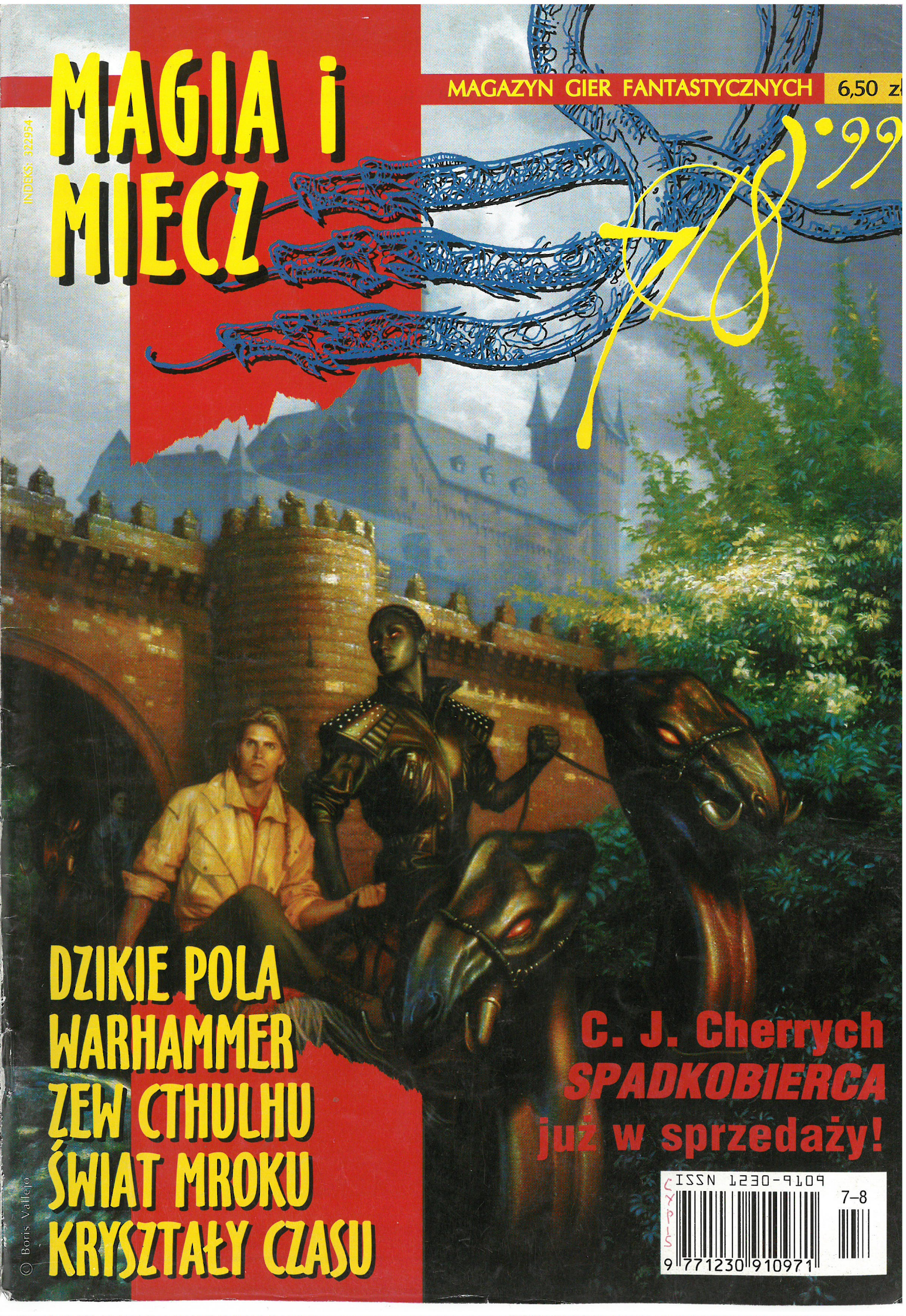


MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 6,50 zł



DZIKIE POLA
WARHAMMER
ZEW CTHULHU
ŚWIAT MROKU
KRYSTAŁY CZASU

C. J. Cherrych
SPADKOBIERCA
już w sprzedaży!



7-8



9 771230 910971



w internecie

www.meka.pl

przez telefon

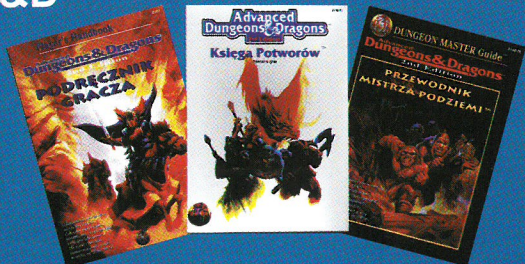
(059) 8420-285

listownie

ul. Tuwima 23

Uwaga: informacje o produktach i zamówienia na katalogi przyjmujemy wyłącznie pod telefonem (0-59) 84-20-285. Zamówienia przyjmujemy również pod bezpłatnym numerem telefonu.

AD&D



F2108 Przewodnik Mistrza Podziemi.	25,50 zł
F2110 Księga Potworów.	37,50 zł
F2106 Podręcznik Gracza.	19,50 zł
F2107 Karta Cech Postaci.	5,30 zł
F2109 Rozkładana Osłona.	3,80 zł

F2119 Mag. Wstąpienie 89,00 zł

Druga edycja jednego z najciekawszych fabularnych systemów narracyjnych osadzonych w realiach Świata Mroku znanego dotąd fanom w angielskiej wersji jako Mage: The Ascension. Polecany dla wszystkich, zarówno nowicjuszy stawiających w dziedzinie RPG pierwsze kroki, jak również osób doświadczonych, zaawansowanych w takich systemach jak Wampir: Maskarada czy Wilkołak: Apokalipsa.



Magic the Gathering

F1534 Mirage. Zestaw Podstawowy. 60 kart.	34,00 zł
F1535 Mirage. Zestaw Dodatkowy. 15 kart.	12,00 zł
F1536 Tempest. Zestaw Podstawowy. 60 kart.	36,00 zł
F1537 Tempest. Zestaw Dodatkowy. 15 kart.	13,00 zł
F1538 Stronghold. Zestaw Dodatkowy. 15 kart.	13,00 zł
F1539 Exodus. Zestaw Dodatkowy. 15 kart.	12,00 zł
F1532 6th Ed. Zestaw Podstawowy. 60 kart.	39,50 zł
F1533 6th Ed. Zestaw Dodatkowy. 15 kart.	13,00 zł
F1541 Urza's Saga. Zestaw Podstawowy. 75 kart.	38,00 zł
F1542 Urza's Saga. Zestaw Dodatkowy. 15 kart.	13,00 zł
F1543 Urza's Legacy. Zestaw Podstawowy. 40 kart.	38,00 zł
F2090 Urza's Legacy. Zestaw Dodatkowy. 15 kart.	13,00 zł
F2105 Urza's Destiny (PCD). 60 kart.	39,50 zł
F2104 Urza's Destiny. Zestaw Dodatkowy. 15 kart.	13,00 zł
F1540 Unglued. Zestaw Dodatkowy.	7,50 zł
F1546 Antalogies Box (2 x PCD).	85,50 zł



