. Każdy świat ma takie w swoich „badlandach", więc nie będę marnował miejsca na opis tych ziem. Wjechali, są już poza ludzką geografią, poza znanym światem, poza Dobrem i Światłem. To trzeba akcentować. Wjechali w krainę, która zapewne będzie miejscem ich spoczynku.

Spotkanie z powracającym

Zapewne gracze będą się poruszać w głąb, uważnie patrząc na to, co się dzieje. Zanim jednak wjadą głęboko, musi mieć miejsce pewne spotkanie. Mianowicie pod koniec dnia spotkają tajemniczego wędrowca. Ten nie chwyci za broń, nie spojrzy podejrzliwie, nie okaże strachu, a tylko będzie się strasznie z czegoś radował. Jego twarz powinna ukazywać wielką ulgę i szczęście, jakby „chwycił samego Pana Boga za nogi". Mam nadzieje, że gracze wczują się w bohaterów i nie podejdą do tego spotkania w sposób „to ja go tnę". Aura radości i szczęścia wokół wędrowca powinna rozwiać ich paranoicznie skłonności. Tu, na tych pustkowiach ich gniew się wyciszył. Z chwilą, gdy postawili tu pierwszy krok, ich wściekłość opadła, choć zmiany następują dalej i wciąż miewają koszmary. Los wprawdzie potraktował ich paskudnie, ale jeszcze nie zmienił ich w bestie. Miejmy nadzieje, że chociaż spytają się wędrowca, czemu się tak cieszy. To jedyny sposób, by wpaść na trop, prowadzący do poszukiwanego przez nich cudu.

Tajemniczy wędrowiec opowie im, że kilka lat temu zapadł na tajemniczą chorobę (dwuznacznie to zabrzmi, a każdy z nich pomyśli o własnej „tajemniczej chorobie"), która wyrzuciła go poza nawias, ale dawni przyjaciele, zanim go opuścili, podarowali mu nadzieję, a dokładniej - mapę z zaznaczonym świętym miejscem, gdzie u stóp pradawnego jesionu bije źródło wody życia i mądrości, do którego przychodzą wszelkie bestie, by wyleczyć swoje rany lub umrzeć. Woda z tego źródła umożliwia jeszcze jedno - umierająca bestia powraca do cyklu Natury i może się odrodzić jako normalna, nie skażona złem istota. Obmycie w niej zmywa wszelkie przekleństwa i choroby. I zaprawdę istnieje, on jest najlepszym dowodem.

Następnie tak po prostu, nie chcąc nic w zamian, odda bohaterom tą mapę, mówiąc, że im się bardziej przyda. Jemu dano szansę i chce się odwdzięczyć losowi, pomagając naszym bohaterom. Jest zdrowy i chce o tym powiadomić swoich bliskich, którzy zapewne wierzą wciąż, że żyje i mają nadzieję na jego powrót. Potem odejdzie, dziękując wciąż losowi. Bohaterowie zaś zostaną w Złym Kraju sami, ale z mapą i zapewne malutkim promyczkiem nadziei, że Los (czytaj MG) jednak chce im dać szansę.

Rano jeden z nich przypomni sobie, skąd zna twarz owego wędrowca. To zaginiony wiele lat temu wielki bohater, który znikł w tajemniczych okolicznościach, po tym jak pojawiły się plotki, że ma jednocześnie trąd, jest wampirem jak i wilkołakiem. Oto wrócił! Zupełnie zdrów. Może naszym bohaterom też się uda.

Droga do źródła

Poniżej znajdziecie kilka szkiców na to, co (oprócz ewentualnych walk z mieszkańcami złej krainy) mogło się zdarzyć po drodze do źródła Wody Życia. Są one tylko inspiracjami, nie zaś pełnymi opisami miejsc i przygód, ale zaufajcie, każdy, nawet najdrobniejszy wątek pośród przeklętych pustkowi stanowić będzie niemal magiczną, a na pewno symboliczną chwilę. Każde wydarzenie w tej onirycznej wędrówce oddziaływać będzie na graczy mocniej, niż miałoby to miejsce w zwyczajnej przygodzie. Ruszajmy zatem w drogę:

Cmentarzysko potworów

Gracze docierają na wielkie, rozległe pole, pełne kości. Gdzieniegdzie widać szkielety jeszcze okryte mięsem, inne są tak stare, że rozlatują się pod dotknięciem ręki. Bielejące kości bestii, wielkich i małych, jakby cała kraina przychodziła tu odnaleźć swój wieczny spoczynek.

Nagle, pośród szczątków bohaterowie dostrzegają jakiś ruch. Coś jeszcze żyje? I oto w oddali stoi wilk, potężna bestia, w żadnym razie nie martwa, ani nawet umierająca. Przybyła tu pożegnać swojego partnera, który dużo gorzej zniósł upływ czasu. Czy będzie tylko siedzieć i wyć z żalu, czy może postara się zapolować na świętokradców, którzy weszli na ten święty (nawet dla potworów) teren? Postaw się w roli potwora, który ma naturę naznaczoną szałem, ale wie, co znaczy szacunek dla członka stada. Wszystko zależy od graczy.

Pole bitwy

W miejscu tym, w zamierzchłych czasach ludzie starli się ze złymi. Pozostały tylko kości, jednych i drugich. Ciężko powiedzieć, kto wygrał. Można tu spotkać pokutujące duchy zdrajców, tchórzy, złodziei. Naręcza broni i części pancerzy - pewnie wiele pośród nich to magiczne artefakty, jednak bardzo stare, toporne, wykonane z brązu, zniszczone. Poza tym to miejsce jest grobem, a grobów się nie okrada. Wszędzie wokół ślady dumnych wojowników, przeklęte przedmioty, których pilnują udręczone dusze ich dawnych właścicieli. I cisza. Martwa cisza. Jakimś dziwnym trafem, pola dawnych bitew są zawsze ciche, jakby przyczajone, by wypić jeszcze więcej krwi. Ta ziemia łaknie krwi - daj to bohaterom do zrozumienia. Artefakty leżą na wyciągnięcie ręki, a ziemia czeka - jak głodny wampir.

Legowisko potwora

Jaskinia. Przed wejściem zaś walają się kości, i to nie małych zwierzątek, ale ludzi, wilków i sporych bestii, które stały się karmą dla tutejszego gospodarza. I oto w sercach bohaterów rodzą się dwa, jakże znane uczucia. Wykręcająca wnętrzności ciekawość, która pchała ich niezliczoną ilość razy ku tajemnicom i przygodom w przeszłości, oraz strach. Dziwny lęk, gdzieś głęboko, ledwie uświadomiony. Czy w jaskini ów ktoś jeszcze mieszka, czy może jest już od lat opuszczona, pozostały tylko ślady bestialskich uczt? Może właściciel śpi, albo gdzieś się przyczaił i czeka, aż obcy odejdą lub szykuje się właśnie do skoku?

Jeśli zdecydujesz się na walkę (może dotychczasowy senny klimat znużył już trochę graczy?), stwór - ni to smok, ni to niedźwiedź czy wilk, okaże się przeciwnikiem właściwie niepokonanym. Jak najgorszy koszmar każdego z bohaterów, wydaje się zmieniać kształty, mamić ich umysły, znikać i zadawać ciosy zza pleców. Kły i pazury spływają jadem, smród zapiera dech w piersiach, nagłe ryki i różnorakie, ogłuszające dźwięki, jakie wydobywa z siebie bestia, powalają na ziemię. Po kilku beznadziejnych próbach zranienia bestii poczują, że tym razem nie wskórają nic. Od tej chwili powinni chronić nawzajem swoje plecy i walczyć tylko o jedno - by nie dać się więcej zranić. To walka podobna do tych z pieśni o starciach legendarnych rycerzy ze smokami. Czasem nie warto wiedzieć, co się kryje w jaskini.

I w końcu stało się. Jeśli czekali na cud, ów nadszedł. Oto bestia nie wiadomo kiedy i jak, z rozpędu uderzyła łbem między skałę, potężnie się raniła i dodatkowo zaklinowała. Nie znalazła równego przeciwnika wśród naszych bohaterów, lecz oto sama się pokonała. Co teraz uczynią gracze? Pozostawią ją przy życiu - unieszkodliwioną i uwięzioną na jakiś czas? Czy też wykorzystają szansę i dokończą dzieła?

Oaza

Na środku pustyni zieleni się łąka, wypływa strumień, rosną drzewa. Zaś dalej wokół - zgnilizna, poskręcane, pokryte cierniami zarośla, trawa ostra jak brzytwy. Jakby sama Natura kpiła ze zła, drzemiącego w tej krainie. Czy jest to pułapka na wędrowców? Może jednak to prawdziwa oaza, chwila wytchnienia, może nie cały tutejszy świat jest zły?

Jeśli odłożą na bok obawy i wejdą w oazę, spotkają piękną nimfę, która chętnie zaleczy rany, ukoi do snu, i z wielką ciekawością wysłucha opowieści o ich przygodach, tak dawnych jak i ostatnich.

Czas płynie tu jak we śnie. Gdy któryś z bohaterów oddali się od ogniska i strumienia, by przejść się wśród zieleni, dostrzeże w zdziczałych zaroślach wokół oazy ludzkie szkielety, odziane w pordzewiałe zbroje. Poczuje nagły lęk, bo coś tu nie gra. Gdy wróciwszy, zacznie wypytywać nimfę o szkielety, ta będzie zmieniała temat, unikała odpowiedzi - i za nic nie wyciągną od niej na ten temat ani słowa.

Zarośnięta budowla

Maczety (lub miecze) w ruch i odsłania się fragment ściany. To, co wydawało się pagórkiem tak naprawdę jest budynkiem z kamienia. To prastara świątynia. Na ścianach przerażające rzeźby, przedstawiające jakieś maszkarony.

W środku pozostałości sprzętów i przedmiotów świątynnych. A w ostatniej z zakurzonych sal, przy ołtarzu, pośród mis i kielichów nie napełnianych chyba od stuleci, siedzi ostatni strażnik. Pordzewiała zbroja, broda do ziemi, wygląda jak duch. Dziw, że jeszcze żyje. Oszalały z samotności, dalej pilnuje, by świątynia nie została sprofanowana. Za strażnikiem wznosi się monumentalny posąg dawno zapomnianego boga - o ludzkiej sylwetce, odzia-

nego w zbroję sprzed wieków. Posąg pokryty jest złotem, zamiast oczu ma ogromne rubiny.

Strażnik słabym głosem nakazuje, by pokłonili się bogu wojny i śmierci, oraz złożyli ofiary, by zyskać jego przychylność. Jest złym bogiem, ale czyż gracze nie zabijają?

Dolina potworów

Jedyna droga prowadzi przez dolinkę, przy rzece z mętną wodą, gdzie mieszka całe stado potworów, mnożąc się bez opamiętania. Resztki ich posiłków, odchody, ślady bytności. Trzeba wymyślić, jak przedostać się na drugą stronę. Potwory nazwij Rozpruwaczami - to istoty, składające się tylko z zębów, pazurów i ostrych grzebieni kostnych. Ale ich młode powinny budzić sympatię. Może nie taką jak jelonek Bambi, ale to też istoty żywe. Nasi bohaterowie są jednak na wojennej ścieżce i nie powinno ich zaprzątać coś tak trywialnego jak szczenię jakiegoś Rozpruwacza.

Kolos

Tym razem gracze nie muszą dokonywać żadnych wyborów, ot, chwilę popatrzeć. Oto, przez przeklęte ziemie sunie lewiatan. Wysoki na kilkanaście metrów, jest tak wielki, że nic nie może mu zagrozić. Idzie kołysząc wielkim cielskiem, na nogach jak pnie dębu. Po drodze zostawia pas zdeptanych krzewów i ślady głębokie na metr. Idzie bez celu, pożywiając się koronami drzew. To istota, której jedynym sensem jest przeżuwanie i pochód ku nikąd, byle do przodu.

> **Sny**
> Bohaterów podczas spoczynku nawiedzać będą sny, które przypomną o tym, co zostawili i co może zostać im zwrócone: rodziny, niedokończone sprawy.

Jesion na skale

W końcu docierają do dziwnego miejsca. Czy to koniec wędrówki? Na wysokiej skale, pośród morza zarośli, spośród mgły wyłania się samotny, wielki jesion. Pień wyrasta jakby wprost ze skały, a z pomiędzy jego korzeni wypływa wąska strużka wody.

Z bliższej odległości bohaterom ukaże się jeszcze jeden ważny element. Na drzewie zawieszony jest wiekowy szkielet, okryty resztkami zbutwiałych szat, a w skałę wprawione są jakieś dziwne kamienie, jak żywo przypominające oczy. Poza tym owa skała przypomina kształtem posąg śpiącego smoka, tak jakby sam wiatr lub inna siła wyrzeźbiła zwiniętego gada.

Pora wdrapać się na skałę i sięgnąć po wodę. Czy zadziała? I tu trzeba się odwołać do graczy - czy wierzą w to, czy rzeczywiście wierzyli przez całą wędrówkę, czy widać było, że chcą uzdrowienia i powrotu do świata żywych? Zabaw się w sędziego. Osądź ich grę i tym, którzy się sprawdzili podaruj uzdrowienie. Zaś tym, którym odmówisz, daj jeszcze jedną szansę: po wdrapaniu się na skałę zobaczą coś jeszcze. Daleko na równinach, jeszcze głębiej w Złej Krainie, ujrzą morze zła.

Być może Ostatni Wybór...

Ze skały zobaczą coś jeszcze. Jest to ciągnący w stronę bohaterów spory oddział bestii tak okropnych, że aż trudno je opisać. W Legendzie będą to armie demonów, w Deadlands pomiot Mścicieli i Los Diablos, w Zewie Cthulhu okropieństwa Krain Snów. Jedno jest pewne - tym razem nie mogą liczyć na cud, nie mają żadnych szans. To ma być prawdziwe niebezpieczeństwo, jak z koszmaru. Oddział maszeruje szybko i zdecydowanie. Czy zdążą ujść? Jak długo potwory będą im deptać po piętach? Ile noclegów na przeklętych ziemiach spędzą z depczącą po piętach armią? A może ktoś z drużyny wymyśli, jak ich zatrzymać? Jednak przypominaj nieustannie o tym, że obiecali powrócić - każdy ma swój powód, własną obietnicę.

Gracze powinni się podzielić, część może wyruszyć. A część powinna sobie przypomnieć, co znaczy być bohaterem i zostać. Gracze decydują. Którzy zdecydują się zostać? Uzdrowieni, czy może ci przeklęci?

Ci, którzy wrócili

Tu wystarczy streszczenie, kilka zdań o potyczkach z okropieństwami pustkowi i szczęśliwym powrocie. Gdy wrócili, powitano ich z niedowierzaniem. Ci, którzy mieszkają na granicy przeklętych ziem znają różne dziwne opowieści i niedawno ujrzeli wracającego, wskrzeszonego bohatera. Łatwo uwierzą też w opowieści bohaterów. Nakarmią, wyleczą i zrobią co tylko w ich mocy, by pomóc jak najszybciej wrócić do domów, gdzie oczekują ich bliscy, być może tracąc już nadzieję.

Ci, którzy pozostali

To inna historia. Jeśli bohaterowie zrobili cokolwiek, by powstrzymać ścigających, odniosło to skutek. Czy przy tym zginęli, jak wiele bestii odesłali w niebyt? - wszystko zależy od ich decyzji. Daj im trochę czasu do namysłu. Jeśli zdecydują się na walkę, poprowadź ją do końca. I nie szczędź już bohaterów, zdecydowali się godnie zginąć i tak się musi stać. Może jeden z nich ocaleje, może nikt.

Niech na początku następnej sesji opowiedzą, co się działo - będzie to sen reszty graczy.

Koniec

Część wróciła, część zginęła. Opowieść zdaje się być ukończona.

Jednak nie... Jak zapewne się spodziewaliście, to wszystko było snem. Paskudnym długim snem, rzeczywistym bardziej od życia. Był swoistymi marzeniami postaci graczy o bohaterstwie, próbą ich charakterów, snem o spokojnej przyszłości i tęsknocie do wielkich czynów. Obudzą się zmarznięci, gdzieś na szlaku ku kolejnym przygodom, pamiętając wszystko: uściski ich wyśnionych rodzin, zapach ciasta i smród Krainy Zła, gdzie dowiedli, czego są warci i jak wiele potrafią poświęcić dla szczęścia. Oczywiście, dostaną punkty doświadczenia, ale ważniejsze powinny być odpowiedzi na wszystkie śnione pytania.

Quentin 2003
Relacja z prac kapituły

Maciej 'repek' Reputakowski

Nadeszła wreszcie ta chwila, w której scenariusze nadesłane na konkurs na najlepszy scenariusz do gry fabularnej Quentin 2003 zostaną poddane ostatecznej próbie, czyli surowej ocenie czytelników. W ubiegłych latach kapituła konkursu decydowała, komu przyznać główną nagrodę, wyróżniała kilka godnych uwagi prac, ale nie ujawniała swoich kryteriów wyboru.

Postanowiliśmy zmienić nieco ten stan rzeczy i podzielić się z Wami naszymi odczuciami z lektury. Mamy nadzieję, że sprowokujemy Was tym samym do dyskusji o tym, jak się powinno pisać.

Wybaczcie również małe złośliwości, które się czasami pojawią - naprawdę doceniamy Waszą pracę i to, że mieliście odwagę podzielić się z nami jej owocami.

Parę słów o nas

Od samego początku (czyli już od pięciu lat) w kapitule Quentina zasiadają: Magdalena Madej, znano jako siostra Michała Madeja i świetny MG z Krakowa, Łukasz M. Pogoda, wielki smok fandomu i uznany redaktor (odpowiedzialny m.in. za skład podręcznika do L5K) oraz Krysia Nahlik, jedna z pionierek Legendy Pięciu Kręgów w Polsce i znany tłumacz gier fabularnych. Nie można również zapomnieć o Tomaszu Z. Majkowskim, którego przedstawiać raczej nie trzeba, gdyż w ciągu ostatnich lat nie było chyba numeru MiMa lub Portala, w którym nie ukazałby się jakiś jego tekst.

Z czasem skład kapituły się zmieniał. Z grona osób, które do niej weszły (poza wyżej wymienionymi) do dziś ostał się Michał 'Puszon' Stachyra, czynny uczestnik życia fandomu.

W tym roku do prac zaproszeni zostali: Joanna Szaleniec, autorka (wraz ze swoim mężem Maćkiem) wielu scenariuszy do gier fabularnych, które ukazywały się w prasie oraz moja skromna osoba, której pierwszym osiągnięciem jest obecność w kapitule.

Ponadto powołano do życia instytucję miejsca rotacyjnego, które obejmuje laureat nagrody w poprzedniej edycji. W tym roku był nim Marcin 'Seji' Segit, którego artykuły ukazywały się w Magii i Mieczu.

Patronami konkursu Quentin 2003 są Wydawnictwo Portal oraz serwis Valkiria.net, gdzie możecie znaleźć pozostałe nadesłane na konkurs scenariusze.

Bardzo dziękujemy za współpracę!

Zanim przejdziemy do opisów, prosimy Was, abyście pamiętali, że nie oceniamy tego, co można wykrzesać z danego scenariusza po przeróbkach, ale to, jakie stwarza on możliwości w takiej postaci, w jakiej go otrzymaliśmy.

Zauważcie również, że nie jesteśmy jednomyślni - wręcz przeciwnie. W pewnych kwestiach, co tylko wyszło całemu konkursowi na dobre, nasze poglądy okazały się bardzo rozbieżne.

Liczymy również na to, iż prezentując Wam kryteria naszej oceny przyczynimy się do podniesienia poziomu konkursu w roku przyszłym. Jeżeli się z nami zgadzacie lub wręcz przeciwnie - uważacie, że nasze uwagi są niesprawiedliwe i powinniśmy przyglądać się zupełnie innym aspektom tworzenia scenariusza do gry - piszcie do nas na adres:

repek@repe.k.pl

Odpowiemy na wszystkie listy.

W imieniu kapituły Quentina
Maciej 'repek' Reputakowski

Dla dwóch najlepszych scenariuszy tegorocznej edycji Quentina należy napisać wspólną recenzję. Starły się tu bowiem dwie koncepcje podejścia do graczy i ich roli w zaplanowanej przygodzie.

Pierwsza, prezentowana przez tekst Jerzego Cichockiego, kładzie nacisk na bohaterów graczy - to od nich wszystko zależy, oni decydują, jak potoczy się akcja. Pojawia się tu jednak ryzyko, że ostateczne rozwiązanie nie okaże się godne oprawy i zabraknie mocnego akcentu na koniec, gdyż gracze sami o niego nie zadbają.

Druga, której wyraz daje scenariusz Juliana Czurki, preferuje opowieść, w której gracze co prawda uczestniczą, ale tylko od nich zależy, jak mocno zaangażują się w akcję, gdyż ta potoczyłaby się i bez ich udziału. Z drugiej strony możemy być niemalże pewni, że scena finałowa i

rozwiązanie intrygi zapadną graczom w pamięć na bardzo długo.

Przy tym oba scenariusze prezentują bardzo wysoki poziom oddania specyfiki świata gry. „Cierzy" za pomocą kilku sugestywnych spotkań, które mają miejsce na początku, „wrzuca" graczy w brutalne i niebezpieczne realia „Piekła na Ziemi". Julian ten sam efekt uzyskuje wprowadzając motyw festiwalu oraz odniesienia do teatru Noh.

Słowem - obaj autorzy z obowiązku osadzenia przygody w uniwersum znanym polskim graczom wywiązują się doskonale.

Nie ulega również wątpliwości, że zarówno „Słodycz..." jak i „Miłość..." mają wzbudzić w grających silne emocje, jakoś ich poruszyć. Jerzy, obsadzając postaci graczy w głównych rolach, sprawia, że ci z pewnością będą czuli, jak wiele od nich zależy i tym mocniej zaangażują się w przebieg wydarzeń. U Juliana tą funkcję spełnia poruszająca opowieść, która rozgrywa się na oczach uczestników sesji, choć ich udział w opowieści jest bez wątpienia mniejszy.

Dlaczego wybór, po ostrych sporach, padł ostatecznie na „Słodycz zapomnienia"?

Wydaje się, że zadecydowało zakończenie. Oczywiście, aby przygoda była udana, musi pomieścić intrygująco zarysowany setting, ciekawych bohaterów niezależnych i wiele innych szczegółów, których w obu finałowych tekstach nie zabrakło. Ale to, że po latach z niezliczonych sesji, które przeżyliśmy, pamiętamy „tą jedną jedyną", zawdzięczamy zazwyczaj zakończeniu.

W przygodzie Jerzego ciąg wydarzeń buduje napięcie i przygotowuje nas do mocnego uderzenia na koniec. Niestety, po wydostaniu się z miasta (co wymaga podjęcia kilku trudnych decyzji) i przebyciu przerażającego mostu (godny wykorzystania motyw), pozostaje nam tylko i wyłącznie walka. I choć finał może wypaść niezwykle efektownie, to gdzieś w całym zamęcie ginie nam cel - czyli spotkanie z ukochaną bohatera.

Takiego ryzyka nie widać w scenariuszu Juliana. Rozwiązanie intrygi przedstawionej w przygodzie jest dokładnie opisane, zaskakujące i, co ważne w świecie Legendy, tragiczne. Z pewnością pozostawi po sobie niezatarte wrażenie.

Zdajemy sobie sprawę z tego, że sprawa jest kontrowersyjna. Bardzo nas to cieszy. Nic gorszego niż konkurs, który nie budzi emocji.

Dla członków kapituły zwycięzcami są wszyscy, którzy nadesłali swoje prace. Parafrazując słowa Majkosza wygłoszone po ostatniej edycji Pucharu Mistrza Mistrzów: „Zapewne nie istnieje ktoś taki, jak najlepszy autor scenariusza do gry fabularnej. Nasi laureaci są najlepsi, gdyż mieli odwagę to udowodnić."

Czekamy na odważnych za rok!

„Słodycz zapomnienia" (Julian Czurko) - I nagroda w konkursie na najlepszy scenariusz do gry fabularnej Quentin 2003

„Najlepsza z nadesłanych historii. Konsekwentna, klimatyczna i budująca napięcie. Gracze nie są głównymi bohaterami, ale mają dużo do roboty. Świetnie uchwycona estetyka i genialne zakończenie (szkoda tylko, że autor nie obsadził graczy w rolach rodzeństwa). Oczywiście, ma też swoje minusy - strasznie toporne rozpoczęcie i za małą rolę drużyny. Mimo to ogromny potencjał dramaturgiczny i świetnie opisane tło przygody. Jedyny zakończony scenariusz!"

Magdalena Madej

„Piękna historia do usłyszenia na zimowym dworze, ale przygoda do rozegrania nie. I nawet medytujący Szmaragdowy Namiestnik (rzeczywiście - mniam!) jej nie uratuje. I zakończenia, które owszem - jest, ale gracze nie mają w nim absolutnie żadnego udziału, nawet nie mogą nic powiedzieć."

Krysia Nahlik

„... jedyny tekst do pięciu kółek, jaki mamy. Zastanawiałem się długo - jest jakby krótki, może nie dość efektowny, ale ogromne wrażenie robi na mnie wpasowanie graczy w elegancki sposób w takie a nie inne role, narzucone przez świat Legendy i doskonały warsztat. Padł tu zarzut, że opowieść nie pozwala wiele uczynić graczom w finale, ale sądzę, że inne walory to równoważą."

Łukasz M. Pogoda

„Mniam! Chciałbym zobaczyć to na scenie! Fajna lokacja, ciekawy festiwal, interesujący bohaterowie niezależni, w dodatku nie w nadmiarze. Faktycznie, bardzo zgodne z kanonem No, arcysmakowity motyw z atakiem w przebraniu demona (czemu do tej pory na to nie wpadłem???????) - tyle, że gracze są wyłącznie obserwatorami i jedyne, co mogą zrobić, to powalczyć na początku z potworkami. Potem wszystko rozgrywa się miedzy BNami."

Tomasz Z. Majkowski

„Bardzo mi się podoba. Jest taka, jakie lubię, w nią chciałbym zagrać. I ma ona poważne braki, zasłonię się moją nieznajomością realiów L5K i dam jej 10 punktów. Bo to jedyny tekst, o którym na początku powiedziałem „fajne", a skończyłem na „super". Z innymi było odwrotnie."

Marcin 'Seji' Segit

„Miłość w czasach postkultury" (Jerzy Cichocki)

„Gracze są głównymi bohaterami opowieści, fajna konstrukcja (z zarysowaniem klimatu i krótka walka „na rozruszanie" na początku i stopniowym narastaniem tempa akcji aż do punktu kulminacyjnego). Intryga nie tylko ciekawa i kontrowersyjna, ale na dodatek mocno powiązana

z misją graczy. Doskonała scena z mostem! Poważny dylemat na koniec - czyli właściwe proporcje działania, myślenia i emocji.

Tylko po co te łzawe scenki z umierającą mamusią na początku?"

Joanna Szaleniec

„Scenariusz, w którym gracze coś robią. Naprawdę fajny pomysł z szaloną postacią gracza, szkoda tylko, że nie wykorzystany w rozgrywce. Tak samo jak w poprzednim - klimatyczne wprowadzenie, zawiązana intryga i pozostawiające nieco do życzenia zakończenie. Budowane napięcie rozładowane przez radosną nawalankę. Szkoda, że Cierzy bardziej nie zaakcentował końcówki. Most zapowiada cuda, a potem nic się nie dzieje. Szkoda, że więcej tej „mangowej" estetyki niż wyboru głównego bohatera."

Magdalena Madej

„Cierzy sprawnie prezentuje miasto (epizod z dziewczynkę jest śliczny, z pieskiem - jeszcze śliczniejszy) i nawet stawia drużynę przed dylematem moralnym. Poza tym inteligentnie gra z twardzielską konwencją postapokalipsy."

Tomasz Z. Majkowski

„Należy się za warsztat, język i niewątpliwe wyczucie świata, oraz dbałość o dobrą zabawę graczy. Nie należy się za uproszczenie końcówki i zupełne rozwalenie finału."

Łukasz M. Pogoda

„Lubię postapokalipsę. Problem wykończenia 700 osób w zamian za dziewczynę ciut naciągany, ale ładnie podano wyjścia z sytuacji - w sumie nie wierzę, że jakaś drużyna mogłaby się na coś takiego szczerze zgodzić. Ale po przeczytaniu nie mogę się pozbyć wrażenia, że to nie jest przygoda, ale epizod. Takie urozmaicenie innego, głównego wątku. Spotkanie z radą miasta, poszukiwanie w ruinach, most i.... i ja bym chciał więcej, a tu nie ma. Jako dodatkowy wątek - fajne. Jako główny - chyba bym się nudził na takiej sesji."

Marcin 'Seji' Segit

„Miłość i honor" (Piotr Cichy)

Nie ukrywamy, że to był nasz numer trzeci, jednakże w porównaniu z czołówką dość daleko w tyle. Piotr urzeka czytelnika przede wszystkim świetną znajomością klimatu konwencji „płaszcza i szpady", ale dotyczy to głównie estetyki. W kwestii budowy scenariusza jest już gorzej.

Autor nie ukrywa, że tworzył swoją opowieść z myślą o settingu, w którym bohaterowie jego graczy przeżyją jeszcze kilka przygód. Niestety - w ten sposób przekreślił zupełnie szansę na dramatyczne zakończenie, które nie pozwoliłoby na dalszą zabawę w przedstawionym miejscu. Być może za bardzo przywiązał się do wykreowanego świata i nie odważył się pójść na całość... Z wielką szkodą dla przygody!

Przez to otrzymujemy scenariusz, który sukcesywnie buduje napięcie, przygotowuje grających do wielkiego finału, a zapomina o zakończeniu.

„Przede wszystkim bardzo ładnie napisane, bardzo barwne tło, ale (wg mojej oceny) przez 2 godziny gracze się nudzą. Przygoda nie uwzględnia udziału kobiet! (to tylko taki komentarz, nie brałam tego pod uwagę przy ocenie oczywiście ;-)"

Joanna Szaleniec

„Dawno nie spotkałam się z tak dobrze napisanym językowo scenariuszem. Mimo to fabuła niestety kuleje, klimat jakoś podtrzymuje całą konstrukcję. Przygoda ta przyniosła mi straszne rozczarowanie - świetny początek, ładne wprowadzenie, narastające tempo i takie nieciekawe zakończenie. Bardziej setting, niż przygoda."

Magdalena Madej

„Warsztat, język i niewątpliwe wyczucie świata, a także doskonała scenografia. Czegoś brak mi w przygodzie pod względem dramaturgicznym - a może się tylko tak czepiam... oczekiwałbym nieco więcej podpowiedzi sugerujących winę złej siostry, a może bardziej dramatycznych wydarzeń podczas poszukiwań dziewczynki... Doceniam, że autor położył nacisk na honorowe zachowania graczy i uzależnił wynik przygody także od odgrywania i dbałości o te właśnie kwestie, tym niemniej coś bym dodał do głównej linii fabularnej."

Łukasz M. Pogoda

„Największym grzechem tej przygody jest słabe wyczucie dramatyzmu. Marie odnajduje się sama, nie ma możliwości odkrycia przeszłości zbója, nie ma walki z czarnym charakterem, a nawet możliwości poważnego jego oskarżenia. Stąd kostium awanturniczy zawiera raczej mięsko L5K - gracze MUSZĄ pojedynkować się z człowiekiem, którego szanują albo wszystko rozłazi się po kościach, bo nie ma alternatywnej kulminacji. Ani ślubu na końcu."

Tomasz Z. Majkowski

„Plus za poczucie humoru i wzmiankę o Monastyrze ;). A poza tym jest super. Ale... już miałem pisać peany, gdy nagle wszystko mi opadło. Do momentu powrotu BG z pościgu i oskarżenia ich o porwanie jest świetnie. A potem łazimy nieco po dworku, walczymy z baronem i koniec!!!! Przecież można było pociągnąć scenariusz dalej, BG mogliby uciec i ścigani przez ludzi barona kontynuować poszukiwania. Można było zrobić z tego fajną przygodę wokół motywu pościgu: zbójcy uciekają z panną, gonią ich gracze, a graczy goni baron. Plus kulminacja w czasie burzy w ruinach starej twierdzy ;). A tak... trochę szkoda.

Fajnie się czyta, gracze mają dużo zabawy, tyle że wszystko kończy się za szybko. Przydałoby się to rozwinąć, ale w ten scenariusz grałoby mi się miło."

Marcin 'Seji' Segit



I nagroda w konkursie na najlepszy scenariusz do gry fabularnej Quentin 2003

SŁODYCZ ZAPOMNIENIA

Julian Czurko

Przygoda napisana została do „Legendy Pięciu Kręgów" w systemie Wyzwanie - Koncentracja - Uderzenie. Nadaje się doskonale na jednostrzałówkę. Podpunkty „Ze zwojów" zawierają dodatkowe wiadomości na temat bohaterów, miejsc, etc., a „Wielki Finał" jest epilogiem. Przeznaczona jest dla 2-4 bohaterów o dowolnej profesji. Scenariusz zbudowany zgodnie z ogólną konstrukcją dramatów teatru Nou rozgrywa się na ziemiach Daidoji, niedaleko granicy z Matsu. Opowiada on o ludziach z sercami rozdartymi między powinnościami a miłością. Ale zacznijmy od początku...

Wyzwanie:

Do zamku Słodkiego Zapomnienia, położonego na ziemiach rodu Daidoji podążał posłaniec wioząc torbę z listami do pana zamku. Po wielogodzinnej podróży zatrzymał się nad brzegiem rzeki, by napoić konia i zażyć chwili odpoczynku. Nie wiedział, że w trzcinie na brzegu zaczaiła się grupa kappa, którzy postanowili spróbować czegoś innego niż zimnokrwista ryba...

Koncentracja:

Bohaterowie graczy jadą właśnie na mający się odbyć za trzy dni festiwal w Mieście Tysiąca Błogosławieństw. Podczas podróży robią sobie przerwę na posiłek i skręcają nad pobliską rzekę. Już z pewnej odległości widzą błąkającego się konia z siodłem, ale bez jeźdźca. Gdy docierają do brzegu zauważają leżące w wodzie martwe ciało mężczyzny. W pobliżu wydaje się być podejrzanie cicho i spokojnie. Wtedy z zarośli wybiegają złośliwe kappa w liczbie o jeden większej od liczby BG.

Uderzenie:

Odbywa się krótka walka, którą gracze mogą wygrać siłą lub sprytem (utrudnione przez dużą liczbę kappa, ale nie niemożliwe). Po jej pomyślnym, miejmy nadzieję, wyniku wśród bagażu zamordowanego BG znajdują torbę z listami. Jeżeli wykażą się honorem i postanowią wypełnić zadanie niegdyś powierzone posłańcowi, poprowadź ten scenariusz. Jeżeli nie - możesz w tym momencie zakończyć i zmienić graczy na tych, którzy łatwiej będą dawali się ponieść zewowi przygody.

Zamek Słodkiego Zapomnienia znajduje się w odległości kilku godzin jazdy od miejsca, w którym znajdują się BG. Jeżeli wyruszą od razu, dotrą tam przed zmrokiem. Wprawdzie odbiją trochę od głównej trasy ich wędrówki, ale i tak nie nadłożą zbyt wiele. Poza tym mają trochę czasu w zapasie.

Ze zwojów:

Zamek Słodkiego Zapomnienia leżący niedaleko ziem rodziny Matsu, kilkakrotnie zmieniał właścicieli. Teraz włada nim godny wojownik Daidoji Mitsunaga, który pojął za żonę Matsu Miyoko. Małżeństwo było zawarte na podłożu politycznym, chodziło o zacieśnienie stosunków między Żurawiem i Lwem. Państwo mają dwoje dzieci: Yuichiego i Mayumi. Młody mężczyzna przez kilka lat był yojimbo namiestnika, jakiś czas temu jednak wrócił w rodzinne strony, by poznać dobrze swoją prowincję i naszykować się do przejęcia nad nią władztwa. Mayumi szkoliła się w szkole bushi Matsu, jednak nigdy nie złożyła ślubów samurai-ko. Z szacunku wobec korzeni w rodzinie Matsu, pani Miyoko i jej córka noszą charakterystyczne „grzywy lwa".

Wiele lat temu w Zamku Słodkiego Zapomnienia zatrzymał się Szmaragdowy Czempion wraz ze swoją świtą. Pewnego razu usiadł na najwyższym z tarasów budowli, skąd rozciąga się piękny widok na całą okolicę i oddał się

medytacji. Zanurzył się w siebie tak głęboko jak nigdy dotąd i gdy się wynurzył z ogromu wewnętrznej harmonii zapomniał, kim jest. Zapłakał wtedy ze szczęścia, złożył urząd, ogolił głowę i został mnichem. Uważa się go za najszczęśliwszego człowieka, jaki po Shinsei stąpał po świecie, chłopi czczą go nawet jako Fortunę.

Wyzwanie:

Dwa razy w roku pan Daidoji Mitsunaga wysyła do Miasta Tysiąca Błogosławieństw posłańca z podarkami dla dalekiej krewnej, pani Haruny. Kobieta pochodzi z bardzo zubożałej gałęzi rodu, została zmuszona do zamieszkania w mieście i prowadzenia prawie kupieckiego trybu życia. Od kilku lat jest wdową, więc Mitsunaga stara się jej pomóc w miarę możliwości.

Koncentracja:

Po oddaniu rodzinie Daidoji listów, bohaterowie zostają serdecznie podjęci przez panią domu. Jej mąż podróżuje właśnie po prowincji i dogląda pracy swych poddanych. Wszakże po jakimś czasie do zamku powraca dziedzic z wieściami od ojca.

Ponieważ nikt w tym roku nie wybiera się do miasta na festiwal, pani Miyoko prosi graczy, by własnoręcznie dostarczyli paczki ich krewnej. Już raz dowiedli swojej sympatii wobec Daidoji, więc można potraktować ich za lojalnych ludzi. Oczywiście pani Miyoko wręczy BG podarki w ramach wynagrodzenia sprawionego kłopotu. Pani Haruna mieszka przy ulicy Pobożnych Złotników w dzielnicy kupieckiej.

Ze zwojów:

Podczas gościny w domu pani Miyoko będą miały miejsce dwie sytuacje, które mają znaczenie dla dalszego rozwoju wydarzeń. Warto też zaznaczyć, że gracze, jeżeli mają taką ochotę, mogą zabawić na dworze dwa dni, by bez pośpiechu dotrzeć na festiwal.

Ważne jest, by BG poznali młodą Mayumi. Dziewczyna jest dość powściągliwa, ale bardzo grzeczna. Poproszona oprowadzi każdego chętnego po zamku i okolicach. Ubrana jest w dość proste, aczkolwiek drogie kimono. Rękawy i wszystkie bordiury wykonane są z charakterystycznego złotego materiału, tkanego w żurawie z origami. Tkanina jest niesamowicie szykowna, zaś niezwykle skomplikowany i kunsztowny splot sugeruje, że została wykonana na specjalne zamówienie dworu. Jednakże ten fakt należy jedynie zasugerować, żeby nie rzucał się zbytnio w oczy, można go wpleść w ogólny opis uroczej postaci Mayumi.

Rzadki materiał faktycznie został zamówiony przez panią Meyami w dużej ilości. Każdy z członków rodziny ma część strojów wykonaną właśnie z niego. Jednakże gracze nie mogą się o tym dowiedzieć. Podczas swojego pobytu zobaczą go raz, właśnie na Mayumi.

Drugim wydarzeniem jest pojawienie się na dworze Yuichiego. Podczas rozmowy przy wspólnym posiłku wychodzi na jaw, że jest osobą honorową, ale bez skrupułów. Rozbawiony opowiada, jak z jego polecenia wybito do nogi chłopów z wioski, która przynosiła straty, a nic nie rokowało poprawy.

Uderzenie:

Gdy bohaterowie dotrą do miasta jest wieczór. Dwór okolicznego daimyo, co było do przewidzenia, jest już pełen wysoko postawionych samurajów, zatem BG muszą zadowolić się oberżą. Wizytę u pani Haruny powinni zostawić na dzień następny, gdy już się rozpakują.

Kiedy docierają na Ulicę Pobożnych Złotników, okazuje się, że ktoś o imieniu Haruna wcale tam nie mieszka. Dom zamieszkiwany jest przez zajmujących się kupiectwem heiminów, przybyłych tu z ziem Yasuki. Słyszeli, że jakaś Haruna kiedyś była właścicielką domu, ale już nie żyje. Gracze mogą próbować odnaleźć jakiegoś potomka Haruny (bezowocne, gdyż nie miała żadnej bliższej rodziny) lub oddać się zabawie festiwalu, a o problemie pomyśleć później.