Oferta Games Workshop



GW2379 Battlefleet Gothic. Zestaw podstawowy.	260,000 zł
GW2066 Farbki. 40K Starter Paint Set.	65,00 zł
GW2067 Farbki. WFB Starter Paint Set.	65,00 zł
GW2253 40K - Kodeks. Dark Angels.	26,00 zł
GW1011 40K - Kodeks. Space Marine.	52,00 zł
GW1012 40K - Kodeks. Dark Eldar.	52,00 zł
GW2295 WFB. Vampire Counts Codex.	98,00 zł
GW1540 WFB - Kodeks. Empire Army Book.	98,00 zł
GW1543 WFB - Kodeks. Undead Army Book.	98,00 zł
GW1544 WFB - Kodeks. Skaven Army Book.	98,00 zł
GW1546 WFB - Kodeks. Wood Elf Army Book.	98,00 zł
Gw1672 WFB - Chaos. Chaos Knight Regiment Box.	78,00 zł
GW1674 WFB - Chaos. Chaos Warrior Halbardier Regiment Box.	78,00 zł
GW1673 WFB - Chaos. Chaos Warriors Regiment Box.	78,00 zł
GW1576 WFB - Dogs of War. Miragliano Marksman Regiment Box.	78,00 zł
GW1888 WFB - Empire. Empire Soldiers Regiment Box.	78,00 zł
GW1867 WFB - Goblin. Night Goblin Regiment.	78,00 zł
GW1999 WFB - Skaven. Skaven Regiment Box.	78,00 zł
GW2034 WFB - Undead. Skeleton Warriors Regiment Box.	78,00 zł

H. P. Lovecraft

F2100 Ukochani zmarli.	16,90 zł
F2101 W poszukiwaniu nieznanego Kadath. Kraina Snów.	14,90 zł
F2102 Dagon.	9,90 zł
F2099 Kolor z przestworzy.	14,90 zł

Oferta Target Games



T10501 Warzone - Imperial. Łazik "Hurricane".	89,10 zł
T10511 Warzone - Bractwo. Żołnierze Bractwa.	62,10 zł
T10523 Warzone - Iljan. Templariusze Iljan.	62,10 zł
T10525 Warzone - Bauhaus. Jeźdźni Huzarzy.	88,80 zł
T10524 Warzone - Imperial. Szczecięta Wilków	62,10 zł
T10527 Warzone - Capitol. Purpurowe Rekiny.	89,10 zł
T20503 Chronopia - Krasnoludy. Totem Krwi i Strażnik Klanu Mrocznych Kłów.	71,10 zł
T20516 Chronopia - Oddani. Łowca dusz.	107,10 zł
T20505 Chronopia - Oddani. Wyklęty i Umęczony.	71,10 zł
T20521 Chronopia - Stygijczycy. Ofidjanowy Smok.	62,10 zł

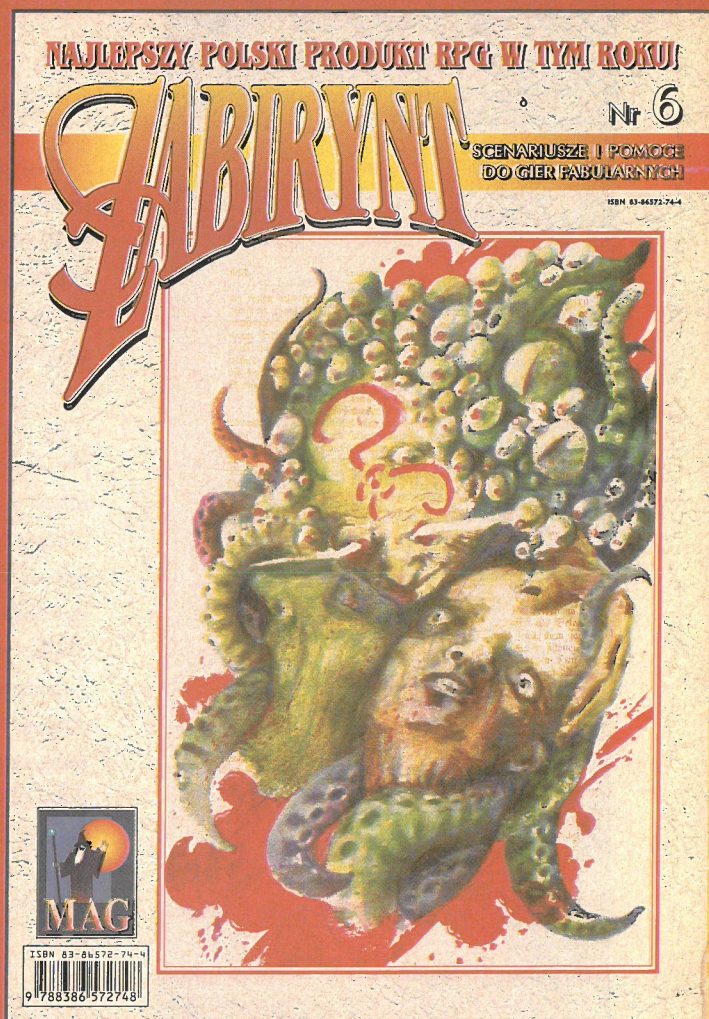
Warunki zamówienia

Zamówienia składać można telefonicznie (godz. 8-18), listownie, faxem lub poprzez Internet. Paczki są wysyłane za zaliczeniem pocztowym, należność jest zatem regulowana przy odbiorze przesyłki. Koszt wysyłki i pobrania wynosi 6,50 zł, niezależnie od wielkości zamówienia. Ponieważ prezentowana powyżej oferta zawiera tylko niektóre z dostępnych u nas artykułów, zachęcamy do zamawiania bezpłatnych katalogów. Okres oczekiwania na przesyłkę uzależniony jest od dostępności danych pozycji w magazynie i może wydłużyć się maksymalnie do dwóch tygodni.

NAJPOTĘŻNIEJSZA INGERENCJA CTHULHU W DZIEJACH LUDZKOŚCI!

Wydawnictwo MAG ma zaszczyt przedstawić
prawdziwy Hit Eonów!

- Kilkadziesiąt pomysłów na scenariusze
- Kilka gotowych przygód
- Kilkadziesiąt sposobów na rozpoczęcie sesji
- Najobszerniejszy artykuł dla graczy i Badaczy w historii polskiego Cthulhu
- Zniżkowy katalog na Cthulhowe produkty Wydawnictwa MAG
- Specjalne wydania „Skrótu do R'lyeh” i „Walizki Marka Edwarda Morrisona”
- Spis Cthulhowych artykułów z Magii i Miecza
- Wszystko o Cthulhowych autorach MiM-a
- Oraz kilka naprawdę bluźnierczych niespodzianek



Oto przed Wami najgłębsza kopalnia pomysłów dla graczy i Strażników, jaka kiedykolwiek została wydana, a zarazem
TWOJA JEDYNA LEKTURA OBOWIĄZKOWA NA PRZYSZŁY ROK SZKOLNY!

Przygotowana przez wieszczów Cthulhu znanych z łamów *Magii i Miecza*, a wśród nich między innymi:

Tomasza Andruszkiewicza (autora bluźnierczej kampanii *Misjonarz*) • Jakuba T. Janickiego (autora straszliwego *Topelo i Towarzystwa*) • Tomasza Z. Majkowskiego (autora wstrząsających *Marzeń o Głębinie*) • Łukasza M. Pogodę (autora polskiej kontynuacji *Walizki Marka Edwarda Morrisona*) • Donata Szyllera (autora bulwersującego *Krzyża Oświęcimskiego*) • Jerzego Rzymowskiego (autora słynnej *Marii i Bestii*) • Tomka Kreczmara i Andrzeja Miszkurki (nawspólnego ducha wszechczasów – twórcy *Domu znów razem!*)

oraz

Miłosza (autora *Skrótu do R'lyeh* – po raz pierwszy w roli redaktora naczelnego!)

Czyli Gwiazdy w absolutnym Porządku!

Jesteś ciekaw, dlaczego w Warszawie ludzie dokonują masowych samobójstw?

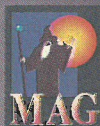
Jak będzie wyglądał świat, gdy Gwiazdy ustawią się w porządku?

Jak straszyć graczy wynalazkami techniki?

Jak dobrze odgrywać Badacza i pomóc w budowaniu atmosfery grozy?

BĄDŹ GOTÓWI! – UDERZAMY PO WAKACJACH!

Jeśli chcesz, by Twoja reklama znalazła się w tym Labiryncie – skontaktuj się z redakcją *Magii i Miecza*, tel. (022) 6424545
Specjalna Internetowa Strona Labiryntu: http://www.mag.com.pl/gryf/zew_cthulhu/labzc.html



Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodak (prezes)

jrodak@mag.com.pl

Dariusław J. Toruń (red. naczelny/wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Rafał Nowocień (redaktor naczelny)

yossa@mag.com.pl

Artur Szrejtter (sekretnarz redakcji)

artur@mag.com.pl

Maciek Kocny (Almanach, Krainy Gublinów)

maciek@mag.com.pl

Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)

kriaku@mag.com.pl

Młosaż (Zem Chudha)

grabacz@tpg.pl

Andrzej Miszkurka (Earthdawn)

kura@mag.com.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (Warhammer)

mag@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności)

mag@mag.com.pl

Tomek Łaisar Fruń (dział techniczny)

laisar@tpg.pl

Dział promocji i reklamy:

Hubert Sawicki

Opracowanie graficzne i projekty

typograficzne:

Hubert Czajkowski, Tomek Łaisar Fruń,

Robert Siniakiewicz

Korekta:

Firma Compulsion Company

Stale współpracują:

Tomasz Andruszkiewicz, Grzegorz Bogusz,

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,

Marcin Morka, Robert Siniakiewicz,

oraz gościnnie **piłkarze**.

Skład i łamanie własne

Druk:

SAGA Ltd.

ul. Obrzeźna 20/22, 02-691 Warszawa

tel./fax 847-28-31, 843-19-13

Adres redakcji:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian
w nadawianych materiałach.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie wyciąga.
Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Wiekstwie magazynu gier pojawiają

się w tekstach:

to zastrzeżenie autorskie

nie ma na

celu publikacji

nie ma na

nie ma na

nie ma na

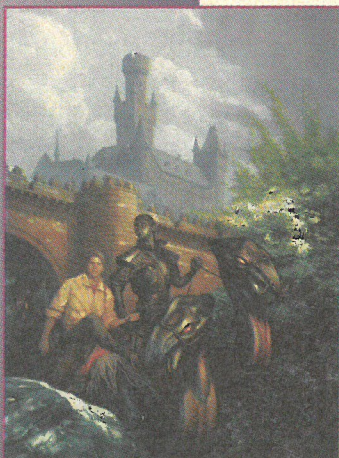
Ilustracja na okładce:

„Spadkobierca”, okładka

książki C.J. Cherryh

© Dorian Valejo

Cztery głowy
to nie dzieło...



Cześć!

Wakacje już w całej pełni, a chociaż słońeczko grzeje (lub deszcz leje – trudno przewidzieć pogodę na miesiąc naprzód), my nie ustajemy w pracy, by dostarczyć Wam do rąk kolejną, świeżutką „Magię i Miecz”. Tak się akurat składa, że jest to ostatni numer MiM-a pod moim kierownictwem; od września pełną władzę nad naszym pismem obejmuje Tomek Kreczmar, dotychczasowy szef działu gier RPG. Już w maju mieliście okazję przyrzyć się bliżej jego dokonaniom, gdyż wtedy właśnie przedstawiliśmy Wam – we współpracy z Polskim Elisium Świata Mroku – numer poświęcony przede wszystkim systemom „światomrocznym”, którego głównym animatorem i pomysłodawcą był Tomek. I właśnie taką monotematyczną „Magia...” spotkała się z Waszym bardzo przychylnym przyjęciem. Nic więc dziwnego, że gdy podjąłem decyzję o rezygnacji z funkcji rednacza, kandydatura Tomka na to stanowisko była sprawą naturalną.

Chcemy, aby MiM nie skostniał, aby nadążał za Waszymi potrzebami i upodobaniami, dlatego co jakiś czas zmienia się jego formuła i zawartość. Każdy rednacz ma swoją wizję i pomysł na budowanie pisma, na jego wizerunek; mam nadzieję, że nowe oblicze pisma będzie bardziej odpowiadało Waszym potrzebom i oczekiwaniom. Trzymam za Tomka kciuki, czego i od Was się spodziewam.

Robert Siniakiewicz

Ps. Niestety, robaczki, nie uwolnicie się ode mnie tak łatwo – dział KC wciąż pozostaje pod opieką Rumcajsza...

Pss. Gorąco zapraszam wszystkich na naszą stronę internetową (adres obok) – wreszcie wygląda prawie tak, jak trzeba.

Hasło Miesiąca

My jesteśmy inwalidzi, hopsasa, hopsasa.

Dobrze, że nas nikt nie widzi, hopsasa, hopsasa.

– przysiężka pomeczowa piłkarskiej drużyny MiMa

Szef kuchni poleca

W archiwum X

Nie mylić z Archiwum Y

Warchołowie i pijanice

Panny i huzary?