Ze zwojów:

Wiele lat temu, gdy pani Doji chodziła jeszcze po świecie Siedem Fortun podróżowało po Rokuganie w swej koguciej łodzi. Pewnej nocy wysiadły na brzeg, aby zażyć trochę rozrywki. Rozpaliły ogromne ognisko i odprawiając niesamowity, cudowny taniec, z radości wypowiedziały tysiąc błogosławieństw, które wsączyły się w ziemię pod ich boskimi stopami. Gleba stała się niezwykle żyzna, woda czysta, a rzeka zaroiła się od tłustych ryb. Wkrótce założono tu miasto, które szybko się rozwinęło.

Co roku ku czci Fortun urządzany jest wielki festiwal. Wieczorem kapłani zbierają się w wielkiej świątyni, odprawiając modły za podtrzymanie błogosławieństw i uczestniczą w innych obrzędach związanych z wegetacją (wypędzanie złych energii z pól uprawnych, oczyszczanie wody, itd.). W całym mieście zapalane zostają kolorowe lampiony, co sygnalizuje rozpoczęcie się zabawy. Samurajowie mają tradycję składania z papieru żurawi, na których piszą życzenia, żeby je puścić z nurtem rzeki. Jest to niepowtarzalna okazja dla artystów do publicznego pokazania swoich umiejętności. Mieszczanie zaś świętują bardziej żywiołowo, organizują pochód z papierowym smokiem, tańczą i urządzają całonocny jarmark (znaczenie symboliczne - kupowanie ma zapewnić całoroczny dobrobyt, nocna pora jest powtórzeniem czasu, w którym kiedyś świętowały Fortuny).

Wyzwanie:

Prawda jest nieco inna niż myślą bohaterowie. Pani Haruna nie żyje od wielu lat. Podarki w istocie nie są dla niej, a dla gejszy, Śnieżnej Perły. Była ona kiedyś kochanką pana Mitsunaga, mieli nawet dziecko. Jednakże po porodzie Perła przeżyła szok i podcięła sobie żyły. Udało się ją uratować, ale w ten sposób okryła hańbą zarówno siebie, jak i

swego danna. Dziecko prawdopodobnie nie przeżyło - gejszę wielokrotnie widywano na cmentarzu dzieci...

Mitsunaga, choć już nie ma wobec niej zobowiązań, nadal jej pomaga i przesyła ubrania i pieniądze. Żeby fakt ten nie wyszedł na światło dzienne, co roku w sekrecie wysyłał swojego zausznika, Garudę z tą delikatną misją pod pozorem wspierania krewnej.

Koncentracja:

Pani Miyoko domyśla się, że Haruna nie jest prawdziwym adresatem. Nigdy nie łączyło jej z mężem jakieś głębsze uczucie, więc postanowiła sprowokować ciekawą sytuację i obserwować rozwój wydarzeń. Udając niewiedzę poleca BG dostarczenie przesyłki pod oficjalny adres. Mitsunaga, poinformowany zawczasu przez syna o tym, że ktoś został już wysłany do miasta, nakazuje Garudzie odnalezienie bohaterów, wejście w posiadanie przesyłki i dostarczenie jej do właściwego odbiorcy.

Uderzenie:

Gdy BG dotrą do miasta Garuda dwukrotnie spróbuje wykraść przesyłkę (jego pan nie zaznaczył, jak ma wejść w jej posiadanie). Pierwszy incydent będzie miał miejsce wieczorem, gdy bohaterowie będą rozpakowywać swoje rzeczy. Ciemności, ciasne pomieszczenia i większa znajomość okolicy przez Garudę powinny wystarczyć, aby udało mu się uciec.

Drugą próbę Garuda przeprowadzi w nocy, podczas festiwalu. Powinno się jednak zdarzyć, że któryś z BG np. z powodu bólu głowy wcześniej wróci do zajazdu i przyłapie złodzieja.

Wyzwanie:

Po szamotaninie nieuzbrojony sługa Mitsunagi zauważy, że jest po przegranej stronie i podda się. Rozpaczliwie poprosi o darowanie życia i wysłuchanie. Jeszcze raz przeprosi za niegodne zachowanie, po czym wyjawi, z jak delikatną misją został wysłany. Niczego nie ryzykuje. Jeżeli nie zostanie zabity teraz a nie dostarczy przesyłki, zostanie ścięty przez suwerena.

Koncentracja:

Garuda zaproponuje, że wyśle posłańca po Śnieżną Perłę, aby udowodnić, że mówi prawdę. Eks-gejsza ma żałośnie niski status z powodu widocznych, brzydkich blizn na nadgarstkach. Dzięki funduszom od swego danna nie musi na siebie zarabiać jako pomocnica w ukiyo, daje jedynie korepetycje maiko. Z powodu ogólnego zamieszania i wrzawy nikt nie uzna jej towarzystwa za niegodne. W końcu jest święto!

Uderzenie:

Śnieżna Perła okazuje się być niezwykle ciepłą i sympatyczną osobą. Jej talent, takt i ogłada zasadniczo rekompensują niski prestiż. Teraz gracze (którzy pewnie już wrócili, by odprężyć się przy sake) mogą zdecydować, czy przekazać jej podarki. W sumie nic nie stoi na przeszkodzie: teraz znają prawdziwe motywy pani Miyoko, wiedzą też w jakiej trudnej sytuacji jest pan Mitsunaga. Poza tym zobowiązuje ich jedynie wymiana przysług, a nie konkretna umowa.

Jeśli BG zdecydują oddanie paczek Perle, zdobędą w niej lojalnego przyjaciela. Ona sama zaproponuje im, że do końca pobytu będzie im towarzyszyć w zajeździe, umilając czas. W tym celu wynajmie sobie tam pokój.

Jeżeli tak się nie stanie, przygoda pewnie zakończy się w tym miejscu, chyba, że MG ją zmodyfikuje. Jeżeli jednak gracze zaakceptują obecność Perły, będą miały miejsce kolejne wydarzenia. Jeszcze bardziej dramatyczne.

Wyzwanie:

Yuichi dowiedział się o Śnieżnej Perle około roku temu. Ta myśl go wciąż drąży. Nie potrafi pogodzić się z tym, że ojciec może mieć inną kobietę niż matka; do tego o takim statusie - nie zna przyczyn i sądzi, że ojciec poprzez miłostkę zbrukał swój honor. Z drugiej strony nie ma prawa zająć stanowiska niezgodnego z wolą ojca. Ma dość paskudny charakter i do tego jeszcze ogarnięty jest niebezpieczną obsesją.

Koncentracja:

W ślad za Garudą podążył Yuichi. Postanowił się przebrać za demona i wyeliminować Śnieżną Perłę raz na zawsze ze swojego życia. Ma nadzieję, że afera ucichnie, gdyż ludzie zrzucą wszystko na działanie złych duchów. W ten sposób uda mu się dokonać przedsięwzięcia, nie tracąc w oczach ojca i nie ryzykując możliwości, że wynajęty zabójca go wyda lub będzie szantażował.

Uderzenie:

Kolejnego wieczoru, już po festiwalu, kiedy większość ludzi w oberży jest pijana lub cierpi z powodu wczorajszej zabawy, Yuichi postanawia uderzyć. Po kolacji Perła opuszcza na chwilę BG. Choć obiecała, przez dłuższy czas nie wraca. Jeżeli ktoś uda się do swojego pokoju lub będzie chciał zobaczyć, co robi gejsza, idąc korytarzem dostrzeże demoniczny cień rzucany na papierową ścianę pomieszczenia zajmowanego przez artystkę. Demon rzuca się do panicznej ucieczki, rozrywając kolejne ściany, a następnie wskakując na dach zajazdu (przynajmniej jedna część budynku jest parterowa). Może się odbyć wspaniały pościg po dachach ciasno skupionych domów, w deszczu spadających dachówek.

Wyzwanie:

Potwór uciekł. Jeden z BG odnajduje na złamanej, drewnianej listewce ściennej strzęp złotego materiału z deseniem w żurawie... Mieszczanie zgodnie z przypuszczeniami Yuichiego wszystko zrzucili na interwencję sił demonicznych, które postanowiły zniszczyć niedoszłą samobójczynię. Ktoś jednak widział kudłatą postać stwora i sko-

jarzył ją z osobą „lwiej" Mayumi, która jest adeptką szkoły bushi. Ktoś życzliwy przypomniał sobie o dawnym związku między Mitsunagą a gejszą. Wszystko złożono na karb małżeńskiej zazdrości. Zaiste, plotka szybko się rozchodzi i jest bezwzględna.

Koncentracja:

Teraz gracze mają zupełnie wolną rękę. Mogą zapomnieć o całej sprawie i wrócić do swoich obowiązków. Mogą poszukać zabójcy lub chcieć udać się do Mitsunagi i przedłożyć mu sytuację. Mogą także podchwycić oskarżenie wobec którejś z członkiń rodu Daidoji, najpewniej Mayumi.

Uderzenie:

Najwięcej dróg i tak prowadzi do Zamku Słodkiego Zapomnienia. Jeżeli BG udadzą się tam, od razu zostaną poinformowani, że następnego dnia pani Miyoko ma zamiar popełnić seppuku.

Wyzwanie:

Wieść o zamiarach pani zamku jest zaskakująca. Z tego powodu przybyło też wielu członków rodu Matsu, którzy chcą towarzyszyć krewniaczce w ostatniej drodze. Między dworzanami krążą różne plotki. Jedna z nich, być może pokrywająca się z podejrzeniami BG, sugeruje, że zabójczynią jest Mayumi. Jej matka bojąc się gniewu Mitsunagi, chce otworzyć swoje wnętrze. Choć nigdy tego nie powiedziała, sugeruje to przyznanie się do winy, a więc i ocalenie córki. Sytuacja wydaje się być zastanawiająca, gdyż Perła była tylko nie-człowiekiem, o podłym statusie.

Koncentracja:

Gracze mogą zrealizować wszystkie swoje umiejętności poruszania się wśród zasad dworskich. Mayumi jest załamana. Ojciec już jest w drodze powrotnej do domu. Miyoko chce zdążyć przed przyjazdem męża, nie przyzna się wszakże nigdy do winy (nikt też nie może jej do tego zmusić). Yuichi jest również nieobecny. Kilka dni temu wyjechał, tłumacząc się obowiązkami.

Uderzenie:

Ku rozpaczy BG nic nie udało się ustalić. Wciąż dręczy ich przeczucie, że zginie niewinna osoba, a oni są bezradni wobec wyroków Fortun. Następuje...

Wielki Finał

W ogrodzie na szczycie zamku, w tym samym, w którym Szmaragdowy Czempion zapomniał siebie, ustawiono parawan. Za nim znajdują się ceremonialne tatami i lampiony, dzięki którym BG mogą obserwować wydarzenia jako teatr cieni. Bezpośrednimi świadkami będą tylko członkowie rodzin Daidoji i Matsu.

Pani Miyoko wchodzi za parawan, ubrana w śnieżnobiałe kimono. Klęka. Jej Pierwszą będzie Mayumi, po której widać ślady nieprzespanych nocy. Mimo to twardo dzierży rodową katanę przyniesioną z kaplicy przodków. Kiedy już ma nastąpić śmiertelne pchnięcie, rozlegają się kroki na korytarzu. Do ogrodu wpada zdyszany Yuichi. Wbiega za parawan, na którym widać sylwetki trzech osób. Słychać przyciszoną rozmowę:

- Matko, co ty robisz?

- Jak śmiesz przerywać ceremonię, szczeniaku?! - syczy jedna z Matsu.

- Czy chodzi o tamtą kobietę? Przecież to ja! To ja ją zabiłem!

- Co?! - cicho mówi Miyoko, wyraźnie zaskoczona - To ty? Myślałam...

- Tak, to ja! To był śmieć, który plamił honor naszego rodu! Zwykły chwast!

- To była moja matka! - wrzasnęła w szale Mayumi.

Świst ostrza. Ciało młodzieńca osuwające się na podłogę.

Ze zwojów.

Teraz chyba należą się jakieś wyjaśnienia. Otóż osiemnaście lat temu Śnieżna Perła faktycznie powiła dziecko, córeczkę, której ojcem był Mitsunaga. Prawdą też jest, że z powodu szoku próbowała odebrać sobie życie. Ale dziecko przeżyło to smutne wydarzenie. Gejsza wiedziała, że jej kariera jest skończona i że córka najprawdopodobniej skończy w skrajnej nędzy jako ulicznica. Na szczęście jej dawna okazał serce i adoptował dziecko. Mayumi wyrosła na godną wojowniczkę, bardzo przywiązaną do rodziców, ale odczuwającą niechęć wobec starszego brata. Kiedy miała szesnaście lat dowiedziała się o swoim prawdziwym pochodzeniu. Bardzo ją wystraszyło, że fakt ten może popsuć stosunki z Miyoko. Poza tym odczuwała rozdarcie między pochodzeniem a przynależnością podpowiadaną przez serce. Nigdy nie widziała swej biologicznej matki.

Miyoko zaś sądziła, że Mayumi nie może znieść - być może hańbiącego w jej mniemaniu - pochodzenia i dlatego zabiła gejszę. Bała się, że mąż w napadzie gniewu wyrzeknie się dziewczyny i potraktuje ją jak zabójczynię - hinin. Bardzo zżyła się z pasierbicą; miała nawet nadzieję, że wyda ją za kogoś z rodziny Matsu, za którą zawsze tak tęskniła.

Przekleństwem wszystkich mieszkańców Zamku Słodkiego Zapomnienia była właśnie pamięć, samoświadomość, popychająca ich ku zgubie. Po raz kolejny Fortuny udowodniły, że losem rządzi nie przeznacenie, a przewrotność.

Tak kończy się moja opowieść

Wokół płomienia
tańczyć będą motyle
choć jeden spłonął

Spisane przez Shosuro Hideyoriego



Jerzy Cichocki

MIŁOŚĆ W CZASACH POSTKULTURY

Big Bang! Koniec znanego nam świata. Większości od razu przychodzi na myśl spustoszenie, jakie uczyniły bomby, jałowe pustynie, promieniowanie, bezlitosne warunki przetrwania. Ocaleli stają się egoistycznymi wyrzutkami, walczącymi o najmniejszy okruszek chleba, paliwo, pociski, o następny dzień. Z pewnością tak mogą wyglądać po Apokalipsie resztki życia większości z nas. Ale czy wszystkich?

W tej przygodzie głównym wątkiem jest uczucie, jakie żywi jedna z postaci graczy. Uczucie, które zmusza do podjęcia walki i wyznacza cel. Miłość w brutalnym świecie zniszczonej przyszłości jest szczególnie narażona na okaleczenia. Nie tylko ta do kobiety czy mężczyzny, ale i do bliźniego.

Nie powinno być problemu z poprowadzeniem tego scenariusza w jakimkolwiek systemie postapokaliptycznym, autor przyjął jednak dla ułatwienia mechanikę jednej gry, **Piekła na Ziemi**. Przygoda różni się jednak od typowego schematu choćby czasem akcji, a w treści da się odnaleźć wątki zaczerpnięte z wielu źródeł literackich. Trudno byłoby wszystkie przywołać lub odnaleźć w kłębowisku myśli, które pozostawia lektura każdego z nich. Niech mi wolno będzie przywołać więc te o największym dla fabuły znaczeniu: *Święty płomień* Bruce'a Sterlinga, *Nocna straż* Seana Stewarta, *Widok z góry Futaba* Jessici Amandy Salmonson, *Gedeona* Morta Castle oraz film *Gattaca* w reżyserii Andrew Niccola. W tym miejscu nadarza się także okazja, aby podziękować dwóm osobom, które miały bezpośredni wpływ na ostateczny kształt scenariusza. W czasie testowania wiele uwag i porad zgłosił Maciek "Miodek" Mirski. Konstruktywna krytyka padła także ze strony Maćka "Piwo" Piwowarskiego. Bez ich pomocy ta przygoda wyglądałaby zupełnie inaczej.

Jest to krótki epizod, jaki mógłby odnaleźć każdy postapokaliptyczny bohater, któremu świat runął na głowę. Może być nawet prowadzony w systemie jeden na jednego, oddzielnie dla każdego z członków posse, przy zmianie szczegółów (miasta, poszukiwanej osoby itd.). W kilku przypadkach pomoc bohaterów niezależnych może się co prawda okazać niezbędna, a umiejętność pozyskiwania ich poparcia będzie na wagę złota.

Prolog

Ci, którzy przeżyli, nazywają ten czas "Snem", a wydarzenia sprzed roku 2081 opowiadane są w formie legend. Choć wiele znaków zapowiadało zbliżający się konflikt, nikt nie przejmował się wydarzeniami ze sfery polityki i gospodarki. Demokratyczna tradycja większości krajów świata pogłębiła alienację polityczną społeczeństw, tak że w połowie XXI wieku obsadzanie państwowych stanowisk przypadało w udziale osobom sprawującym kierownicze, uczelniane i tym podobne stanowiska.

Sektorowe bezrobocie też nie okazało się tak straszliwe, jak można było przypuszczać, maszyny pracowały dla wspólnego dobra, a rodziny jeździły po kraju spędzając niekończący się urlop. Nikt nie zastanawiał się, na ile starczy socjału. Do tego doszedł niesamowity postęp medycyny, umożliwiający wydłużenie życia do blisko dwustu lat. Wszystko to przypominało najlepsze czasy rock'n'rollowego szaleństwa z XX wieku, co przejawiało się nawet w powrocie do trendów mody i muzyki z tamtych lat. Taka

beztroska nie mogła oczywiście trwać wiecznie, znaleźli się ludzie, którzy chcieli opanować sytuację w imię "wyższej racji stanu". Jednym z przejawów chorobotwórczej kultury nowej ery były związki oparte tylko na zgodności danych DNA, mogących zapewnić najlepsze potomstwo.

Wszystko zmieniło się, gdy nastał Sen. Ludzie żyjący do tej pory zabawą, nie byli przygotowani na szok. Przyzwyczajeni do kompletnego zautomatyzowania najprostszych czynności, nie potrafili odnaleźć w kupie śmieci konserwy, ani jej otworzyć. To nieprawda, że większość populacji zginęła w wyniku bombardowania. Znakomita część umarła na skutek szaleństwa i bezradności w ciągu pierwszych dni.

Świat dziś to zamknięte enklawy. Ludzie dzielą się na dwie kategorie - młodych i starych, przy czym ci pierwsi, nie koniecznie są wiekowo młodzi. To osoby, które mają dostęp do urządzeń regenerujących, skomplikowanej aparatury wydłużającej czas życia komórek ciała. Reszta ludzi, klasa B, zdana jest na ich łaskę. Nagłe odstawienie środków farmaceutycznych uczyniło z tych stu kilkudziesięcio-letnich "nastolatków" wraki, które zrobią wszystko za jedną godzinę kąpieli mineralnej, enzymacji skóry, filtracji krwi czy seansu pod namiotem tlenowym.

Miasta, które choć w części ocalały po Apokalipsie (zwykle takie, w pobliżu których bomby cudem zboczyły z trajektorii i epicentrum wybuchu znalazło się poza granicami zabudowań) podzielone są zazwyczaj na dwie części. Jedną zamieszkaną przez ludzi, drugą - przez duchy. Ocalali wpadli na ten pomysł przez przypadek i od tego czasu wieść roznosi się po całym Zachodzie. Wystarczą ofiary z ludzi, aby utrzymać wynaturzenia z dala od zamieszkanego centrum. Magiczna bariera z krwi potrafi je utrzymać. Więcej ofiar może posłużyć do całkowitego wypędzenia duchów z granic miasta. Czasem jednak udaje się jakiemuś potężniejszemu demonowi wyrwać z pułapki i czyni wtedy potworne zniszczenia. Właśnie w jednym z takich na wpół zniszczonych miast przyjdzie posse przeżyć przygodę.

Zawiązanie

Wydarzenia w jakich wezmą udział bohaterowie, odbywają się w kilka miesięcy po Apokalipsie. Szeryf powinien poświęcić nieco czasu przed rozpoczęciem przygody, aby "ustawić" graczy. Koniec świata nadal żyje w ich wspomnieniach, rozpacz po utracie rodziny jeszcze nie minęła. Spójrz do poniższej ramki, aby zapoznać się z sugestią dotyczącą składu drużyny. Załóżmy, że postacie rekrutują się z młodej kategorii wiekowej, aby nie obciążać ich problemem odnalezienia środków regeneracyjnych, zanim nie rozpadną się w proch. Potem zastanów się, komu powierzysz rolę głównego bohatera.

Akcja przygody w całości odbywa się w mieście. Jeden z bohaterów chce tam dotrzeć, aby przekonać się, czy jego ukochana nadal żyje. Nie ma żadnych wiadomości, ponieważ wichry Wojny Ostatecznej oddaliły go od niej jeszcze przed upadkiem bomb. Z tego powodu najłatwiejszym i realnym wyjściem będzie założenie, że cała posse należała do jednej kompanii w czasie wojny. Po zakończeniu działań wraz z Końcem Znanego Świata pociągnęli losy, do czyich rodzin udadzą się w pierwszej kolejności, aby dowiedzieć się o ich stanie. Podjęli decyzję, że lepiej będzie się trzymać razem, tym bardziej, że między żołnierzami na froncie tworzy się nić prawdziwej męskiej przyjaźni. Przygoda zaczyna się, kiedy drużyna zbliża się do miasta ukochanej głównego bohatera.

Powyższa propozycja to tylko przykład. Możesz zgodzić się na każdą posse, jednak dobrze byłoby, aby istniało wyjaśnienie z jakiego powodu nie mogli wcześniej dowiedzieć się o ukochanych, dlaczego byli oddaleni od swych miast.

Główny bohater zawiązuje fabułę, która doprowadziła bohaterów do miasta, terenu gry (zobacz ramka). Postać pozostawiła w nim swą ukochaną, ma teraz nadzieję odzyskać ją całą i zdrową i od tego uzależnia resztę swego życia. Ważne, aby w bohatera wcielił się gracz zdolny do dramatycznej gry aktorskiej, który nie będzie zbyt powierzchownie okazywał strachu, nadziei i rozpaczy. Należałoby z nim przeprowadzić preludium, w czasie którego gracz sam wykreuje obraz dziewczyny.

Aby dodać na początku gry więcej dramatu, Szeryf może we wstępie opowiedzieć posse, jak wcześniej dotarła do innych miast, w których żaden z kolegów nie znalazł wieści o swych bliskich (zobacz ramka).

El loco - zasada opcjonalna

W pierwszych tygodniach po Apokalipsie szerzyły się wśród ludzi przypadki szaleństwa spowodowane nagłą utratą wszelkich wartości, dla których żyli. Tym bardziej zastanawia fakt potraktowania zasad obłędu w PnZ po macoszemu.

Przed sesją możesz zdecydować się obdarzyć jednego z bohaterów zawadą *el loco*, w sekrecie i za zero punktów. Wiadomość tę powinieneś za to ujawnić reszcie posse. Ponieważ cała drużyna dobrze się zna (zobacz ramka w poprzednim rozdziale) i przeżyła ze sobą najgorsze chwile końca świata, koledzy postanowili nie zostawiać czubka, ale dbać o niego przez resztę drogi. Uzgodnili, że pozostawią go w miejscu, które uznają za bezpieczne i gwarantujące mu szansę przeżycia.

Postać szaleńca nie wpływa na główną oś przygody, może jednak w wielu miejscach ubarwić rozgrywkę. W wybranych przez siebie momentach opowiadaj obłąkanej postaci o wyimaginowanym zagrożeniu, rzekomo dobiegających go głosach itd. *El loco* może następnie artykułować reszcie posse swe oba-

wy, a tylko od niej będzie zależeć, czy uznają to za mamrotanie szajbusa, czy poważne ostrzeżenie. W każdym razie bohater obdarzony tą zawadą nie powinien od razu zorientować się w sytuacji.

Rozdział pierwszy: W granicach miasta

Posse zbliża się do miasta ukochanej głównego bohatera od nienaruszonej części. Epicentrum wybuchu upiorytowej bomby znajduje się po przeciwnej stronie, około 5 mil od południowego krańca miasta. Najbliższa jego część uległa całkowitemu zniszczeniu, a ludzie po prostu wyparowali, lecz zwolniła impet fali uderzeniowej. Kolejne przecznice wytrzymywały w coraz większym stopniu, aż niszczycielska energia ustała wreszcie nad brzegiem rzeki, pozostawiając funkcjonalnym tylko jeden most. Panika mieszkańców nie uszła jednak spostrzegawczości dzieci nocy, które natychmiast zaczęły wędrować w kierunku miasta. Wypuszczone z rdzenia pocisku manitou okrywają cały prawy brzeg ścianą niekończącej się, potępieńczej burzy. W jednej z tamtych dzielnic mieszkała kobieta, którą kochał główny bohater. Czy zginęła od razu? A może udało się jej przedostać, lub w czasie wybuchu przebywała na drugim brzegu?

Szukanie ukochanej osoby na chybił trafił, nawet w zniszczonym do połowy mieście, w którym promieniowanie u jest o wiele silniejsze niż na zewnątrz, nie wydaje się najlepszym pomysłem. Dobrym wyjściem jest odszukanie rady miasta lub innego organu kierowniczego, który uformował się po Apokalipsie. Posse była już kilkakrotnie świadkiem konstytuowania się takich przedstawicielstw, toteż można im o tym delikatnie wspomnieć. Takie instytucje zajmowały się w pierwszym okresie po *Big Bang* regulacją odbudowy miast i rejestrowaniem ocalałych.

Rada nie ogłasza się na billboardach, ani nie prowadzi do siebie za pomocą drogowskazów, toteż o miejscu jej siedziby bohaterowie muszą dowiedzieć się od napotkanych osób.

Przy każdej napotkanej na ulicach osobie pociągnij jedną kartę. Kolor określi stosunek nieznajomej/nieznajomego do posse:

Pik: Postać nastawiona przyjaźnie, udzieli bezinteresownie wszelkiej pomocy (do granic rozsądku), włączając w to osobiste zaangażowanie w rozwiązanie problemu (np. poprowadzenie bohaterów do celu, obrona w czasie walki itp.).

Kier: Postać uprzejma, udzieli informacji, ale nic poza tym.

Karo: Postać neutralna, nie może pomóc drużynie, a w razie natarczywości posse, może się okazać agresywna.

Trefl: Postać agresywna, zaatakuje bohaterów nawet bez powodu.

Czerwony joker: Ukryty przyjaciel, np. templariusz, udzieli postaciom informacji i będzie przez pewien okres przy nich czuwał.

Czarny joker: Zamaskowany przeciwnik, np. mutant.

Powyższej tabeli możesz użyć ile razy zechcesz, aby opis zniszczonego miasta przeplatać zwyczajowymi spotkaniami, do jakich może dojść między tubylcami a nieznajomymi (posse). Profil typowego mieszkańca znajduje się w podrozdziale "Rada miasta". Niżej znajduje się lista sugerowanych nietypowych spotkań. Część z nich zmusi bohaterów do moralnego wyboru, część do walki, dlatego nie powinno się ich przedstawiać zaraz po sobie.

Dziewczyna i pies

Od chwili wejścia do miasta, do posse przypałęta się pies. Całkowicie pozbawiony sierści, podskakuje na trzech kończynach, czwarta jest najwyraźniej złamana. Zwierzę nie wydaje żadnego dźwięku. Spotkanie nie ma żadnego znaczenia, jest tylko sprawdzianem dla drużyny. Jak zareaguje? Przygarnie psa? Jeśli tak, Szeryf może go później wykorzystać, aby zwrócił uwagę wartowników, kiedy posse będzie próbowała się skradać lub w innych, podobnych przypadkach.

Dalej, pośród opustoszałych ciemnych ulic, wśród wciąż wszechobecnego smrodu rozkładającego się trupa usłyszą szloch. Jeśli posse uda się w jego kierunku, wkrótce napotka młodą dziewczynę, siedzącą na progu klatki schodowej. Niegdyś blok mieszkalny, dziś budynek przypomina ponurą wieżę czarnoksiężnika, pozbawioną szyb w oknie. Dookoła pył i szczątki przeróżnych rzeczy - mebli, ubrań, samochodów... Padlinożercy jeszcze tu nie dotarli.

Dziewczyna usłyszała odgłosy zbliżających się bohaterów i uniosła twarz ukrytą w dłoniach. Zamiast oczu widniały na niej głębokie, czarne dziury.

- Kto tu jest? Mama?
- Czy będę jeszcze kiedyś widziała?
- Powiedzcie, czy nadal jestem ładna?

Jak na te pytania odpowie posse? Zastrzeli ją? Czy po prostu pozostawi dziewczynę na miejscu?

Prośba o śmierć

W jednej z bocznych uliczek na posse wpadnie nieznajomy mężczyzna w sile wieku. Z nadzieją w oczach rzuci się na pierwszą z postaci graczy, zaciśnie na kołnierzu ręce i zacznie krzyczeć:

- Zabijcie mnie! Zabijcie!

Jeśli drużyna zacznie go pytać o siedzibę rady miasta (ani on, ani dziewczyna nie znają nikogo o nazwisku ukochanej bohatera głównej roli), nieznajomy zwietrzy szansę i zacznie szantażować posse. Zdradzi miejsce pobytu rady, jeśli ci obiecają, że go zastrzelą.

Wszystko zależy od postaci graczy, mężczyzna nie zna odpowiedzi, lecz skłamie. Od kilku dni błąka się po dzielnicy szukając śmierci, kiedy wreszcie dopadło go szaleństwo. Jeśli posse wyciągnie z niego fałszywe zeznanie i

pozostawi na miejscu, ten będzie biegł za nimi wykrzykując obelgi.

Kobieta i dziecko

Do drużyny podbiegnie dziecko. Zacznie usilnie błagać bohaterów, by pomogli jego matce. Aby choć spojrzeli na nią. Kobieta leży w pobliskim mieszkaniu, poparzenia całego ciała przykrywa prześcieradło, ona sama oddycha płytko w agonalnym stanie. Chłopiec co jakiś czas udaje się w głąb miasta, aby zdobyć jakieś pożywienie, po czym wraca aby karmić matkę.

Dla kobiety nie ma żadnej nadziei. Umrze jeszcze tej doby. Co się stanie z dzieckiem? Prawda jest taka, że przez krótki czas dojrzewania, jakie wymogło na nim otoczenie, chłopiec świetnie poznał okolice. Wie też, w którym budynku "dorośli spotykają się, żeby rozmawiać".

Padlinożercy

Historia niejednokrotnie już potwierdzała, że zawsze tam, gdzie zdarza się katastrofa, znajdą się osoby, które będą chciały zarobić na nieszczęściu innych. Tacy właśnie są padlinożercy. Wykorzystują Sen, aby ograbić wszystkich mieszkańców, którzy nie otrząsnęli się jeszcze z szoku.

Początkowo poruszali się po opuszczonych rejonach, zbierając dobytek pozostawiony przez osoby, które zbierały się w centrum miasta. Poszukiwały tam bliskich i skupiały się wokół jakichkolwiek zaczątków administracji, dających nadzieję na opanowanie chaosu. Wkrótce jednak padlinożercy stali się na tyle pewni siebie, że zaczęli krzątać się wokół większych grupek ludzi, aby przywłaszczyć sobie ich rzeczy.

Poczucie bezpieczeństwa bandytów nie jest bezzasadne. Poruszają się jedynym sprawnym samochodem (minibusem), jaki posse miała możliwość zobaczyć odkąd weszli w mury miasta (chyba, że sami poruszają się jakimś pojazdem). Reszta maszyn dostała się pod zgubny wpływ manitou i, o ile nie zajmą się nimi specjaliści, np. śmieciarze, nie będzie z nich pożytku. Padlinożercy są ponadto nieźle uzbrojeni.

Profil:
Sześciu padlinożerców (bandyci)

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 4k12, Sz: 3k10, Wig: 3k6, Zr: 2k8

Strzelanie: broń krótka, karabiny 2, walka: pałka 2, skradanie 3, sterowanie: samochody 1

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 1k10, Spo: 2k10, Spt: 3k8, W: 2k6

Szukanie 3, skradanie 2, tropienie 2, znajomość terenu: miasto 2

Tempo: 20 (w pojeździe 216)

Dech: 20

Sprzęt: Broń boczna PaPłn, 30 naboi 9mm, duże pałki, jeden z nich ma granatnik z jednym pociskiem, jeden z nich - sztucer. Ponadto, w samochodzie - galon piekielnego soku, dwie małe baterie, zakonserwowane posiłki (5 porcji), zużyte ubrania, latarki, zegarek i kilka innych rzeczy użytkowych.

Na jednej z przecznic padlinożercy przygotowali na posse zasadzkę. Śledzili ich ruchy od pewnego czasu, oceniając siłę i możliwości. Plan jest taki, aby wyciągnąć postacie graczy na środek przecznicy i ostrzelać ich ogniem krzyżowym z dwóch rogów. Nie chcą rozmawiać, ani pertraktować. Jeśli cokolwiek pokrzyżuje im plany, albo zginie przynajmniej dwóch z nich, reszta natychmiast rzuci się do ucieczki. Minibus schowany jest w jednej z bocznych uliczek, do których postarają się wycofać w przypadku nieudanej akcji.

Jeśli bohaterowie nie poruszają się własnym pojazdem, warto zwrócić ich uwagę na samochód bandytów. Może przydać się w dalszej części przygody, nie jest jednak do jej zakończenia niezbędny.

Rozdział drugi: Rada miasta

Posse dociera do rady miasta. Udaje im się trafić na skupisko ludzi podążając w kierunku byłego centrum, a może po prostu ktoś im wskazał miejsce zebrań. Jakby nie było, jest to główna część scenariusza, w której nastąpi nagły zwrot fabuły. Ale po kolei...

Jak i kiedy bohaterowie dotrą do siedziby rady zależy tylko od Szeryfa. Mistrz Gry może wymyślić dodatkowe wątki lub przeprowadzić więcej potyczek w różnych rejonach miasta. Kiedy w końcu zbliżą się do byłej dzielnicy centrum, najbliższej rzeki, zauważą więcej osób, skupiska ludzi przy koksownikach, zorganizowane grupki jakichś interesów, kolejki po pewne towary itp. Ludzie tutaj są o wiele bardziej podejrzliwi, niechętni także osobom z zewnątrz, obawiając się utraty z trudem wywalczonego miejsca, czy posiłku, jakkolwiek irracjonalne byłyby to obawy.

Na uwagę zasługuje tłum starszych osób, zbity wokół małego budynku. Nad wejściem wisi pęknięty, niedziałający neon ze znakiem czerwonego krzyża. Szpital lub, sądząc po wielkości, raczej klinika. Właśnie tam urzęduje nowa rada miasta. Jeśli nawet przeżyłby legalnie wybrany burmistrz, nie miałby dziś żadnej legitymizacji. Ludzie rządzący w mieście zostali teraz wyniesieni na równi z Bogiem. Oni decydują kto może przeżyć. Najczęściej chodzi o wspomniane w prologu czynności związane z odmładzaniem komórek. Wszyscy ci starcy pod budynkiem "rady miasta" mają często ponad sto pięćdziesiąt lat i, jeśli w ciągu kilku następnych dni nie zostaną poddani niezbędnym procesom rewitalizującym, umrą. Ludzie ci oddają najczęściej cały swój ocalały dobytek w zamian za tę przysługę, rzadko bowiem są użyteczni. Klinika uzależniła od siebie także część ludzi zaraz po Apokalipsie, kiedy to leczono wiele urazów. Dziś na usługach rady pozostał jedyny komisariat z kilkoma funkcjonariuszami, jednostka straży pożarnej i inne fragmentaryczne pozostałości organów miejskiej administracji.

Profil: policjant

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 2k10, Sz: 4k8, Wig: 1k10, Zr: 2k12
Strzelanie: broń krótka, śrutówki 3, sterowanie: motocykle 3
Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 3k10, Spo: 3k8, Spt: 3k6, W: 2k6
Szukanie 3, skradanie 1, tropienie 2, znajomość terenu: miasto 2
Tempo: 10 (motocykl 240)
Dech: 22
Sprzęt: Kamizelka z kevlaru, pompka (15 naboi, wagomiar 12), pistolet policyjny (20 naboi 10mm), komisariat posiada jeden sprawny motocykl.

Profil: Typowy mieszkaniec

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 3k6, Sz: 2k8, Wig: 3k6, Zr: 2k8
Walka: pięści 3
Cechy umysłowe: Cha: 3k6, D: 1k6, Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 1k6
Kombinowanie 3, przetrwanie: miasto 2, szukanie 3
Tempo: 8
Dech: 12
Sprzęt: Trutu-tutu kłębek drutu.

Policjanci strzegący wejścia do kliniki od razu zauważą posse, odróżniając uzbrojony oddział pewnych siebie ludzi (bohaterów) od tłumu pokornych tubylców. Jeden z nich natychmiast ruszy zawiadomić radę. Wkrótce, nawet bez zbędnych starań, drużyna zostanie zaproszona na spotkanie z przedstawicielami miasta.

Rada składa się z czterech mężczyzn i jednej kobiety, jak można przypuszczać, chirurgów plastycznych - starają się odciąć od plebsu cały czas nosząc operacyjne fartuchy. Wnętrze pomieszczenia w jakim znajdą się bohaterowie, mocno kontrastuje z otaczającą ich rzeczywistością. Jest ciepło, z naprawionego magnetofonu wydobywa się przyjemna muzyka, postacie graczy zostaną poczęstowane alkoholem. Radni wydają się być ucieszeni pojawieniem się drużyny i, o ile posse nie jest za bardzo podejrzliwa (udany test *przenikliwości* na PT 7 zdradzi, że gospodarze coś ukrywają), rozmowy mogą przybrać nieformalny charakter. Wszelki pośpiech czy nerwowość wywołana zwłoką ujawnienia listy ocalałych, zbywana będzie przez radnych prośbami o relaks po długiej podróży. "Jeśli ktoś miałby ocaleć z tej pożogi, która trwała tu przez ostatnie miesiące, wytrzyma jeszcze chwilkę."

Plan rady jest prosty. Chcą za wszelką cenę przeciągnąć drużynę na swoją stronę. Nowe władze wyzyskują swych mieszkańców traktując ich jak niewolników. Zawodowcy, jakimi niewątpliwie w oczach radnych są bohaterowie, są natomiast na cenę złota. Przydadzą się dziś, na wypadek buntów, i jutro, kiedy będą zagarniać pod swą władzę kolejne obszary Spustoszonego Zachodu...

Plan

Jest jeszcze jeden powód, dla którego radni starają się być tak wspaniałomyślni wobec posse. W ich głowach narodził się iście diabelski plan. Jak zostało już wspomniane w prologu, po Zachodzie krąży wiadomość o sposobie wypędzenia duchów z granic miast. Tym sposobem jest poświęcenie wystarczającej ilości ludzkich istnień, aby magia krwi okazała się wystarczająco silna, żeby wypędzić manitou. Ludzie ofiarujący swych pobratymców stają się na swój sposób bliscy samym demonom, oznaczając przy tym terytorium miasta jako własne dominium. Jakkolwiek drogi jest to sposób, wydaje się czasem uzasadniony, jeśli ma się na uwadze tysiące innych mieszkańców, bądź następne pokolenia, które miałyby żyć w odbudowywanych miastach. Na opętanych brzegach znajduje się przecież całe mnóstwo towarów, które mogłyby posłużyć żywym. Poza tym istnieje ciągła obawa przed wynaturzeniami, którym udaje się co jakiś czas pokonać barierę dzielnicy i czynią wielkie spustoszenie. Wydaje się, że nie ma problemu, jeśli - tak jak w wielu do tej pory przypadkach - ludzie, którzy potracili całe swe rodziny lub dorobek życia, składają z siebie dobrowolne ofiary. Kłopot zaczyna się wtedy, gdy część mieszkańców godzi się na rytuał, a druga nie. Jeszcze gorzej, kiedy władze miasta decydują się na taki krok, bez informowania mieszkańców.

Rada chce wykorzystać posse, by ta, wraz z grupą policjantów i innych uzbrojonych na ich usługach, zebrała określoną ilość osób i dokonała egzekucji, wyzwalając w ten sposób rytuał. W tej chwili siły porządkowe miasta można policzyć na palcach i, choć radni zbierali od mieszkańców broń, w zamian za żywność, lekarstwa i usługi medyczne, nie można ocenić możliwości oporu wśród społeczności. Z tego powodu każda dobrze zorganizowana grupa jest dla rady na wagę złota. Władze szacują, że do odpędzenia manitou wystarczy złożyć w ofierze około siedmiuset osób - należy zebrać je nad rzeką, w okolicach mostu i, koncentrując myśli na zemście wobec mrocznych sił Mścicieli, zamordować. Uwolnione w ten sposób siły rozejdą się po prawym brzegu miasta niszcząc wszelkie życie - od duchów zaczynając, poprzez wszelkie wynaturzenia, mutanty (jakkolwiek zwolennicy Joan, tj. heretycy zdają się występować przeciw siłom ciemności, nie wolno zapominać, że ulegli napromieniowaniu upiorytem, podstawy którego zawdzięcza się Mścicielom) i, jeśli ktokolwiek ocalał, na normalach kończąc. Radni wyłączyliby oczywiście z grona ofiar ukochaną głównego bohatera, pozostawiając im wolną rękę co do ofiar egzekucji.

Chęć odzyskania kontroli nad prawym brzegiem ma swe uzasadnienie. Po tamtej stronie znajdowały się główne ośrodki przemysłowe miasta i, choć wszyscy liczą się z tym, że uległy poważnym zniszczeniom, można byłoby stamtąd odzyskać wiele potrzebnych substratów oraz ocalałą żywność i inne przedmioty potrzebne do egzystencji ocalałych. Także sporadyczne przypadki jednostek, którym udało się wyjść cało z burzy potwierdzają, że po drugiej stronie znajduje się wiele użytecznego sprzętu. Rada boi się jednak wysłać w burzę uzbrojony oddział. Przepro-

wadzono już raz jedną próbę przedarcia się na drugi brzeg. Wtedy po raz pierwszy i ostatni świadkowie zgromadzeni nad rzeką widzieli aktywność Strażnika Mostu. W jednej chwili kilka osób zostało wchłoniętych w konstrukcję mostu, bądź wyłapanych przez nie dające się opisać wynaturzenie. Od tej pory udało się przedrzeć w jedną i drugą stronę pojedynczym osobom. Wydaje się, że stojąca za mostem siła jakby nie przywiązywała znacznej uwagi do pojedynczych celów. Ta droga została jednak definitywnie przekreślona dla większego transportu.

Co z tego będzie miała posse, jeśli w ogóle zacznie myśleć nad realizacją tego planu? Dobre pytanie, bo właśnie w tym miejscu zaczynają się pertraktacje. Zakłada się, że kwestia odnalezienia ukochanej głównego bohatera jest stawką wyjściową. Zgoda, rada miasta obiecuje dołożyć starań do odszukania dziewczyny (zobacz niżej). Jeśli tego będzie mało, władze są w stanie spełnić wiele zachcianek postaci graczy. Zgromadzony ekwipunek, broń, zapasy wody i żywności, farmaceutyki (w tym narkotyki), kobiety i inne, wedle uznania Szeryfa.

Autor zakłada, choć fabuła scenariusza nie narzuca z góry ustalonego wyjścia, że posse odrzuci ofertę, tym bardziej, kiedy rada przedstawi listę ocalałych. Nie ma na niej bowiem wybranki głównego bohatera, choć lista nie może być oczywiście kompletna w tak krótkim czasie i nie udało się jeszcze sporządzić spisu wszystkich osób z lewego brzegu. Lista jest sporządzona na komputerowym notatniku, odszukanie konkretnego nazwiska jest więc kwestią sekund. To bodaj najważniejszy moment przygody, ponieważ posse musi mieć jeszcze nadzieję na odnalezienie wybranki przyjaciela. Główny bohater musi wierzyć, i sam powinien wyjść z inicjatywą dalszych poszukiwań, że ukochana nie została jeszcze odnaleziona, spisana, bądź... żyje po drugiej stronie miasta. Miłość powinna opętać bohatera, zaślepiając jakiekolwiek racjonalne odruchy. Jeśli dojdzie do rozłamu w drużynie - tym lepiej! Gra nabierze dynamiki, ciekawszego tła.

Przystanie na plan rady nie musi poza tym oznaczać rezygnacji z poszukiwań dziewczyny. Posse może przystać na zasady rytuału, ukrywając w ten sposób prawdziwe motywacje - chęć odnalezienia ukochanej. Ważne jest, że jakikolwiek opór, czy to dezaprobata wobec oferty władz miast, czy jakakolwiek forma agresji wobec gospodarzy, spotka się z natychmiastową reakcją policjantów, stojących na czatach za drzwiami bocznych pomieszczeń sali, w której toczyły się rozmowy. Otoczona z trzech stron drużyna nie powinna mieć żadnych szans, jeśli jednak zdecyduje się toczyć walkę, charakterystyka policjantów znajduje się w ramce w rozdziale "Rada miasta".

Rozdział trzeci: Po tamtej stronie

Miejsce, w którym znajduje się teraz posse, zdeterminowane jest tylko i wyłącznie ich wcześniejszymi poczynaniami. Jeśli nie przystali na plan rady i poddali się (przegrali potyczkę) policjantom, zostaną odprowadzeni do zamkniętego pomieszczenia (zobacz niżej). Zostanie im odebrany cały ekwipunek i będą tam czekać na złożenie w ofierze wraz z innymi mieszkańcami.

Całkiem możliwe, że drużyna zgodziła się wziąć udział w rytuale, maskując w ten sposób swój prawdziwy plan - odnalezienia dziewczyny. W tym przypadku mają wolną rękę na poszukiwania, choć prawdą jest, że ukochana znajduje się po drugiej stronie rzeki.

Wreszcie może się zdarzyć, że posse zaślepiona okrucieństwem rady rozbije ją i wymknie się z zasadzki policjantów. Wtedy znajdą się w sytuacji podobnej do poprzedniej. Od kierunku ich poszukiwań zależy czy i jak szybko odnajdą dziewczynę.

Więzienie

Ten epizod może się zdarzyć, jeśli posse odmówi współpracy z radą miasta, bądź w jakikolwiek sposób jej się narazi. Na więzienie został zaadoptowany pobliski budynek byłego sklepu, na wypadek gdyby radni chcieli porozmawiać z zatrzymanymi osobami.

Pomieszczenie składa się z jednej dużej sali, w której w tej chwili stoją puste półki, lady, nie działające lodówki. Od frontu znajdują się wielkie okna wystawowe pozbawione szyb. Bez przerwy stoją tam dwaj policjanci. Więźniowie prowadzeni są do chłodni, która znajduje się za główną salą, obok zaplecza. Niegdyś służąca za miejsce przechowywania mięsa i towaru wymagającego dłuższego przebywania w niskiej temperaturze, dziś mieści kilka osób, z którymi okazję poznania się będą mieli bohaterowie. Chłodnia już nie działa, wewnątrz nadal utrzymuje się jednak stosunkowo niska temperatura.

Wejścia do chłodni bronią stalowe drzwi zamknięte na dwa zamki (PT *włamywania* 5). Stamtąd można dostać się na zaplecze, z którego są dwa wyjścia - do głównej hali i na tyły sklepu (kolejne zamknięcie, PT 7). Tylnego wyjścia broni jeden policjant, ale tego posse nie wie.

Pobyt w "więzieniu" może się okazać owocny z jednego względu. Przebywające tam osoby to uciekinierzy z prawego brzegu. Udało im się wyjść z burzy manitou. Spod deszczu pod rynnę, co? Otóż rada miasta obawia się, że ci ludzie zostali poddani potężnemu promieniowaniu i kwestią godzin lub dni jest, kiedy ulegną przekształceniu w mutanty. Trzymając ich w chłodnym pomieszczeniu, radni mają nadzieję zwolnić proces mutacji do czasu, kiedy więźniowie zostaną złożeni w ofierze w czasie rytuału. Przedtem postarali się wyciągnąć z nich wszystko, co widzieli na prawym brzegu.

Zapytani przez bohaterów mogą przedstawić wizję "tamtej strony". Wieczna ciemność, przerażające jęki, półmaterialne postacie, chodzące po ulicach potwory, ciągły ból przy poruszaniu się, grupy zmutowanych mieszkańców, którzy czują się jak u siebie, a w każdym razie uznawani są za swoich przez złe siły... Jeśli ktoś wspomni o poszukiwanej miłości i opisze wygląd dziewczyny, jeden z więźniów będzie się zaklinał, że widział podobną osobę! Może też wyjaśnić, jak dotrzeć do miejsca, w którym ukryła się z resztką ocalałych, od strony mostu. Wszyscy

jednak będą ostrzegać bohaterów, że podróż na drugą stronę równa się samobójstwu. O ile jedna osoba może się prześlizgnąć, starając się nie zwrócić uwagi na manitou, o tyle grupa musi liczyć się z duchowym atakiem lub potyczką z hordą mutantów, nie licząc cały czas obecnego promieniowania.

Most

Czy postacie graczy wymkną się z więzienia, czy poruszając się wśród grupek ocalałej ludności stracą resztki nadziei na odnalezienie dziewczyny po tej stronie, skoncentrują wreszcie uwagę na moście. Wcześniej mogli dowiedzieć się o Mieszkańcu Mostu od tutejszej ludności lub od samych radnych. W każdym razie, jeśli chcą przedostać się na drugą stronę, naturalną drogą jest jedyny ocalały most... albo przeprawa przez rzekę!

Stojąc na brzegu bohaterowie mogą dostrzec otwory kanałów ściekowych po przeciwnej stronie rzeki. Wejścia do okrągłych tuneli strzegą kraty, dla dobrze wyposażonej posse nie powinno być jednak problemu z przedarciem się do środka. Czy zdają sobie jednak sprawę z niebezpieczeństwa jakie niesie ze sobą przeprawa przez wodę w postnuklearnym świecie?

Profil: Strażnik Mostu

Cechy fizyczne: S: 5k12, Spr: 2k6, Sz: 4k10, Wig: 4k12, Zr: 2k6
Skradanie 3, Walka: wręcz 6
Cechy umysłowe: Cha: 3k10, D: 4k10, Spo: 2k10, Spt: 3k10, W: 1k12
Zastraszanie 4
Tempo: 12
Dech: -
Terror: 11
Zdolności specjalne:
Obrażenia: Wynaturzenie jest zlepkiem kilkunastu ludzkich ciał (zobacz wygląd Strażnika), toteż w jednej rundzie Strażnik może zaatakować wszystkimi kończynami zwróconymi aktualnie w stronę przeciwnika lub przeciwników (3 różne ataki, S+1k6).
Czary: Co dwie rundy, Strażnik może użyć *atomowego pocisku*.
Ożywianie mostu: Postacie, które "wynurzają" się z mostu (zobacz treść epizodu) zostały do niego wchłonięte mocą Strażnika. To on kontroluje wszystkie ruchy swych sług i, aby kogoś złapać, potrafi wyciągnąć ramię znacznie dalej, niż wynikałoby to z normalnej ludzkiej anatomii. W każdej rundzie bohater musi wygrać przeciwstawny test *uników* i *Zręczności* potwora. Jeśli zostanie schwytany, może próbować uwolnić się przez wygranie przeciwstawnego testu *Sił*.
Słabość: Uczucie. To wynaturzenie zostało powołane do życia za sprawą przerażenia (zobacz wygląd) i może zostać jego przeciwieństwem, tj. opanowania, nadziei itp. Bohaterowie muszą wyraźnie zasygnalizować swoje emocje.
Skalp: Bohater otrzymuje dar niezwykłej koordynacji na drodze mózg-ręce lub mózg-nogi, cecha *Szybkości* rośnie mu o jeden rodzaj kostki (np. z 3k10 na 3k12) lub, jeśli ma maksymalną wartość kości, wzrasta mu poziom (np. z 4k10 na 5k10).
Wygląd: Strażnik Mostu to przerażająca emanacja paniki mieszkańców lewego brzegu, wywołanej widokiem przeciwnej części miasta zanurzonej w piekielnej burzy. W pewnym momencie w tych ludziach wyzwoliło się uczucie ulgi, że to nie ich dotknęła tragedia. Potępione dusze kilkunastu ofiar z prawego brzegu zaplanowało zemstę, pieczętując swój plan fizycznym zjednoczeniem. Strażnik Mostu to kłębek ponad dziesięciu spalonych, zmutantowanych korpusów, z których na różne strony wyciągają się ręce, nogi i głowy.

Przygotuj sobie schemat sieci kanałów na wypadek, gdyby w jakimkolwiek momencie drużyna wybrała tę formę przejścia na drugą część miasta. Ważne, by po kilku perypetiach (spotkanie z mutantami, odnalezienie ukrytej podziemnej społeczności i inne) bohaterowie wyszli na ulicę na prawym brzegu. Przepłynięcie rzeki też nie powinno być pozbawione atrakcji. Szeryf może wykorzystać np. rakiny opisane w podręczniku podstawowym. I, najważniejsze, nie wolno zapomnieć o pociągnięciu karty na tabelę mutacji!

Jeśli posse zdecyduje się przejść przez most, postaraj się zapewnić im niezapomnianą przeprawę. Początkowo wszystko wydaje się być normalne - bohaterowie wchodzą na betonową, popękaną konstrukcję mostu, pozostawiając za sobą żywą część miasta. Nad nimi ciemne chmury, pod nimi wolno płynący nurt żółtej rzeki. To co najstraszniejsze wydaje się być dopiero przed ich twarzami - prawobrzeżna część miasta ukryta w wiecznej burzy. Trudno określić czy jest to burza deszczowa, czy może piaskowa, w powietrzu unosi się trudny do ocenienia materiał, na powierzchni którego co jakiś czas... tak! pojawia się twarz ducha, a po ulicach z ogromną prędkością potępieńczo zawodzi wiatr.

Zapatrzona w dal, posse nie zdaje sobie na razie sprawy z bliskiego zagrożenia. Naraz, w moście ożywają twarze! Tuż pod nogami rozstępuje się beton wynurzając twarz o zamkniętych oczach. Wydaje się, jakby spała. Wkrótce pojawia się ich więcej tak, że postacie muszą ostrożnie wybierać ścieżkę do poruszania. Kolejne twarze pojawiają się na kamiennych kolumnach poręczy przy bocznych chodnikach mostu. Ta konstrukcja żyje!

Dodajmy nieco dynamiki temu obrazowi, przyspieszmy akcję. Wkrótce z betonu wystrzeliwują ręce, starając się chwycić bohaterów. Otwierają się powieki ujawniając kamienne oczy bez tęczówek, otwierają się usta wydając bezdźwięczne wołania. Być może w tym momencie padną ze strony posse pierwsze strzały. Co jednak mogą zrobić pociski wobec kamiennej konstrukcji mostu? Wkrótce na widoku pojawi się wreszcie sam strażnik. Żyjący pod mostem wejdzie po jego szkielecie niczym pająk, chwyta-

jąc się belkowej konstrukcji za pomocą kilkunastu par rąk, jakie wyłaniają się z kłębowiska jego ciała. W powyższej ramce został przedstawiony profil i wygląd tego wynaturzenia, tutaj warto zastanowić się nad możliwościami jego pokonania.

Najprostszym, ale prawdopodobnie trudnym do wyobrażenia, sposobem na unicestwienie potwora jest wykorzystanie jego własnej słabości. Dużo zależy tu od popisów aktorskich graczy. Wystarczy przekonać go o dobrych intencjach, okazać spokój i nadzieję na przeżycie, aby upłynęła z niego cała złość i chęć zemsty. Strażnik zacznie się kurczyć, aż zniknie.

Innym, w miarę skutecznym wyjściem, jest wysadzenie mostu, kiedy drużyna znajdzie się po stronie bliższej drugiego brzegu. Tym samym jednak odetnie sobie drogę powrotu i będzie musiała wrócić, jeśli w ogóle zdoła lub zechce, wpław przez rzekę (o przeprawie rzeki wspomniano na początku tego podrozdziału).

Pozostaje rozważyć jeszcze jedną możliwość. Wspomnieliśmy wcześniej o roli, jaką może w tej części scenariusza spełnić pojazd. Otóż posse może zdecydować się przejechać przez most na pełnym gazie. Kierowca będzie musiał sprawnie operować kierownicą, aby omijać kamienne kończyny wynurzające się ze wszystkich stron. Istoty wtopione w most nie czują bólu i będą się starać spowolnić ruch maszyny za wszelką cenę, łapiąc np. za osie pojazdu. Przy nieudanym manewrze może to wprowadzić maszynę w poślizg lub skierować go na barierkę. Wreszcie sam strażnik wskoczy na maskę pojazdu starając się przedrzeć przez wszelkie otwory do środka. W następnym rozdziale zamieszczone zostały dodatkowe zasady na temat zderzeń.

Finał

Zbliżamy się do końca naszej opowieści. Bohaterowi stoją na prawym brzegu miasta, gotowi przekroczyć granice burzy. Czy przybyli tu przez most, czy poprzez sieć kanałów, czeka ich nieuniknione. Muszą pociągnąć kartę na tabelę mutacji. Jeśli przepłynęli rzekę, ciągną drugi raz. Czy przyjaźń wytrzyma takie poświęcenie? Czy posse nie opuści głównego bohatera? Czy cel wart jest takiego poświęcenia? Wkrótce się przekonamy. Przy okazji, w obu wypadkach wylosowanie czerwonego jokera pozwala na rezygnację z mutacji.

Piesze zagłębienie się w ulice prawobrzeżnej części miasta jest równoznaczne ze skazaniem się na śmierć. Tylko od inwencji Szeryfa zależy jak szybko upiorytowe duchy, wynaturzenia czy mutanty rozprawią się z postaciami graczy. A są ich tu tysiące, wyobraź sobie po prostu noc żywych trupów. Pojawiające się wciąż na nowo, nie wiadomo skąd, zastępy nowych potworów. Nawet jeśli drużyna dowiedziała się od współwięźniów (patrz rozdział trzeci, "Więzienie") o miejscu pobytu ukochanej, trudno im będzie się przedrzeć. Dobrym wyjściem może się okazać użycie pojazdu i poprowadzenie finału niczym z drugiej części sagi o *Obcych*. Inną możliwością jest wykorzystanie kanałów, aby poruszać się pod miastem i wyjść najbliżej celu. Takie wędrówki też powinny obfitować w spotkania z mutantami i niezwykłymi bohaterami niezależnymi - wykorzystaj informacje zawarte w podręczniku podstawowym (mutanty, robalczaki, trogi, podziemne społeczności itp.).

Jedną z możliwości, aby powrócić cało z prawego brzegu, jest wjechanie do dzielnicy samochodem na pełnym gazie, odnalezienie wybranki głównego bohatera i ucieczka z powrotem na drugi brzeg (o ile istnieje jeszcze most) lub wycofanie się do rzeki miejskimi kanałami. Poruszanie się pojazdem po ulicach wewnątrz burzy manitou powinno mieć epicki charakter i przypominać rozmachem pierwowzór z *Obcego II*. Poniżej przedstawione zostały odpowiednie na tę chwilę zasady.

Do poruszania się pojazdem wykorzystaj zasady podane w podręczniku podstawowym na stronie 102. Dalej z pomocą przychodzą nam zasady szybkiej walki opisane w kampanii *The Unity*. Zmienimy je tu dla naszych potrzeb. Kiedy bohaterowie będą gnać na pełnych obrotach, wszelkie zombi czy mutanty będą się starały wedrzeć do środka lub wyciągnąć postacie graczy przez okna. W tym samym czasie manitou postarają się przeniknąć do urządzeń pojazdu tak, aby go unieruchomić. Szeryf powinien kilkakrotnie zażądać testów *sterowania*, tak aby nie zamienić widowiska w ciągłe turlanie kostką, ale i żeby przeprawa stała się niezapomniana. Najlepiej podzielić jest określony dystans od mostu do kryjówki dziewczyny i podzielić go na równe etapy, podczas których trzeba będzie wykonać test.

Wynik testu *sterowania* porównuje się z poniższą tabelą. Do wyniku możesz dodać lub odjąć różne modyfikatory, powiedzmy od 1 do 5 (dodatnie, jeśli posse np. ogłosi, że strzela przez okna do otaczających pojazd przeciwników - każ wtedy odejmować 2k10 pocisków wystrzelonych w serii lub 3k6 naboi przy każdym teście sterowania - lub użycie magicznych zdolności; ujemne, jeśli np. kierowca jest pijany).

Rzut	Rezultat
Niefart	Podłożone pod koła ciało mutanta wprawia pojazd w poślizg, po którym kilkakrotnie koziołkuje. Wszyscy pasażerowie otrzymują 3k6 obrażeń, na dodatek od tej pory muszą polegać na własnych nogach.
1-3	Manitou ściągają do silnika gremliny. Pojazd zwalnia w każdej rundzie o dwa przedziały (zob. zasady opisane na stronie 103 podręcznika podstawowego), aż w końcu stanie. Wytrzymałość auta zostaje zmniejszona o 5. Maszynę można przywrócić do sprawności po udanym teście *majsterkowania* na PT 9. W tym czasie żadne dziecko nocy nie będzie patrzyło na ofiary bezczynnie...
4-6	Wybrany pasażer (lub kierowca) otrzymuje 2k4 obrażeń od pazurów zombi lub broni mutanta, którym udało się sięgnąć przez okno. Pojazd traci 4 punkty wytrzymałości.
7-10	Któryś z pasażerów traci 1k3 obrażeń, a pojazd 3 punkt wytrzymałości, ale udaje się przejechać kolejny etap.

11-19	Pojazd traci 2 punkty wytrzymałości, ale pokonuje następny etap przeprawy.
20+	Pojazd traci 1 punkt wytrzymałości, ale udaje się pokonać kolejny etap.

Szeryfie, pamiętasz o tym, co zostało powiedziane na wstępie tego scenariusza? *W tej przygodzie głównym wątkiem jest uczucie, jakie żywi jedna z postaci graczy. Uczucie, które zmusza do podjęcia walki i wyznacza cel. Miłość w brutalnym świecie zniszczonej przyszłości jest szczególnie narażona na okaleczenia [...]* Oto przed głównym bohaterem ostatnia, najcięższa próba. Pozwólmy drużynie odnaleźć już kryjówkę ocalałych. Z tym, że... oni ulegli już mutacji.

Jak zareaguje posse? Co uczyni główny bohater? Dla dziewczyny spotkanie okaże się prawdziwym cudem - będzie to potwierdzenie prawdziwej miłości, jaką żywił do niej bohater. W tym świecie ciągłej wojny i nienawiści będzie to dowód istnienia jakiegoś człowieczeństwa. Czy w tym momencie postać gracza odrzuci ukochaną, w której z trudem, ale jednak rozpoznaje charakterystyczne cechy wybranki? A może sam już uległ zniekształceniu i postanowi zostać tu z nią, albo przygarnąć i zamieszkać gdzieś indziej? Może postarają się poszukać templariusza, który zdejmie z nich mutacje? A może, jak w prawdziwej bajce miłość pokona wszelkie zło i dziewczyna wróci to dawnego wyglądu na oczach drużyny? Takich pytań stoi teraz przed bohaterami jeszcze wiele...

Gdzie jest kruczek?

Ha, myśleliście, że to już koniec! Nie w **Piekle na Ziemi**! Nie zapomnieliśmy o czymś, Szeryfie? Jeśli posse rozprawiła się z radą miasta to wspaniale, nie ma tu czego szukać, a zapisywanie tej strony jest tylko niepotrzebnym skazywaniem na śmierć kolejnych drzew. Jednak jeśli nie, to przypominamy o rytuale. Szkoda, że bohaterowie nie wzięli udziału w przedstawieniu, ale nie zmieni to planu radnych. I możesz okazać się naprawdę wrednym Mistrzem Gry, jeśli zaczniesz odliczać czas do uaktywnienia wyzwolonych w rytuale mocy, które wymażą wszelkie życie z prawego brzegu...

DODATEK

Miasto opisane w przygodzie może znajdować się w każdym miejscu na świecie, gdzie przepływa jakaś rzeka. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby umieścić je w ramach faktycznie istniejącej miejscowości. Nie jest bowiem ono bohaterem powieści, lecz to co się w nim wydarza. Z tego też powodu nie opisywałem każdej ulicy, budynku czy człowieka. Szeryf może jednak na bieżąco robić notatki i szkice dzielnic, aby wykorzystać je w przyszłości, gdyby postacie graczy chciały wrócić do miasta lub osiąść w nim na jakiś czas.

Z powyższych powodów nigdzie w treści nie zawarłem tabeli *kombinowania*, gdyby gracze zdecydowali się przeszukać ulice czy budynki. Wszak nadal w okolicach znajduje się sporo sprzętu pozostawionego przez uciekających czy po prostu bezpańskiego. Nie zamieściłem tabeli, gdyż powód dla którego w mieście znajduje się posse zdaje się determinować ich do jak najszybszego działania. Jeśli jednak zdarzy się potrzeba do szybkiego oszacowania znalezisk, MG może posłużyć się modyfikacją zasad opisanych w dodatku *Denver*.

Każde 15 minut spędzone na poszukiwaniach zezwalają na jeden test *kombinowania*. Za każde przebicie PT 7 bohater może dodać lub odjąć 5 od wyniku rzutu w poniższej tabeli.

1k100	Rezultat
1-10	Ubrania (1k4 części w dobrym stanie)
11-15	Wojżar (1k10 porcji)
16-25	1k6 dziennych porcji żywności ukrytych w paczce (rzuć kostką: 1-5 konserwy, 6-8 suszone mięso, 9-10 słoiki z owocami i warzywami).
26-35	Towary luksusowe (środki higieny, papier toaletowy, kawa, alkohol)
36-40	Apteczka (rzuć kostką: 1-7 środki farmaceutyczne, 8-10 1k4 dawki narkotyków)
41-60	1k8 części (rzuć kostką: 1-4 strukturalne, 5-6 mechaniczne, 7-9 elektroniczne, 10 chemiczne)
61-70	Wyposażenie polowe (plecak, namiot, lina, zestaw do oczyszczania wody, zestaw jedzeniowy)
71-80	Narzędzia (rzuć kostką: 1-8 1k10 narzędzi mechanicznych, 9-10 1k6 narzędzi elektrycznych)
81-85	Broń krótka (rzuć kostką: 1-4 policyjna, 5-8 PaPln, 9-10 PaPd)
86-90	Karabin (rzuć kostką: 1-8 broń cywilna, 9-10 broń któregoś z paktów)
91-95	Amunicja (rzuć kostką: 1-6 5k10 pocisków do broni krótkiej, 7-9 3k10 do karabinów, 10 1k4 granatów)
96-98	Pancerz (rzuć kostką: 1-4 hełm, 5-8 kamizelka z kevlaru, 9-10 pancerz wojskowy)
99	Broń ciężka (rzuć kostką: 1-4 RKM, 5-8 granatnik, 9-10 wyrzutnia rakiet)
100	Kryjówka! (Posse odnalazła schron lub ukrytą piwnicę - przysługują jej cztery dodatkowe rzuty).



Niniejszy szkic przygody pochodzi z najnowszego dodatku linii d20 Wydawnictwa Portal, zatytułowanego „34 śledztwa".



Marcin Blacha

Zemsta Valisa Pankrofta

Historia

„Mandragora", okręt należący do kapitana Valisa Pancrofta, był postrachem mórz przez niemal osiem lat. Zdobyty podczas szaleńczego ataku niewielką karawelą stał się powodem do dumy całej załogi. Do dzisiaj w portowych miastach matki straszą dzieci opowieściami o łupieżczych napadach piratów z „Mandragory. Valis Pancroft nigdy nie brał jeńców, nawet cennych zakładników, i zawsze zatapiał zdobyczne okręty. W jego oczach żadna krypa nie mogła się równać z „Mandragorą" i chociażby z tego powodu zasługiwała na zniszczenie. Wśród pirackiej braci statek znany był z przywilejów jakimi cieszyła się załoga. Pomimo drakońskiej dyscypliny każdy chciał na nim służyć, ze względu na wysoki udział w łupach. Nawet najzwyklejszy majtek dostawał z podziału tyle, co bosman na innym pirackim statku.„Mandragora" królowała na morzach niepodzielnie. Wymykała się z zasadzek, uderzała błyskawicznie i równie szybko znikała. Tak było do dnia, w którym cała załoga została schwytana i niemal do szczętu wybita. Aby opowiedzieć jak to się stało trzeba najpierw przedstawić czterech członków załogi.

◯ **Czarny Lis** zyskał sobie wśród załogi uznanie jako znakomity nożownik. Potrafił tak pokierować ostrzem, że nóż odcinał spinkę od mankietu, nie naruszając w żaden sposób garderoby. Ten cwany i doświadczony rozbójnik morski w chwili abordażu zawsze stał tuż przy kapitanie i bezbłędnie miotając nożem ratował życie starego, usuwając strzelców, którzy chcieliby zakończyć życie króla piratów. Czarny Lis posiadał również inną cenną umiejętność - potrafił mianowicie czytać i pisać. Jako młody chłopak wychowywany był na kapłana, ale gdy piraci napadli na statek, który wiózł go na nauki do świątyni, bez namysłu przystał do nich. Brodaty i kudłaty nożownik budził grozę wśród pasażerów zdobytych statków, kiedy odmawiał przed nimi ostatnią modlitwę, przewracając oczami i szczerząc zęby. Czarny Lis miał na prawej ręce najprawdziwszy hak, co myliło jego wrogów, gdyż miotał nożami lewą ręką.

◯ **Pan Kobenz** należał do najbardziej powściągliwych członków załogi. Znany był ze swojego skąpstwa , uporczywego milczenia i wrodzonego wstrętu do jakiejkolwiek zabawy. W rzadkich chwilach wylewności twierdził, że kariera pirata jest tylko epizodem w jego życiu - zamierzał zgromadzić fortunę i pod przybranym nazwiskiem osiąść na lądzie i zająć się interesami. Reszta załogi wykpiwała plany Pana Kobenza, ponieważ „epizod w życiu" trwał od początku korsarskiej kariery „Mandragory" i nic nie wskazywało, że miałby się szybko skończyć. Pan Kobenz był najstarszym członkiem załogi i prawdopodobnie najbliższym kumplem Valisa Pancrofta. Na okręcie pełnił zaszczytną rolę kwatermistrza.

◯ Trzeci członek załogi nosił miano **Unger** i był okrętowym cieślą. Piraci z innych statków poznawali go po tresowanej papudze o imieniu Sirocco. Ptaszysko było piekielnie inteligentne i uzdolnione. Z łatwością uczyło się słówek w różnych językach i potrafiło wykonać najróżniejsze sztuczki. Unger nauczył papugę prostych sztuczek. Każdy z piratów nosił w kieszeniach pieprz, by przypodobać się Sirocco i popatrzeć na jej wyczyny. Papuga potrafiła skakać

na jednej nodze, przenosiła w dziobie drobne przedmioty i przekazywała wiadomości na bocianie gniazdo. Cieśla był do niej bardzo przywiązany i ku powszechnej uciesze na serio traktował ją jako członka załogi, domagając się nawet jej udziału w łupach.

Należy również wspomnieć o **Matiasie Lindonie**. Ten młody człowiek był prawdziwym lekarzem, który porzucił rodzinę dla wielkiej przygody. Ojciec zagroził mu wydziedziczeniem, ale ten nie dbał o fortunę, pragnął jedynie coraz to nowych wrażeń i rzeczywiście odnalazł je. Ze względu na wszechstronne wykształcenie i zdolność do błyskawicznego uczenia się nowych rzeczy, Matias z łatwością radził sobie z przyrządami nawigacyjnymi i w sprawach żeglugi doradzał kapitanowi. Reszta załogi zazdrościła mu i nie wierzyła, że tak młody chłopak może radzić sobie na morzu lepiej niż stary wyga. Poza tym Matias nie pił alkoholu, co ostatecznie przekreślało młodego nawigatora w oczach współbraci. Bywały noce, kiedy chłopak stał samotnie za kołem sterowym, jako jedyny przytomny po powszechnym pijaństwie.

Jeden z tych czterech ludzi przyczynił się do zniszczenia legendy „Mandragory". Trzej pozostali byli jedynymi ocalałymi z pogromu załogi i zemścili się po latach, na śmierć odpowiadają zabójstwem.

Motyw

Okazało się, że gadanie zamkniętego w sobie i małomównego Pana Kobenza to nie żarty. Pirat rzeczywiście miał już dosyć pirackiego życia i pragnął osiąść na lądzie. Rzecz w tym, że Pancroft nie pozwalał mu na to, pomimo dosyć zażyłych stosunków jakie ich łączyły. Sukces „Mandragory" opierał się na odpowiednim doborze załogi. Istniała „stara gwardia" i „marynarze", którzy byli co roku rozpuszczani i rekrutowani od nowa. Pancroft pragnął mieć przy sobie ludzi, którym mógłby ufać i równocześnie minimalizował ryzyko buntu załogi - stąd takie a nie inne postępowanie. „Stara gwardia" miała dodatkowe udziały w kapitańskiej puli łupów, o czym nie wiedział nikt z „marynarzy". Oprócz tego obsadzała najważniejsze stanowiska na statku. Żaden z tych wilków morskich nie marzył nawet o odejściu z „Mandragory". Pierwszym był Pan Kobenz i jako pierwszy przekonał się, że to niemożliwe. Po kolejnej kłótni z kapitanem rozgoryczony i wściekły kwatermistrz aż kipiał ze złości, ale swoim zwyczajem nie okazywał tego - ot mocniej zaciskał wąskie usta. Postanowił jednak postawić na swoim. W czasie gdy „Mandragora" potajemnie uzupełniała zapasy w jednym z portów, dogadał się z oficerami króla i wspólnie z nimi zorganizował zasadzkę na Valisa Pancrofta.

Żołnierze mieli schwytać jedynie kapitana, ale posunęli się dalej i z zaskoczenia opanowali cały statek. Większość załogi zginęła, czterech dostało się w niewolę. Kiedy wiadomość o końcu „Mandragory" rozeszła się po wszystkich morzach, żeglarze odetchnęli z ulgą, ale bardziej dociekliwi zastanawiali się z jakiego powodu nie skazano na śmierć ocalałej załogi. Przypuszczenia, że król pragnie poznać lokalizację skarbu Valisa Pancrofta były jak najbardziej słuszne. Sam kapitan zginął w walce, a Pan Kobenz za cenę zdrady kupił sobie wolność i zniknął wszystkim z oczu.

Pomimo długich lat w ciężkim więzieniu i tortur żaden z członków załogi „Mandragory" nie pisnął ani słowa o lokalizacji skarbu. Może rzeczywiście piraci nie znali położenia legendarnej wyspy na której stary ukrywał dorobek swojego życia? Po blisko dwunastu latach król umarł i jego następca ogłosił amnestię. Trzech piratów dożyło tego momentu, ale żaden nie przypominał już zawadiackiego awanturnika. Wszyscy wyglądali raczej na ciężko chorych proszalnych dziadów i faktycznie, zaczęli żyć z żebrania. Jednak trójka morskich rozbójników zamiast zaszyć się w przysłowiowej mysiej dziurze postanowiła dokonać zemsty na zdrajcy. Wierni pamięci kapitana piraci, uruchamiając znajomości w gildii żebraków, poświęcili rok lat na odszukanie Pana Kobenza i wykonali na nim wyrok śmierci.

Przebieg zbrodni

Trójka mścicieli poszła tropem marzeń Pana Kobenza i szukała nowobogackich właścicieli ziemskich, bowiem stary pirat zawsze chciał osiąść na wsi i zarządzać majątkiem. Kiedy go odnaleźli, okazało się, że były kwatermistrz słyszał już o amnestii i paranoicznie wręcz zaczął obawiać się o swoje życie. Zabudowania i przyległości otoczone zostały murem. W domu i w ogrodzie roiło się od strażników. Były pirat nie podejmował żadnych gości, a jeśli tylko w okolicy pojawiły się nowe twarze miejscowi wieśniacy na wyścigi biegli by powiadomić o nich Kobenza, który obiecał nagrodę za takie informacje. Spiskowcy przekonali się, że czeka ich nie byle jakie zadanie. Chcieli zgładzić kwatermistrza w taki sposób, aby ten przed śmiercią najadł się strachu. Ponadto, z oczywistych względów, nie chcieli się dać złapać. Pragnęli również, żeby zabójstwo wyglądało na osobistą zemstę Valisa Pankrofta, tak silna była w nich chęć podtrzymania legendy okrutnego kapitana, mało kto bowiem widział śmierć króla piratów i mało kto w nią wierzył. Plan wymyślił Matias Lindon, a w praktyce rzecz wyglądała następująco:

Piraci dowiedzieli się, że Pan Kobenz (który zmienił nazwisko i przedstawia się jako wicehrabia Cross Peak) cierpi na podagrę i zażywa pigułki uśmierzające ból. Obserwując jego wieczorne zwyczaje postanowili go podstępnie otruć. Sypialnia Pana Kobenza mieści się na najwyższym piętrze domu, sąsiadując z dwoma innymi pokojami. Ponieważ dom położony jest blisko morza, ze względu na wieczorne bryzy dwuskrzydłowe okiennice chroniące okna zamyka się od wewnątrz na skoble - inaczej wiatr otwierałby je na oścież. Przez szczelinę między okiennicami, za pomocą obserwacji prowadzonych przez lunetę z muru, zabójcy podpatrzyli nocne zwyczaje Pana Kobenza i dobrze wiedzieli gdzie stawia słoiczek z pigułkami. Poczynili odpowiednie przygotowania - Matias sporządził zatrutą pigułkę i latawiec wykonany z munduru oficera

marynarki - takiego samego jakiego używał Valis Pancroft. Unger upewnił się, że jego papuga prawidłowo wykona powierzone jej zadanie.

Późnym wieczorem spiskowcy zakradli się pod otaczający rezydencję mur. Matias z latawcem od frontu, pozostali dwaj od strony sypialni. Kiedy Pan Kobenz szykował się do snu i otworzył słoiczek ze swoim lekarstwem, na dany znak Matias wypuścił latawiec. Doświadczony sternik z łatwością wyczuwał wiatr i w świetle księżyca latawiec do złudzenia przypominał sylwetkę ludzką od pasa w górę, lewitującą majestatycznie w słabym świetle księżyca. Strażnicy zaczęli głośno nawoływać. Niektórzy przelękli się, inni z zapartym tchem podziwiali niezwykły widok, jeszcze następni wymierzyli w stronę „upiora" broń. Zaalarmowany Pan Kobenz w te pędy wybiegł z sypialni i popędził na dół, żeby osobiście zbadać przyczynę zamieszania. Przyszła kolej na Czarnego Lisa. Okazało się, że nożownik nie wyszedł z wprawy. Celnie ciśnięte ostrze wyrzuciło do góry skobel z okiennic sypialni. Wieczorna bryza, na której unosił się latwiec, otworzyła okiennice na oścież i w trzasku pękającego szkła do środka pomieszczenia wleciał czarny krążek - informacja o wyznaczonej przez piratów karze śmierci. Oczywiście krążek miał zadanie odwrócić uwagę od prawdziwego niebezpieczeństwa. Papuga Sirocco poniosła w dziobie zatrutą pigułkę, wleciała przez wybite okno do pokoju i wrzuciła truciznę do słoika z lekiem na podagrę. Unger i Czarny Lis wykonali swoją część zadania i pobiegli do Matiasa zanim ktokolwiek zdążył zareagować na wybicie szyby.

Tymczasem niespodziewany podmuch wiatru zaskoczył nawigatora i w realizacji planu pojawiły się niespodziewane trudności. Latawiec zahaczył o koronę rosnącego tuż przy murze drzewa. Unger i Czarny Lis pospieszyli z pomocą - ten drugi wszedł na ramiona kamratów, podciągnął się z pomocą haka i zdjął latawiec. Wśród gałęzi został kawałek sznurka, przeoczony przez badających później teren żołnierzy. Trójka spiskowców umknęła. Pan Kobenz, śmiertelnie przerażony, podwoił w najbliższych dniach środki ostrożności. Trzynaście dni później, kiedy niektórzy z służących zaczęli zapominać o zwiastującym zemstę duchu kapitana Valisa Pancrofta, ich właściciel umarł - położył się wieczorem spać, doznał nagłych boleści i nad ranem skonał po całonocnych męczarniach. Nikt nie przypuszczał, że zjadł zatrutą pigułkę.

Śledztwo

Detektywi zostaną sprowadzeni na miejsce zbrodni przez córkę wicehrabiego Cross Peak, która jako jedna z niewielu w okolicy uważa, że jej ojciec został zamordowany, a nie umarł ze strachu lub w wyniku klątwy ducha. Rozalia, bo tak ma na imię dziewczyna, zastanowiła się z jakiego powodu jej ojcu miałby się ukazać duch Valisa Pancrofta. Pogrzebała w przeszłości taty, dokładnie przejrzała jego pamiątki i stwierdziła ponad wszelką wątpliwość, że wicehrabia był w przeszłości piratem o przezwisku Pan Kobenz. Według Rozalii ta informacja jest dobrym punktem wyjścia dla śledztwa - całą resztę odkryć muszą bohaterowie.