ALMANACH

19

DZIKIE POŁA

53

Przystawki

Wieści

Te dobre, te złe i te najlepsze...

Recenzje

Obiektywne, wyważone, rzeczowe – jak zwykle.

Listy

I inna korespondencja.

Co by tu jeszcze...

namieszać?

Adlerburg

Czyli wieczne miasto.

Ciemno widzę jasnowidza

Czyli pomrocność jasna.

Mój honor to moje życie

Ale co to za życie?

Wielkie obłożenie skrzynek...

I sakiewek.

Kraina Goblinów

Dziś kolejna wycieczka do Dublenia Górnego.

Odgłosy z kuźni

nie ustają.

Burza w Lublinie

A w Warszawie świeci słońce.

HPL w komiksie

I tylko tam!

PANORAMA

4, 9

PANORAMA

5

PANORAMA

10

FELIETON

13

ALMANACH

14

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

16

ALMANACH

18

PANORAMA

35

HUMOR

68

ZAPOWIEDZI

70

PANORAMA

77

PANORAMA

78

Dania główne

Z archiwów wydziału X

Nie mylić z Archiwum Z!

Dotyk Czarnego Faraona II

Nie bójcie się, będzie i część trzecia!

Labirynt nr 6 FAQ

MIM 67-68 DBZ i HKW.

Rzyć niewieścia wieloraka jest...

Ale my wolimy Jednorodne.

Słów parę o kobietach w WFRP

Bo mężczyzn wielu tam nie zostało.

Leśne elfy – raz jeszcze

...postać do rezerwatu.

Wioski elfów

W rezerwach i nie tylko.

Propozycje dla bezrobotnych

Praca, praca i jeszcze raz praca – czeka.

Jesienna gawęda – o bohaterach...

Ale przecież mamy lato!

Dealer

Czytaj: D-I-L-E-R.

O głupawkach w Wilkołaku

O mądrościach w Wampirze.

Bohaterowie do wynajęcia

Dawaj kasę, brachu!

Elementarna dedukcja...

zrobi z Ciebie ochroniarza!

ZEW CTHULHU

26

ZEW CTHULHU

31

ZEW CTHULHU

34

OPOWIADANIE

36

WARHAMMER

42

WARHAMMER

42

WARHAMMER

46

WARHAMMER

48

WARHAMMER

50

ŚWIAT MROKU

58

ŚWIAT MROKU

61

KRYSTAŁY CZASU

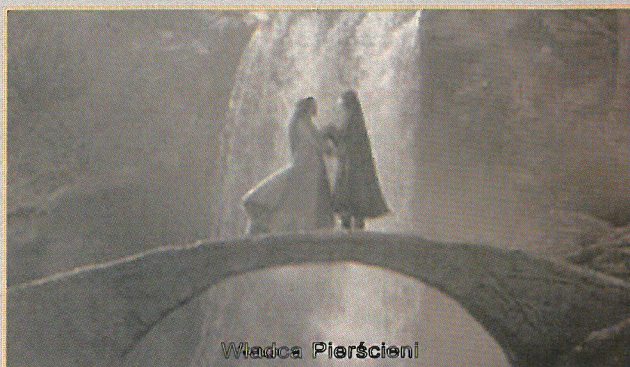
65

ALMANACH

74

WIEŚCI FILMOWE

- ⊗ Zdobywca Oscara, Jeremy Irons, wystąpi w filmie opartym na grze **Dungeons & Dragons**, produkowanym przez Silver Pictures, Sweetpea Entertainment i J&M. W obrazie wystąpią również Justin Whalin, Zoe McLellan, Marlon Wayans, Lee Arenberg, Thora Birch, Kristen Wilson, Robert Miano i Bruce Payne. Reżyserię powierzono Courtney'owi Solomonowi. Budżet tej produkcji ustalono na mniej więcej 35 milionów dolarów.
- ⊗ Ogłoszono zwycięzców 25. nagrody Saturna. W kategorii najlepszy film s-f uhonorowano **Armageddon** i **Dark City** (ex aequo); w kategorii najlepszy film fantasy (sic!): **Truman Show**.
- ⊗ Po siedmiu latach tułania się po ekranach telewizorów serial **Star Trek: Deep Space Nine** dobiegł końca. Zgodnie z wieloletnią tradycją, wyznaczoną m.in. przez **Star Trek: Voyager**, niedługo powinna pojawić się kinowa wersja DS9, choć wątpię w to nawet niektórzy aktorzy występujący w serialu. Zniechęca do tego również fakt, że w ostatnim odcinku bohaterów rozrzucono po całym wszechświecie i zebranie ich do kupy może okazać się zbyt wielkim wyzwaniem



Władca Pierścieni



Władca Pierścieni

nawet dla amerykańskich scenarzystów. Prawdopodobnie właśnie z tego powodu krążą plotki o powstawaniu nowego cyklu **Star Trek: Flight Academy**. Paramount oficjalnie temu zaprzecza, nie przeszkadza to jednak prowadzić rozmów z aktorami. Serial miałby trafić na ekrany w 2002 roku.

- ⊗ Firma Film Roman rozpoczęła pracę nad animowanym serialem **Doomsday**, opowiadającym o post-apokaliptycznych Stanach Zjednoczonych. Nic nie wskazuje, by miał on przypominać niezwykle popularne gry komputerowe **Fallout 1** i **2**. Ma to być prawdziwa historia, która po prostu jeszcze się nie wydarzyła...
- ⊗ George Lucas oficjalnie zaprzeczył, jakoby Leonardo DiCaprio miał zagrać dorastającego Anakina Skywalkera w drugiej części nowej serii **Gwiezdnych Wojen**. Potwierdza to fakt, że casting ma się odbyć dopiero pod koniec roku, bowiem scenariusz filmu nie jest jeszcze w pełni gotowy.
- ⊗ David Goyer wręczył swym pracodawcom z New Line Cinemas scenariusz filmu **Blade 2**. Reżyser zostanie wybrany lada moment, zdjęcia rozpoczną się pod koniec tego roku lub na początku przyszłego.

- ⊗ Keanu Reeves podpisał kontrakt z Warner Bros. i wystąpi w dwóch sequelach do hitu sezonu 1999 - **Matrixa**. Filmy nakręca oczywiście bracia Andy i Larry Wachowski, którzy stworzyli część pierwszą. Nowe odcinki pojawią się na ekranach w odstępie kilku miesięcy.

Bracia nie marnują jednak czasu tylko na kolejne części **Matrixa** - prowadzą ponoć negocjacje z reżyserem kultowego już cyklu **Noc żywych trupów**, Georgem Romero. Andy i Larry chcą, by przeniósł na ekran surrealistyczno-gotycki scenariusz z 1994 roku pt. **Carnivore**, opowiadający o tajemniczym hotelu, z którego w niezwykłych okolicznościach znikają goście.