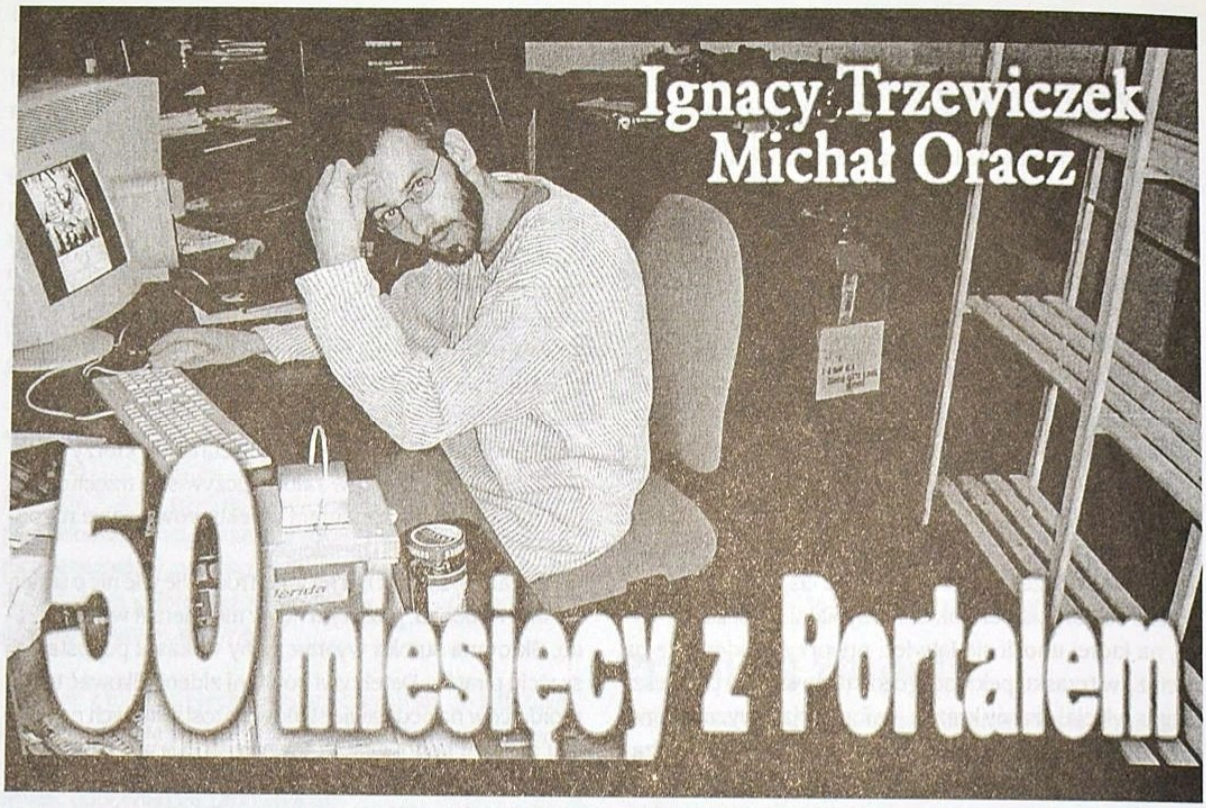
Prawdziwe nazwisko wicehrabiego znane jest najstarszym bywalcom portowych tawern. Języka zasięgnąć można w mieście - tym samym, w którym stoi więzienie i w którym żebrzą dawni piraci z „Mandragory". Częstując rumem i piwem usłyszeć można najrozmaitsze historie o legendarnym statku i jego kapitanie. W niektórych pojawia się przezwisko Pana Kobenz - kwatermistrza i druha odważnego króla piratów. Jednak stare wilki morskie na dźwięk tego nazwiska milkną i kończą rozmowę. Trzeba przekupstwa, by od jednego z bywalców wyciągnąć informację o zdradzie. Za dodatkową opłatą informator skieruje detektywów do jednego z sześciu żebraków, którzy podają się za byłych członków załogi. Oczywiście trzech z nich to zwykli kłamcy i zadaniem detektywów będzie rozpoznanie prawdziwych morderców.

Wskazany żebrak ma na imię Trout. Nie wie nic o śmierci Pana Kobenza, poza tym nigdy nie wierzył w jego zdradę. Skromna sumka wystarczy, by wskazał pozostałych sześciu piratów. Detektywi powinni zidentyfikować trójkę morderców na podstawie śladów pozostawionych na miejscu zbrodni i opowieści z tawern, w których zawarte są informacje o cechach charakterystycznych oraz niezwykłych umiejętnościach „starej gwardii" z Mandragory.

Na miejscu zbrodni pozostało niewiele śladów. Uważne oględziny okolic muru ujawnią, że chodziło tu trzech mężczyzn w zniszczonych butach. Ziemia jest szczególnie wydeptana w dwóch miejscach - tam, gdzie Matias puszczał latawiec i w miejscu, z którego Unger i Czarny Lis wypuścili papugę. Przy rozbitej szybie pozostał fragment ptasiego puchu. Na drzewie, o gałęzie którego zaczepił się latawiec wisi kawałek cienkiego sznurka. W niektórych miejscach kora jest zdrapana i podziurawiona hakiem.

Jeżeli detektywi zrekonstruują przebieg morderstwa i odnajdą zabójców, będzie ich można na powrót oddać w ręce władz, kładąc kres opowieściom o zemście Valisa Pankrofta. Przynajmniej na jakiś czas.





Styczeń 1999

W pierwszych dniach 1999 roku Trzewik oficjalnie ogłasza przyjaciołom i rodzinie, że zakłada Wydawnictwo RPG i będzie wydawał czasopismo o grach fabularnych. Wraz z nim do pracy przystępują: Rafał Główka, Łukasz Cychowski oraz Boguś Dawiec. Powstaje pierwsza ramówka pisma i plan pracy. Pismo ma być skierowane do graczy, którzy wyrośli już z lektury MiM i poszukują ambitnego magazynu RPG. Stąd w ramówce znajdują się opowiadania, felietony, oraz artykuły, w których nie będzie współczynników i reguł. Mimo zmian w piśmie w ciągu kolejnych lat, pierwsze założenia będą aktualne do samego końca.

Luty 1999

Łukasz Cychowski jest delegowany na Krakon. Wraca z konwentu z masą kontaktów, „mamy" między innymi Tomka Oracza i Andrzeja Pilipiuka.

W tym samym okresie Cysiek nawiązuje kontakt z czwórką grafików: Radosławem Gruszewiczem, Adamem Nykiem, Magdą Machą i jej bratem, Piotrem Machą. Wszyscy są uczniami PLSP w Dąbrowie Górniczej, wszyscy grają w RPG i wszyscy zostają skaptowani dzięki plakatowi formatu A4 z napisem: *„Nowy magazyn RPG poszukuje grafików do stałej współpracy"*. Przez kolejne miesiące i lata ta czwórka będzie podstawą graficzną pisma, wspierana przez duet Oraczów i Sebastiana Mazura.

Moracz wspomina: Bamber Party i zarys Cyśka

Pamiętam, jak mój brat na Krakonie wspomniał, że jakiś gość zakłada jakiś fanzin i chciałby jego rysunki, więc może i ja dałbym swoje. W sumie powiedziałem sobie „OK, zobaczymy", ale zbliżało się już huczne Bamber Party na naszym piętrze, więc jakoś mi to wszystko wyleciało z głowy i zapomniałem. Wiadomo, konwentowe „zabawy".

Jednak potem, gdy Bamber Party już ucichło i wszyscy legli zmożeni snem (ja z jakiegoś powodu leżałem na podłodze korytarza), zamajaczył nade mną kształt człowieka. O coś zapytał, ja na wszystko się zgodziłem, i tyle. Jak się potem okazało, był to Łukasz Cychowski, werbujący ludzi do Portala. Jednak wtedy się nie zalapałem.

Marzec 1999

Trzewik i Cysiek jadą do Katowic na spotkanie z Tomkiem Oraczem. Naczelny po raz pierwszy widzi obrazy Oracza. Zatyka go na kilka minut. Są wspaniałe. Razem ustalają, który obraz pójdzie na okładce pierwszego Portalu: twierdza, noc, światła pochodni i wojownicy szturmujący bramę - bramę, czyli Portal. Trzewik jest wniebowzięty. Przy okazji nawiązuje się rozmowa o Portalu i o grach ogólnie. *„Mój braciszek też z kolegami gra w RPG. Może coś do was napisze."* - mówi Tomasz Oracz.

Kilka dni później Trzewik spotyka Michała Oracza. „Braciszek" Tomka Oracza jest od Naczelnego starszy, gra w RPG dłużej od niego, Cyśka i Główki razem wziętych i wie więcej o RPG od nich wszystkich. To nieuczciwe i szokujące. Naczelny zawsze uważał, że to on jest „RPG debeściak".

Pojawiają się pierwsze efekty działań Cyśka na Krakonie. Otrzymujemy opowiadanie Andrzeja Pilipiuka „Hela" oraz jego felieton. Felieton przysyła także Jacek Inglot oraz Konrad T. Lewandowski. Tekst tego drugiego nie kwalifikuje się do publikacji w Portalu, co wywołuje spore oburzenie autora. W przyszłości ten zdecydowany ruch Naczelnego przyspoży Portalowi wiele szacunku wśród innych auto-

rów. W Portalu nie publikujemy nazwisk, lecz teksty. Tak będzie do samego końca.

Kwiecień 1999

Telefon od Tomka Oracza. *„Ten obraz co miał iść na okładce Portalu #1 właśnie opublikowali w MiM"*, mówi do telefonu. Niech to szlag! *„Namaluję wam nowy, lepszy"*. Jednak hurra, hurra, hurra!

MiM zarzyna ten obraz drukując go z jakimś paskudnym filtrem, a na środku pisząc „Kubuś Puchatek RPG". Tego dnia stracili szansę na współpracę z Oraczem, który już nigdy więcej nie da im swojej pracy do publikacji.

Trwają intensywne prace nad pierwszym numerem. Ignacy głównie pisze, a Cysiek redaguje. Rafał Główka pilnuje powstawania firmy, zajmuje się pieniędzmi, kontaktami, całą papierkową robotą.

Tymczasem Boguś oznajmia, że za 9 miesięcy będzie ojcem. W tym wypadku musi zatrudnić się w dużej firmie i nie może sobie pozwolić na ryzyko Portalowej przygody. Pozostaje z redakcją do samego końca - jako przyjaciel i dobry duch. Jest jedną z najpopularniejszych w fandomie osób, prowadzi prelekcje zawsze z pełną salą słuchaczy i zawsze czyni to w ramach wsparcia Portalu.

Kontaktujemy się z EuGeniuszem Dębskim. Przysyła nam opowiadanie. Umawiamy się z nim na spotkanie. Jedziemy we czwórkę do Wrocławia, mocno przerażeni - oto przyjdzie spotkać się oko w oko ze słynnym Dębskim. Słynny Dębski okazuje się normalnym człowiekiem. Tym różni się od przeciętnego zjadacza chleba, że jest dziesięć razy bardziej sympatyczny i dodatkowo jest otwarty na inicjatywę młodych ludzi z Portalu. Jego opowiadanie pójdzie w P#1, jego felietony w każdym numerze, w przyszłości także recenzje książek. Gieniu współpracuje z nami przez kolejne lata, przyjacielem redakcji zostaje do samego końca. Ma w sumie tylko jedną wadę - nie podobał mu się film „Armageddon". Na tej płaszczyźnie nie udaje nam się znaleźć porozumienia.

Trzewik wspomina: Słynni pisarze dwaj

Tak się złożyło, iż mieliśmy farta i swą współpracę z pisarzami rozpoczęliśmy od dwóch chyba najsympatyczniejszych ludzi w branży - Gienia Dębskiego i Andrzeja Pilipiuka. Ludzi tak serdecznych, tak podzielających naszą pasję, tak wspomagających nasze pismo swoją osobą ze świecą szukać.

Potem też szło jakoś wyraźnie szczęśliwie, na nasze lamy trafił super człowiek Andrzej Ziemiański, potem zaś Ania Brzezińska i Ewa Białołęcka.

Maj 1999

Gdzieś w maju z pracy „w Portalu" wylatuje pierwsza osoba. Jak się później okaże, Trzewik jest dość bezlitosnym szefem i z pracy w kolejnych latach wyleci jeszcze kilka osób. Pierwszy jest szef graficzny pisma, który przez kolejne trzy miesiące nie potrafi przynieść i zaprojektować sensownego układu graficznego numeru.

Moracz definitywnie wsiąka w Portal. Przejmuje pałeczkę po swym poprzedniku i wkracza w Portal na dobre.

Spośród grafików w historię wpisuje się Sebastian Mazur, którego grafiki do Arkan Walki muszą być mocno ocenzurowane - takiej ilości odrąbanych głów i tyle sikającej krwi nie powstydziliby się najwięksi klasycy splatterpunka.

Czerwiec 1999

Kończymy kompletować teksty do pierwszego numeru. W częściowo wyjaśnionych okolicznościach, częściowo zaś w niewyjaśnionych znika Cysiek. Odnajdzie się po trzech latach. Trzewik pisze dodatkową porcję tekstów, które wypełnią dziury po Cyśku. Artykuły ukażą się pod pseudonimem, bo nazwisko Trzewiczek i tak pojawia się w numerze zbyt często. Moracz kończy przygotowywać loga, ikony, i wszystko co jest potrzebne przy składzie pisma.

Koniec czerwca, kończy się rok akademicki. Trzewik i Moracz jadą do znajomego Ignacego z pracy w gazetce studenckiej, Tomka Kury, który zgodził się pomóc i złożyć Portala. Michał ma niewiarygodną ilość materiałów do skanowania, różnych ikon, znaczków... Trzewik jest przerażony. Tego jest niewiarygodnie dużo. Bardzo niewiarygodnie dużo. Tomek skanuje to przez kilka dni. Zaczyna się skład Portala #1. Dla wielu czytelników pozostanie mitycznym, legendarnym, najlepszym nunumerem pisma. Kiedy Naczelny czyta go kilka tygodni temu stwierdza, że dziś nie puścił by do druku więcej niż 30% materiału. Reszta wyleciałaby za burtę.

Lipiec 1999

Tomek Kura zostaje zasypany pomysłami i żądaniami co do wyglądu poszczególnych tekstów. Część udaje się przeforsować. Część zostaje zignorowana. Trudno. Ważne, że Portal powstaje. Niezwykłe uczucie.

Spędzamy godziny na dojazdach do Mierzęcic. Spędzamy godziny na kanapie w pokoju Tomka nudząc się niemożebnie - podczas gdy on składa, my patrzymy mu zza pleców na monitor, robimy korektę, podpowiadamy, pytamy... Dzieje się.

Sierpień 1999

Portal #1 gotowy. Tomek Kura wyjeżdża na wakacje. Portal idzie do drukarni.

Trzewik wspomina: Poznaję Majkosza

Gdzieś w sierpniu 1999 Ela Gepfert wyciągnęła mnie na popołudnie i wieczór do Krakowa, do sympatycznej knajpki, w której raz w miesiącu w piątek spotykał się kwiat fandomu Krakowskiego. Kwiatów było tam co niemiara. Szczególnie pamiętam oczywiście spotkanie z Tomkiem Majkowskim i Kubą Janickim - bo obaj nawijali pięknie i ciekawie. Po wymianie uprzejmości oraz dziesięciu tysięcy plotek i ciekawostek obu panów skaptowałem do współpracy z Portalem, z czego pierwszy wywiązał się znakomicie, na długie lata zostając przyjacielem pisma i moim osobistym, drugi zaś zdołał jedynie napisać fragment przygody do ZC, choć niezwykle interesującej - to jednak z powodów braku zakończenia, a nawet rozwinięcia - niemożliwej do publikacji.

Wrzesień 1999

Pierwsze spotkanie z redakcją Portalu w sklepie Underground w Katowicach. Dzień wcześniej Ignacy jedzie do drukarni po Portal. Nie mają jeszcze, na jutro będzie - mówią. To pierwsze kłamstwo jakie Naczelny słyszy od

„Redakcja" w Mierzęcicach

MOracz: Ogólnie, mam dość słabą pamięć, ale z tego okresu pamiętam długaśne jazdy samochodem (Ignacy za kierownicą) do Mierzęcic i z powrotem, po krętych dróżkach ciągnących się polami i lasami. Pamiętam też wielkiego psa, który warczał i szczekał w ogródku za każdym razem, gdy nas widział. Oczy mi wychodziły z orbit na „wypasiony" komputer Tomka, ja w tym czasie miałem w domu tylko starą niemiecką maszynę do pisania, z kilkoma wylamanymi czcionkami i bez polskich liter.

Trzewik: Podczas prac nad P#1 Tomkowi zepsuł się absolutnie cały komputer. Co tydzień, dwa coś padało. Brała mnie cholera, kiedy dzwonił i mówił, że znowu komputer nie działa. Padł mu monitor, skaner, dysk, wszystko co mogło paść, padło. Potem zaś przy każdej możliwej okazji

powtarzał, że nie odpowiada za kolory, bo pracuje na pożyczonym skanerze, nie odpowiada za kolory, bo pracuje na nie swoim monitorze, nie odpowiada za kolory bo coś tam coś tam. Jak wyglądają kolory w pierwszym Portalu nie trzeba mówić...

MOracz wspomina: Redakcyjne wymogi

Jeszcze przed pierwszym Portalem założyłem sobie od razu specjalny zeszyt (mam takich pełno, zapisanych po brzegi pomysłami do wykorzystania na przyszłość). Gdy czytam go dzisiaj, wiele notatek wywołuje uśmiech na twarzy. Na jednej ze stron, obok stu innych bazgrołów zapisałem bardzo ostre wymagania, jakie postawiłem przed naszą przyszłą redakcją. Oto one: kosz na śmieci, biurko, stolik na środku i dla każdego redaktora własny wieszak i własna półka!

Logo Portala



MOracz: Uff, najwyższa pora wyjawić prawdę. Przygotowania do wydania pierwszego numeru trwały bardzo długo, w tym czasie m.in. projektowałem logo Portala i co pewien czas efekty pokazywałem reszcie świeżo upieczonej redakcji, by się wypowiedziała. Dość powiedzieć, że żaden z tych projektów się nie przyjął. Ale pewnego razu, przy wyciąganiu nowych logówek (każda była wycięta) wyleciało kilka miniaturowych bazgrołów. Pech chciał, że zobaczył je Ignacy. Podniósł jeden z tych świstków i powiedział - „To! To będzie logo Portala!". Tomek Kura zeskanował ten mini-szkic, powiększył, pokolorował na czerwono, dodał trzeci wymiar i tak zostało do dziś. Oto, powyżej oryginalna wersja tej logówki w skali 1:1.

Trzewik: Dodajmy jeszcze, że była to jedna z najgłupszych moich decyzji w firmie, bo to logo potem absolutnie do niczego nie pasowało i zawsze mieliśmy z nim same problemy. Na wszystkich plakatach, na ulotkach, na stronie internetowej, dosłownie wszędzie to długie „P" kompletnie rozpieprzało kompozycję.

Trzewik wspomina: Baran Obi

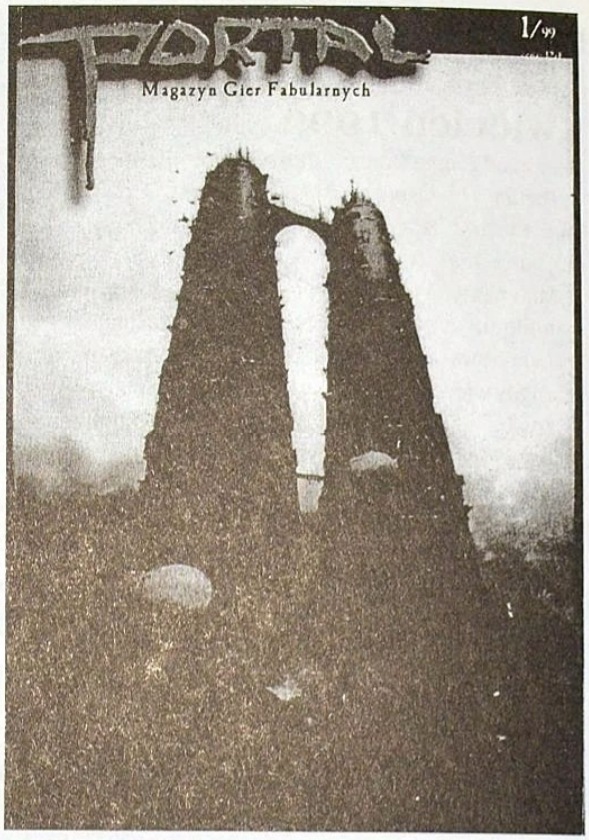
Nie było w historii Portalu bardziej upartego autora niż Obi. Wynika to prawdopodobnie z tego, że z Obim znamy się kupę lat i facet wyraźnie nie traktuje mnie jak Naczelnego. Zupełnie mnie nie słucha. Przez wszystkie lata pracy nad Portalem krew mnie zalewała, gdy miałem redagować jego teksty. Obi nie jest mistrzem stylu, jednak z godnością mistrza nie przyjmuje tego do wiadomości. Każdy wyraz, który wykreślałem mu z artykułu, każde zdanie i akapit to była osobna bitwa i długie minuty tłumaczenia mu, dlaczego to należy wyciąć.

Długie tłumaczenie to jednak nic, można by się do tego przyzwyczaić. Gorzej, że Obi zwyczajnie nie zgadzał się z moimi decyzjami i był głuchy na wszystkie argumenty.

Redakcja jego tekstów w końcu zaczęła przebiegać potajmnie - już na etapie składu wchodziłem do akcji, kiedy Obi nie miał już przestrzeni do negocjacji.

drukarza. Nie wie jeszcze, że w przyszłości będzie to chleb powszedni.

Dzień drugi, Ignacy znowu jedzie po Portala. „Pani Krysiu, macie już ten Portal?", „Nie, foliuje się dopiero.", „Oj, niedobrze, bo pan Ignaś już przyjechał..."



Naczelny nie zabija drukarza, choć się należy. Kradnie kilka niegotowych numerów i jedzie do Katowic na spotkanie z czytelnikami. Na spotkaniu pojawiają się: Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Rafał Główka, Tomasz Oracz i Devlish. Nikt więcej. Wspomniane osoby kierują swe kroki do knajpy.

Moracz opija spieprzoną galerię.

Tomek Oracz opija spieprzoną okładkę.

Ignacy opija brak zainteresowania fanów.

Reszta pije dla towarzystwa.

Jest dość wesoło. Wisielczy humor, ale zawsze humor.

We wrześniu jeździmy jeszcze po innych sklepach RPG promując Portal, jesteśmy w Kielcach, Wrocławiu, Krakowie. W Krakowie Naczelny spotyka Marka Nogę. Nie wie, że to Marek Noga, więc nie zwraca na niego większej uwagi.

Galeria w P#1

MOracz: Odbiór pierwszego Portala z drukarni i szybkie przekartkowanie na „kolorowe" strony galerii to był jeden z największych wstrząsów, jakie przeżyłem w Portalu. Ale powiedziałem sobie: „Bardziej już się spier... tego nie dało, więc odtąd może być już tylko lepiej". O, jakże się myliłem!

Październik 1999

Oficjalna premiera Portalu. Konwent Dracool, na którym w towarzystwie huku korków szampana rozpoczynamy działalność. Z przyczyn niezależnych na spotkaniu nie pojawia się Przyszła Żona Naczelnego - w naszej sypialni śpi kompletnie pijany Znany Pisarz Którego Nazwisko Zachowamy w Tajemnicy i za żadne skarby nie chce opuścić mieszkania Naczelnego. Przyszła Żona Naczelnego jest tym samym uwięziona.



Rozpoczyna się cykl jesiennych konwentów roku 1999. Trzewik robi więcej kilometrów niż niejeden Korzeniowski. Jest na Szedariadzie, na Imladrisie, na Falkonie, na Nordconie i na kilku pomniejszych imprezach.

Na Imladrsie Naczelny poznaje Joe Abrakadabrę, choć wtedy nie wie jeszcze, że to Joe Abrakadabra. Spotykają się w dość niezwykłych okolicznościach. Obecna na Imladrisie redakcja Portalu w dość eksperymentalnym składzie: Ignacy Trzewiczek, Rafał i Magdalena Główka, Boguś oraz Devlish po północy ładują się w schronisku do pokoju, w którym grzecznie śpi Joe. Trzewik jest jak zwykle trzeźwy, ale o reszcie ekipy Portalu powiedzieć tego nie można. Budzą Abrakadabrę, częstują ogórkami kiszonymi i mocnym trunkiem. Trzewik chowa się pod koc i udaje, że go nie ma. Tymczasem wesoła ekipa ciągnie dalej kompromitujące przedstawienie i obwieszcza, że są redakcją Portalu i wydają pismo RPG. Abrakadabra wyciąga notatnik i pokazuje swoje grafiki. Obowiązki biorą górę nad wstydem i Naczelny wyciąga głowę spod koca. Dobre te grafiki. Abrakadabra dostaje adres, na który ma ich przysłać więcej. Abrakadabra zostaje skaptowany do Portalu.

Na Imladrisie Naczelny poznaje też Maćka Szaleńca i oferuje mu współpracę. Szalony jest zainteresowany. Za kilka lat będzie najsłynniejszym polskim autorem przygód.

Na Imladrisie Majkosz wyjaśnia Naczelnemu, że 7th Sea to najwspanialsza gra na świecie. Mówi też dużo o L5K. Ponieważ Majkosz umie pięknie mówić, Naczelny wkręca się w 7th Sea, natomiast Boguś, a za nim Obi wkręcają się w L5K.

MOracz wspomina: Pierwszy Dracool

Dotąd jeździłem na erpegowe konwenty jako „uczestnik", „gracz" lub „MG". Nagle wylądowałem jako jeden z redaktorów nowo narodzonego pisma. Chyba przez ten fakt wszystko widziałem jak przez mgłę - nagle wydało mi się, że ludzi jest więcej niż zwykle na konwentach, i że się jakoś dziwnie patrzą.

Tam poznałem Obiego, który zdał mi się z początku totalnym szpanerem. Pierwszy raz też spotkałem Telefaxa i Puszona, którzy przyszli mi pomagać przy wkładaniu rysunków do szklanych antyram. Nie skorzystałem, bo tak się chwiali, że jeden musiał opierać się o drugiego.

Trzewik wspomina: Ela Gepfert i Piotr W. Cholewa

Jakimś wczesnym marcem wraz z Cyśkiem jechaliśmy przez Katowice w poszukiwaniu najtańszej drukarni, kiedy nagle za oknem dostrzegliśmy żywego, prawdziwego Piotra W. Cholewę. Zahamowałem z piskiem opon, a Cysiek desantował się z wozu i pobiegł za PWC. Umówił się z nim na spotkanie za dwie godziny w stołówce na Uniwersytecie Śląskim, gdzie PWC miał właśnie wykłady.

Udaliśmy się na wspomniane spotkanie i szczerze oznajmiliśmy, że w sumie to nie wiemy co za impuls powodował nami, że prawie rozbiłem samochód i zaproponowaliśmy spotkanie, ale właśnie zakładamy nowe pismo o RPG i chcieliśmy się tym pochwalić. Nasz entuzjazm i szczerość powalają PWC na łopaty.

Umawiamy się z nim na kolejne spotkanie, tym razem u niego w domu. Jedziemy. Stremowani. Potem jest już z górki. Opowiadamy o piśmie, o planach, o różnych pomysłach. Ela Gepfert i PWC wysłuchują nas, radzą, podpowiadają. Dają masę kontaktów do ludzi ze środowiska fantastycznego, do pisarzy, grafików, fanów. Po spotkaniu głowa pęka nam od informacji. Od tej pory Ela i Piotr będą zawsze stali z boku, tuż za naszymi plecami i zawsze gdy będziemy potrzebowali pomocy będą wychylali się z cienia i wspierali nas radą i pomocą. Mimo że nie grają w RPG są jednymi z najserdeczniejszych przyjaciół Portalu.

Listopad 1999

Trwają prace nad drugim numerem Portalu, redakcja mieści się na IV piętrze jednej z kamienic w Gliwicach, ale przebywamy tam tylko przez dwie, trzy godziny dziennie. Resztę czasu spędzamy w domu ojca Naczelnego, gdzie składany jest numer drugi pisma. W wolnych chwilach poszukujemy nowej drukarni, bo poprzednia zwiększa cenę druku o 200% tłumacząc, że przy Portalu #1 źle skalkulowała druk.

Tym razem do składu numeru siada „kucharek sześć". Ten numer składają wszyscy, a ci, którzy twierdzą, że nie składali kłamią. Klawiatury wreszcie dopada także MOracz, redaktor graficzny, który za czasów Tomka Kury miał - jak twierdzi - zbyt mało do powiedzenia. Pojawiają się ikonki, ramki, logówki, zdobione marginesy. Od tego momentu będzie wyróżniać nas coraz dziwniejsza, coraz ciemniejsza i coraz bardziej „klimatyczna" szata graficzna. Ci, którzy przypuszczali, że istnieją w tym względzie jakieś granice, odkrywają, że się mylili. (Pomyśleć, że tworzony kilka lat później „Gwiezdny Pirat" wyszedł spod tej samej ręki! Wniosek: każda gazeta naprawdę ma swoją duszę, która odciska piętno na jej twórcach).

Na okładce Portalu#2 pojawia się łuk sugerujący bramę. Pomysł pada z ust Eli Gepfert, która z pismem jest od samego początku i przez kolejne miesiące będzie nam jeszcze nie raz i nie dwa pomagała. Wykonanie tego łuku zajmuje nam całą noc. W końcu udaje się kliknąć odpowiednią sekwencję opcji w programie graficznym. Łuk prezentuje się dumnie.

W „dwójce" pojawiają się różne, klecone z zapałem efekty graficzne, jak np. ikonki w spisie treści. Wyleciały one dopiero w „szóstce", po tym, jak jeden z czytelników na spotkaniu z redakcją zapytał: *„A co to właściwie są te czarne kupy w spisie treści?"*

Trzewik wspomina: Tomek Oracz

O Tomku mógłbym mówić długo i tylko dobrze. Znam go z krótkich spotkań w redakcji, czy u mnie w domu, czy z konwentów. Świetny człowiek, niezwykły artysta, facet z zasadami i wartościami - co szczególnie dla mnie ważne - wartościami i zasadami, które trudno dziś spotkać u ludzi. Najdziwniejsze jest to, że Tomek zadebiutował w MiM w tym samym numerze co ja (zresztą debiutował w nim także Michał Mochocki wraz z Olą) - gdy kupiłem ten numer MiM i chwaliłem się na lewo i prawo, że opublikowano mój tekst - wszędzie towarzyszyła mi okładka Tomka. Jeden z najwspanialszych obrazów jakie widziałem w życiu i na pewno najlepsza okładka w historii MiM. Kiedy grudniowy MiM z 1998 roku wpadł mi w ręce - pomyślałem „Na Boga, skąd oni wytrzasnęli tego gościa?!". Kilka lat później okazało się, że „ten gość" nie raz i nie dwa odwiedzał mnie w domu, że z „tym gościem" gralem w „7th Sea", że „ten gość" troszkę dzięki i mojej pomocy zadebiutuje na zachodzie.

I przede wszystkim, zdecydowanie przede wszystkim, będę mógł „tego gościa" nazwać przyjacielem. Uwierzyłbym w to w grudniu 1998? Za żadne skarby. Życie jest wspaniałe.

Wśród autorów piszących dla Portalu pojawiają się Michał Mochocki i Remov, zaś do pracy w redakcji przychodzi Tomek Kowalik. Zostaje z nami na długie lata.

Trzewik wspomina: Michał Mochocki

Michał Mochocki to osoba, która po ukazaniu się pierwszego numeru Portalu napisała do nas długi, naprawdę długi list. Niewiarygodnie rzeczowy, ciekawy i sympatyczny. Zaoferował w nim także chęć współpracy. Nawiązałem z nim korespondencję i w kolejnych tygodniach wymieniliśmy sporo listów - z jego strony pisanych przez niego oraz jego żonę Olę, co było arcysympatyczne i ciekawe. W wyniku korespondencji Michał został szefem działu DP. Nikt nie spodziewał się wtedy, że dzięki temu za kilka lat DP będą aż tak popularne i będą przeżywały drugą młodość.

Michał był bezwzględnie najlepszym szefem działu. Zawsze teksty były na czas, zawsze było ich więcej niż potrzebowaliśmy, zawsze były po rzetelnej redakcji i korekcie. Dodatkowo Michał udzielał się w internecie i na konwentach. Absolutny „number one". Kawał wspaniałej pracy przez wszystkie lata.

Remov oddaje tekst w terminie. Już nigdy więcej się to nie zdarzy. Tekst, który nam daje do druku zapewni mu tematy na prelekcje przez kolejne cztery lata, nam zaś pozwoli zaistnieć w fandomie - bo o Wh1940 dyskutuje się bardzo dużo i bardzo szeroko. Radek Gruszewicz ma okazję na łączenie w grafikach wątków faszystowskich z Warhammerem. Nie można mu sprawić większej przyjemności.

Udaje nam się wywalczyć olbrzymią partię nagród na konkursy, które planujemy ogłosić w Portalu #2. To największa fura nagród jaką udało nam się zgromadzić w całej historii pisma.

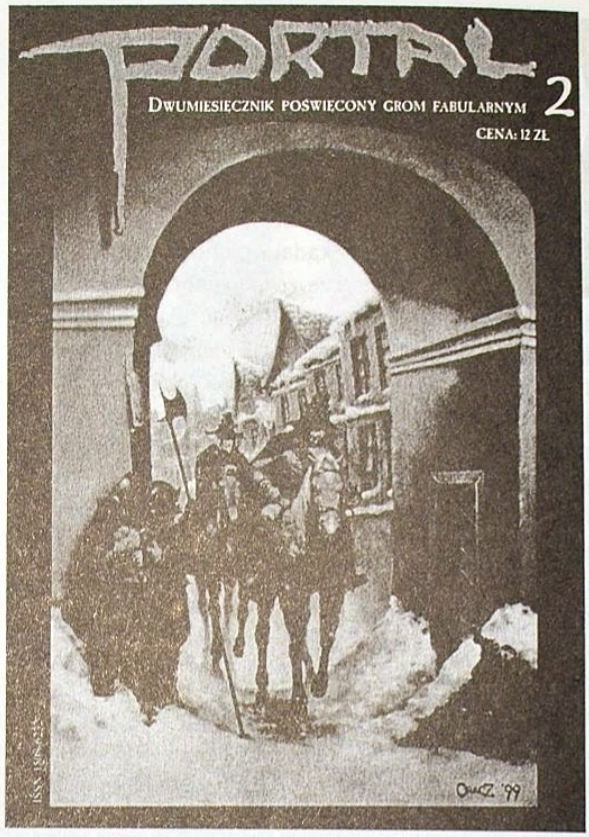
Grudzień 1999

Ukazuje się grudniowy numer Portalu. Dowiadujemy się dzięki niemu co oznacza skrót Lpi - trzy literki, o które pytano nas podczas świecenia klisz. Dzięki tej nauce już nigdy nie spieprzymy grafik tak jak w Portalu #2. Dowiadujemy się także, dlaczego w drukarni patrzono na nas ze zdziwieniem, gdy prosiliśmy o kalkulację ceny dla pisma o 150 stronach. 150 nie jest podzielne przez 4, a jak się coś drukuje, warto, by ilość stron była podzielna przez 4. W nagrodę czytelnicy dostają pustą kartkę (czyli strony 151 oraz 152). Mogą na niej napisać list do redakcji.

W numerze pojawiają się reklamodawcy. Począwszy od tego numeru redakcja przez kolejne miesiące będzie zalewana figurkami do Warzona, które otrzymujemy w zamian za reklamę. Niedobitki tych modeli walają się na długo jeszcze po śmierci samego Warzona.

W numerze drugim debiutuje w roli autora Michał Oracz rozpoczynając pasmo rewelacyjnych artykułów o wstrząsających tytułach. Jego pierwszy artykuł nosi tytuł „Motyw Śmierci". Potem jest już z górki: „Cybernetyczne piekło", „Opętanie", „Psychopata", „Krwiste befsztyki czyli Dom Rzeźników", „Reverse Powerkill", „Miasto żywej śmierci"... No cóż, pewnie niejeden psycholog poważnie, by się nad tym zastanowił. W redakcji nie ma psychologa, więc bez zastanowienia publikujemy kolejne teksty.

W Portalu #2 publikujemy też reguły gry „Snecz". Snecz rozpoczyna coś, z czym potem Portal zaczął być kojarzony - mini gry. Zaczęło się właśnie od Snecza, potem przyszedł czas na Sim Wiochę, Kino Nowej Przygody, Chmurne Lelki, Ślimak i wiele innych.



Pojawia się także dział „Systemy autorskie" - jeden z wielu naszych pomysłów, który kilka miesięcy później upada ponieważ spotyka się ze zbyt dużym zainteresowaniem czytelników. W pewnym momencie dostawaliśmy po kilkanaście gier miesięcznie i nie daliśmy rady tego czytać i publikować w Portalu. Dział upadł, bo za dobrze go wymyśliliśmy. Na szczęście udało się - przed jego zamknięciem - opublikować opis „Samotnych w ciemnościach", systemu MOracza, który miał się pojawić już w P#2, a z numeru na numer był przesuwany do kolejnego wydania. Nie, nikt w redakcji nie pamięta, by Michał się szczególnie wściekał z tej okazji...

Styczeń 2000

W naszym Portalowym życiu pojawia się Łukasz Fiema. Najpierw do redakcji przychodzi oficjalny, bardzo suchy list. Potem dzwoni telefon - krótka rozmowa przebiega w podobnym duchu. W końcu Łukasz zjawia się osobiście, na wcześniej zapowiedziane spotkanie, ubrany w garnitur, z teczką pod ręką, wydrukami swoich tekstów i bardzo poważnym wyrazem twarzy. Pierwsza jego wizyta przebiega porażająco wręcz oficjalnie, Michał stwierdza, że oto spotkał w swoim życiu „człowieka, który nigdy się nie uśmiecha". Uzgadniamy wiele szczegółów dotyczących współpracy i Łukasz rusza pełną parą, by za kilka miesięcy wyprodukować jeden z najpopularniejszych cyklów Portala - Mroczne Zaułki Miasta.

Mniej więcej w tym właśnie czasie zgłasza się do nas Wolvie. Przysyła maila do redakcji - a wtedy maila redakcyjnego sprawdzał Tomek Kowalik, bo tylko on z nas wszystkich miał dostęp do sieci (co za czasy, prehistoria!). „Pisze jakiś gość, że mógłby się zająć ZC w Portku. Wieczorek.

Podobno pisał do MiM" - mówi mi Tomek Kowalik. Wieczorek - myślę sobie - znam człowieka, rewelacyjne teksty w MiM. Witamy go z otwartymi rękami.

Pewnego dnia stycznia z otwartymi rękami przywitaliśmy także w redakcji Remova i to był błąd. Remov formatuje nam twardy dysk. To kolejny plus, który Naczelny zyskuje w niebiosach, bo przecież mógł wtedy zabić Remova, a nie zrobił tego. Odtworzenie wszystkich tekstów i Portalu zajmuje wiele ciężkich nocy. Od tej pory Remov nie ma prawa zbliżać się do komputerów w redakcji bliżej niż na metr. Niestety, kilka miesięcy później uda się to innemu specowi od komputerów z Gliwic. Jeden z organizatorów Orkonu, Gawron przychodzi do mnie do domu, formatuje dysk twardy i kwituje swoją akcję sentencją: „Bo ja słabo znam dziewięćdziesiątósemkę. Ona jest głupia." Niestety, i ten skrytobójczy atak nie uczy nas ostrożności. W czerwcu 2002, podczas szału zbliżających się Mistrzostw Świata wpadamy na pomysł, by połączyć komputery w sieć i pograć w FIFĘ 2002. Obi kupuje kartę sieciową, a potem podczas jej podłączania spala płytę główną komputera. Sprzęt na trzy tygodnie ląduje w serwisie, w którym nikt nie chce nam wierzyć, że to się samo spaliło i nic nie gmeraliśmy w płycie. Przynajmniej nic nie rozprasza nas podczas oglądania Mistrzostw, które z czystym sumieniem spędzamy przed telewizorem, podczas gdy w serwisie stawiają na nogi nasz sprzęt. „Mądry Polak po szkodzie", mówi przysłowie i myli się straszliwie, bo kilka miesięcy później historia się powtarza. Podczas resetu komputera wiesza się w redakcji program MS Outlook. Akurat odwiedza nas Przemek Głąb, czwarty z tercetu gliwickich komputerowców i decyduje się nam pomóc. Gdy przestaje działać myszka zaczynam mieć złe przeczucia, lecz Przemek zachowuje kamienną twarz. Czyni to także wtedy, gdy komputer zaczyna pracować tylko w 16 kolorach. W końcu nie działa już nic, a Przemek wstaje od komputera i mówi, że spieszy się na miasto i jakby co to może wpaść jutro. Nie ryzykujemy. Oddajemy komputer do serwisu. Znowu nie wierzą nam, że to się tak samo zrobiło. Mamy dwa tygodnie urlopu.

Wracając do stycznia - by nadrobić czas, który zabrał nam Remov formatując dysk, Naczelny pobija życiowy rekord pisania na czas, pisząc wszystkie swoje teksty z tego numeru w ciągu dwóch dni. Nigdy już nie udaje mu się powtórzyć podobnego wyczynu. Na szczęście nie ma takiej potrzeby.

Kiedy Portal jest w drukarni zabieramy się za ulotki i plakaty, które pojawią się na Krakonie 2000. Od samego początku stawiamy na oryginalną i prowokacyjną reklamę Portalu. Ulotka, którą masowo zasypaliśmy Krakon 2000, złożona jest z fragmentów bardzo krytycznej recenzji Portala, jaka ukazała się w MiMie. Po kilku cięciach dało się jednak z tego tekstu coś wyciągnąć. Na przykład ze zdania o literówkach wycięliśmy tylko jego drugą połowę, co dało taki efekt: „(...) pismo ma kupę stron więc zabawa jest pyszna (...)". Na końcu dopisujemy, że to najciekawsze fragmenty recenzji z łam naszej konkurencji i gotowe. Robimy kilka wersji ulotki, inna dla miłośników Warhammera, inna dla fanów Cyberpunka, inna dla Dzikopolowców czy zwolenników Battla, by jak najwięcej osób mogło przeczytać jak dobrze o nas mówi konkurencja.


PORTAL

Stały dział Dark Fantasy pod redakcją Ignacego Trzewiczka

Warhammer

Luty 2000

Wydajemy trzeci numer Portalu. Jedziemy na Krakon. A w zasadzie na odwrót. Krakon zaczyna się w czwartek, Portal zaś opuści drukarnię cztery dni później, w poniedziałek. Cztery dni poślizgu, które sprawiają, że Naczelny zyskuje kolejny plus w niebiosach... bo przecież mógł zabić drukarza, prawda? Wszystkie nieprzespane noce podczas prac nad P #3 idą w pizdu bo dzięki drukarni i tak nie udało się zdążyć z Portalem na Krakon.

W numerze publikujemy wywiad z Bridget Wilkinson, podczas przeprowadzania którego Naczelny przeżywa piekło, gdy wpierw z niewiadomych przyczyn wyczerpują się baterie w dyktafonie, a gdy dzielnie i szybko zdobywa zapasowe baterie, podstępna maszyna wciąga taśmę i ostatecznie odmawia posłuszeństwa. Ratować honor Portalu pomaga Piotr W. Cholewa, który kończy wywiad w imieniu totalnie zmieszanego Naczelnego i dzielnie zapisuje efekty przesłuchania pani Wilkinson w zeszycie.

Na kolejnych stronach pisma publikujemy pierwszy z licznych „Tekściorów Numeru" Michała Oracza. Dwa lata później artykuł ukaże się w angielskiej edycji De Profundis, a potem jeszcze w Hiszpańskim czasopiśmie „RPG Magazine". Przyjemnie jest się tym pochwalić.

W tym numerze ogłaszamy „Arenę", dla wszystkich tych, którym spodobały się Arkana Walki. To nasz kolejny zbyt dobry pomysł. Na konkurs przychodzi ponad 100 postaci. Wraz z Bogusiem poddajemy się od razu.

Publikujemy przygodę „Koszmar w górach" Grzegorza Majewskiego. Tak naprawdę napisał ją Krzysztof Majewski, a tak zupełnie naprawdę to napisali ją w trójkę - Majewski, Trzewiczek, Oracz - do materiału, który przysłał Krzysiek dwójka Ślązaków dokłada coś ze dwa razy tyle własnego tekstu.

Przygoda w górach

To był strasznie miły wieczór - siedzieliśmy z Moraczem i pisaliśmy tą przygodę u mnie w domu przy muzyce z Bandyty i gry Blood, a także XIII Stoleti - z okładki tej ostatniej pochodzą wszystkie rumuńskie nazwy miast w przygodzie. A potem się okazało, że opisaliśmy czołgi, mimo, że w owych czasach żadnych czołgów nie było, no i Krzysiek wyszedł na historycznego analfabetę. Wpływ redakcji na teksty bywa czasem zgubny.

Trzewik wspomina: Nurglitch

Nurglitcha poznałem na Krakonie, gralem z nim w przeraźliwie nudną sesję RPG. To chyba dobrze. Było tak nudno, że tak ja, jak i on ratowaliśmy wszystko odgrywaniem postaci. On był wyższy ode mnie stopniem. On wrzeszczał na mnie, ja na enpisów. W sumie jakoś minęło te kilka godzin. W chwilach kiedy MG nas opuszczał - a zdarzało się to non stop, bo była to sesja na dwóch MG i dwie drużyny, gawędziliśmy o Portalu. Okazało się, że i chciałby i ma coś gotowe... Takich deklaracji słyszałem na konwentach coś ze 100 tysięcy, więc kiwałem głową i mówiłem, ok., przyślij.

Rzecz w tym, że jako jeden z niewielu faktycznie przysłał. I jako jeden z niewielu spośród tych niewielu rzucił mnie na kolana i natychmiast dostał się na łamy Portka. Został tam na długie miesiące.

Na tej samej sesji RPG poznałem jeszcze jedną osobę: Marka Nogę. Podszedł i spytał, czy miałbym czas porozmawiać. Sesja nudna, więc mówię, pewnie, pogadajmy. Powiedział to samo co Nurglitch, że ma pomysły, ma teksty, że chciałby przysłać. OK., przysyłaj, mówię. Jak się skończyło - wiadomo. Odkupienie to jedna z trzech moich ulubionych przygód w Portalach.

Moracz: A ja znałem Nurglitcha od lat, ponieważ pochodziliśmy z (że tak powiem) jednej stajni. Gladiony w Mirowie, katowicki sklep Underground, wspólne sesje RPG - aż tu nagle spotykamy się w tej samej gazecie.

Marzec 2000

Intensywne prace nad Portalem #4. Na Krakonie udało się zwerbować masę interesujących osób, teraz to procentuje. Powstaje jeden z najlepszych numerów Portalu. Na łamach zadebiutują Wieczorek, Cichocki, Barański, Smolański, Noga... Same znane nazwiska, co?

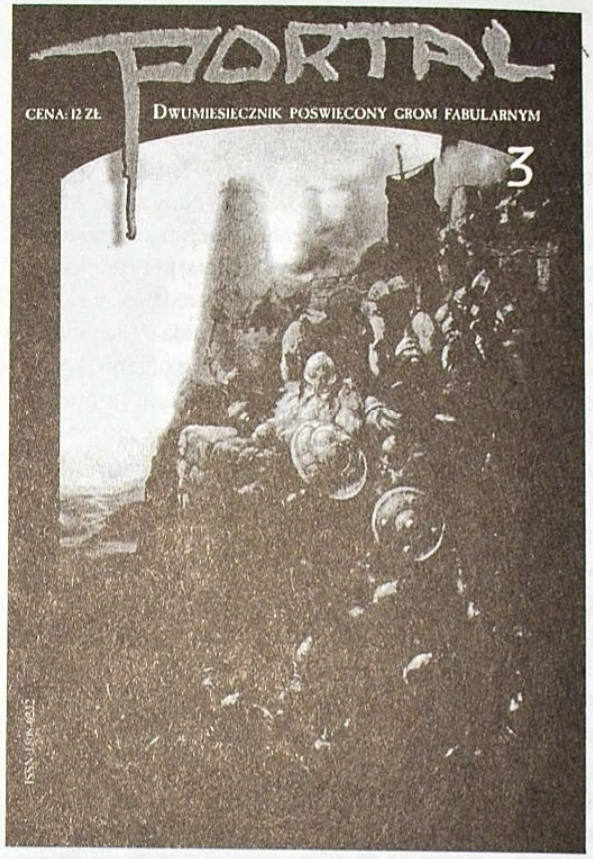
W marcu jedziemy do Poznania na konwent Pyrkon. To nasza pierwsza i ostatnia wizyta w tym mieście. Po dość nieprzyjemmnych przygodach podczas trwania konwentu ostatecznie udajemy się na spoczynek nie wiedząc, że najgorsze dopiero przed nami...

Moracz wspomina: Pyrkon 2000

Czas na jedną z bardziej traumatycznych przygód, związanych z WODziarzami. Konwent w Poznaniu, noc. Nie mamy gdzie spać, więc śpimy starym, konwentowym sposobem - na korytarzu. Zimno jak cholera, ja jak zwykle bez śpiwora, więc śpię w pozycji „na faraona". W tym samym korytarzu odbywa się larp WODowy (na szczęście nie potrzebują światła). Co chwila ktoś podchodzi i próbuje nawiązać ze mną klimatyczny dialog, na co bardzo cicho, by nie psuć klimatu, odpowiadam „ja nie gram, ja tu tylko śpię". W pewnym momencie dwaj podejrzani osobnicy z owego larpa zaczynają krążyć wokół nas, słyszę szeptaną rozmowę: „Jak myślisz, to jest ten książe?". „Nie wiem." „No chyba książe." „Nie ważne, wskrzeszamy" - i nagle na moją głowę wylewają kubek zimnej wody. No cóż, sam jestem sobie winny, mogłem wywiesić na szyi kartkę: „Nie gram".

Kwiecień 2000

Ukazuje się Portal #4. Posiada jedną z najlepszych okładek w historii pisma. Obraz Tomka tym razem (wreszcie!)



wychodzi z drukarni z soczystymi kolorami, mimo że o wiele za ciemny. Klasę okładki dostrzegają czytelnicy, jeden z nich pisze do redakcji list, który zaczyna od słów: „Ach ta okładka! Te kolory, ta głębia, ten topór!".

Numer przechodzi jednak do historii nie z powodu okladki, lecz wkładki - czyli gry karcianej Sim Wiocha. To ważny moment dla pisma. Gra staje się popularna, sprzedaje się dużo numerów. Dzięki Sim Wiosze udaje nam się dotrzeć do wielu nowych ludzi. Warto powiedzieć coś o składaniu tego cholerstwa - bo praca nad tymi stronami to był prawdziwy koszmar, ból oczu itp. ale w redakcji są odmienne opinie na temat tego, kto ciężej harował nad kartami - więc nie potrafimy przygotować jakiegoś spójnego „wspomnienia".

W P #4 pojawia się kolejny ze Zbyt Dobrych Pomysłów Portalu, czyli Snotball. Ponownie odzew ludzi sprawia, że nie dajemy rady obrobić całego przedsięwzięcia i na wszelki wypadek je zamykamy. Ciekawe, kiedy zmądrzejemy?

W dziale gier bitewnych publikujemy skrót zasad do gry Warmaster. Ten materiał ukazuje się u nas jako pierw-

Trzewik wspomina: Radek Gruszewicz

Hmm, mam nadzieję, że Radek mi wybaczy, ale muszę to powiedzieć. No trochę pieprznięty to on jest. Na szczęście wszyscy fani RPG są pieprznięci, więc nie ma się czego wstydzić. Radek to maniak uzbrojenia, wojskowości, marynistyki, komiksu,.. Ogólnie Radek jest fanem.

Jego fanostwo czasem bywa trudne, gdy w grafikach, które nam przysyła umieszcza ukryte orzełki i krzyże, lub gdy postaci z ilustracji mają twarze wzorowane na jakiś kultowych komiksach. Trzeba być czujnym, gdy publikuje się prace Radka. Co przyjemmne i fajne - Radek często umieszcza też małe dowcipy związane z Portalem. W opowiadaniu Toy Toy Song pojawia się kubek z logiem Portalu, podobnie na 47 stronie dodatku Wyścigu do NS.

Należałoby jednak zacząć od najważniejszego. Radek to prawdziwa maszyna do robienia grafik. Nigdy, naprawdę nigdy nie zawalił terminu. Zawsze robi grafiki na czas, zazwyczaj robi ich o jedną czy dwie więcej - byśmy mieli wybór i opublikowali te najlepsze naszym zdaniem. Przez te wszystkie lata Radek wykonał kilkaset prac, w większości absolutnie rewelacyjnych - co szczególnie ciekawe często bawi się i sprawdza na co go stać. Gdy prześledzicie jego prace zobaczycie jak zmienia techniki i styl wykonywania grafik. Radek to człowiek, który wciąż się uczy i rozwija i zapewne daleko jeszcze w życiu zajdzie.

Radek to także facet, który nałogowo pisze gry RPG. Opis jednej z nich opublikowaliśmy w P#2 - nazywa się Galaktyka. Grę Black Cat RPG wrzuciliśmy kilka lat temu na naszą stronę www. W między czasie Radek napisał jeszcze dwie, czy trzy gry - a wszystko to zrobił na maszynie do pisania. Prywatnie Radek jest jedynym z tych niewielu ludzi na świecie, którzy żyją szczęśliwi bez tej diabelskiej skrzyneczki zwanej PC.

szych, nawet przed publikacją w White Dwarfie. To zasługa rewelacyjnych kontaktów z GW Tomka Kowalika.

Tomek Kowalik wypowiada słowo „Pepięć" i od tej pory przestajemy mówić „Portalcztery", „Portalpięć", lecz właśnie „pepięć"

W tym miesiącu jedziemy też na konwent Kontra do Szczecina. Powrót z imprezy przywodzi na myśl dobre kino sensacyjne. Kiedy docieramy na dworzec PKP okazuje się, że do odjazdu pociągu jest jeszcze niemal godzina. Błąkamy się po dworcu. Nudno. Czas się wlecze. W końcu dowleka się do momentu, kiedy w głośnikach skrzeczący głos oznajmia, że pociąg do Katowic jest podstawiany na Peron 2. Jest jeszcze 20 minut do odjazdu, jednak rączo ruszamy, przynajmniej zajmiemy sobie dobre miejsca.

Pociąg stoi, wchodzimy do środka, ładujemy się do przedziału. Ciemno. Włączamy światło. Nie działa. Idziemy do innego przedziału. Też ciemno. Kurcze. Jeszcze jeden przedział, znowu ciemno. Tymczasem pociąg rusza. Nie ma nikogo żywego, wszędzie ciemno, a pociąg rusza dobre 15 minunt przed czasem.

Coś jest nie tak.

Biegniemy przez kolejne wagony, by dorwać konduktora. Pociąg jest pusty, nie ma nikogo. Pomiędzy wagonami zaś jest wyrwa, duża, na tyle, że Naczelny odmawia skoku.

W końcu pociąg zatrzymuje się. Biegiem, w ciemnościach, przez krzaki i boczne torowiska biegniemy z powrotem na dworzec. Udaje się. Jesteśmy na czas, w ostatniej chwili.

Trzewik wspomina: Podróżnicy z Portalu

Przygody komunikacyjne są stałym elementem wypraw na konwenty. Podczas mojej podróży na mały konwencik do Bydgoszczy próbowano ukraść mi teczkę, podczas podróży na spotkanie z redakcją do Pulaw skradziono mi dokumenty, gdy spałem i pocięto marynarkę. Podczas wyprawy na Szedariadę dopiero w okolicach Legnicy redakcja zorientowała się, że fajnie się jedzie, ale chyba już od dawana powinniśmy być we Wrocławiu. Podczas wyprawy na Krakon Moracz dopiero w centrum Krakowa zorientował się, że w istocie wie jak trafić na Krakon, ale na piechotę, a nie samochodem. Gdy jechaliśmy na Melkoriadę w naszym samochodzie rozbrzmiał dialog:

- Gdzie my właściwie jesteśmy?
- Azaliż ciekawe to pytanie, wszakże nie znam na nie odpowiedzi.

Gdy jechaliśmy na ślub Ani Brzezińskiej, zamiast do Warszawy trafiliśmy do Łodzi.

Maj 2000

Powstaje internetowa lista dyskusyjna Portala. W ciągu kolejnych lat stanie się najważniejszą listą fandomu RPG, działającą nawet po ogłoszeniu zakończenia publikacji pisma. Na liście od samego początku panują dość dziwne reguły dyskusji, dzięki czemu zgromadzeni rozmawiają o wszystkim; religii, historii, fizyce, także o RPG, choć rzadziej.

Tymczasem Dawid Brykalski intensywnie wymienia się korespondencją z redakcją, w kolejnych listach zarzucając nas poradami dotyczącymi składu pisma i formy graficznej. Większość uwag ma się nijak do czarno białego pisma RPG i pasuje raczej do magazynów pokroju Machiny,



czy Polityki. Nie mniej czasem coś próbujemy zmienić w wyglądzie Portalu.

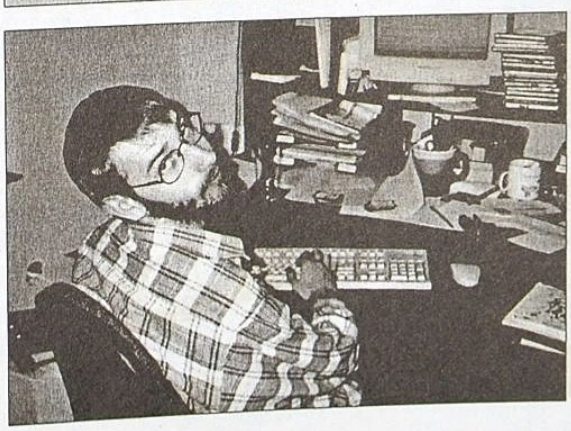
Tymczasem Naczelny wraz ze swoją Przyszłą Żoną udaje się na Arracon, gdzie przyjmowany jest z niezwykłymi honorami, które seryjnie wprowadzają go w zakłopotanie. Konwent na trwałe zapisuje się we wspomnieniach rodu Trzewiczków.

Po powrocie z Arraconu Naczelny kupuje modem. Szaleństwo ogarnia go na długie godziny. Newsy w P #5 będą imponujące.

Trzewik wspomina: Silva rerum na łamach Portalu!

Nie mam pojęcia jak to się stało, że na łamy Portalu trafił tak rewelacyjny cykl. Poważnie. Nie pamiętam tego. Wierzcie lub nie, ale gdzieś mi się to zdarzenie w pamięci zablokowało. A wszystko przez to, że jestem osobnikiem, który w towarzystwie kobiety traci cały rezon, zaczyna wbijać wzrok w ziemię i dziwnie się gibać. Nieśmiały jestem, można powiedzieć.

Nieśmiałość moja wychodziła przy każdym spotkaniu z Elą Gepfert, wyszła też podczas spotkań z Anią Brzezińską. Pamiętam, że był Arracon, pamiętam, że pojechałem tam z Moją Przyszłą Żoną. Pamiętam, że



Moja Przyszła Żona w mig zbratała się z Elą Gepfert, z Ewą Białołęcką i z Anią Brzezińską i że plotkowały i chichrały się nieustannie. A ja łaziłem za nimi jak ta przysłowiowa oferma i promieniowałem wokoło swoją nieśmiałością.

Czy to ja ostatecznie wydukałem do Ani, że bardzo byłbym rad ze współpracy, czy to Ania mi zaproponowała? Czy to wszystko ukartowała Ela? A może to sprawka mojej Żony?

Jejku, ależ ja byłem stremowany. Na swoją obronę mogę powiedzieć, że w kontaktach z facetami jestem hojrak i to, jak z Gregiem, mężem Ani oglądałem sobie Gladiatora na DVD pamiętam w każdym szczególe.

Czerwiec 2000

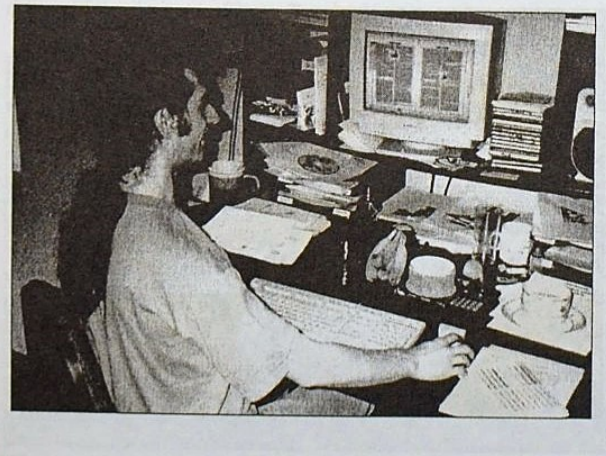
Ukazuje się piąty numer Portalu. Składany jest w mieszkaniu Naczelnego, co generuje liczne konflikty na linii: Redakcja Portalu - Szacowna Przyszła Żona Naczelnego. Poza tym jest miło.

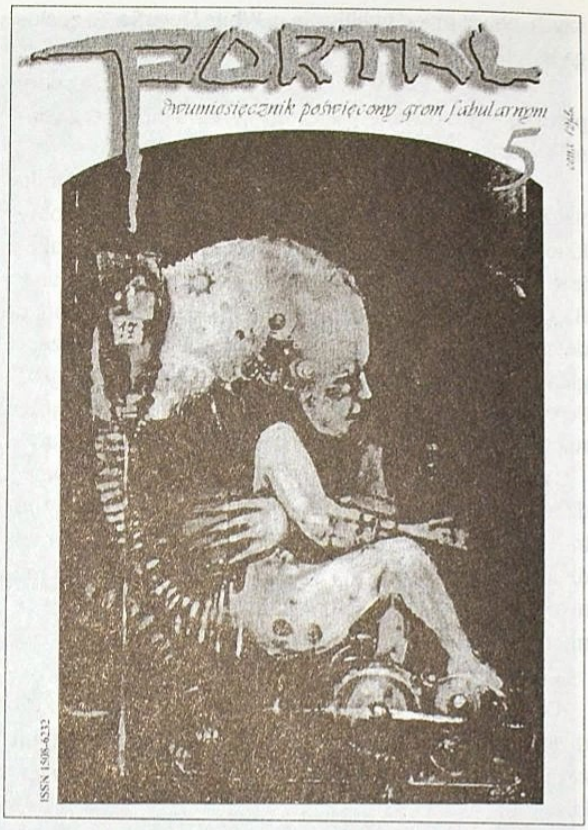
Redakcja ma swój klimat: stół zawalony erpegowym stuffem, półki pełne książek, komputer, na którym (w odróżnieniu od dzisiejszego w redakcji) zainstalowane są całkiem fajne gry, oraz kanał Eurosport w telewizorze obok, sprzed którego Ignacego trzeba odciągać siłą. „Bardzo ważne mecze" lecą przez cały tydzień, 24 godziny na dobę.

Jako, że Moracz przesiaduje w tej domowej „redakcji" czasem od rana do wieczora, nieraz jako gość spożywa tam obiad. Ma to duże znaczenie na przyszłość naszych gier. Na podstawie „specjalności Ignacego", czyli frytek sporządzanych we frytkownicy, Moracz opracowuje wygląd czystego Tornado w Neuroshimie - czarne, spalone grudki o nieokreślonym kształcie.

Jako, że rozmowy dotyczące RPG dla osób postronnych nie wydają się najmądrzejsze, za każdym razem, gdy Trzewik z Moraczem wpadają na jakiś rewelacyjny pomysł i podnoszą głosy w burzliwej dyskusji, na ziemię sprowadza ich szybko Przyszła Żona Ignacego zadając sakramentalne pytanie: „Co wy tam znowu pierdzielicie?"

Jednak Przyszła Żona Naczelnego nie okazuje się być takim wrogiem RPG jak można by podejrzewać. Toleruje nas przez wiele miesięcy, a nawet okazuje się być fanem okładki P#5. Jednym z niewielu, bo obraz, który publikujemy w P#5 odstrasza fanów i numer wyraźnie ma gorszą sprzedaż. Dziś przerażające dzieło znajduje się w dużym pokoju państwa Trzewiczków i pozwala wszystkim odwiedzającym ich gościom robić dziwne miny. Zresztą obraz z okładki P#5 nie jest jedynym, który zdobi mieszkanie klanu Trzewiczków - można tam znaleźć również okładkę Frankenstein Faktorii oraz Portalu#14. Jako, że o





gustach się nie dyskutuje, Naczelny nie odważył się zapytać Żony, dlaczego on sam przypadł jej do gustu.

Wracając do prac nad P#5. Moracz przygotowuje klimatyczne podlewki pod dział Dzikich Pól. Pod tekstem Gawęd Staropolskiego Pierdoły pojawią się szare, pogięte pergaminy. Od tego momentu zaczyna się z owymi pergaminkami prawdziwa, krwawa wojna. Co numer wychodzą w druku ciemniejsze, mimo że co numer są podczas składu rozjaśniane. Zasada jest prosta: w komputerze suwak jasności w górę, w drukarni czarna farba w górę... W numerze #11 doszło już do absurdu, gdy Moracz wybiela pergaminy niemal całkowicie, a z druku przychodzą prawie czarne.

W P#5 publikujemy fragmenty „Eurosource+" i dostajemy od czytelników ochrzan, że to jest przedruk, i że ten materiał to oni sobie mogą kupić w sklepie, a nie potrzebują czytać w Portalu. Dziś z cichą satysfakcją możemy zapytać, jak idzie szukanie „Eurosource+" w sklepach?

W P#5 publikujemy też kolejną złośliwą recenzję autorstwa Remova i tym razem już nie uchodzi nam to płazem. Po zjechaniu komiksów firmy Waneko, reklamodawca wycofuje reklamy z łam Portalu. Naczelny mógłby zabić Remova, ale tego nie robi. Który to już plusik?

Wolvie i Głos Powszechny

Trzewik: Nie mogę zacząć inaczej. Numer, za który Wolviemu należy się kopniak w dupę. To numer z „Głosem Powszechnym". Wolvie przyjechał do mnie do chaty i mieliśmy pisać wspólnie artykuły do pisma. Przyjechał. Pogadaliśmy. Było miło. Poszedł spać. Rano pojechał do domu. Przed wyjazdem podarował mi książkę Komudy. Dzięki.

A potem siedziałem z Moraczem i pisałem artykuły do ZC.

Moracz: Hmm, ja to pamiętam zupełnie inaczej, choć w zarysie podobnie. Wolvie obiecał, że przyjedzie na cały dzień, żeby poprawić z nami artykuły, które (ekhm, ekhm) napisał do „Powszechniaka". Potem zadzwonił, że

się spóźni. W końcu przyjechał, gdy słońce chowało się już za horyzontem, a wracać musiał jeszcze przed świtem. Jak się po chwili okazało, tekstów żadnych nie przywiózł, ale za to cały plecak wypchany miał puszkami piwa. No i zaczęliśmy pisać. A samo tworzenie GP wspominam bardzo miło. Kto co napisał - można dziś odszyfrować po inicjałach podawanych pod poszczególnymi artykułami. W to Wolvie, MO to Moracz, TK i KT to Ignacy lub Tomek Kowalik, U to Ulmo, a HL i CTH to wszyscy razem.

W tym czasie nawiązujemy bliską współpracę z Copernicusem, wydawcą Cyberpunka. Zyskuje to uznanie ze strony graczy jako wyjątek od reguły, bowiem przyzwyczajono ich do tego, że każdy wydawca wiesza psy na konkurencji i o współpracy między dwiema firmami zajmującymi się RPG dotąd mowy być nie mogło. Copernicus przygotowuje do wydania polską edycję steampunkowej gry Castle Falkenstein. Dostajemy tekst do oceny i z miejsca zauważamy, że skoro gra ma być wydana w Polsce, to można by do Falkensteinowej Europy, między Niemcy a Rosję włożyć pewien niepozorny kraik. Copernicus załatwia zgodę na licencjonowaną zmianę świata falkensteina i zabieramy się do tworzenia steampunkowej Polski. Niestety, po krótkim czasie sprawa wydania tej gry przez Copernicusa całkowicie upada.

Moracz wspomina: Reporterka z Polsatu

Pewnego dnia, na umówione wcześniej spotkanie wpada do redakcji reporterka z Polsatu, taka w gorącej wodzie kąpana choleryczka. Uśmiech od ucha do ucha, i prosto z drzwi pada cała lawina pytań - w stylu „A co to są te cynowe laleczki? Czy to jest erpegie? A ta gazeta? A ludzie różnie mówią, czy erpegie to jest sekta czy w końcu nie? A jak się biznes kręci?" i tak dalej, nie dając czasu na choćby najkrótszą odpowiedź, tylko na jąkanie. W końcu Ignacy nie wytrzymuje i dublując ją głosem mówi „Jak by się pani na chwilę zamknęła, to bym mógł odpowiedzieć". No cóż, przymknęła się, entuzjazm jej przepadł bez śladu, chwilę posiedziała, coś tam niby zanotowała, ale już było po ewentualnym programie.

Lipiec 2000

Jedziemy na konwent Gildia 2000. Redakcja wybiera się do dalekiego Słupska w składzie Ignacy Trzewiczek (a jakże!), Tomek Kowalik oraz Marcin Dobisz. Spędzamy miły tydzień. Na konwencie Naczelny brata się z Joe Abrakadabrą oraz jego dziewczyną Kaytusią, brata się także z Markiem Nogą i jego bratem Klemem, oraz z wieloma innymi osobami. Marek Noga dowiaduje się, że został nominowany. Zostaje szefem działu WFRP w Portalu. Ogłoszenie nominacji kwituje: „Spodziewałem się tego." Skandal.

Redakcja Portalu śpi w jednym pokoju wraz z panem Grzegorzem Szulcem z firmy ISA. Nie dochodzi do żadnych rękoczynów, ani walk na poduchy, co dowodzi, że konkurencja pomiędzy Wydawnictwami przebiega w duchu fair play. Redaktorzy Portalu nie odważają się na zacieśnienie związków pomiedzy Wydawnictwami poprzez zorganizowanie sympatycznej zielonej nocy i wymalowanie Pana Szulca pastą do zębów. Kto wie, jak dziś wyglądał by rynek, gdyby podjęli inną decyzję.

Pracujemy też nad Portalem#6. W tym czasie Moracz broni swojej pracy magisterskiej - więc skład i szata graficzna numeru spada na barki duetu Kowalik, Trzewiczek.

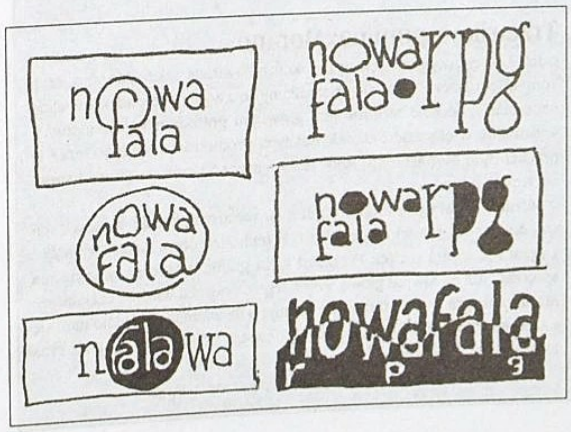


Jaki to ma wpływ na Portal można dostrzec przyglądając się kunsztowi przygotowania ankiety, czy spisu treści. Do osób stale współpracujących trafia przyszła Żona Naczelnego, Anna Wacławek.

Portal#6 okazuje się być najlepszym numerem w historii pisma, a nawet jeśli nie najlepszym, to naszym ulubionym.

W wydawnictwie na dobre zadomawia się termin „Nowa Fala", który wygrywa w głosowaniu z inymi: „Nowy Styl", „Inny Styl". Błyskawicznie powstaje logo nawiązujące do znaku „Teraz Polska" i ruszamy na podbój świata. Duża część „szóstki" poświęcona jest na drążenie tematu minigier opartych na nieszablonowym pomyśle. Przy pracy nad

„Kinem Nowej Przygody" towarzyszą nam nieustannie puszczane w tle filmy „Mumia" i seria „Indiana Jones". Kolejnym z nieszablonowych posunięć Portala jest zamieszczenie sporej objętości nigdzie wcześniej nie publikowanego tekstu źródłowego do DP, który należało sobie wytar-



gać z gazety i poskładać w osobny wolumin, a następnie ucharakteryzować zgodnie z zamieszczonymi w numerze wskazówkami.

W tym czasie oficjalnie powstaje już wydawnictwo Tori i aż miło z nimi współpracować. Pokazują co znaczy profesjonalizm w podejściu do wydawania gry RPG. Do redakcji Portalu trafiają wszystkie potrzebne do przygotowania działu L5K materiały, na płytkach otrzymujemy czcionki, podlewki, grafiki, wszystko czego pragniemy. W kolejnych miesiącach Tori jako jedyne wydawnictwo w Polsce będzie przekazywać nam podręczniki i dodatki do recenzji. Redakcja Portalu idzie więc za ciosem, Naczelnemu udaje się namówić do współpracy autora L5K J. Wicka, który pisze dla nas kilka artykułów. Kilka miesięcy później, gdy ukazują się Deadlands wydawnictwo MAG w odpowiedzi na prośby o udostępnienie polskich czcionek przedstawia nam żądania finansowe. Spore żądania finansowe, by była jasność. Ponieważ strasznie im zależy na promocji ich gry, strasznie mamy ich w nosie. Radzimy sobie sami.

Gdzieś w tym czasie Naczelny jest już pod dużym wpływem pisaniny Johna Wicka i różnych innych ciekawych rzeczy zza naszej zachodniej granicy. Zaczytujemy się NEW STYLami, wymyślamy wiele gier, z których tylko część trafia do P#6, pozostałe w przyszłości znajdą się na księgarskich półkach, lub będą do dziś czekały w szufladach na swoją szansę. Naczelny odnajduje na sieci cykl kilkudziesięciu tekstów Wicka o tworzeniu gier, w który przez kolejne miesiące i lata będzie się wczytywał jak w biblię. Wydrukowane i oprawione teksty wędrują potem po krakowskim światku RPG, by wreszcie kilka tygodni temu wrócić ponownie na półkę w Gliwicach. Wick to całkiem łebski gość, choć trochę nerwowy. Łatwo się denerwuje i w swoich tekstach obraża wielu ludzi. Jednak w tej kwestii Naczelnemu mimo wszystko nie dorasta do pięt.

Moracz wspomina: Portal #6

To numer, którego tworzenie bez dwóch zdań wspominam najlepiej. Niesamowita burza mózgów, teksty piszą się niemal same. Porzucenie schematu stałych działów (z tej okazji, że był to numer wakacyjny) tchnęło nowe siły w proces tworzenia Portala.

Wspomina Trzewik: Kowalik i Główka

Cały P#6 miał być w pełni przygodowy i awanturniczy. Napisania przygody podjął się Tomek Kowalik i z przykrością trzeba przyznać - pokpił sprawę. Napisał około połowy tekstu, a potem stwierdził, że ma uczelnię i nie pisze dalej. Zostaliśmy z połową przygody i ręką w nocniku - szczególnie, iż o tym, że przygody jest tylko połowa dowiedzieliśmy się naprawdę w ostatniej chwili.

Wtedy bohaterem okazał się Rafał Główka, mój przyjaciel, który z Portalu odszedł, ale tamtego razu pokazał na co go naprawdę stać. Tą drugą połowę przygody napisał w jeden wieczór. Przyjechał do mnie do domu, spytał w czym problem, a potem wziął mojego laptopa, siadł w pokoju gościnnym i po prostu napisał tą przygodę. Tak z marszu, tak po prostu, tak na już. To był wielki wyczyn - spójrzcie na tą przygodę i sami zobaczcie. Jeden wieczór...

Trzewik wspomina: Morano

Gdzieś w tych tygodniach w redakcji pojawił się także Morano, czyli Tomek Jędruszek. To, iż się spotkaliśmy to zwykły przypadek i wielkie szczęście - bo dziś Morano jest głównym grafikiem Wydawnictwa - wykonując większość okładek naszych produktów i siedząc teraz w pracach nad Monastyrem. Robi też większość grafik do Pirata i sporo do Neuroshimy.

Morano w tamtych latach studiował na architekturze w Gliwicach (po drugiej stronie tej samej ulicy). Przechodził obok naszej redakcji i zajrzał. Ot, z ciekawości. Przyniósł kilka grafik, a Moracz tylko na nie spojrzał i już mi kiwnął głową, że na tego człowieka właśnie czekaliśmy. Morano nie gra w RPG, fantastyki czytuje o ile wiem mało. Udało nam się zaszczepić w nim fascynację grami Cheapass Games i raz na jakiś czas łoi nas w gry real time.

Jeszcze o nim usłyszycie. Ten facet dopiero się rozkręca.



Sierpień 2000

Naczelny się żeni i wyjeżdża w podróż poślubną. Z podróży wraca z plecakiem podręczników RPG, dzięki czemu jako pierwsi w Polsce opublikujemy recenzję D&D 3ed. Tymczasem w Londyńskich sklepach RPG krążą plotki o młodzieńcu ze wschodnim akcentem kupującym hurtowo podręczniki.

Wrzesień 2000

Powstaje kolejny Portal, to już siódmy numer. Wciąż żywimy się spalonymi frytkami i niemiecką czekoladą.

Trzewik dość nieopatrznie popełnia wstępniak, który - jak głosi fandomowa fama - doprowadza do wrzenia Naczelnego konkurencji. Dzięki wrzeniu, a zatem po części dzięki wstępniakowi, Deadlands ukazują się w zapowiedzianym terminie, choć z garścią błędów wynikających ze zbytniego pośpiechu. Naczelny Portalu nie bierze jednak odpowiedzialności za błędy w polskim podręczniku ani tym bardziej za jego cenę.

W numerze publikujemy Kartę Postaci do Nowych Dzikich Pól. Michał Mochocki długo i namiętnie wyraża swoje niezadowolenie. Nie przekonuje go nawet szczera wypowiedź Trzewika: „Michał, no co ty, moim zdaniem jest super. Widziałeś krowę na drugiej stronie? Jest świetna,

ma klimat!" Gdy usłyszał argument „z krową", ręce mu opadły.

Do tego Portalu trafią też trzy naprawdę świetne przygody. Marcin Blacha pokazuje, że oprócz łba do fabuł, ma też lekkość pióra i pokazuje jak powinno się pisać do Szermierza (i 7th Sea), zaś Marek Markowski nadsyła e-mail z „Pajęczycą", która trafia do „Top Five" przygód opublikowanych w Portalu. Jest rewelacyjna.

We wrześniu MOracz spotyka Joe Abrakadabrę i dostaje tego popołudnia sporej głupawki, dogadując Joemu w najgłupsze z możliwych sposobów niemal przy każdym zdaniu. Tego popołudnia w mieszkaniu Naczelnego spotykają się Joe Abrakadabra, Michał Oracz, Marek Noga oraz Klem Noga. MOracz wymyśla, by do podręczników FF dodać śrubkę. Mamy taką głupawkę, iż uznajemy to za świetny pomysł. Abrakadabra opowiada o swoim szkicu innej jeszcze gry RPG. Naczelny przez kolejne dwa lata namawia go, by Joe ją napisał, bo gra warta jest wydania. Joe jednak decyduje się zostawić ją w swoim zeszycie.

Październik 2000

Cykl konwentów, na których Naczelny robi z siebie idiotę prowadząc serię prezentacji gry Frankenstein Faktoria. Joe Abrakadabra, obecny na jednej z prezentacji chowa głowę w ramionach. Apogeum popularności Portalu odczuwamy na konwencie Imladris 2000 - wtedy jesteśmy na topie topów. To chyba najlepszy konwent, na jakim był Naczelny.