⊗ Gwiazda nieznanego u nas filmu **Faculty**, Elijah Wood, podpisał kontrakt z firmą New Line i zagra Froda Bagginsa w ekranizacji najsłynniejszego cyklu fantasy. Reżyser trzyczęściowego obrazu, Peter Jackson, zamierza rozpocząć zdjęcia w grudniu. Na pierwszy ogień pójdzie oczywiście **Drużyna Pierścienia**, której nakręcenie zajmie ponad rok. Globalny budżet produkcji ustalono na 130 milionów dolarów.

- ⊗ Arnold Schwarzenegger, póki co „uwiązany” w filmie **Sixth Day**, podpisał kontrakt z Warner Bros. i Universal Pictures: ma zagrać superbohatera, dr. Clarka Savage'a Jr., w filmie **Doc Savage: The Man of Bronze**, opartym na powstałym w 1933 roku cyklu tzw. **pulp**



Mumia

stories, autorstwa Le-
stera Denta. Nie jest to
pierwsza próba ekrani-
zacji przygód Savage'a.
Poprzedni film, nakrę-
cony w 1975 roku, spo-
tkał się z miażdżącą
krytyką zarówno wi-
dzących, jak i specjalistów.

❖ **Krażą niepokojące
plotki na temat trzeciej
części Terminatora.**
Jeśli się potwierdzą,
nie zobaczymy w niej
Arnolda, a na dodatek
filmu nie nakręci Cameron!

❖ Richard „Apollo” Hatch, gwiazda
filmu *Battlestar Galactica*, wciąż
stara się przekonać Universal
Studios do zekranizowania se-
quela tej znanej space opery.
W tym celu nakręcił reklamówkę,
którą fani zgromadzeni na kon-
wencie DragonCon przyjęli owa-
cyjnie. Okazuje się, że na reali-
zację swego zamierzenia Hatch
potrzebuje raptem 60 milionów
dolarów! Tymczasem producent
Glen Larson potwierdza, że pla-
nuje nakręcić kolejny film z tego
cyklu, którego akcja ma być
związana z komandorem Cai-
nem i statkiem „Pegaz”.

❖ **Scenarzysta Scott Frank rozpo-
czął prace nad „klasyczną fanta-
zją z elementami horroru” - kolej-
ną adaptacją powieści Dahla
Charlie i fabryka czekolady.**

❖ Brytyjczycy raz jeszcze chcą po-
kazać, że nie są gorsi od Ame-
rykanów i zamierzają nakrę-
cić ekranizację powieści *Complici-
ty*, autorstwa znanego także
w Polsce Iana Banksa. Ma to



być refleksja nad istotą spisko-
wej teorii dziejów.

❖ **Jess Franco, twórca chyba naj-
krwawszych horrorów lat 60. i 70.,
powraca! Po nakręceniu wampi-
rysto-rockowego Killer Bar-
by's zabiera się do odświeżenia
swego starego hitu - The Awful Dr.
Orloff.** Film opowiada o oszalałym
doktorze, który pragnie przywrócić
córcie urodę utraconą w wypadku.

❖ W Stanach odbyła się premiera
filmu *Wild Wild West*, którego re-
żyserem jest Barry Sonnenfeld,
a w którym występuje Will Smith.
Obraz luźno nawiązuje do świa-
ta *Dead Lands* (a może raczej
my wolimy myśleć, że do niego
nawiązuje...).

TomuS

NA EKRANACH

Dystrybutorzy tradycyjnie uznali,
że wakacje to sezon martwy, ale
mimo to możemy obejrzeć co nie-
co, oczekując na 17 września
i *Mroczne Widmo*. Przede wszyst-
kim warto spojrzeć na *Matrixa*,
o którym tak głośno. Potem (miej-
my nadzieję) ujrzymy *Asterixa
i Obelixa*, czyli nową wersję komi-
ksu na dużym ekranie. W między-
czasie możemy się „pokrępić”
Wing Commanderem (filmem opar-
tym na grze komputerowej pod tym
samym tytułem; nie jest aż tak złe,
jak można się było spodziewać)
i *Śniadaniem mistrzów* (ekraniza-
cją jednej z najsłynniejszych po-
wieści Kurta Vonneguta, w której
wystąpił m.in. Bruce Willis). Silni
psychicznie mogą przetrwać *Kosz-
mar następnego lata* (bogowie,
miejcie nas w opiece i sprawcie, by
„trójka” nie powstała!) oraz *Virus*
(kicha jakich mało, choć taka miła
obsada...). Miłośnicy dziwnych kli-
matów powinni zaliczyć ponad
czterogodzinne *Królestwo* Larsa
von Triera (opowieść o niezwykłym
szpitalu), a kochający horror z pew-
nością nie ominą *Mumii*, czyli re-
make'u słynnego filmu z 1932 roku.

TomuS

OSACZENI

Mac Dougal (Sean Connery) jest
legendą wśród włamywaczy i... po-
strachem towarzyszt ubezpiecze-
niowych. Gdy na ścianie biura w jed-
nym z nowojorskich wieżowców
miejsce bezcennego obrazu Rem-
brandta zajmuje kiczowata podobi-
zna Elvisa, Mac automatycznie staje
się pierwszym podejrzanym.

Osiągnięcia Dougala z uwagą ob-
serwuje przez lata agentka towarzy-
stwa ubezpieczeniowego, piękna
Virginia „Gin” Baker (Catherine Zeta-
Jones) i w końcu podejmuje się za-
stawienia pułapki na genialnego zło-
dzieja. Przynętą ma być drogocenna
maska, prezentowana na wystawie
w stolicy Malezji, Kuala Lumpur.

Tak przynajmniej wygląda to na
początku. Później „Osaczeni” stają
się koncertem niespodzianek. Nikt
i nic nie jest do końca takie, jakim
wydawało się na początku, a koń-
cówka może zaskoczyć najwytraw-
niejszych filmowych wyjadaczy.

Obecnie rzadko zdarzają się ro-
mantyczne filmy sensacyjne, a sło-
wo „romans” coraz częściej, nieste-
ty, kojarzy nam się z operami mydla-
nymi rodem z Ameryki Południowej.

Jednak nakręcenie „Osaczonych”
jako filmu romantycznego czyni go
jeszcze ciekawszym, dodaje bo-
wiem smaku wątkowi sensacyjne-
mu. Sean Connery kolejny raz udo-
wadnia nam swoją klasę, a Catheri-
ne Zeta-Jones (którą wcześniej mo-
gliśmy podziwiać w „Masce Zorro”) to
chyba najpiękniejsza i najbardziej
utalentowana aktorka, jaka pojawiła
się ostatnio na ekranach. Oby tak
dalej! Trzecią godną uwagi postacią
jest współpracownik Maca, Thibade-
aux, grany przez Vingę Rhamesa
(m.in. „Mission Impossible”, „Con Air
– Lot skazańców”).

Miłośnicy RPG znajdą w filmie
całe mnóstwo pomysłów na posta-
cie złodziei, do scenariuszy szpie-
gowskich itp. Technika i metody,
którymi posługują się główni boha-
terowie, robi wrażenie (zwłaszcza
Gin, prześlizgująca się między
czujnikami laserowymi!).

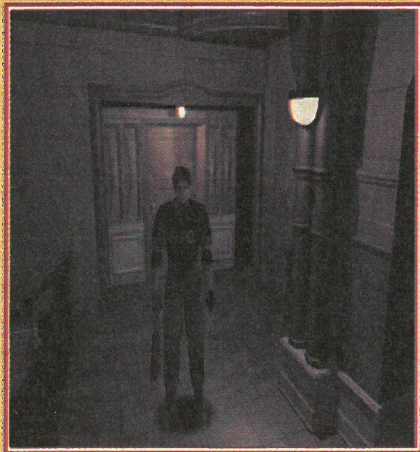
Polecam!

JeRzy

Osaczeni (Entrapment); reż. Jon Amiel;
wyst.: Sean Connery, Catherine Zeta-Jo-
nes, Ving Rhames; Czas: 112 min.; Dys-
trybutor: Syrena Entertainment Group.



RESIDENT EVIL 2



Czy zastanawiałeś się kiedyś, dlaczego człowiek lubi się bać?

Książkowy horror, film grozy, czy nawet przejazd szaloną kolejką w wesołym miasteczku sprawiają, że serce skacze nam do gardła. Nie ma co ukrywać – kochamy ten zastrzyk adrenaliny, a producenci gier doskonale zdają sobie z tego sprawę i skrzętnie wykorzystują.

Pierwsza część **Resident Evil**, wydana pierwotnie na konsole PSX, zdobyła zasłużoną sławę, a producentom nieźle nabiła kabzę. Na sukces gry niewątpliwie duży wpływ miała fabuła oraz to nieuchwytnie „coś”, co przykuwa graczy do monitorów na długie godziny.

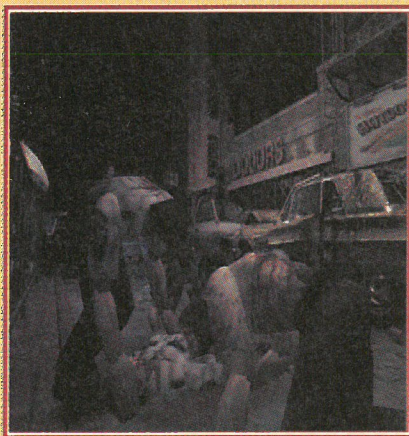
W pierwszej części gry korporacja „UMBRELLA” prowadziła badania genetyczne, co doprowadziło do wynalezienia wirusa T, który zamieniał ludzi w bezmózgie zombie. Po nalocie specjalnej jednostki policyjnej S.T.A.R. na posiadłość firmy na przedmieściach Racoon City wszystko wróciło do normy. Ale były to tylko pozory...

Akcja **RE2** rozpoczyna się w momencie, gdy wpływy „UMBRELLI” obejmują już całe miasto. Kolejna mutacja śmiertelnie zakaźnego wirusa zainfekowała mieszkańców, ulice zamieniły się w pogorzeliska, a hordy nieumarłych opanowały okolicę.

W takiej oto sytuacji do Racoon City przybywa Leon Kennedy, świeżo upieczony glina, który właśnie tego dnia ma rozpocząć służbę na miejscowym posterunku, oraz Claire Redfield, siostra jednego z bohaterów poprzedniej części gry (policjanta Chrisa Redfielda). Ma ona nadzieję odnaleźć brata żywym...

Tak więc możemy grać Leonem lub Claire. Wbrew pozorom selekcja postaci nie jest tylko wyborem estetycznym między policjantem a seksowną brunetką. Bohaterowie różnią się nie tylko umiejętnościami (Claire potrafi np. otworzyć drzwi, do których Leon nie miałby dostępu), ale też spotykają różnych bohaterów niezależnych, którzy mogą radykalnie przyczynić się do naszego sukcesu... lub porażki!

Resident Evil 2 jest grą zręcznościową z elementami przygodowymi (czasem przesuwamy jakąś dźwignię lub wduszamy przycisk, by dostać się do ukrytego pomieszczenia). O wstrząsających wydarzeniach, jakie miały miejsce w Racoon City dowiemy się z notatek, pamiętników i akt, walających się po całym gmachu policji. Ob-



szar gry **RE2** jest znacznie większy niż w części pierwszej: oprócz kwatery policji Leon/Claire zwiedza kanały, zrujnowaną fabrykę, tajne laboratoria korporacji, no i oczywiście ulice (penetrację tych ostatnich uważam za najlepszą, choć, niestety, zbyt krótki etap gry).

Atakujących zombie można postrzelać z pistoletu, strzelby, a ostatecznie – kiedy już dojdzie do zwarenia – roztrzaskać im łby o bruk. Designerzy trochę jednak przesadzili z niszczącą mocą ekwipunku: w trakcie gry możemy znaleźć bazookę oraz (sic!) Sześciolufowego Kosiarza Dżungli – naprawdę potężny wymiatacz! Niestety, takie „dopakowanie się” powoduje, że gra zupełnie traci urok...

Wymagania sprzętowe nie są

zbyt duże: wystarczy P166 i 24 RAM. Przydałby się także akcelerator, dzięki czemu trójwymiarowe modele postaci będą wyglądały naprawdę nieźle. Niestety, tła są spudłowaną wersją konsolową, rażąc niską rozdzielczością i topornym wykonaniem. Natomiast na wielką pochwałę zasługują renderowane przerywniki filmowe – są naprawdę fenomenalnej jakości, podobnie jak muzyka i efekty dźwiękowe.

Podsumowując, odnoszę wrażenie, że **RE2** nie jest tak dobry jak pierwsza część gry – owszem, teren działania jest większy i bardziej zróżnicowany, jednakże pierwsza część gry miała prawdziwie straszny klimat, którego teraz, niestety, zabrakło. **RE2** to nie jest już gra grozy, lecz zwykła jatka – wszędzie padające pokotem ciała, hektolitry krwi, itp. Taki właśnie jest „Resident Evil 2”: niesmaczny i obrzydliwy, bez gustu, epatujący gracza przemocą. W dodatku można czasem odnieść wrażenie, że niektóre zagadki są – delikatnie mówiąc – mało logiczne i sprawiają wrażenie, jakby zostały umieszczone w scenariuszu tylko po to, aby sztucznie przedłużyć rozgrywkę.

„Resident Evil 2” nie jest jednak ani zupełnym gniotem, ani arcydziełem. To raczej przeciętna produkcja, skierowana głównie do miłośników filmów grozy kategorii „B”.