Tamże Naczelny osobiście poznaje Marcina Blachę i upewnia się w przekonaniu, że to osoba niezwykła. Tamże Naczelny spędza długie godziny na rozmowach z Abrakadabrą i upewnia się, że to osoba absolutnie niezwykła. Tamże Naczelny usadza Nurglitcha z Markiem Nogą przy jednym stoliku i razem wymyślają Władcę Zimy. Tamże Piotr Jurgiel, zwany Skałą podpowiada siebie jako szefa działu Świata Mroku w Portalu. Tamże na spotkanie z redakcją Portalu przychodzi Maciej Parowski, a następnie cytuje Marka Nogę i Joe Abrakadabrę w swojej relacji z konwentu w Nowej Fantastyce. Tamże Naczelny poznaje osobiście Marcina Segita zwanego Sejim, z którym ściska się w geście powitania. W przyszłości ich kontakty będą przebiegały na zasadzie sinusoidy, raz będą się kłócić, raz zaś ściskać. Tamże wreszcie Naczelny spędza upojny wieczór ze Studią Sarmatia i snuje z nimi plany wydania Necropunka, a w przyszłości innych projektów. I wreszcie, tamże Naczelny nawiązuje znajomość z redakcją czasopisma Świat Gier Komputerowych, która obrodzi wielomiesięczną współpracą pism.

Listopad 2000

Kolejny Portal (P#8) wciąż powstaje w mieszkaniu Naczelnego. Powstaje tam też pierwsza gra Wydawnictwa Portal, „Frankenstein Faktoria". Powstaje też Władca Zimy - teksty do kampanii i liczne e-maile zabierają dużo czasu, ale i sprawiają wiele twórczej frajdy.

Jedziemy na Falcon. Naczelny na zmianę z Żoną sprzedają erpegi i Portale na stoisku, co wzbudza kpiny konkurencji. Kij im w oko. Podczas sprzedaży długie godziny



spędza z nami Andrzej Pilipiuk, opowiadając dziesiątki anegdot i ciekawych opowieści historycznych. Przebojem okazuje się jednak próba wytłumaczenia reguł gry Frankenstein Faktoria Konradowi T. Lewandowskiemu, którą to próbę, choć nieskuteczną Andrzej Pilipiuk przeprowadza z olbrzymim oddaniem i pasją.

Moracz z Removem piszą wspólnie artykuł do Portalu. Swym nie zorganizowaniem i zawalaniem wszelkich możliwych terminów doprowadzają Naczelnego do szału. Remov dostaje potężną żółtą kartkę, Moracz też, ale ponieważ Moracz jest podstawą istnienia Portalu, jego kartkę Naczelny wręcza Removowi. Dwie żółte kartki i już nigdy Naczelny nie zamówi u Remova tekstu.

Grudzień 2000

„Miła" osoba z serwisu Gildia kabluje do Games Workshop, że nielegalnie mamy ich grafikę na okładce. „Niestety", obchodzi się smakiem, bo pracę publikujemy absolutnie w zgodzie z prawem. W tym miesiącu serwis Gildia publikuje też skandaliczną recenzję „Frankenstein Faktorii". W wyniku dużej awantury jej autor przyznaje się do błędów, przeprasza nas i przyznaje się, że z grą zapoznał się dość pospiesznie i dość pobieżnie.

Suma summarum okładka P#8 w przyszłości i tak zostanie okrzyknięta najgorszą w historii pisma. Nikt nie dostrzega jak wspaniale opanowaliśmy graficzny kunszt i pozwoliliśmy pazurom demonicznej sylwetki wyjść ponad podlewką imitującą Portal.

W grudniu ukazuje się Frankenstein Faktoria, do której śrubki Naczelny osobiście maluje czerwoną farbką firmy GW i wraz z Żoną pakuje w foliowe opakowania. Sprze-

dawcy w sklepach RPG przeżywają szok i wielokrotnie dopytują co dokładnie mają robić z tymi śrubkami.

W tym numerze Abracadabra debiutuje w roli szefa działu ZC i robi to naprawdę imponująco. W numerze pojawiają się cztery rewelacyjne teksty, jedne z najlepszych w historii działu ZC w Portku.

Ogłaszamy wyniki Plebiscytu 2000. Warhammer kosi, koszą także przygody publikowane w Portalu, na 12 scenariuszy, które znalazły się w pierwszej dziesiątce (taka sama ilość zdobytych punktów sprawia, że w pierwszej dziesiątce ląduje 12 przygód) jest 8 z Portka i 4 z MiM. Ogólnie wyniki są miłe, ale wzbudzają w redakcji mieszane uczucia - sami ogłaszamy konkurs i sami go wygrywamy.

Styczeń 2001

Powstaje Portal#9 oraz Władca Zimy. Nie wiemy, że na długi, długi czas będzie to ostatni Portal jaki wydamy.

Z lenistwa, a może z fantazji nie wycinamy dopisków pod grafikami Radka Gruszewicza. Nie są to pierwsze, ani ostatnie jego prace, które opatruje komentarzami i dowcipami.

W tym numerze oficjalnie pałeczkę szefa działu Świata Mroku przejmuje Skała. Wpłynie to znacząco na ilość materiałów do ŚM publikowanych na naszych łamach, lecz w żadnym stopniu nie zmieni opinii fanów RPG, którzy do dziś twierdzą, że w Portalu nie ma tekstów do ŚM. Personal Horror Skały nie udziela się jednak reszcie redakcji, która opinie fanów przyjmuje ze spokojem.

Także w tym numerze Naczelny powraca (upór godny bohaterów z Warhammera!) ze swoim literackim humorem - „Teatrzykiem Zielony Goblin" (wzorowanym na „Teatrzyku Zielona Gęś" Gałczyńskiego, a nie jak niektórzy niesłusznie pomawiali, na „Krainie Goblinów" z MiMa). Oczywiście, jak zwykle dostaje druzgocące recenzje czytelników, którzy definitywnie tracą cierpliwość do zbyt nieszablonowego poczucia humoru twórców Portalu. Tym razem TZG znika na dobre. Czy aby na pewno?

Luty 2001

Jedziemy na Krakon. Tym razem drukarz nie waży się wyciąć nam świństwa i P#9 ma premierę na Krakonie.

To był dla nas dobry Krakon. Właśnie obok Imladrisu 2000 to nasz najlepszy konwent. Ten moment w historii pisma jest apogeum popularności magazynu. Jest to pierwszy Krakon, na którym redakcja Portalu prezentuje własny blok prelekcji i konkursów - przygotowanych przez współpracowników Portalu. Szpiedzy rozesłani pomiędzy brać Krakonową donoszą, że blok zbiera bardzo wysokie noty i pochlebne opinie.

Tam też, na spotkaniu z redakcją naszej konkurencji Tomasz Kreczmar wygłasza pamiętną opinię o „nowofalówkach" Portala: „Ci ludzie robią takie krótkie pseudo gry rpg, bo nie potrafiliby zrobić prawdziwego i normalnego erpega" oraz, że Polacy ogólnie są kiepscy. MOracz notuje to sobie w pamięci.

Naczelny dostaje nagrodę Golema (jest także nominowany do nagrody Transformersa) i jest to jedna z niewielu



chwil w jego życiu, kiedy traci język w gębie. Miła to chwila i będzie ją pamiętał do końca życia. Podczas świętowania nagrody Naczelny toczy miłą rozmowę z pisarzem Romkiem Pawlakiem, który opowiada mu interesującą opowieść o jego, tj. Romka pracy w WKU, kiedy brzydząc się służby wojskowej ratował młodych adeptów sztuki wojennej notorycznie i raczej nieprzypadkowo gubiąc ich akta.

Zaraz po pojawieniu się na rynku numeru, spore kłopoty dosięgają naszego nowego, młodego felietonisty, Piotra Nierobisza, który wylatuje z klubu, o którym pozwolił sobie napisać kilka słów w Portalu. Życie felietonisty nie jest proste.

W chwili kiedy bawimy na Krakonie, włamują się do redakcji.

Marzec 2001

Michał kończy pisać De Profundis, które następnie składa i kieruje do druku. W marcu 2001 powstaje nasza najlepsza gra, w opinii Naczelnego jedna z najlepszych na świecie. Kilka miesięcy później przetłumaczymy ją na język angielski. W kolejnych latach „De Profundis" ukaże się w USA, Wielkiej Brytanii, Hiszpanii oraz Niemczech.

W tym czasie apogeum osiągają prace nad Władcą Zimy. Z dużym rozmachem przygotowujemy też Dracool. Tomasz Z. Majkowski dokonuje genialnego tłumaczenia „Niewiarygodnych Przygód Barona Munchausena", dzięki czemu gra stanie się najlepiej napisanym RPG w kraju.

Zmieniamy redakcję. Skład wciąż odbywa się w mieszkaniu Naczelnego, ale oficjalna siedziba firmy przenosi się... do pokoju naprzeciw.

Kwiecień 2001

Prace nad Władcą Zimy dobiegają końca, zaś Tomek Kowalik składa Barona Munchausena. Czujemy, że nadchodzą dobre czasy, i że tworzymy coś wspaniałego - nowa, obsypana nagrodami gra oraz rewelacyjny Władca Zimy. Jak się później okaże - oba produkty pociągną nas brutalnie na dno.

Tymczasem znowu jacyś debile włamują się do redakcji. Kradną nam nowy fax i nic więcej. Portierka, która pilnuje biur na parterze zarzeka się, że nie słyszała jak wyważano nam drzwi. Dzięki włamaniu mamy możliwość przyjrzeć się akcji Policji. Naczelny konstatuje, że gdyby to była sesja ZC, zbierałby ślady w zupełnie innych miejscach, niż czyni to policjant, który przybył na miejsce. W kolejnych miesiącach Naczelny będzie otrzymywał korespondencję z prokuratury, sądów i innych instytucji wzbudzając postrach w sąsiedztwie. W aktach sprawy nasza redakcja figuruje jako biuro „Patrol". Nadziei na odzyskanie faxu raczej nie mamy.

Wspomina Trzewik: Władca Zimy

Władca Zimy to najlepsza kampania jaką kiedykolwiek prowadziłem. Tak po prostu, naprawdę. Moje najlepsze wspomnienia związane z RPG to kampania ZC jaką grałem w latach 1997-99 u Przemka Rymera oraz właśnie Władca Zimy - którego prowadziłem trzy razy pod rząd, dla trzech kolejnych grup jesienią i zimą 2001. Władca to w sumie pięć, sześć sesji, zależnie od danej grupy graczy, w sumie spędziłem więc z tą historią bodaj 17 wieczorów i nocy. Będę je pamiętał do końca życia.

Co ciekawe, jestem jedynym autorem kampanii, który ją prowadził.

Maj 2001



Odbywa się Dracool 2001, który okazuje się kompletną klapą organizacyjną, bo pada około 25% punktów programu. Poza tym jest świetnie, doskonała pogoda, miła atmosfera, olbrzymia ilość uczestników oraz goście honorowi: James Wallis oraz Artur Marciniak. Na Dracoolu odbywa się premiera „Władcy Zimy" oraz „Przygód Barona Munchausena".

W prywatnej korespondencji obrażam Torreada, podejrzewając go o to, że pisze dla MiM recenzję, w której nie pozostawi na WZ suchej nitki. Kilka tygodni później jest mi strasznie głupio, kiedy wychodzę na idiotę, a Torread na człowieka z klasą, który trzyma się daleko od wojen na linii Portal - MiM i po prostu pisze uczciwą i rzetelną reckę WZ.

W tym czasie na sieci Seji robi z siebie idiotę nazywając autorów WZ hienami i padlinożercami. Po kilku latach postanowi zachować się honorowo i przeprosić nas za to, by po kolejnych kilku tygodniach znowu zacząć wypisywać idiotyzmy: z Seji tak już jest, raz na wozie, raz pod wozem.

Trzewik wspomina: Marek Noga piłkarzem

Na Dracoolu 2001 rozpoczęliśmy nową konwentową tradycję, czyli turnieje piłkarskie. W drużynie Portalu podstawowymi zawodnikami są: Naczelny, Obi oraz Boguś Dawiec. Zawsze też mamy bramkarza „z łapanki", który okazuje się być świetnym bramkarzem i ratuje nam skórę. Na Dracoolu 2001 był to wysoki człowiek, będący prenumeratorem Portalu, na Imladrisie 2001 ten sam bramkarz zmieniał się z innym przyjacielem Portalu. Na kolejnym Dracoolu bronił zaś Butan, znany z lam Valkirii.

Zmierzam jednak do tego, że nasz skład uzupełniają dwie osoby: Marek Noga oraz Morano. Dwóch zawodników o niezwykłym oddaniu i pasji do gry, ale umiejętnościach, oględnie mówiąc kiepskich. Marek Noga nawet wie, że nie potrafi grać. Nie przeszkadza mu to jednak przybywać na wszystkie możliwe mecze kadry Portalu. Jego oddanie i zaangażowanie w grę sprawiają, że Naczelny nie ma sumienia wyrzucić go ze składu. Pozostali członkowie drużyny zarzucają Naczelnego licznymi rozwiązaniami.

„Może powiedzmy Markowi, by założył własną drużynę opartą na jego Imprimatur LARP Team? Mógłby zostać jej kapitanem!"

„Może zróbmy przed meczem trening i ja go niechcący sfauluję tak, że nie będzie mógł grać?"

„Może wyznacz godzinę meczu wtedy, kiedy Marek ma prelekcję?"

Naczelny pozostaje głuchy na te podszepty. Marek Noga gra we wszystkich meczach kadry. Nikt inny na świecie nie potrafi tak fatalnie przyjmować piłki jak Marek. W tym względzie jest bezkonkurencyjny.

Czerwiec 2001

Naczelny przeżywa poważny kryzys związany z katastrofalnymi wynikami sprzedaży Portala#9, Władcy Zimy, Barona Munchusena oraz De Profundis. Najwyraźniej praca i wysiłek ekipy Portalu nie mają sensu i trzeba zawiesić działalność wydawniczą. Trzewik sprzedaje samochód i wszelkie pozostałe pieniądze ładuje w otwarcie sklepu RPG w Gliwicach. Pomysł jest słuszny, sklep przynosi o wiele lepsze rezultaty finansowe niż wydawanie gier i pisma RPG.

Redakcja Portalu przenosi się na zaplecze sklepu Nostromo.

W dalekiej Warszawie przechodzi do przełomu, Wydawnictwo MAG zaczyna przysyłać do Portalu podręczniki do recenzji.

Lipiec 2001

Wyniki sprzedaży połączone z nagminną nieuczciwością sklepów RPG sprzedających nasze produkty prowadzi Naczelnego do decyzji o zamknięciu Wydawnictwa. Los Portalu wisi na włosku. Michał Oracz pracuje w prywatnych firmach, Tomek Kowalik zapowiada przeprowadzkę do Krakowa. Wydaje się, że to już koniec przygody.

Kryzys Naczelnego przełamuje dopiero Tomasz Z. Majkowski. Interweniuje w krytycznym momencie i wyciąga Naczelnego z marazmu. Naczelny jeszcze raz bierze się za bary z życiem w branży RPG.

Sierpień 2001

Do redakcji przyjeżdżają praktykanci uczyć się pracy w Wydawnictwie. Przywozi ich Michał Sołtysiak. Spędzamy szalony tydzień, podczas którego składamy drugi numer Kuriera RPG, który z niewiadomych przyczyn nigdy nie ujrzy światła dziennego. Jemy przerażające ilości pierogów. Gramy w RPG, Naczelny prowadzi jedną ze swoich najlepszych sesji w DL. Ogólnie Portal wychodzi z psychicznego dołka.

Pod koniec miesiąca wyjeżdżamy na Flamberg. To jedne z najwspanialszych chwil ostatnich lat. Naczelny w peł-

MOracz wspomina: wiele, wiele firm





Szczerze mówiąc w to, że wydawanie RPG może być normalną pracą nie wierzyłem przez pierwsze trzy lata Portala, bo i nie miałem najmniejszych podstaw by wierzyć. W międzyczasie pracowałem w wielu różnych miejscach, często jako współpracownik agencji reklamowych. Jednak człowiek jest naiwny i zawsze wierzy w lepszą przyszłość. Mniej więcej w marcu 2001 przestałem wierzyć i zacząłem szukać takiej „normalnej" pracy. No cóż, nie mam szczęścia do normalności. Około półtora roku spędziłem w niezwykłej firmie windykacyjnej, pracując tam na stanowisku szefa agencji reklamowej i jednocześnie redaktora graficznego trzech bardzo dziwnych pism: „Z okolic muru" - magazynu poświęconego więziennictwu w Polsce (mieliśmy spore znajomości!), „Wademekum Wierzyciela" - o ściąganiu długów różnymi skutecznymi metodami oraz „Nekropolie" - pismo w całości poświęcone cmentarzom, zaś cały nakład skierowany do właścicieli zakładów pogrzebowych (również spore znajomości!). Gdybym był pisarzem, mógłbym napisać kilka ciekawych powieści na podstawie pewnych rozdziałów z mojego życia. Koniec końców, gdy w połowie następnego roku Ignacy dzwoni do mnie i mówi, że musimy poważnie porozmawiać o Portalu, ja siedzę akurat po uszy w kampanii wyborczej pewnego posła oraz kilku kandydatów na posłów, rozkręcam dużą sprawę związaną z tablicami reklamowymi w pociągach całego Śląska, projektuję wnętrza bardzo podejrzanych miejsc rozrywki, zaś nocami projektuję tony folderów i gazetek. No cóż, trzeba było podjąć decyzję. RPG albo „normalna praca".

ni wypoczywa. Z Flambergu wraca z olbrzymim *powerem* do pracy. Powstaje Portal#10. Jest to pierwszy numer, który nie powstaje w mieszkaniu Trzewika - lecz w redakcji. Wśród nadesłanych do numeru tekstów jest kilka perełek. Naczelny spędza długie godziny wraz z Abrakadabrą nad kilkoma tekstami do ZC, długo pracuje z Andrzejem Stójem nad serią artykułów, które ukażą się w kolejnych numerach. Czyta też „Miasto Tysiąca Szlochów" i zakochuje się wpierw w tym tekście, potem w grze Wraith. A jednak nie zdobywa podręcznika. Prosi Pawła Marczewskiego o pomoc w zdobyciu podręcznika, ten odradza. Naczelny prosi Marcina Blachę o pożyczenie podręcznika, ten szczerze odradza babranie się we Wriatha. Naczelny rozmawia o tym z Moraczem, a ten potwierdza, że jego przyjaciel z Wrocławia miał bardzo przykre przygody z tą książką. Kiedy wreszcie Naczelny namierza podręcznik w Gliwiach, okazuje się, że osoba, która właśnie go kupiła, kilka dni później zostaje dotkliwie pobita i okradziona na imprezie muzycznej. Plecak z podręcznikiem i kartami postaci ginie.

Naczelny rezygnuje z gry we Wraith.

Wrzesień 2001

Ukazuje się długo oczekiwany dziesiąty numer Portalu. Wygląda koszmarnie. Zarówno okładka jak i plakat sprawiają, że chcemy schować się pod ziemię. Nie tak to miało wyglądać. Po raz pierwszy i ostatni proponujemy, by



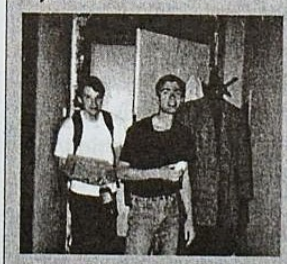
przygody w Portalu znajdowały się na osobnej wkładce. Pomysł jest świetny, ale społeczeństwo się na nim nie poznaje. W kolejnym numerze wracamy do sprawdzonego i konwencjonalnego sposobu publikacji przygód.

Tymczasem P#10 jest pierwszym Portalem, w którym lektura dodatku do ED doprowadza Naczelnego do takiego stanu psychicznego, że daje dodatkowi pałę, czyli najniższą ocenę w historii. W numerze pojawia się też gra paragrafowa do Neuroshimy, o której dokończenie proszą nas czytelnicy aż do dziś. Niestety, drugiej części nie dostaliśmy od Jacka Komudy, więc nie możemy spełnić tej prośby.

Od tego numeru cała Rzeczypospolita wie, iż Naczelnego mianowano Kasztelanem Gliwickim, z czego jest bardzo dumny, bo fanem DP jest wielkim i szczerym.

Rozstajemy się z Tomkiem Kowalikiem. Wpierw w dość nerwowych okolicznościach, z czasem emocje opadają. Pozostajemy bliskimi kumplami, Tomek z rzadka ale wciąż wpada do redakcji. Jego dotychczasowy wkład w Portal jest olbrzymi.

Tytan Tomek



Dołączył do nas zaraz po wydaniu P#1. Niezwykle szybko się uczył i pomagał absolutnie we wszystkim. Był obecny na każdym etapie pracy nad Portalem, od pisania i wymyślania artykułów przez skład, po odbiór pisma z drukarni i rozsyłanie go do sklepów RPG. Przez kilka lat wraz z Marcinem Dobiszem i ze mną tworzyli de facto redakcję Portalu.

W ciągu dwóch lat pracy w firmie Tomek wykonał kawał wspaniałej roboty i wraz z Marcinem Dobiszem przyczynili się do tego, że Portal istnieje. Tomek żył w samym centrum wydarzeń w firmie i pracował na każdym odcinku, składał Portala, gdy trzeba było, pisał teksty, redago-

wał, odpowiadał na listy, jeździł na konwenty, pomagał w dystrybucji Portalu, wraz ze mną i z Dobim przez wiele miesięcy bohatersko wnosząc paczki z Portalami na IV piętro do redakcji, gdzie razem pakowaliśmy je do poszczególnych sklepów RPG, znosiliśmy i zawoziliśmy - często jego samochodem - na pocztę.

Tomek Kowalik to obok Michała Oracza najważniejsza postać Portalu w latach 1999-2001.

MOracz się żeni. Jeden z najmilszych prezentów ślubnych to kość pamięci RAM do niedawno zakupionego komputera. Dzięki zwiększonej pamięci komputer wytrzymuje pracę nad wciąż nabierającą ciężaru szatą graficzną Portala.

Październik 2001

Portal niedługo był składany w redakcji - od kilku tygodni praca wre już na kompie Moracza, w jego domu. Tymczasem Nostromo się rozrasta i wkracza na swoje zaplecze. Redakcja Portalu przenosi się na zaplecze zaplecza, do pokoiku o wymiarach 2x3 metra.

Tymczasem w wyniku ciężkiej pracy i doskonałych pomysłów Moracza, w P#11 pojawi się zdjęcie Naczelnego. Jego matka, zobaczywszy je, pyta: „To ty jesteś? Bo nie mam okularów, ale poznałam cię po krzywych nogach".

Jak każdej jesieni jeździmy na konwenty, jesteśmy na Imladrisie, Zahconie, i tu i tam...

Jedna ze znanych (no, może nie bardzo znanych, ale jednak znanych) osób z fandomu przysyła tekst do WFRP o morzu i statkach. Tekst leci już do ilustrowania do Radka Gruszewicza, zaś autor artykułu otrzymuje listę poprawek, jakie ma nanieść.

Gruszewicz wykonuje jedne ze swoich najlepszych grafik, otrzymujemy 8 całostronicowych perełek - Radek jest fanem marynistyki. Tymczasem autor artykułu odpowiada, że mu się nie chce poprawiać tekstu i że w takim razie rzuci go na internet. Nigdy więcej Naczelny nie podejmie z nim rozmowy na temat publikacji w Portku. Nigdy.

Listopad 2001

Michał składa P#11 u siebie w domu, a Naczelny zamiast pracować siedzi na zapleczu Nostromo i udziela się towarzysko. Prowadzi nagminnie 7th Sea, Deadlands, gra w WFB, WH40K.

Naczelnego nikt nie kontroluje, także Moracz jest poza kontrolą. Składa u siebie w domu po nocach i wreszcie ma





tyle czasu na bawienie się składem ile potrzebuje. Wyraźnie go ponosi, efekty widać w P#11.

Nauka zdobyta w różnych agencjach reklamowych nie idzie w las, powstają świetne reklamy Necropunka i Władcy Zimy.

W scenariuszu Marcina Blachy „Anioły i snajperzy" jako ilustracje wykorzystane są zdjęcia ze składanej wtedy równolegle przez Moracza gazety Nekropolie - tej o cmentarzach.

Zaś na całostronicowej reklamie Nowej Fali w tle widnieje zdjęcie klimatycznego pokoju Moracza.

Grudzień 2001

Ukazuje się P#11. Pierwsza okładka Michała Oracza, wybrana głosowaniem przez graczy po sesji Władcy Zimy, która odbywała się w redakcji.

W dziale Newsów Naczelny puszcza wodze fantazji i ogłasza plany Wydawnictwa Portal na rok 2002. Feralne zapowiedzi to: Necropunk, PC RPG, Urwisy, Władca Zimy 2 i dwie kampanie do ZC

Jak zwykle w przypadku tekstów na pograniczu okultyzmu coś się chrzani, w tym wypadku, gdy odbieramy Portal z drukarni okazuje się, że feralny był tekst o sztuce ożywiania. Podobne przygody mieliśmy wcześniej przy pracy nad Kwartą (stron okultystycznych niemal nie dawało

się złożyć! Nieustannie wyskakiwały błędy - np. błędy czcionek w formule odesłania demona!) i przy wcześniejszych Portalach.

Do naszych rąk trafiają długo oczekiwane podręczniki do Realms of Sorcery, jednego z najważniejszych i najgło-

śniejszych dodatków do WFRP. Wśród autorów ilustracji są graficy Portalu - Tomek Oracz i Radek Gruszewicz. Jesteśmy z tego faktu niezwykle dumni.

Styczeń 2002

Do redakcji przychodzi Łukasz Cychowski, odnaleziony po trzech latach. Zajmuje się robotą papierkową, dzięki czemu firma ma się lepiej. Całymi dniami dyskutujemy o Monastyrze i piszemy kolejne fragmenty tekstu. Począwszy od stycznia tego roku tworzenie Portalu zacznie schodzić powoli, powoli na boczny tor, a pierwszeństwo będą uzyskiwały inne projekty, których będziemy rozgrzebywać coraz wiecej. W każdym bądź razie - Portek składany jest u Moracza w domu, a pojawienie się w redakcji Cyśka owocuje wieloma ciekawymi pomysłami - Naczelny ma wreszcie z kim pogadać w pracy.

Luty 2002

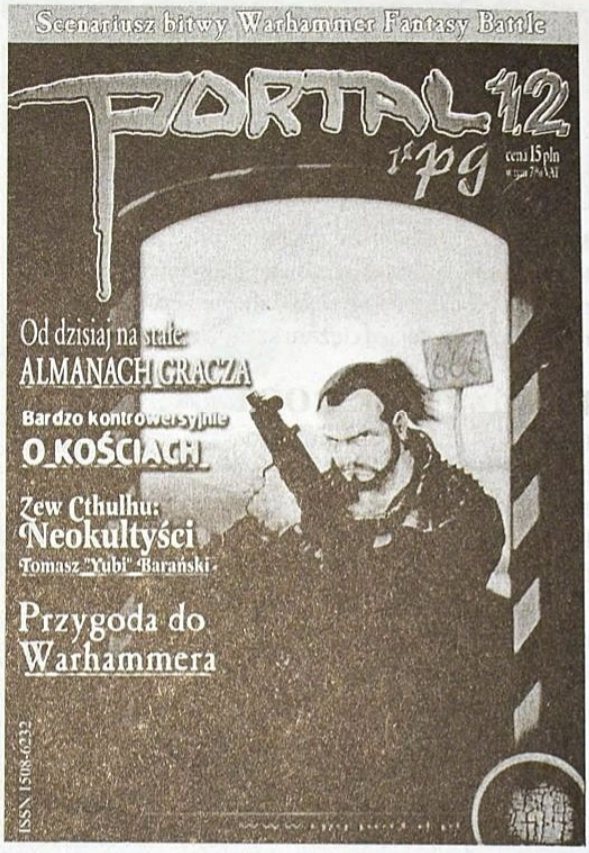
Jedziemy na Krakon 2002. To nasze drugie wystąpienie jako dużej siły organizacyjnej - kolejny raz przygotowujemy cały blok programu. Mamy własną salę, prezentujemy w niej nasze produkty i powoli staramy się, by wyraz Portal kojarzony był nie tylko z tytułem czasopisma, lecz z marką Wydawnictwa. Do końca roku misja zostanie zakończona sukcesem. Tymczasem na Krakonie pokazujemy wersję beta Machiny - gra rusza w konwent i po tych kilku dniach konwentu jesteśmy pewni, że testy wyszły znakomicie i dość niespodziewanie mamy w rękach hit.

Po powrocie z Krakowa do redakcji trafia Marcin Szostek. Dzięki temu, że redakcja mieści się na zapleczu Nostromo wciągamy go w Doomtown CCG, potem wciąga się w sesję DL, potem już regularnie przychodzi do redakcji. Marcin wykonuje ilustracje do kilku numerów Portalu, na okładkę informatora Dracool 2002 i co najważniejsze, wszystkie grafiki w podręczniku do Drogi ku chwale. Najważniejsze i najzabawniejsze są jednak przygody Marcina z grami Portalu. Po tym, jak poznaje Machinę postanawia sam wymyślić grę. Kilka razy w tygodniu przychodzi do redakcji i wiecznie ma pomysły nowych gier. Stąd w kolejnych Portalach zapowiedzi wydania ciekawych gier - bo pomysły Marcina są rewelacyjne.

Po wymyśleniu około dziesięciu gier, Marcin znika. Pojawi się kilka miesięcy później w redakcji w Zabrzu na godzinę i znowu zniknie na kilka miesięcy.

Marzec 2002

Ukazuje się P#12, a w nim recenzja Wiedźmina, którą to grę Naczelny traktuje raczej bez taryfy ulgowej. Ponoć na listach poświęconych grze, grzmi. Nie pierwsze to listy dyskusyjne na których grzmi, po tym jak Naczelny kłapnął szczęką, więc nie wzbudza to jakiś większych emocji w redakcji.



Zresztą, dyskusję w zamierzeniu miał wzbudzić wstępniak i zapowiedź Monastyru. Wzbudza. Ogólny wydźwięk: Trzewik oszalał. Pisanie gry przedłuży się znacznie - przez różne czynniki, z których najważniejszym będą pozostałości batalii Necropunkowej - i stworzenie Neuroshimy. Napisanie NS zabiera nam kilka długich miesięcy, podczas których prace nad Monastyrem zostaną wstrzymane.

Z perspektywy czasu można powiedzieć, że to kawał dobrego numeru. Jako Tekścior numeru idzie walka o kości - Nurglitch kontra Trzewik. Do redakcji przychodzi spora liczba listów i e-maili z opiniami w tej sprawie.

W ramach felietonów Joe Abrakadabra pisze tekst, w którym kpi z megalomanii fanów RPG. Jak się okazuje, nie każdy łapie, że to kpina. Do redakcji docierają listy, w których czytelnicy chwalą lub ganią pomysł wydania Konstruktu. Zdania są ogólnie podzielone.

Ręce nam opadają.

W numerze debiutuje Adam Hammudeh oraz Andrew Malcolm.

Kwiecień 2002

Cysiek znika. Nie wiemy dlaczego, nie wiemy gdzie. Nie wraca do pracy po świętach Wielkiej Nocy. Pozostawia po sobie nie dokończony artykuł do ZC, sporo tekstu do Monastyru (głównie opisy Valdoru) i co najciekawsze - dobre wrażenie. To o tyle ciekawe - że bardzo dobrą opinią cie-

Trzewik wspomina: Reklama pewnego sklepu

W Portalach przez długi czas publikowaliśmy reklamę pewnego sklepu RPG. Fajna rzecz, bo zawsze kilka złotych wpadało do budżetu redakcji. Problem w tym, że reklama była brzydka jak noc. Nienawidziliśmy jej. Zawsze - gdy pojawiała się na danej stronie - nie mogliśmy na tą stronę patrzeć - nic już jej nie ratowało. W końcu nie wytrzymaliśmy i zaprojektowaliśmy własną reklamę tego sklepu.

Sklep się wkurzył i wycofał reklamy z pisma. Nadmiar poczucia estetyki wielokrotnie idzie w niezgodzie z ekonomią. Teraz żałujemy naszej wrażliwości...

szy się u Szanownej Żony Naczelnego, która o fanach RPG ma dość drastyczną opinię. Cysiek jest tu chlubnym wyjątkiem. Tęsknimy za nim wszyscy do dziś. Cyśku wróć!

Michał ciężko pracuje nad P#13, przy okazji robiąc Machinę oraz Kwartę. W wolnych chwilach intensywnie gramy w Monastyr. Naczelny wymyśla Panthar - świat do d20.

Moracz wspomina: Monastyrowe wyżerki

Nasz etatowy redakcyjny MG, uzależniony od prowadzenia wszystkiego i wszędzie - czyli Trzewik, mimo prac nad Neuroshimą uparcie prowadzi przygody w świecie Monastyru. Sesje te wyróżnia bardzo niecodzienna cecha - otóż na każdej z nich ma miejsce niezła wyżerka. Gdy przygoda toczy się w rybackiej wiosce, Trzewik wykłada na stół wędzone ryby. Gdy nasi bohaterowie trafiają do Dorii, na stole lądują pieczone kurczaki. To jedne z najmilej wspominanych przeze mnie sesji, między innymi dzięki tym klimatycznym gadżetom. Potem miesiącami po redakcji walają się kośćmi i ości.

MOracz wspomina: Griszka i Griszka

Gdy P#13 był już złożony i powoli brałem się za drukowanie klisz, dla zabicia czasu wziąłem sobie pierwszego lepszego Portala do przejrzenia. Trafiło na P#8. Kartkuję sobie, aż tu nagle mój wzrok pada na tamtejszy dział historii i tekst „Jak Griszka Otriepiew carem Moskwy został". Zaraz, zaraz, przecież dopiero co kilka dni wcześniej Ignacy wklepywał ten tekst z rękopisu od Chlebicy! Przecież to poszło do działu historii w P#13! Jak to, po raz drugi ten sam tekst???

Otóż, trzeba wam wiedzieć, że teksty, które idą do publikacji są częstokroć po kilkanaście razy czytane, zmieniane, redagowane. Stąd każdy tekst zdaje się nam znany od lat. No i macie efekt - Ignacy po raz drugi, nieświadomie, zredagował „Griszkę...", wklepał z rękopisu na komputer, ja po raz drugi tekst zilustrowałem, złożyłem, drukarz po raz drugi by go wydrukował, zaś czytelnicy po raz drugi musieli by go przeczytać. Na szczęście, zupełnym przypadkiem, w ostatniej chwili zajrzałem do P#8 i nasz honor został uratowany. Uff!

Maj 2002

Ukazuje się P#13. Naczelny dziękuje w nim Magii i Mieczowi za jej wkład w rozwój RPG w Polsce i za sto wspaniałych numerów. Kilkanaście dni później, na początku czerwca Jacek Rodek ogłasza zamknięcie MiM. Szefowie ISY długo wahają się, czy wysłać nam prośbę, byśmy nigdy za nic im nie dziękowali na łamach Portalu. Ostatecznie nie decydują się na ten krok.

W dziale Newsów Trzewika znowu ponosi fantazja wydawnicza. Dowiadujemy się z nich, że już wkrótce Portal wyda: Spooky, Exlporersi, Praktiker Telefaxa, Ghulaki, Panthar. Do dziś żaden z tych tytułów nie ujrzał światła dziennego.

Któregoś wieczoru Naczelny decyduje, że chce wydawać Pirata, tańsze, lżejsze i prostsze pismo od Portala. Z tej okazji redakcja ponownie się przenosi - tym razem z powrotem na I zaplecze Nostromo, Michał pracuje w Wydawnictwie na pełen etat, cała praca odbywa się w redakcji.

Ach, warto jeszcze odnotować, że kolejny raz się kompromitujemy publikując dział humoru. Zew Kultury spotyka się z dramatycznym odzewem społecznym.

Pod koniec miesiąca (a może na początku czerwca?) jedziemy do Majkosza ustalać szczegóły Pirata - bo Majkosz ma być szefem pisma. Ustalanie idzie dość sprawnie, Naczelny występuje w roli moderatora rozmowy i jakoś udaje mu się rozbić wszelkie próby schodzenia na inne



wątki, niż Pirat. Mamy przyjemnność spożyć niezwykłą pizzę, którą Moracz wspomina dość nieprzyjemnie, Naczelny zaś nieco cieplej. Od tej pory Moracz kojarzy Majkosza z jedzeniem.

Cień rodu De Castilla

Niemal od samego początku niezwykle popularnego cyklu „Cień rodu De Castilla" jego autor, Łukasz Fiema walczył o publikację drzewa genealogicznego, wyjaśniającego koligacje między poszczególnymi członkami rodu. Doczekał się na to dopiero w Portalu #13. Niestety, pech chciał, że w gąszczu kresek i nazwisk zgubiło się kilka, w tym jedna bardzo ważna. Po ukazaniu się Portala Łukasz wziął go do ręki, przekartkował, otwarł na stronie z drzewem genealogicznym, zobaczył, że brakuje kilku kresek i markotnie skomentował: „No pięknie, to teraz już NIGDY czytelnicy się nie dowiedzą, od kogo pochodzą Rafael Emilio, Roberto Octavio, Enrico Octavio i Carlos Rodrigo".

A jednak! Naprawiamy teraz ten błąd i wyjaśniamy, że czwarte z wyrysowanych w schemacie pokoleń pochodzi nie od kogo innego, jak od Miguela Antonio!

Czerwiec 2002

Michał Oracz zostaje Naczelnym Portalu. (kończy pracę w Ramatiusie, pod koniec pracując dla dziesięciu agencji reklamowych i robiąc kampanię wyborczą PSL), były Naczelny zostaje zaś Ojcem Rodziny. Obaj panowie są dość dumni.



W czerwcu organizujemy Dracool 2002. Na konwencie odbywa się oficjalna premiera Drogi ku Chwale, przybywa niewiele osób (około 300), lecz jest niezwykle miła atmosfera i konwent chodzi jak dobrze naoliwiona maszyna.

Naczelny prezentuje Monastyr, spędza kawał wieczoru na szczerej rozmowie z Puszkinem, na co dzień zaś żywi się pierogami i ma dobry nastrój. Wraz z Majkoszem i Sołtysiakiem przeżywa też mrożące krew w żyłach godziny - które niechcący sam prokuruje. Ze względów bezpieczeństwa, nie odważymy się zdradzić szczegółów.

Tymczasem pracujemy nad P#14 - pierwszy raz pod dowództwem Moracza - choć duża część tekstów to pozostałość jeszcze z dawnych czasów. Moracz de facto dopiero rozpoczyna swoje Naczelnictwo w Portalu i dopiero organizuje kontakty i teksty do Portala. Tymczasem Portal#14 to apogeum długich, ciężkich artykułów. Wygląda to nie najlepiej, czyta się ciężko. Pismo zbiera nienajlepsze opinie. Od tej pory Moracz bierze się za zmiany w piśmie, by uczynić je bardziej strawnym dla ludzi i składa u stałych autorów zamówienia na krótsze teksty, a nawet na jednołamowe shorty.

Od dawna obsługujący CP w Portalu Przemek Wenio zostaje szefem działu CP. Odtąd dział CP jest obsługiwany równie prężnie co DP pod dowództwem Michała Mochockiego. Prawdziwe skarby dla wydawnictwa.

Moracz wspomina: Mój Outlook i Outlook Ignacego

Gdy zostaję rednaczem, zmiana polega głównie na zamianie się krzesełkami z Ignacym. Dotychczas ja siedziałem po prawej stronie redakcji, Ignacy po lewej. Odtąd jest odwrotnie. Jednak konsekwencje były poważne, ponieważ na komputerze po lewej był internet. Tak też zabrałem się za korespondencję z dotychczasowymi naszymi autorami, a także potencjalnymi nowymi. W moim Outlooku każdy autor miał osobny folder, do którego wrzucałem całą korespondencję i przy każdym nowym liście przeglądałem wcześniejsze, żeby odświeżyć sobie poruszane dotychczas kwestie. Natomiast Ignacy miał zawsze tylko jeden folder, gdzie trafiała po chwili cała korespondencja. Folder ten to „Elementy usunięte". Ja mam kiepską pamięć, więc zawsze stawiałem na systematykę. Zaś Ignacy ma niezwykłą pamięć, systematyka dzięki temu dostała wolne.

Lipiec 2002

Ukazuje się Portal#14. Michał Sołtysiak przeżywa szok, gdy widzi jak wygląda jego Ślimak. My w sumie też. Drukarnia udowadnia, że nie ma dla niej granic w temacie: „niekontrolowane lanie farby". Na codzień przerzucamy się emailami z Sarmatią w sprawie wydania Necropunka, piszemy Panthar - w sumie powstaje około 112 tysięcy znaków bitego tekstu (jest to objętość podobna do tego artykułu), Morano robi grafiki i dwie okładki. Całość wysyłamy do testowania - na mocy umowy z forum dnd.pl - i dowiadujemy się, że pisanie do d20 to trochę inna fucha niż pisanie do RPG. Wymiana uwag z członkami forum wstrząsa nami na długi czas i sprawia, że Panthar zostanie odłożony na bok, wraz z innym światem dark fantasy do d20, który gdzieś w miedzy czasie popełnił Naczelny, czyli z „Heraticą".