Ale tak z ręką na sercu, to... cholernie dobrze mi się w to grało! :)

Piotr „CarnAge” Czyszczoń

Producent: **Virgin/Capcom**

PS. Jesienią planowane jest wydanie **RE2** w wersji na... Nintendo 64 – TO NIE ZART!!!



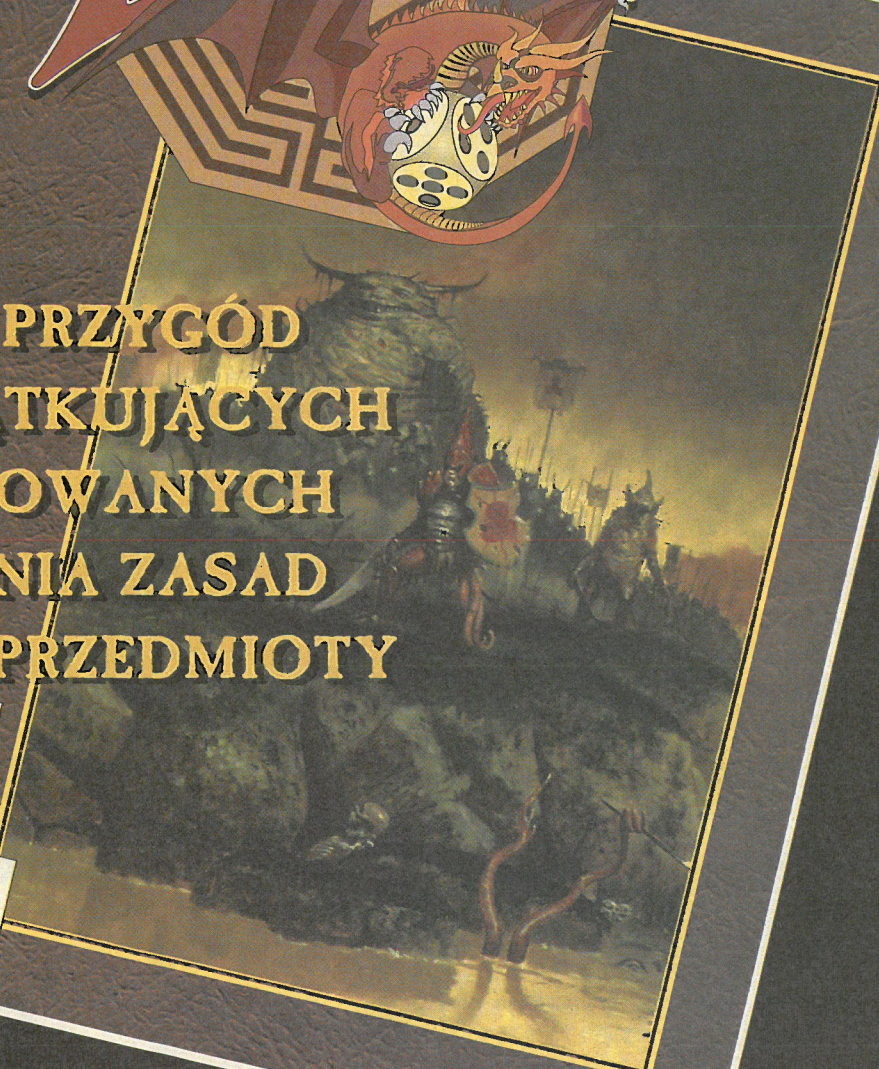
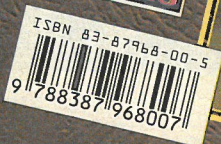
LABIRYNT: ODRODZENIE...



Nr 5

SCENARIUSZE
DO GIER FABULARNYCH

- MNÓSTWO PRZYGÓD
DLA POCZĄTKUJĄCYCH
I ZAAWANSOWANYCH
- ROZSZERZENIA ZASAD
- MAGICZNE PRZEDMIOTY



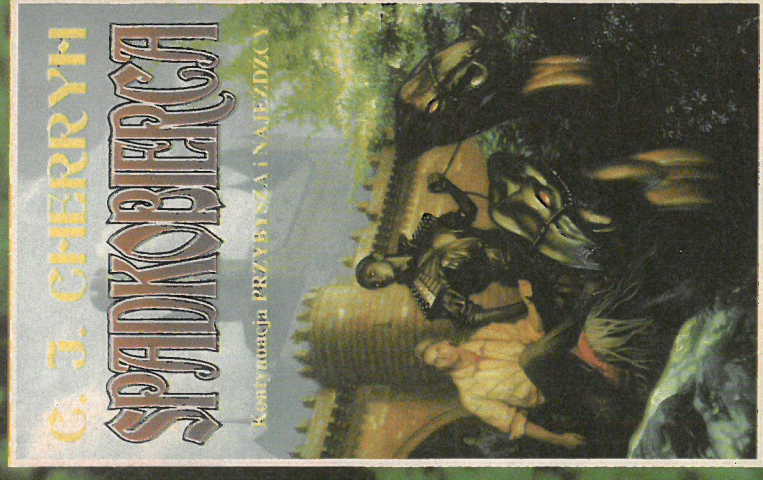
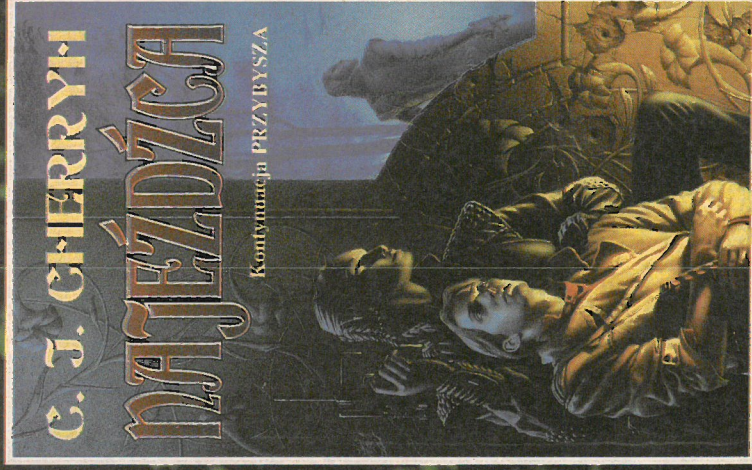
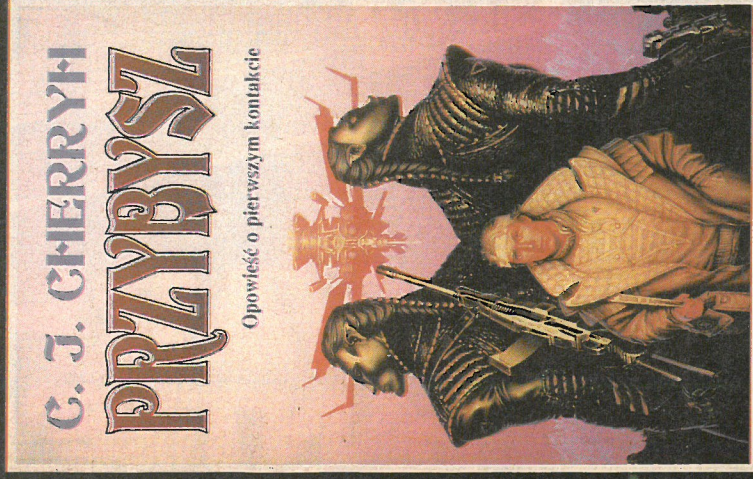
TYLKO

WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

Wydawnictwo MAG poleca

najlepsze serie

najlepszych autorów



Bestsellerowa trylogia o kontakcie ludzi

WITAJCIE W WIEŚCIACH

Na początek kilka informacji dla miłośników gier karcianych (i nie tylko).