W przyszłości będziemy się uczyć grać w D&D, uczyć pisać do d20 i ogólnie będziemy jeszcze nie raz i nie dwa



zaskakiwani przez to środowisko graczy. Już podczas pierwszej sesji testowej Pantharu Trzewik morduje całą drużynę graczy, podobnie zresztą jak podczas pierwszej sesji w świecie Heratica. W pierwszym przypadku niespodziewanie skutecznie korzysta ze strażników miejskich, w drugim z pięciu zwykłych nietoperzy. Więcej d20 nie próbuje prowadzić - jakoś mało epicko mu wychodzi.

Napisz baśń

W Portalu #14 zostaje ogłoszony konkurs „Napisz baśń", na który przychodzi rekordowa ilość prac. Konkurs ten rozstrzygnięty zostanie już poza Portalem - przygody wyjdą w osobnej książce, o wszystkim zaś poinformuje w odpowiednim czasie Gwiezdny Pirat.

Sierpień 2002

W sierpniu jedziemy na Flamberg. Trzewik - a co! - zgarnia nagrodę dla best NPC i dumny jest niezwykle. Po powrocie z Flamberga dochodzi do ostatecznego spięcia pomiędzy Portalem a Sarmatią. Nie będzie przyjaźni między tymi firmami. Publikujemy także Honor o zmierzchu - z różnych powodów nasz pierwszy i ostatni dodatek do L5K. Jedziemy na Polcon.

Na Polconie bawimy się dobrze, choć Trzewik doprowadza do złości Majkosza podczas spotkania o Gwiezdnym Piracie, wpieprzając się w niewłaściwych momentach do dyskusji. Na panelu Wydawców Trzewik zasiada

Tralalala a redakcja Portala

Kilka słów o muzyce w redakcji. Każdy z nas ma swoje ulubione tło pracy. Stała lista Trzewika, którą może też słuchać MOracz to: XIII Wojownik, Gladiator, LOTR. Zaś stała lista MOracza, której może też słuchać Trzewik to: Diablo, Silent Hill i muzyka z niektórych horrorów. Specjalność Moracza, której już Trzewik nie trawi to wszelki metal, muzyka z lat 80-tych oraz The War Of The Worlds. Gdy MOracz puści to ostatnie, Trzewik mści się wtedy Norbim. Po takich muzycznych kłótniach czasem pozostaje tylko włączenie radia.

dumnie obok Pana Grzegorza Szulca z ISA i nie bez trudności zachowuje kamienną twarz, gdy słyszy kolejne oficjalne już zapowiedzi ISA na najbliższe miesiące. Sam w odwecie puszcza wodze fantazji zapowiadając wydanie rzeczy, które nie ukazały się aż do dziś, a pewnie nie ukażą się i dłużej. Ogólnie konwent Trzewik wspomina dość dziwnie - a to dlatego, że przed przyjazdem do Krakowa się ogolił i na konwencie nikt go nie poznaje. Jest Trzewikowi z tego powodu przykro.

Podczas Polconu Trzewik przeprowadza krótką, acz bardzo ciekawą rozmowę z Marcinem Blachą, w wyniku której za kilka tygodni podejmie decyzję o zatrudnieniu Blaszaka w Wydawnictwie na pełny etat. Blaszak łebski gość jest.

Po powrocie z Polconu kończymy pracę nad P#15, numer poświęcony dżungli, choć akurat teksty, które wzbudzają największe zainteresowanie z dżunglą nie mają wiele wspólnego. Scenariusz do L5K zostaje określony przez fanów gry jako heretycki i będący w niezgodzie ze światem. O ile jednak docierają do nas różne sygnały - tekst podoba się tym, którzy w L5K nigdy nie grali. Przekonują się do tej gry i zaczynają nią interesować. Udało nam się pokazać Legendę jako zwykłą, fajną grę fantasy. Tekst o przemocy w dziale Świata Mroku wywołuje prawdziwą burzę na liście dyskusyjnej Portalu. Jesteśmy oskarżeni o epatowanie krwią, brutalnością i wszystkim co najgorsze, a pismo przecież skierowane jest do młodzieży!! Trzewik włącza sobie wieczorkiem Fakty TVN i widzi zamach bombowy, jakąś wojnę, tornado, dyrygenta pedofila i aferę korupcyjną. Śmieje się pustym głosem z oskarżeń o epatowanie. Na opublikowany w numerze Apel w dziale bitewniaków dostajemy niespotykaną ilość listów - w wyniku czego zostaje klepnięta decyzja o wydaniu polskiej edycji gry Full Thrust oraz o wydawaniu niskonakładowego magazynu hobbystycznego w pełni poświęconego bitewniakom.

Wrzesień 2002

Ukazuje się Portal#15. Zaczynamy pracę nad P#16 oraz nad Neuroshimą. Gdzieś w tym okresie siedzimy też bardzo, bardzo mocno w Ghullakach, ale gra przechodzi z rąk do rąk, od jednego autora do drugiego i wiecznie coś w niej nie działa tak, jak Trzewik to sobie wyobraża. Ghullaki to jeden z najbardziej pechowych projektów. Ostatecznie w kąt idzie Panthar, szkoda, bo rzecz jest w zasadzie gotowa.

Październik 2002

Jedziemy na Imladris, gdzie Były Naczelny z wdziękiem prezentuje Neuroshimę, także na Zahcon, do Łodzi na Kapitularz... Michał tymczasem siedzi po uszy w P#16.

Na Imladrisie Obi i Trzewik zostają posądzeni o wybicie szyby, co powoduje u nich duży niesmak i niezadowolenie, bowiem są bezwzględnie niewinni. Krakusy są jednak nieugięte i podejrzliwe. Na Imladrisie pierwszy raz pokazujemy Full Thrust, organizujemy też liczne gry w Machinę oraz gry Cheappass Games, na których punkcie Trzewik i spółka dostają niezłego fioła. Na Imladrsie Ignacy ustala szczegóły dotyczące pracy w Portalu z Marcinem Blachą i już tydzień później Blaszak przybywa do Gliwic.



Wszyscy piszemy Neuroshimę - Michał z krótkimi przerwami na P#16, Zasłonkę Gracza i Gwiezdnego Pirata.

MOracz wspomina: Upadek Khorna

To był zły znak! Odkąd zacząłem składać Portala na redakcyjnym kompie, na monitorze (jednym z najbezpieczniejszych miejsc w całej redakcji) wylądowała bardzo delikatna figurka demona Khorna do WF Battle i towarzyszyła nam jak talizman przez wiele miesięcy. Stał tam podczas składania P#14, P#15 i P#16. W końcu spadł po ukazaniu się „szesnastki", roztrzaskując na wiele kawałków. Chwilę później wiedzieliśmy, że nadszedł koniec dla magazynu Portal.

Listopad 2002

W listopadzie Nostromo przeniosło się do nowego lokalu, a redakcja jeszcze przez kilka dni znajdowała się w tym samym miejscu. Ponieważ pracowaliśmy na zapleczu - w głównym pomieszczeniu Nostromo było zupełnie pusto. Nie trzeba było długo czekać, by Trzewik wpadł na pomysł rozegrania turnieju piłki nożnej pod szyldem „Nike Cage". Wzięliśmy piłkę i zagraliśmy: Trzewik i Blaszak

Konkursy „z kuponami"

Specjalnością Portalu były przez długi czas konkursy, w których do prawidłowych odpowiedzi należało dołączyć kupon. Jednak niemal zawsze zapominaliśmy ten kupon dodać do numeru. Pewnego razu jeden z konkursowiczów nie wytrzymał i do koperty wrzucił kupon na jedno pranie w pralni ekologicznej.

kontra Obi i Moracz. Drużyna Trzewika przegrała 3:1, jednak turniej musieliśmy unieważnić, ponieważ został brutalnie przerwany. Nagle drzwi Nostromo się otwarły, stanął w nich właściciel sklepu komputerowego, który sąsiadował z Nostromo i wypalił: „Panowie, przepraszam bardzo, ale czy was przypadkiem nie popierdoliło?"

Warto dodać, że to był bardzo kulturalny, poważny pan. Widać nie był fanem footballu.

Pod koniec miesiąca kolejna przeprowadzka redakcji. Tym razem wędrujemy do Zabrza, na zaplecze sklepu RPG Avalon. W tym czasie powstają P#16, Władcy Losu oraz Neuroshima. Blaszak coraz częściej mieszka w redakcji.

Portal#16 znacząco różni się od starszych numerów - jest o wiele łatwiejszy w odbiorze i znajduje się w nim więcej pomysłów. Moracz wyciska z autorów świetne patenty - lecz nie daje im zbyt wiele miejsca na ich opisanie. W Portalu pojawia się więc wiele krótkich, jednołamowych artykułów.

Wcale nie krótki artykuł pisze Trzewik - prezentując Neuroshimę. Takiego steku nieprawdziwych informacji dawno w Portalu nie było. Polecamy ten tekst wszystkim fanom NS - to prawdziwy „must read", jak powiedzieliby amerykanie.

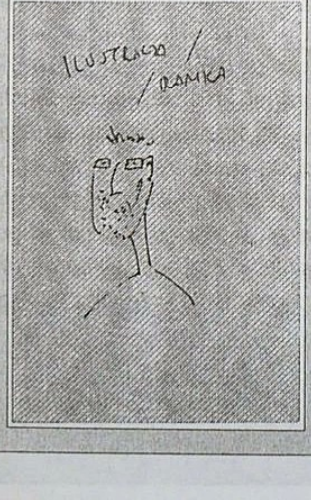
Grudzień 2002

Ignacy decyduje, że Portal#17 będzie ostatnim numerem. Ogłasza to tylko wśród najbliższych współpracowników pisma, podczas gdy oficjalnie ta informacja trzymana jest w tajemnicy przez kolejne kilka miesięcy. Nie chcemy, by wiadomość o zamknięciu Portala w jakikolwiek negatywny sposób wpłynęła na wizerunek Wydawnictwa, a zatem i na sprzedaż Neuroshimy.

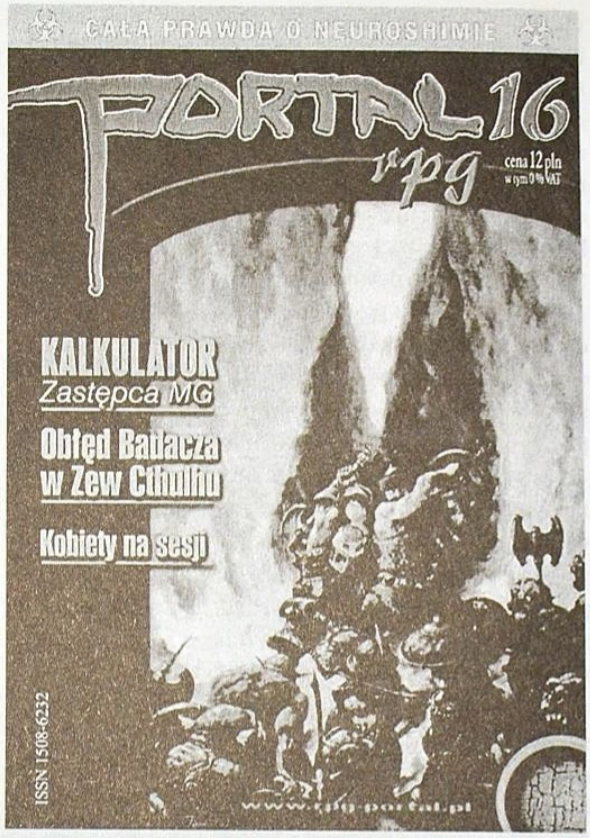
Kiedy jesteśmy pewni, że Neuroshima jest już silna i bezpieczna, w kwietniu 2003 ogłaszamy, że Portal#17 będzie ostatnim numerem.

Tymczasem cały grudzień, łącznie z przerwą między świąteczną spędzamy w redakcji podczas prac nad Neuroshimą. Nie jest nam łatwo. Jest przeraźliwie zimno, bo ogrzewanie w redakcji szwankuje. Pracujemy w kurtkach i rękawiczkach. Jest naprawdę fatalnie.

MOracz wspomina: „Zdjęcia" Ignacego



Po kilku latach redagowania i korekt wydruków próbnych Portali Ignacy wykształcił w sobie pewien odruch. Za każdym razem, gdy w jakimś niewielkim polu wpisuję notatkę „puste miejsce, przydałaby się jakaś ramka lub ilustracja", Ignacy każdorazowo skrzętnie wyrysowuje tam swój z dopiskiem „może damy moje zdjęcie?" Takich portretów dostałem w zwrocie już kilkaset.



Wszyscy jesteśmy zaziębieni i osłabieni, powrót do domu to czas, by zjeść coś ciepłego, i paść na twarz do łóżka. Chłód w redakcji strasznie osłabia morale w firmie.

Moracz wspomina: Zalanie redakcji

To było tak: rano zauważyliśmy, że na wykładzinie jest mokra plama. Jeden zwalał na drugiego, że tamten pewnie coś wylał. Po godzinie mokra plama zmieniła się w kałużę. Tym razem przekonywaliśmy się nawzajem, że to złudzenie, i że od początku tak było. Gdy kilka godzin później odkryliśmy, że biurko Obiego w rogu redakcji stoi w wodzie głębokiej po kostki, byliśmy pewni, że nikt nic nie wylał. Wpadliśmy jednak na inne wytłumaczenie, mianowicie - że tam po prostu nie zaglądaliśmy, a pewnie było tak od rana. Postanowiłem usunąć tą wodę za pomocą styroplanowego kubka i wiadra. Przy dziesiątym wiadrze zorientowałem się, że wody nie ubywa, a wprost przeciwnie. Skończyło się na powodzi, która zniszczyła dużą część grafik, wydruków i wiele innych rzeczy. Rozwiązanie tajemnicy zaś okazało się banalnie proste - pod podłogą pękły rury, zaopatrujące w wodę cały budynek. Czyli jednak nikt nic nie wylał.

Styczeń 2003

Skończyliśmy robić Neuroshimę. Ledwo stoimy na nogach. Finisz był prawdziwym horrorem.

Luty 2003

Ukazuje się Portal#16, tuż przed Krakonem. Numer przechodzi praktycznie bez echa, zmasakrowany przez zamieszanie wokół Neuroshimy. Szkoda. To doskonały Portal - pełen świetnych materiałów.

...Grudzień 2003

Ostatni numer staje się faktem. Jest najgrubszym Portalem w historii. Pojawiają się na jego łamach autorzy, którzy od wielu lat byli z nami na dobre i złe. Żegnamy się.

Ostatni numer staje się faktem. To najgrubszy Portal w historii. Przygotowywaliśmy go równo rok. Decyzja, że P#17 zakończy historię czasopisma zapadła w grudniu 2002. Wtedy powiadomiliśmy naszych przyjaciół od lat współpracujących z pismem o końcu magazynu. Poprosiliśmy ich o ostatni artykuł.

Odpowiedzieli niemal wszyscy. Artykuły przychodziły przez wiele miesięcy, czasu było dużo, bo nie chcieliśmy, by ktokolwiek pisał w pośpiechu. W końcu powstał P#17. Obszerny i bardzo osobisty. Niektóre artykuły zamykają cykle, inne teksty podejmują tematy, o których autorzy zawsze chcieli napisać, lecz nigdy nie mieli na to czasu lub odwagi. Swoje cykle zakończyli Łukasz Fiema, Marek Noga, Tomek Dzierżek. Ignacy napisał pierwszy raz do Zew Cthulhu — zawsze chciał to zrobić i wreszcie się odważył. Majkosz napisał swoją najlepszą, najwspanialszą przygodę, której nigdy dotąd nie odważył się przelać na papier. Michał Mochocki pokazał, że Dzikie Pola to obłędna gra i przysłał najlepszą przygodę do tej gry, jaką kiedykolwiek czytaliśmy. Każdy z autorów, którzy przysłali do nas artykuł nie pisał *kolejnego tekstu* na czas, czy po to, by coś tam opublikować, nie pisał *kolejnego tekstu*, by cykl nie został przerwany.

To najbardziej osobiste wydanie pisma. Jest grudzień, są święta, jest niezwykły czas. Dziękujemy autorom za pięć lat współpracy, dziękujemy wszystkim za wspaniałe teksty do P#17. I czytelnikom za te pięć lat przygody.

Trzewik wspomina: Szacunek i duma

Publikacja w Portalu nigdy nie była rzeczą prostą. Szaleniec zadebiutował dopiero trzecim nadesłanym do nas tekstem, Mortka bodaj czwartym. Kilka fandomowych sław próbowało wielokrotnie i zawsze łamało sobie zęby. Swych sił próbowało też kilku znanych pisarzy i im też nie daliśmy taryfy ulgowej.

Nigdy nie było zmiłuj się. Rzadko zdarzał się tekst, który trafiłby na łamy tak, jak go przysłano. Większość wracała do autorów do poprawek. Praca nad numerem zabierała nam tak wiele czasu, bowiem każdy tekst był czytany przez kilka osób w redakcji, nad każdym rozmawialiśmy, w każdym szukaliśmy miejsc, które można poprawić i rozwinąć.

Gdzieś, pod koniec 2001 Maciek Szaleniec na jednym z serwisów i-netowych nie wytrzymał i huknął w kierunku ludzi narzekających na MiM, a chwalących Portal. „Przecież to ci sami autorzy! W MiM i w Portalu publikuje grupa tych samych autorów!" Gdzieś jednak była różnica. Szaleniec z Portalu i Szaleniec z MiM to inni autorzy.

Dlaczego o tym wspominam? Bo publikacja w Portalu to zawsze był powód do dumy. Spotkałem w życiu wielu autorów deprecjonujących swoje publikacje w różnych pismach, ktoś opublikował coś w MiM, i śmiał się, że to taki prosty, głupawy tekścik, ktoś pisał dla SGK i żartował, że dziwi się, że to wzięli.

Wszyscy autorzy publikujący w Portalu szanowali magazyn i zawsze byli dumni z publikacji. Widziałem Anię Brzezińską pokazującą Portal na spotkaniach autorskich informując, iż w tym magazynie ma stały cykl. Widziałem Andrzeja Pilipiuka chodzącego po konwencie z Portalem i reklamującego pismo wśród swoich fanów. Widziałem Jacka Inglota chodzącego z Portalem po Nordconie i w żadnym razie nie ukrywającego, iż publikuje tu felietony. Widziałem dziesiątki autorów artykułów, którzy z dumą pokazywali Portal, a w nim swój artykuł.

I za każdym razem, w każdej minucie ostatnich czterech lat pracy byłem dumny, że współtworzę ten magazyn i jestem częścią tej niezwykłej grupy przyjaciół.

W kwietniu 2003 zamieściliśmy na sieci oficjalne oświadczenie, wyjaśniające decyzję o zamknięciu Portala:

Portal#17 będzie ostatnim numerem pisma, jaki się ukaże. Ta informacja, w postaci plotki, pojawiała się od niedawna tu i ówdzie. Z przykrością musimy ją potwierdzić. Wrota się zamykają. Przez te kilka wspólnych lat wyrobiliśmy sobie markę najbardziej spóźnialskiego, pełnego literówek, ale mimo to mocnego i rzeczowego magazynu RPG.

Portal powstał w roku 1999, w czasach, kiedy nikt nie wyobrażał sobie tego, iż Warhammer, niekwestionowany król erpegów w Polsce może zostać zastąpiony przez inne systemy i w końcu zniknąć. W czasach, kiedy każdy grał w ZC czy CP i nie było problemu z wyborem interesujących materiałów. Po 4 latach zmian na rynku, po pojawieniu się kilku systemów i upadku kilku innych, po zamknięciu MiM-a i przygaśnięciu wielu linii RPG rynek znacząco się odmienił. Portal zaś, jako magazyn miłośników RPG w ogóle, był na te zmiany niezwykle wrażliwy. Wszelkie przetasowania popularności gier powinny były odzwierciedlać się w każdym nowym numerze. Jednocześnie o „duszy" pisma decydują zazwyczaj cykle czy choćby określone, stabilne działy. Trudno pogodzić jedno z drugim. Co więcej, oprócz tytułów zmieniały się również oczekiwania czytelników co do rodzaju publikowanych materiałów.

Portal od samego początku promował teksty dosyć trudne, pomysły nietypowe, własne podejście do gier fabularnych, a także własne mini systemy (W Cieniu, Szermierz, Kino Nowej Przygody, Nowa Fala itd.). Nawet materiały do gier innych wydawnictw pokazywały, jak można „zrobić to" inaczej (Warhammer 1940, Jesienne Gawędy, Nowe Dzikie Pola, Cyberutopia 2060 itd.). Staraliśmy się nie rozdrabniać na wiele działów i wiele systemów (pominęliśmy m.in. Shadowruna, Kryształy Czasu, potem Earthdawna i Gasnące Słońca). Jednak nowych tytułów przybywało, coraz trudniej było nie poświęcać na nie miejsca. Tak wprowadził się na łamy Deadlands i Legenda Pięciu Kręgów, rozgościł się Świat Mroku. Niestety, pismo nie jest z gumy i ucierpiała na tym ilość materiałów przypadających na dany system. Im więcej gier w piśmie, tym mniej materiałów dla każdej z nich. Wiedzieliśmy, czym to grozi. Po co komu gruby magazyn, w którym znajdzie zaledwie kilkanaście stron dla siebie? W czasach, kiedy na rynku nie było tak wielu przełożonych na nasz język gier, takiego zalewu dodatków, dobre byłoby i te kilkanaście stron. Jednak dziś — już nie.

Równolegle do powyższych, nastąpiła kolejna zmiana. Środowisko graczy mocniej i wyraźniej podzieliło swoje upodobania pomiędzy istniejące systemy. W pierwszym Portalu można było pisać „o wszystkim i o niczym". W ostatnich numerach zaś trudno było spokrewnić miedzy sobą nawet takie gry jak Zew Cthulhu, Kult i Świat Mroku, nie wspominając innych. Każda gra domagała się własnego, całkowicie odrębnego i wyspecjalizowanego działu. „Potrzeba nowego działu" — to zdanie pojawiało się coraz częściej, jak zmora.

Nadeszła również pora na zmiany merytoryczne zawartości pisma. Początkowo Portala rozpędzała pewna idea — zebranie do kupy całej teorii RPG, wszystkich spostrzeżeń, uwag, a nawet dogłębnych analiz sztuki mistrzowania i grania. I znów — dziś wśród graczy ta potrzeba niemal już znikła. Nie można w kółko walkować tego samego. W pewnym momencie ilość owej teorii przerosła chyba chłonność najambitniejszych nawet Mistrzów Gry. Portalowe artykuły stawały się coraz dłuższe, aż doszło do pewnej przesady w okolicach 14-ego numeru, gdzie zmieściło się zaledwie kilka, za to długaśnych tekstów. Zwolennicy „hardcorowego" Portala byli zadowoleni, reszta czytelników już nie.

W tym samym czasie przybyło nam na koncie mini systemów wydanych pod szyldem Nowej Fali. W końcu przyszła pora na stworzenie własnej, dużej gry. Podczas pierwszego podejścia do Monastyru wciąż byliśmy rozerwani miedzy grą a pismem. Praca nad jednym odbywała się kosztem drugiego. To nie była dobra droga. Potem, przy Neuroshimie szala się przechyliła. Jednocześnie nadeszła najwyższa pora na podsumowanie opłacalności samej gazety. Fanów, choć wiernych, było nie aż tak wielu. Okazało się, że gazeta mocno ciąży wydawnictwu.

Cóż, zmieniamy się. Portal stał się bardziej wydawnictwem, niż gazetą i jest to rozwój, z którego jesteśmy zadowoleni. Oczywiście, z naszym magazynem żegnamy się z dużym żalem — w końcu pomysłów mamy w głowach zatrzęsienie, materiałów, tak naszych jak i nadesłanych, całe kartony i zapchane twarde dyski. Jednak decyzja zapadła. Od dziś skupimy się na własnych systemach i dodatkach do nich. Nie możemy pozwolić, żeby Neuroshima czy planowany na koniec 2003 roku Monastyr ucierpiały z powodu dzielenia czasu i energii pomiędzy zbyt wiele projektów. W dalszym ciągu wydawać będziemy gry Nowej Fali, materiały d20. I oczywiście gry planszowo — karciane, które wywołały furorę i cieszą się popularnością, która z początku nas przerosła — Machiny zeszła całkowicie, a nie byliśmy przygotowani na dodruk.

Pora ostatecznie pożegnać się z pismem, a może i z epoką pism RPG. Od teraz, jeśli ktoś się już zdecyduje na zakup jakiegoś wydawnictwa z naszym logiem, będzie zadowolony ze 100% zawartości, a nie tylko z jakiejś dziesiętnej części.

Kończymy będąc dumni z każdego numeru, jaki wydaliśmy, z każdego tekstu, jaki dopuściliśmy na łamy. I tak pozostanie już na zawsze. (...)

PORTAL #1

Miejsca magiczne: „Cafe Więzienna" - Zbigniew „Zig-Zag" Zygadło / felieton
Dwugłos wspominkowo-rocznicowy w temacie „Fahrenheit i okolice" - Eugeniusz Dębski, Andrzej Ziemiański / felieton
Sylwia (W cieniu) - Łukasz Cychowski / szkic przygody
Technologia (W cieniu) - Łukasz Cychowski / materiał do gry
Ziemia (W cieniu) - Łukasz Cychowski / materiał do gry
Galeria - Michał Oracz
Innego końca świata nie będzie (CP2020) - Rafał Główka, Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Teoria spisku cz.1 (ZC) - Devlish / materiał do gry
Z teki historyka (Historia) - Jarosław Chlebica
Szermierz (Szermierz) - Magdalena i Rafał Główka / materiał do gry
Madame! Do dzieła! (Szermierz) - Magdalena Główka / materiał do gry
Ostatni menuet (Szermierz) - Magdalena i Rafał Główka / szkic przygody
Arkana walki cz.1 - Bogusław Dawiec, Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Arkana magii cz.1 - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Kroniki Starego Świata: tom I (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / szkic kampanii
Jesienna gawęda: tym razem o walce o życie (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Wojna o brodę cz.1 - Ignacy Trzewiczek vs Rafał Główka / dyskusja o RPG
Smocze opowieści - Rafał Główka / materiał do gry
Metamorfoza, czyli Mistrzu Gry, czy to boli? - Rafał Główka / materiał do gry
W zaklętym okręgu - Rafał Główka / materiał do gry
Przewodnik Marceli, znawca krain wszelakich cz.1 - Marzena Dawiec / materiał do gry
Galeria bohaterów: Ezzat - Robert Mętel / NPC
Galeria bohaterów: Siergiusz Teodorowicz - Maciej „Sasha" Zalewski / NPC
Galeria bohaterów: Łasiczka - Marzena Dawiec / NPC
Galeria bohaterów: Karol de la Gardnerer - Ignacy Trzewiczek / NPC
Smoczy duch - Eugeniusz Dębski / opowiadanie
Yngloth Fiction: Requiem dla odchodzących - Jacek Inglot / felieton
Twarde wodowanie: Fandom, jaki jest każdy (prawie) wie - Eugeniusz Dębski / felieton
Listy na koniec wieku: Z notatnika alchemika - Andrzej Pilipiuk / felieton
Garret cz.1 - rys. Radosław Gruszewicz, scenar. Ignacy Trzewiczek / komiks
Deska Mayi - rys. Bartek Majewski, tekst Ignacy Trzewiczek / humor
Teatrzyk Zielony Goblin: Szczur - Ignacy Trzewiczek / humor
Skrzynka narzędziowa cz.1: czyli jak to zrobić w M3 - Witalis Szołtys / almanach
Desperado - Ignacy Trzewiczek / LARP
Poligon cz.1 - Boguś Dawiec, Tomek Kowalik, Paweł Markowski / gry bitewne
Wyspa szaleńców - Marcin „Obi" Chałubiec / gry bitewne
Sztuka jest sztuka cz.1 - Rafał Główka, Ignacy Trzewiczek / almanach
Sara (W cieniu) - Łukasz Cychowski / przygoda
Platforma „Marabut" - Devlish / przygoda
Opowieść zimowa - Ignacy Trzewiczek / przygoda
Opowieść zimowa: postscriptum - Witalis Szołtys / muzyka RPG

PORTAL #2

Warhammer 1940 - Remov / tekścior numeru
Krainy lat 20-tych XXI wieku: cyberpunkowy equalizer (CP2020) - Michał Oracz / materiał do gry
Z teki historyka: Krwawe wesele - Jarosław Chlebica / historia
Jak pisać przygody (Szermierz) - Magdalena i Rafał Główka / materiał do gry
Femmes Fatales (Szermierz) - Magdalena Główka / Szkic przygody
Skrót zasad gry do systemu Szermierz - Ignacy Trzewiczek, Boguś Dawiec / materiał do gry
Staropolskiego pierdoły gawędy cz.1 - Michał Mochocki / materiał do gry
Inżynier Rychnowski (ZC) - Andrzej Pilipiuk / materiał źródłowy
Teoria spisku cz.2 (ZC) - Devlish / materiał do gry
Jesienna gawęda: ponownie o walce w Starym Świecie (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Kroniki Starego Świata: tom II (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / szkic kampanii
Elfy w Starym Świecie (Warhammer)- Marcin „Obi" Chałubiec / materiał do gry
Arkana magii cz.2 - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Arkana walki cz.2 - Boguś Dawiec, Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Wojna o brodę cz.2 - Michał Mochocki / dyskusja o RPG
Przewodnik Marceli, znawca krain wszelakich cz.2 - Marzena Dawiec / materiał do gry
Galeria bohaterów: Kot - Maja Białkowska / NPC
Galeria bohaterów: Markiz de Chade - Magdalena Główka / NPC
Hela - Andrzej Pilipiuk / opowiadanie
Pomysł - Leonid Kudriawcew / opowiadanie
Na czym polega tajemnica tej muzyki - Anton Pierwuszyn / opowiadanie
Listy na koniec wieku: Nadchodzi koniec wieku - Andrzej Pilipiuk / felieton
Garret cz.2 - rys. Radosław Gruszewicz, scenar. Ignacy Trzewiczek / komiks
Wieści cz.1 - Tomasz Kowalik / gry biewne
Snecz: Wyścigi stukaczy - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Bohaterowie specjalni - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Działo Pana Przemian - Paweł Markowski / gry bitewne
Poligon cz.2 (Warzone, Mordheim) - Boguś Dawiec / gry bitewne
Skrzynka narzędziowa cz.2 - Witalis Szołtys / materiał do gry
Sztuka jest sztuka cz.2 - Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek, Michał Bugaj / materiał do gry
Portrety cz.1 - Michał Oracz, rys. Piotr Macha
W zaklętym okręgu - Rafał Główka / szkic przygody
Motyw: Opowieść wigilijna - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Motyw: Motyw śmierci - Michał Oracz / almanach
Wodnisty alkoholik - Dawid Brykalski, Michał Wojtysiak / przygoda
VT 235/42 - Ignacy Trzewiczek / przygoda
Cienie przeszłości cz.1: Gdzie się kilku bije (Szermierz) - Magdalena i Rafał Główka / przygoda
Systemy autorskie: Wstępniak - Michał Oracz
Systemy autorskie: Prawie martwi bohaterowie Ankh-Morkpork - Rafał „RaV" Kozielski
Systemy autorskie: Galaktyka 4004 - Radosław Gruszewicz
Niechętny czytelnik - Eugeniusz Dębski / recenzje-felieton
Październikowe mgnienia - Dawid Brykalski / recenzje
CP2020: Chronić i służyć, CP2020: Chrome Book 2, CP2020: Słuchajcie głąby!!!, Labirynt 5, Krasnoludzkie wojny / recenzje

PORTAL #3

Historia pewnej asocjacji - Eugeniusz Dębski / felieton
Wywiad z Bridget Wilkinson - Krzysiek Kardaszewicz / wywiad
W świecie psychodramy - Michał Oracz / tekścior numeru
Cybernetyczne piekło (CP2020) - Michał Oracz / materiał do gry
Data Term: Pokój 313 - Cyberhorror (CP2020) - Michał Oracz / szkic przygody
Cyber City: Mieszkania (CP2020) - Michał Oracz / materiał do gry
Z teki historyka: Sprawa Samuela Zborowskiego - Jarosław Chlebica / historia
Bon apetit (Szermierz) - Magdalena Główka / materiał do gry
Cienie przeszłości cz.2: Gorzka prawda (Szermierz) - Magdalena i Rafał Główka / przygoda
Staropolskiego pierdoły gawędy cz.2 (Dzikie Pola) - Michał Mochocki / materiał do gry
Teoria spisku cz.3 (ZC) - Devlish / materiał do gry
Jesienna gawęda: tym razem o kultach (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Kroniki Starego Świata: tom III (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / szkic kampanii
Saxendorf (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / szkic przygody
Zwierciadło Niebios (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Leśne elfy (Warhammer) - Sebastian Mazur / materiał do gry
Arkana magii cz.3 - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Arkana walki cz.3 - Boguś Dawiec / materiał do gry
Sakwa włóczykija - Marzena i Boguś Dawiec / materiał do gry
Bajarz Orfeusz i gry w grze - Michał Oracz / materiał do gry
Galeria bohaterów: Warren Duty - Ignacy Trzewiczek / NPC
Toy Toy Song - Andrzej Ziemiański / opowiadanie
Listy na koniec wieku: Dlaczego nie kochamy szkoły - Andrzej Pilipiuk / felieton
Twarde wodowanie: Czy coś nas dobrego czeka w 2000? - Eugeniusz Dębski / felieton
Yngloth Fiction: Fantastyczna nicość - Jacek Inglot / felieton
Spaggetti Cthulhu - Krzysztof "Prosiak" Owedyk / komiks
Wieści cz.2 - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Most na rzece Attu (Warzone) - Marcin „Obi" Chałubiec / gry bitewne
Warhammer Vasyla cz.1 - Vasyl d'Yah / gry bitewne
Topór Drekara - Filip Marković, Marcin Dobisz / gry bitewne
Poligon cz.3 - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Jak pisać przygody? - Maciej Szaleniec / almanach
Skrzynka narzędziowa cz.3 - Witalis Szołtys / almanach
Sztuka jest sztuka cz.3 - Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek / almanach
Portrety cz.2 - rys. Radosław Gruszewicz, Sebastian Mazur, Michał Oracz / materiał do gry
Motyw: Opętanie - Michał Oracz / materiał do gry
Motyw: Lusterka - Boguś Dawiec / materiał do gry
Motyw: Listonosz - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Koszmar w górach (ZC) - Grzegorz Majewski, Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek / przygoda
Gorące gody (Dzikie Pola) - Aleksandra i Michał Mochoccy / przygoda
Pinokio (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / przygoda
Niechętny czytelnik - Eugeniusz Dębski / felieton-recenzja
Grudniowa sonata - Dawid Brykalski / recenzje
Warhammer: Grimuar, Flint's Axe, Labirynt 6, Inkluz, Warhammerowa strona Vasyla d'Yah, Lepsza rzeczywistość / recenzje

PORTAL #4

Gdzie diabeł nie może: Co ma piernik do wiatraka, wywiad z Feliksem W. Kresem - Dawid Brykalski / wywiad
Sim Wiocha - Marcin „Telefax" Kostecki / tekścior numeru-gra karciana
Poza granice świadomości (CP2020) - Andrzej Stój / materiał do gry
Data Term: Podniebne autostrady (CP2020) - Michał Oracz / szkic przygody
Staropolskiego pierdoły gawędy cz.3 (Dzikie Pola) - Michał Mochocki / materiał do gry
Jak stworzyć muszkietera (Szermierz) - Magdalena i Rafał Główka / materiał do gry
Jak muszkietera tworzyć (Szermierz) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Karta postaci „Szermierz"
Cienie przeszłości cz.3: Pamiętnik (Szermierz) - Magdalena i Rafał Główka / przygoda
Mi-Gotanie w ciemności (ZC) - Adam „Wolvie" Wieczorek / wieści
Londyn (ZC) - Adam „Wolvie" Wieczorek / materiał do gry
W kamiennym kręgu (ZC) - Jerzy Cichocki / materiał do gry
Niedokończone wieżowce (ZC) - Tomasz „Yubi" Barański / materiał do gry
Teoria Spisku cz.4 (ZC) - Devlish / materiał do gry
Jesienna gawęda: tym razem o mutantach (Warhammer) - Remov / materiał do gry
Kroniki Starego Świata: tom IV (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / szkic kampanii
Imperium za panowania Karla Franza I (Warhammer) - Piotr „Nurglitch" Smolański / materiał do gry
Zakon Pieczęci (Warhammer) - Radosław Gruszewicz / materiał do gry
Midenheimer nr1 (Warhammer) - Tomasz Kowalik / materiał do gry
Miasto (Warhammer) - Tomasz Kowalik / materiał do gry
Cień rodu de Castilla (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Poligon cz.4 - Sebastian Mazur, Tomasz Kowalik, Paweł Markowski, Boguś Dawiec, Marcin Zając / gry bitewne
Snotball - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Arkana magii cz.4 - Ignacy Trzewiczek / almanach
Arkana walki cz.4 - Boguś Dawiec, Piotr „Nurglitch" Smolański / almanach
Sakwa włóczykija - Boguś Dawiec / almanach
Z archiwum Y - Andrzej Pilipiuk / opowiadanie
Ciach - Bartek Świderski / opowiadanie-short
Kulminacja spożycia - Bartek Świderski / opowiadanie-short
Listy na koniec wieku: Młodym morze po kolana - Andrzej Pilipiuk / felieton
Strzelanie do rzutków - Rafał A. Ziemkiewicz / felieton
Twarde wodowanie: Trendo i Vatta - EuGeniusz Dębski / felieton-recenzje
Era WoDnika - Tomasz Z. Majkowski / felieton
Weź nas ode złego - Krzysztof „Prosiak" Owedyk / komiks
Wieści cz.3 - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Warmaster - Marcin „Obi" Chałubiec / gry bitewne
Warhammer Vasyla cz.2 - Vasyl d'Yah / gry bitewne

Gobliński latawiec bojowy - Andrzej Urbański / gry bitewne
Jaskinia (Warzone) - Marcin „Obi" Chałubiec / gry bitewne
Karta Stukacza
Opowieść ponad wszystko! - Maciej Szaleniec / almanach
Sztuka jest sztuka cz.4 - Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Damian Hegenbarth / almanach
Warsztaty cz.1: czyli jak pisać scenariusze - Ignacy Trzewiczek / almanach
Skrzynka narzędziowa: komputer czyli zastosowanie komputera w ZC - Adam „Wolvie" Wieczorek / almanach
Psychopata - Michał Oracz / materiał do gry
Heavy metal to rzeczywiście „piekielna" muzyka - Joe Abracadabra / materiał do gry
Katedra - Krzysztof Wolk-Lewanowicz / przygoda
Odkupienie (Warhammer) - Marek Noga / przygoda
Roanoke 1590 - Michał Mochocki / przygoda
Systemy autorskie: Samotni w ciemnościach - Michał Oracz / system autorski
Pięć asów w talii - Dawid Brykalski / recenzje
Niechętny czytelnik - Eugeniusz Dębski / felieton-recenzje
Earthdawn: Mieszkańcy Barsawii, Warhammer: Middenheim, Warhammer: Marienburg, WH: Realm of Chaos, Wampir: Maskarada, Wilkołak: Apokalipsa, Quenta, Lista dyskusyjna WH FRP / recenzje

PORTAL #5

Gdzie diabeł nie może: Zdrowy pogląd na własną genialność, wywiad z Ewą Białołęcką - Dawid Brykalski / wywiad
Gdzie diabeł nie może: Nie jestem postacią tragiczną, wywiad z Maciejem Parowskim - Dawid Brykalski / wywiad
Skąd się biorą przygody - Tomasz Z. Majkowski / tekścior numeru
Eurosource Plus (CP2020) fragmenty z polskiego wydania dodatku „Eurosource Plus"
Dziwne dni toczą się powoli (CP2020) - Michał Oracz / materiał do gry
Dobro i zło Świata Ciemności (ŚM) - Marcin Felczarek / materiał do gry
Highlander: The Gathering - Belphegor The Archedevil / materiał do gry
Kto zabił wściekłego psa? - Jarosław Chlebica / historia
Staorpolskiego pierdoły gawędy cz.5 (Dzikie Pola) - Michał Mochocki / materiał do gry
Żywoty hultajskie: Pułkownik Lisowski (Dzikie Pola) - Jacek Komuda / materiał do gry
Odwiedziny w piekle (Dzikie Pola) - Artur Machlowski / szkic przygody
Mi-Gotanie w ciemności (ZC) - Adam „Wolvie" Wieczorek / wieści
Głos Powszechny (ZC) - Adam „Wolvie" Wieczorek, Michał Oracz / materiał do gry
Rotunda (ZC) - Tomasz „Yubi" Barański / materiał do gry
Wielka Rasa z Yith (ZC) - Adam „Wolvie" Wieczorek / materiał do gry
Jesienna gawęda: tym razem o wiedźmach (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Kroniki Starego Świata: tom V (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / szkic kampanii
Imperium za panowania Karla Franza I cz.2 (Warhammer) - Piotr „Nurglitch" Smolański / materiał do gry
Middenheimer nr2 (Warhammer) - Tomasz Kowalik / materiał do gry
Snotfan (Warhammer) - Tomasz Kowalik / materiał do gry
Straż miejska (Warhammer) - Tomasz Kowalik / materiał do gry
Mroczne zaułki miasta (Warhammer) - Tomasz Kowalik, Łukasz Fiema / materiał do gry
Arkana magii cz.5 - Maciej Szaleniec / almanach
Poligon cz.5 (Wojenny Młot 2000, WH40K) - Ignacy Trzewiczek, Tomasz Kowalik, Andrzej Pałka / gry bitewne
Mapy - Grzegorz Raczek / almanach
Pan Wolski - Jacek Komuda / opowiadanie
Inwazja Aan - Maciej Gacek / opowiadanie
Listy na koniec wieku: Rozważania nad przemocą - Andrzej Pilipiuk / felieton
Twarde wodowanie: Ciekawy autor - EuGeniusz Dębski / felieton
Wszystko nie tak - Aleksandra Mochocka / felieton
Wieści - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Wywiad z Tuomasem Pirinenem - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Vazhyl Mobsta (Gorkamorka) - Tomasz Jachowicz / gry bitewne
Warhammer Vasyla - Vasyl d'Yah / gry biewne
Sztuka jest sztuka - Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek / almanach
Choroby, nałogi, natręctwa - Dawid Brykalski / materiał do gry
Warsztaty, czyli jak pisać scenariusz - Ignacy Trzewiczek / almanach
Heavy Metal a sprawa RPG - Dawid Brykalski / muzyka RPG
Tajemnica Morza Szponów (Warhammer) - Maciej Szaleniec / przygoda
Wyspa Pająków - Michał Oracz / materiał do gry
Szczęściarz - niedorajda - Michał Oracz / materiał do gry
Katedra: tak daleko do chmur - Bartłomiej Fibaszewski / przygoda
Wichry wojny (Mag: Wstąpienie) - Marcin Blacha / przygoda
Systemy autorskie: Bargiel - Marcin Pawelczyk, Sebastian Michalski / system autorski
W cenach szaleństwa - Dawid Brykalski / recenzje
Chłodny czytelnik - EuGeniusz Dębski / felieton-recenzje
DP: W stepie szerokim, Lock Superczłowiek, Cześć Michael, WH40K: First & Only, Inne Planety / recenzje

GŁOS POWSZECHNY (ZC)

Nadciąga superkometa - Michał Oracz
Wspólna operacja UOP i Policji - Adam „Wolvie" Wieczorek
Plaga kradzieży - Ulmo
Płoną lasy - Ignacy Trzewiczek, Adam „Wolvie" Wieczorek
Objawienie czy zbiorowa halucynacja? - Michał Oracz, Adam „Wolvie" Wieczorek
Morderstwo na cmentarzu - Adam „Wolvie" Wieczorek
Tajemnicze zniknięcia - Adam „Wolvie" Wieczorek
Wypadek czy odwet? - Ulmo
Zmartwychwstały? - Adam „Wolvie" Wieczorek
Krwiste befsztyki - Michał Oracz
Kradzione myśli - Michał Oracz
Wystawa prac Nicolasa Roericha - Adam „Wolvie" Wieczorek
Niebezpieczne książki - Michał Oracz, Adam „Wolvie" Wieczorek
Piorunująca gra - Michał Oracz
Trują nas! - Ignacy Trzewiczek
Krótko - Tomasz Kowalik
Prezydencki maraton - Tomasz Kowalik
Warszawa w ogniu - Tomasz Kowalik

PORTAL #6

Pantheon: opis systemu - Ignacy Trzewiczek
Gra w grę (7th Sea) - Tomasz Z. Majkowski
Gdzie diabeł nie może: Drukarskie gobliny..., wywiad z Tomkiem Kreczmarem - Dawid Brykalski / wywiad
Gdzie diabeł nie może: Nie zwykłem się podpisywać na książkach Tolkiena, wywiad z Andrzejem Sapkowskim - Dawid Brykalski / wywiad
Nowy styl, nowa jakość, nowa fala - Michał Oracz / tekścior numeru
Alien - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Opowieść Wigilijna - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Replay: Reverse Powerkill - Michał Oracz / materiał do gry
Erpegore: Chmurne Lelki - Michał Oracz / materiał do gry
Gracze - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Staropolskiego pierdoły gawędy (Dzikie Pola) - Michał Mochocki / materiał do gry
Górale (Dzikie Pola) - Adryan Boreyko / materiał do gry
Jak majętność ziemską Panom Graczom ofiarować (Nowe Dzikie Pola) - Artur Machlowski, Michał Mochocki / materiał do gry
Stypa po weselu (Nowe Dzikie Pola) - Artur Machlowski / przygoda
Traktat: Dworków, folwarków, ogrodów, jako i umocnień ku ich bezpieczeństwu budowanie cz.1 (Nowe Dzikie Pola) - Artur Cichoński / materiał do gry
Kino Nowej Przygody (KNP) - Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Boguś Dawiec / materiał do gry
Skrzynka narzędziowa: Jak wykonać pamiętnik (KNP) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Ostatnia nadzieja Trzeciej Rzeszy (KNP) - Łukasz Fiema / szkic przygody
Imperium za panowania Karla Franza I (Warhammer) - Piotr „Nurglitch" Smolański / materiał do gry
Krasnoludzki komandos (Warhammer) - Dominik Hypki / materiał do gry
Nad Krainą Zgromadzenia nie pada (Warhammer) - Koczis / materiał do gry
Middenheimer (Warhammer) - Tomasz Kowalik / materiał do gry
Mroczne zaułki miasta (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Snotfan: dodatek sportowy do Middenheimera - Filip Marković / materiał do gry
Portrety - Michał Oracz / materiał do gry
Legenda Pięciu Kręgów: Wprowadzenie - Marcin „Obi" Chałubiec
Ja i Shinsei: Retrospekcja (L5K) - John Wick
Tym, którzy pierwszy raz (L5K) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Złota rybka - Anna Brzezińska / opowiadanie
Śmierciarz - Igor Cyprjak / opowiadanie
Listy na koniec wieku: Rozważania o demografii - Andrzej Pilipiuk / felieton
Twarde wodowanie: Wydawców śmierć w męczarniach - EuGeniusz Dębski / felieton
Coś jednak trzeba wiedzieć - Piotr W. Cholewa / felieton
Skąd się bierze klimat - Tomasz Z. Majkowski / almanach
Warsztaty - Ignacy Trzewiczek / almanach
On, czyli ja. Narracja w trzeciej osobie - Yurgielevich / almanach
Najstarszy konflikt - Demo / almanach
Pogawędki Jara - Jarosław Domański / almanach
Wyprawa, czyli szczęście w nieszczęściu (Warhammer) - Tomasz Kowalik, Rafał Główka / przygoda
Z pamiętnika wakacyjnego erpegowca - Filip Marković / LARP
(Gwiazdo)Zbiory wyłącznie - Dawid Brykalski / recenzje
Im dalej tym gorzej - EuGeniusz Dębski / felieton-recenzje
DP: Ogniem i mieczem, CP2020: Kosmiczna otchłań, Magazyn Fantastycznie / recenzje

PORTAL #7

Niewątpliwy urok Wicka (L5K) - Marcin „Obi" Chałubiec / materiał do gry
Powrót legendy: D&D 3ed. - Ignacy Trzewiczek
Co tam panie w Warhammerze? Wywiad z Jamesem Wallisem - Ignacy Trzewiczek / wywiad
Gdzie diabeł nie może: Odciąć się od zaplanowanej oficjalności, wywiad z Rafałem A. Ziemkiewiczem - Dawid Brykalski / wywiad
Wojenna zawierucha (Warhammer) - Marek Pańczyk / tekścior numeru
Krasnoludzkie techniki oblężnicze (Warhammer) - Maciej Szaleniec / tekścior numeru
Wariacje na temat cyberpsychozy (CP2020) - Przemysław Wenio / materiał do gry
Alternatywna rzeczywistość: Cyberutopia 2060 (CU2060)- Łukasz Fiema / materiał do gry
Do zobaczenia w lepszym świecie (CU2060) - Łukasz Fiema / szkic przygody
Z teki historyka: Listopadowi generałowie - Jarosław Chlebica / historia
Silva Rerum: Pobieżna historia czasu - Anna Brzezińska / historia
Staropolskiego pierdoły gawędy (NDP) - Michał Mochocki / materiał do gry
Gospodarstwo (NDP) - Michał Mochocki / materiał do gry
Novus Liber Chamorum (NDP) - Adryan Boreyko / materiał do gry
Karta Folwarku (NDP)
Instructuarium dla Karty Folwarku wypełnienia (NDP) - Michał Mochocki / materiał do gry
Traktat: Dworków, folwarków, ogrodów, jako i umocnień ku ich bezpieczeństwu budowanie cz.2 (Nowe Dzikie Pola) - Artur Cichoński / materiał do gry
Poligon (Makiety, Konwersje, Clan War) - Tomasz Kowalik, Michał „Steel" Kufel, Marcin Chałubiec, Boguś Dawiec / gry bitewne
Słój Abracadabry (ZC) - Joe Abracadabra / materiał do gry
Niedzica (ZC) - Tomasz „Yubi" Barański / materiał do gry
Jesienna gawęda: tym razem o bitwach - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Kroniki Starego Świata: tom VI (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / szkic kampanii
Arkana magii: Dialogi zawieszone w pustce - Marek Noga, Przemek „Moradan" Grzegorczyk / materiał do gry
Rzecz o konflikcie (L5K) - Boguś Dawiec / materiał do gry
Niten (L5K) - John Wick / materiał do gry
Miłość, znaczy wojna (L5K) - Krystyna Nahlik / szkic przygody
Listy na koniec wieku: Elita i masy - Andrzej Pilipiuk / felieton
Twarde wodowanie: Przypisów czar - EuGeniusz Dębski / felieton
Pecetochwyt - Ignacy Trzewiczek / felieton
Wieści - Tomasz Kowalik / gry bitewne
VI Edycja Warhammer Fantasy Battle - Andrzej Urbański / gry bitewne
Jak zacząć zbierać armię Chaosu - Filip Marković / gry bitewne
Warhammer wiecznie żywy - Tomasz Jachowicz / gry bitewne

Jak piszę scenariusze - Przemysław Glomb / almanach
Młot na graczy - Yurgielevich / almanach
Nieco trików, czyli jak odgrywać bohaterów - Ignacy Trzewiczek / almanach
Najstarszy konflikt cz.2 - Demo / almanach
Pani - Przemysław Ananowicz / przygoda
Pajęczyca (Warhammer) - Michał Jerzy Markowski / przygoda
Hiszpański więzień - Marcin Blacha / przygoda
Systemy autorskie: Ryżowisko - Marcin Szyszkowski - Pinky / system autorski
Stawka doborowa - Dawid Brykalski / recenzje
Polscy pisarze piszą po polsku dla Polaków - EuGeniusz Dębski / felieton-recenzje
ZC: Serce grozy, CP: Night City, Shadowrun Kompan, L5K: Droga Żurawia , Mag: Cena przeznaczenia / recenzje
Galeria / gry bitewne

PORTAL #8

Spiel 2000: reportaż z ziemi obiecanej - Tomasz Z. Majkowski, Krystyna Nahlik
Niezwykłe przygody Barona Manchausena - Marek Noga / opis gry
Gdzie diabeł nie może: Mam zdecydowane poglądy na świat, wywiad z Tomaszem Kołodziejczakiem - Dawid Brykalski / wywiad
Zew II Wojny Światowej: Cthulhu 1939-1945 - Michał Oracz, Remov / tekścior numeru
Alternatywna rzeczywistość: Cyberutopia 2060 (CU2060) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Święta, święta -(CP2020) - Remov / materiał do gry
Spacer (ZC) - Tomasz „Yubi" Barański / materiał do gry
Drugie dno (ZC) - Tomasz „Yubi" Barański / materiał do gry
Metro (ZC) - Joe Abracadabra / szkic przygody
Słój Abracadabry (ZC) - Joe Abracadabra / materiał do gry
Staropolskiego pierdoły gawędy (DP) - Michał Mochocki / materiał do gry
Szlachcic na zagrodzie (NDP) - Tomasz Michałowski, Michał Mochocki / materiał do gry
Instructuarium do Karty Folwarku cz.2 (NDP) - Tomasz Michałowski, Michał Mochocki / materiał do gry
Słowo o wsi wszelakich architekturze a ordynku (NDP) - Łukasz Czyżewski / materiał do gry
Na zakończenie (NDP) - Michał Mochocki / materiał do gry
Zabójcy trolli (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Imperium za panowania Karla Franza I (Warhammer) - Piotr „Nurglitch" Smolański / materiał do gry
Nie będzie Kislev pluł nam w twarz (Warhammer) - Marcin Mortka / materiał do gry
Bitwa pod Magischturm - Marcin Dobisz, Tomasz Kowalik, Tomasz Kłosek / gry bitewne
Kolegia kolorów: Altdorfska Akademia Magiczna (Warhammer) - Maciej Szaleniec / materiał do gry
Middenheim: Miasto karnawału (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Mroczne zaułki miasta (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Z teki historyka: Jak Griszka Otriepiew carem Moskwy został - Jarosław Chlebica / historia
Silva Rerum: Niedziela w angielskiej wiosce - Anna Brzezińska / historia
Arkana magii: Dialogi zawieszone w pustce cz.2 - Marek Noga, Przemek „Moradan" Grzegorczyk / materiał do gry
Listy na koniec wieku: Polskie korzenie światowej techniki - Andrzej Pilipiuk / felieton
Twarde wodowanie: Mantra mamuta - EuGeniusz Dębski / felieton
Komputer kontra systemy fabularne - Jacek Komuda / felieton
Wieści - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Rzecz o materiałach modelarskich - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Jak zorganizować turniej - Boguś Dawiec / gry bitewne
Najlepszy zielony - Filip Marković / gry bitewne
Zapomniana armia - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Być bohaterem - Demo / almanach
Detektyw inaczej - Ignacy Trzewiczek / almanach
Miasto Żywej Śmierci (ZC) - Michał Oracz / przygoda
Biblio Pauperum - (W:MW) - Michał Sołtysiak / przygoda
Ostatnia sprawa Maxa Trippa (W:tO) - Marcin Blacha / przygoda
Nie dajta się zaskoczyć - za rok też będzie gwiazdka - Dawid Brykalski / recenzje
Niechętny wydawca - EuGeniusz Dębski / felieton-recenzje
CP: Maximum Metal, ŚM: Czynnik chaosu / recenzje
Gwiazdkowy konkurs na (teoretycznego) Pogromcę Smoków - Dawid Brykalski / konkurs
Plebiscyt 2000

PORTAL #9

Proclamatio (DP)
ZC: Dzień bestii, W:Mroczne Wieki, E: Magia Księga Wiedzy Tajemnej, Deadlands, podręcznik gracza, E: Mgły zdrady, GS: Podręcznik podstawowy, GS: Dziwne miejsca, WFB: Dwarfs / recenzje
Hogshead znów uderza! - Marcin „Seji" Segit
Listy na początek wieku: Emigracja na Marsa? - Andrzej Pilipiuk / felieton
Twarde wodowanie: I czy warto było zmieniać tysiąclecie? - EuGeniusz Dębski / felieton
Dawid i Korin - Piotr Nierobisz / felieton
MagicBox - EuGeniusz Dębski / opowiadanie
Straż miejska (Warhammer) - Karol Siadul / materiał do gry
Magowie Czarnego Diamentu (Warhammer) - Maciej Szaleniec / materiał do gry
Ulryk, pan Bitwy, Wilków i Zimy (Warhammer) - Marek Noga / materiał do gry
Mój honor to moje życie cz.1: Projektowanie kampanii (D&D) - Andrzej Stój / materiał do gry
Karczma „Pod Pawim Piórem" (D&D) - Andrzej Stój / materiał do gry
Galeria Tysiąca i Jednego Lustra (D&D) - Andrzej Stój / materiał do gry
Róg jednorożca, palec mumii i wężowa łuska - Joanna Tadeusiewicz / materiał do gry
Urok storylinii (L5K) - Tomasz Z. Majkowski / materiał do gry
Tylko dla Twoich oczu (L5K) - John Wick / materiał do gry
Znajdź swój styl brachu (DL) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Ognisko (DL) - Ignacy Trzewiczek / szkic przygody
Dziwny Zachód na srebrnym ekranie (DL) - Tomasz Z. Majkowski / almanach
ACME: Katalog niegodziwych i złych wynalazków (DL) - Maciej „Squva" Zasowski / materiał do gry
Badacz Tajemnic nie żyje (ZC) - Joe Abracadabra / materiał do gry
Świetliści (ZC) - Paweł „Shandor" Marczewski / szkic przygody
Słój Abracadabry: Restauracja z sześcioma gwiazdkami (ZC) - Joe Abracadabra / materiał do gry
Wszystko pozostaje w rodzinie (ZC) - Marcin Grabowski / szkic przygody
Prawdziwa twarz pewnego świata (ŚM) - Krzysztof Majewski / materiał do gry
Świat Mroku oczami tułacza (ŚM) - Skalny / materiał do gry
Tranzystor i różdżka: o połączeniu świata techniki i świata magii (ŚM) - Marcin Blacha / materiał do gry
Staropolskiego pierdoły gawędy (DP) - Michał Mochocki / materiał do gry
O pieniądzu w dawnej Polsce słów kilka (DP) - Tomasz Michałowski / materiał do gry
Chanat Krymski (DP) - Malwina Kalinowska / materiał do gry
Silva Rerum: Świat na opak, albo „biada temu domowi, gdzie krowa przewodzi wołowi" - Anna Brzezińska / historia
Niefortunny piknik (FF) - Maciej Szaleniec / przygoda
Wejście smoka (M:W) - Marcin Blacha / przygoda
Veni, vidi, vici (DP) - Adryan Boreyko / przygoda
Systemy autorskie: Drahbaer - Tomasz Jachowicz / system autorski
Reguły są jasne - Dawid Brykalski / recenzje
Teatrzyk Zielony Goblin: Pułapka - Ignacy Trzewiczek / humor

PORTAL #10

E: Koszmar z przestworzy, L5K: Kodeks Bushido, E: Wężowa rzeka, GS: Przewodnik po Pandemonium, DL: Podręcznik Szeryfa, DL: Stróże prawa, Labirynt #7, DL: Dzień niepodległości, DL: Nocny pociąg, RW: Łowca Demonów X, M:W: Księga Szaleństwa, E: Powietrzna przystań i Vivane, E: Splugawieni, E: Stwory Barsawii, DL: Kanty i kanciarze / recenzje
Xeruj, na zdrowie! - Ignacy Trzewiczek / felieton
Garaż Garego Gygaxa - Tomasz Z. Majkowski / felieton
Pudełko zapałek - Joe Abracadabra / felieton
Teraz wiesz ile zjesz! - Andrzej Pilipiuk / felieton
Subijat - Ewa Białołęcka / opowiadanie
Silva Rerum: O macierzyństwie w dawnych czasach - Anna Brzezińska / historia
Vivat Rex! (DP)
Staropolskiego pierdoły gawędy (DP) - Michał Mochocki / materiał do gry
O starostach grodowych co wiedzieć warto (DP) - Tomasz Michałowski / materiał do gry
Sarmacki podgolony łeb czyli Jan Chryzostom Pasek (DP) - Jerzy „Jurzy" Szeja / materiał do gry
Night City News (CP2020) - Tomasz !Blob! Dzierżek / materiał do gry
Za kratkami (CP2020) - Andrzej Stój / materiał do gry
Jak przenieść mity w XXI wiek? (ZC) - Joe Abracadabra / materiał do gry
Wojna z Hollywoodem (ŚM) - Paweł „Skala" Jurgiel / materiał do gry
Miasto Tysiąca Szlochów (ŚM) - Paweł Marczewski / materiał do gry
Z teki historyka: Długi grudniowy dzień - Jarosław Chlebica / historia
Kadar Gragh Mar (Warhammer) - Marek Noga / LARP
Imperium za panowania Karla Franza I (Warhammer) - Piotr „Nurglitch" Smolański / materiał do gry
Między słowem a sztyletem, czyli o dyplomacji w Starym Świecie (Warhammer) - Cezary „Thanatos" Matkowski / materiał do gry
I Ty możesz zostać kupcem! (Warhammer) - Marcin Blacha / materiał do gry
Arkana magii: Nekromancja, magia nieco inna niż znacie - Mateusz „Phulko" Żurawski / materiał do gry
W ponurej ciemności... WH40K - Brat Matthius / gry bitewne
Jak tworzę scenariusze? - Michał Oracz / almanach
Prowadzenie w tandemie - Joanna Tadeusiewicz-Szaleniec / almanach
Necropunk - Maciej Jurewicz
66 do piekła (Necropunk) - Jacek Komuda / gra paragrafowa
Poligon - Paweł Góralski / gry bitewne
W tobie poza tobą (ZC) - John Tynes / przygoda
Sfera Wymiarów (Warhammer) - Joanna Tadeusiewicz-Szaleniec i Maciej Szaleniec / przygoda
Pozwólcie, że coś wam opowiem... - Michał Sołtysiak / przygoda

PORTAL #11

GS: Lenna Al.-Malików, GS: Lenna Hawkwoodów, DL/ZC: Adios, A-mi-Go!, ZC: Twierdza Wron / recenzje
Jakub Wędrowycz: Titanic - Andrzej Pilipiuk / opowiadanie
Listy na początek wieku: Piszemy Bestsellera - Andrzej Pilipiuk / felieton
Silva Rerum: Wędrówka do miejsc świętych - Anna Brzezińska / historia
Staropolskiego pierdoły gawędy: Sarmacki Savoir Vivre cz.2 (DP) - Michał Mochocki / materiał do gry
Żywoty hultajskie: Erudyta Herburt (DP) - Jacek Komuda / materiał do gry
Epos pijacki (DP) - Krzysztof Schechtel / humor
Alternatywna rzeczywistość: Cyberutopia 2060, Służba bezpieczeństwa (CU2060) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Boom, boom, boom (CP2020) - Przemysław Wenio / materiał do gry
Night Ciyt News (CP2020) - Tomasz !Blob! Dzierżek / materiał do gry
Wojna i pokój „113" (ZC) - Joe Abracadabra / szkic przygody
Potrzeba normalności, czyli rodzina w ZC (ZC) - Marek Noga / materiał do gry
Miasteczko Pointless (DL) - Marcin Blacha / materiał do gry
Middenheimer (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Mroczne zaułki miasta (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Nekromancja, magia nieco inna niż znacie cz.2 - Mateusz „Phulko" Żurawski / materiał do gry
Raj utracony - Andrzej Stój / materiał do gry
Posąg tysiąca twarzy - Andrzej Stój / materiał do gry
Wczasy u wód - Marcin Mortka / materiał do gry
Jesienna Gawęda: tym razem o kapłanach (Warhammer) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Czas ognia, czas wichrów (Warhammer) - Marek Noga / kampania
O herbacie słów kilka (L5K) - Oni no Mikael / materiał do gry
Seppuku (L5K) - Cezar Matkowski / materiał do gry
Sztuka figurkowej wojny - Andrew Malcolm / gry bitewne
Raport bitewny - Andrzej Nahorniak, Marcin „Obi" Chałubiec / gry bitewne
O grabieniu grobów grabarza słów kilka - Michał Sołtysiak / materiał do gry
Nowy styl prowadzenia przygód - Michał Gajzler / almanach
Tajemnice gracza - Rafał Charlampowicz / almanach
Obiecałeś zadzwonić - Adam Lenarczyk / przygoda

W śniegu Syberii (ZC) - Krzysztof Piskorski / przygoda
Anioły i snajperzy (ŚM, W:tO) - Marcin Blacha / przygoda

PORTAL #12

E: Therańskie Imperium, W: Czas pogardy, DL: Tancerze ducha, Wiedźmin-GW / recenzje
Kostka i chrząstka - Piotr „Nurglitch" Smolański / tekścior numeru cz.1
Rzecz o turlaniu - Ignacy Trzewiczek / tekścior numeru cz.2
Co kraj to obyczaj - Michał Oracz / tekścior numeru cz.3
Potwór osobisty - Michał J. Gacek / opowiadanie
Żyjemy w dniach ostatnich - Piotr „Nurglitch" Smolański / felieton
Konstrukt - Joe Abracadabra / felieton
To nie był schab - John Wick / felieton
Staropolskiego pierdoły gawędy: Na zielonej Ukrainie (DP) - Michał Mochocki / materiał do gry
Flis (DP) - Adryan Boreyko / materiał do gry
Rewolucja! (CP2020) - Andrzej Stój / materiał do gry
Homo Cyberneticus (CP2020) - Przemysław Wenio / materiał do gry
Night City News (CP2020) - Tomasz !Blob! Dzierżek / materiał do gry
Neokultyści (ZC) - Tomasz „Yubi" Barański / materiał do gry
Klucz do świątyni Salomona (ŚM:MW) - Marcin Mortka / materiał do gry
Zawód: Archeolog - Michał Sołtysiak / materiał do gry
Middenheimer (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Mroczne zaułki miasta (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Magazyn - Andrzej Stój / materiał do gry
Arkana magii: Samoczarowanie - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Czas ognia, czas wichrów (Warhammer) - Marek Noga / kampania
Misja Lorda Kahritha (WFB) - Marcin „Obi" Chałubiec / gry bitewne
Sztuka figurkowej wojny cz.2 - Andrew Malcolm / gry bitewne
Detektyw (ZC) - Mistrz scenariusza „Detektyw" / przygoda
Psy gończe (L5K) - Oni no Mikael / przygoda
Na służbie jaśnie pani (Warhammer) - Otto Cybuhl / przygoda

PORTAL#13

Reżyseria nietypowych sesji - Michał Oracz / tekścior numeru
Williams's End (ZC/deP) - Stanisław Czarniecki / opowiadanie
Listy na początek wieku: Z maszynopisem w ręce - Andrzej Pilipiuk / felieton
Staropolskiego pierdoły gawędy: Rezczpospolita Sarmacka dzieje najnowsze (DP) - Michał Mochocki
Errata o broni (DP) - Szczepan Twardoch / materiał do gry
Famy i facecje (DP) - Piotr Machlowski / materiał do gry
Hermetyzm i Alchemia - Marcin Waciński / historia
Krawędź snu, krawędź rzeczywistości (CP2020) - Przemysław Wenio / materiał do gry
Night City News (CP2020) - Tomasz !Blob! Dzierżek / materiał do gry
Wampir oczami tułacza (ŚM:MW) - Skalny / materiał do gry
Reporter (DL) - Ignacy Trzewiczek / szkic przygody
Lobotomia (ZC) - Michał Oracz / szkic przygody
Zawód: Wieszczek - Michał Sołtysiak / materiał do gry
Mroczne zaułki miasta: Pierścień ostatecznej przemiany (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Głębszy odcień bieli, czyli kilka refleksji nad kultem Shallayi (Warhammer) - Marek Noga / materiał do gry
Kurz, słońce i zakute łby, krucjaty w Starym Świecie (Warhammer) - Marcin Mortka / materiał do gry
Sen o Szmaragdowym Cesarstwie (L5K) - Oni no Mikael / materiał do gry
Dlaczego samuraj powinien mieć żonę (L5K) - Oni no Mikael / materiał do gry
Gracz i postać - Piotr „Nurglitch" Smolański / almanach
Zew kultury - Adam Hammudeh / humor
Spotkanie w Munari (WH40K) - Marcin Dobisz, Marcin „Obi" Chałubiec / gry bitewne
Gra terenowa - Piotr „Nurglitch" Smolański
Sen na 12 osób - JeRzy Rzymowski / LARP
Dobrzy, źli i martwi (D&D) - Marcin Blacha / przygoda
Dwa światy - Mikołaj Kawalec / przygoda

PORTAL #14

Raport z rynku - Ignacy Trzewiczek / wieści
Wieści ze świata - Ignacy Trzewiczek / wieści
Czarny Ślimak, Czerwony Muhomor - Michał Sołtysiak / tekścior numeru (gra NF)
10 migawek z Miasta Nocy (CP2020) - Andrzej Stój / materiał do gry
Night City News (CP2020) - Tomasz !Blob! Dzierżek / materiał do gry
Alternatywna rzeczywistość: Cyberutopia 2060, Pełne zanurzenie (CU2060) - Łukasz Fiema / materiał do gry
40 ran kłutych (ZC) - Jakub „Rork" Żulczyk / materiał do gry
W poszukiwaniu Necronomiconu (ZC) - Kormak Mak Art.
Kataryzm - Marcin Waciński / historia
Czas ognia, czas wichrów: Nadzieja, która mogła się ziścić (Warhammer) - Marek Noga / kampania
Zawód: Paladyn - Michał Sołtysiak / materiał do gry
Mroczne zaułki miasta (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Dwugłos na temat Kolczugi: recenzja gry Chainmail - Ignacy Trzewiczek, Marcin „Obi" Chałubiec / opis gry
Gędźba badziewna - Piotr „Nurglitch" Smolański / almanach
W tym domu straszy - Chaon / almanach
Miłość Merla Kichamonte (Warhammer) - Marek Nowak / przygoda
8 Bram Zamku If (ŚM:Mag) - Marcin Blacha / przygoda
Grajoszki (DP) - Rafał Charlampowicz, Michał Mochocki / przygoda

PORTAL #15

Raport z rynku - Ignacy Trzewiczek / wieści
Meta RPG - Marcin Blacha / felieton
Abrakadabra, jestem konsumentem - Tomasz Z. Majkowski / felieton
Favelas (ZC) - Jakub „Rork" Żulczyk / tekścior numeru
Tropikalne piekło (CP2020) - Andrzej Stój / materiał do gry
Świat z klocków (CP2020) - Przemysław Wenio / materiał do gry
Night City News (CP2020) - Tomasz !Blob! Dzierżek / materiał do gry
Prawdziwe oblicze bestii (W:A) - Andrzej Stój / materiał do gry
Przemoc (W:M) - Paweł „Skala" Jurgiel / materiał do gry
Kobiety Kazimierza Wielkiego - Jarosław Chlebica / historia
Nie zabierajcie jej skrzydeł (DP) - Marek Piwoński / materiał do gry
Iżby głowę unieść cało (DP) - Rafał Charlampowicz, Michał Mochocki / szkic przygody
Mroczne zaułki miasta (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Arkana magii: Efekt szyby - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Czas ognia, czas wichrów: Dwie korony, dwa cesarstwa (Warhammer) - Marek Noga / kampania
Wieści z pól bitewnych - Krzysztof Fudalej / gry bitewne
Apel - Ignacy Trzewiczek / gry bitewne
Traktat o aktorstwie - Paweł Marcisz / almanach
Dźwięk w RPG - Łukasz „Gustav" Śmigiel / almanach
W imię miłości (L5K) - Jacek Halas-Jabłkowski / przygoda
Tachometr (DL) - Ignacy Trzewiczek / przygoda

PORTAL #16

Raport z rynku - Ignacy Trzewiczek / wieści
O czytaniu scenariuszy - Marcin Blacha / felieton
W krainach racjonalnej świadomości - Andrzej Pilipiuk / felieton
RPG z kalkulatorem - Marcin Blacha / tekścior numeru
Gliniarz (CP2020) - Andrzej Stój / materiał do gry
Strzały znikąd: o straszeniu w CP (CP2020) - Przemysław Wenio / materiał do gry
Militech potrzebuje właśnie ciebie! (CP2020) - Przemysław Wenio / materiał do gry
Night City News (CP2020) - Tomasz !Blob! Dzierżek / materiał do gry
Ponad szczytem (CP2020) - Przemysław Wenio / materiał do gry
Kostucha (CP2020) - Andrzej Stój / NPC
Neuroshima RPG - Ignacy Trzewiczek / opis gry
Mała (N) - Marcin Barylka / opowiadanie
Bez końca czyli prawdziwe krainy snu w rpg (ZC) - Jakub „Rork" Żulczyk / materiał do gry
Szpital psychiatryczny (ZC) - Michał Próchniak / materiał do gry
Po jedenaste: Nie kopiuj! (ZC/CP) - Henri-Laurent de Marigny / materiał do gry
Współczesny trąd: Narkotyki w ŚM (ŚM) - Mikołaj „Mikk" Winiewski / materiał do gry
Ciemne sprawki doktora Dee - Przemysław Bociąga / historia
Staropolskiego pierdoły gawędy: O (kon)federacji sarmackiej (DP) - Michał Mochocki
Jarmark Rzeszowski (DP) - Jan Kazimierz „Argian" Argasiński / szkic przygody
Sarmatyzm i DP w internecie (DP) - Jan Kazimierz „Argian" Argasiński
Historia prawdziwa braci Łahodowskich (DP) - Tomasz Michałowski / materiał do gry
Pana Ramułta żałosny przypadek (DP) - Tomasz Michałowski / materiał do gry
Mroczne zaułki miasta (Warhammer) - Łukasz Fiema / materiał do gry
Czas ognia, czas wichrów: Wiek Trzech Cesarzy (Warhammer) - Marek Noga / kampania
Potworna dezinformacja - Tzeentch / materiał do gry
Z księgi Mistrza Balissusa z talabheim (Warhammer) - Tzeentch / materiał do gry
Zamek we mgle - Michał Sołtysiak / materiał do gry
Arkana magii: Światotworzenie - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Full Thrust - gra bitewna - Marcin „Obi" Chałubiec / opis gry
Wieści ze świata gier bitewnych - Łukasz Fudalej / gry bitewne
Sztuka strategii: pisanie własnych zasad cz.1 - Andrew Malcolm / gry bitewne
Kobiety na sesji czyli o la boga - Andrzej „Stary" Wardas / almanach
Stara Fala: Turlacka sesja - Piotr „Nurglitch" Smolański / almanach
Bestiariusz - Maciej Jurgielewicz / almanach
Skarb - Adam Hammudeh / komiks
Ostrze honoru (L5K) - Oni no Mikael / przygoda
200 mil na północ (N) - Marcin Blacha / przygoda

PORTAL#17

Opowieści 1000 i 1 sesji - Tomasz Barański/ felieton
Moje rpg - Artur „Artut" Machlowski / felieton
Kto mnie może pocałować w dupę - Marcin Blacha/ felieton
Bajka - Ignacy Trzewiczek/ felieton
Siena - Tomasz Z. Majkowski / tekścior numeru
Zaćmienie serca - Anna Brzezińska / opowiadanie
Va Banque - Michał Gacek / opowiadanie
Wojna światów - (CU2060) Łukasz Fiema / materiał do gry
Night City News (CP2020) - Tomasz !Blob! Dzierżek / materiał do gry
Masz problemy z promieniowaniem? (CP2020)- Przemysław Wenio / short
Cyberpunk w deszczu (CP2020) - Mikołaj Kawalec / materiał do gry
Księgi (ZC) - Ignacy Trzewiczek / materiał do gry
Siedem luster (ZC) - Marcin Blacha / materiał do gry
Wolviego pożegnanie z czytelnikami - Adam „Wolvie" Wieczorek
Turcyk (DP) - Rafał Charlampowicz, Michał Mochocki / szkic przygody
SPG: Gawęda ostatnia (DP) - Michał Mochocki
Czas ognia, czas wichrów: Koniec (Warhammer) - Marek Noga / kampania
Jesienna gawęda: O wyborach (Dark Fantasy) - Ignacy Trzewiczek / almanach
Zielone Hełmy (Warhammer) - Marek „McGregor" Pańczyk/ materiał do gry
Pożegnanie z czytelnikami Portala - Radosław Gruszewicz
Dlaczego gram Kosmicznymi Wilkami? - Tomasz Kowalik / gry bitewne
Ludzie jak ludzie - Jarosław Chlebica / historia
Komiks opowiadany - Maciej Szaleniec / almanach
Efekty specjalne - Marcin Mortka / almanach
Nojwas Tengostek atakuje - Michał Oracz / almanach
1202: Opowieść o zemście (Władcy Losu) - Krzysztof Piskorski / szkic przygody
Ostatni marsz - Michał Sołtysiak / przygoda
Relacja z prac kapituły - Maciej „repek" Reputakowski / Quentin 2003
Słodycz zapomnienia - Julian Czurko / przygoda Quentin 2003
Zemsta Valisa Pankrofta - Marcin Blacha / szkic przygody
50 miesięcy z Portalem - Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz / podsumowanie historii Portala





rys. Adam Hammudech

Co z prenumeratą?

Oczywiście prenumeratorzy nie muszą się martwić, że utracą pieniądze jakie wpłacili na poczet prenumeraty Portalu. Nie zostawimy nikogo na lodzie i nie znikniemy z Waszymi złotówkami.

Przygotowaliśmy dla Was specjalną promocję - chcąc tym samym podziękować za to, iż prenumerowaliście Portal.

Trzeba co prawda pobawić się trochę w matematykę, ale potem jest już przyjemnie. Prenumerator powinien najpierw policzyć sobie, ile pieniędzy jesteśmy mu winni. To znaczy: jeśli wpłacił np. 30 złotych za 3 numery Portalu, a dostał P#16 i P#17, to oznacza, że jesteśmy mu winni jeszcze 10 złotych - za ten ostatni, który nie wyjdzie. Jeśli ktoś na przykład wpłacał 65 złotych na cały rok (6 numerów), a otrzymał tylko P#15, P#16 i P#17 to oznacza, że jesteśmy mu winni jeszcze połowę sumy, czyli 33 złote.

Brzmi strasznie, ale to prosta matematyka, czyż nie?

Następnie macie dwa wyjścia.

Zwrot pieniędzy

Wyliczoną sumę, którą Wydawnictwo Portal jest Wam dłużne mnożycie razy dwa. Następnie wysyłacie do Wydawnictwa Portal list, w którym podajecie tą kwotę oraz numer konta bankowego. Wydawnictwo Portal w ciągu 7 dni - zaraz po potwierdzeniu, iż kwota się zgadza, natychmiast dokona wpłaty na Wasze konto (lub wyśle przekazem pocztowym na adres zamieszkania).

Numer konta należy wysłać na adres:

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice

Prosimy w liście podać też dokładne dane, byśmy mogli potwierdzić na liście prenumeratorów, że wszystko się zgadza. Prosimy w miarę możliwości podać numer telefonu, byśmy mogli szybko się skontaktować, gdyby były jakieś niejasności.

Zakupy w naszym sklepiku

Druga opcja jest równie korzystna. Mnożycie sumę, którą wyliczyliście razy 3 i za taką kwotę robicie zakupy w naszym sklepiku - to znaczy: możecie wybrać dowolne produkty Wydawnictwa Portal, czy to dodatki do NS, czy to nasze karcianki, gry Nowej Fali - cokolwiek, co wydało i wydaje Wydawnictwo Portal.

Listę produktów, które chcecie otrzymać wysyłacie na nasz adres:

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice

Prosimy w liście podać też dokładne dane, byśmy mogli potwierdzić na liście prenumeratorów, że wszystko się zgadza. Prosimy w miarę możliwości podać numer telefonu, byśmy mogli szybko się skontaktować, gdyby były jakieś niejasności.

Dziękujemy za wspólnie spędzony czas i zaufanie!



Nie ma dobrej przygody bez dobrej mapy.

40 DOBRYCH MAP I PLANÓW!

„d20 System" i logo „d20 System" są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast. Ich użycie zgodne jest z warunkami d20 Licence.
Dungeons & Dragons ® i Wizards of the Coast ® są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast i użyto ich za zezwoleniem.



MONASTYR

Fabularna gra Dark Fantasy

89613-0
29-00zł