Znowu nastały dobre czasy dla fanów **Gwiezdných Wojen**. Firma *Decipher* przygotowała dla nich nową grę pod tytułem **Young Jedi**. Całość oparta jest oczywiście na nowej części **Gwiezdných Wojen**. Talie podstawowe są diabelnie drogie, ale każda z nich zawiera zestaw dla dwóch graczy (po 30 kart do jasnej i ciemnej strony) i od razu nadaje się do grania. Ukazał się też wreszcie nowy dodatek do **Star Wars CCG**, który tym razem nosi nazwę **Endor**. Podobnie jak wcześniejsze rozszerzenia utrzymany jest na bardzo dobrym poziomie (ach, te mięciutkie, pluszowe misie...).



Mamy też wiadomość dla miłośników **Lary Croft** (bohaterki cyklu **Tomb Raider**). Jeszcze w sierpniu firma *Precedence* ma zamiar wydać grę karcianą opartą właśnie na tej słynnej serii gier komputerowych. Talia podstawowa ma liczyć 50 kart, a zestawy dodatkowe po 8. Jeśli chodzi o zasady, to prawdziwą innowacją mają być specjalne karty służące do *sejwowania* (!!!) gry. Po nieudanej akcji będzie się można *odsejwować* i spróbować jeszcze raz. Zasady są tak skonstruowane, że rozgrywkę można będzie prowadzić zarówno w pojedynkę, jak i w kilka osób. Na nasze oko są dwa wyjścia, albo **Tomb Raider CCG** okaże się totalną klapą, albo odniesie wielki sukces.



To jeszcze nie wszystko. Na jesieni szykuje się też premiera gry **Wheel of Time CCG** opartej na słynnym cyklu powieściowym Roberta Jordana (już widzę, jak niektórzy z was łapią się za głowę). Seria o Kole Czasu sprzedała się na całym świecie w ilości ponad 8 milionów egzemplarzy. Chętnych do kupienia kart nie powinno więc zabraknąć (przynajmniej tak twierdzi wy-

dawca). Do zilustrowania kart zatrudniono ponoć najlepszych artystów fantasy. W tym samego Darryla Sweeta – autora wszystkich okładek do książek Roberta Jordana.



Wróćmy jednak na poletko gier fabularnych. Dotarły już do naszej redakcji pierwsze egzemplarze **7th Sea** – nowego erpega wydanego przez firmę *Alderac*. Podstawka składa się z dwóch podręczników – dla graczy i dla Mistrzów Gry. Trochę szkoda, bo wszystkie zasady z powodzeniem zmieściłyby się w jednej książce, dzięki czemu gierka byłaby bardziej przyjazna dla kieszeni. Na pierwszy rzut oka **7th Sea** robi świetne wrażenie. System jest trochę podobny do tego z *Legend of the Five Rings*, ale nie ma się czemu dziwić, bo autorem obu erpegów jest ten sam człowiek – John Wick. Przypomnijmy (pisaaliśmy już o tym w lutym numerze), że gra przypomina swą scenerią siedemnastowieczną Europę, po której szaleją nieustraszeni piraci i waleczni muszkieterowie.



Wygląda na to, że ostatnio stały się modne czasy płaszcza i szpady. Firma *Pharos Press* wznowiła grę **Lace and Steel**, której akcja rozgrywa się w magicznej Europie AD 1640. Jest to stary erpeg jeszcze z lat 80., na którym wzorowali się autorzy późniejszych gier (takich jak np. *Castle Falkenstein*).

W identycznym klimacie utrzymany jest **At Rapiers Point** – dodatek do gry *Rolemaster* wydany przez firmę *I.C.E.*



Thieve's World – taki tytuł nosi nowy produkt firmy *Chaosium*. Ścisłe mówiąc jest to pudełko zawierające trzy podręczniki i trzy niezłej jakości mapy. Całość przeznaczona jest jednocześnie do kilku gier fabular-

nych, głównie do: *AD&D*, *Chivalry&Sorcery*, *RuneQuesta*, *Travellera* i *DragonQuesta* (podano gotowe współczynniki do tych systemów), ale z powodzeniem można wykorzystać ten dodatek w każdym świecie fantasy. Krótko mówiąc jest to kompletny opis pewnego miasta. Po przeczytaniu dodatku poznacie wszystkie sekrety tej metropolii – mieszkańców, budynki, kanały ściekowe i czort wie co jeszcze. Ogólnie rzecz biorąc jest to produkt na wysokim, typowym dla tego wydawcy poziomie.



Na zakończenie chcielibyśmy polecić coś dla miłośników **AD&D**. Niedawno ukazała się przygoda pod tytułem **The Accursed Tower**. Jest ona oparta na opowiadaniach R. A. Salvatore (możemy tu spotkać jego ulubionych bohaterów – Regisa i Drizzta) i zasadniczo przeznaczona do świata *Forgotten Realms*. Jest to świetnie rozegrana, klasyczna wyprawa w poszukiwaniu zaginionej wieży czarnoksiężnika. Z powodzeniem nadaje się do wykorzystania w innych systemach.



Za miesiąc znów czeka Was nowa, świeża porcja *Więści*!

WYNIKI ANKIETY 4/99

Najlepsze artykuły:

1. Kraina Goblinów – 4,45
2. Okiem Zewnętrznym – 4,26
3. Kubuś Puchatek RPG – 4,25
4. Ogrem i miechem – 4,15

Menu dla zabójców trolli – 4,15

Ostatnie miejsce: FOTOkomiks – 3,26

Ocena numeru: 4,01 (- 0,10 w porównaniu z 3/99)

Nagroda:

Tomasz Pawelczak
ul. Powstańców Warszawy 1
82-103 Stegna Gd.

Nareszcie wakacje! Ciepło, słońce, wypoczynek. W ciągu dnia sport, wycieczki, zwiedzanie, a wieczorem pełna wrażeń sesja – i to bynajmniej nie egzaminacyjna...

Tak to przynajmniej powinno wyglądać – piszę te słowa pod koniec maja. Mogę mieć tylko nadzieję, że się nie mylę, i że będą to Wasze najbardziej udane wakacje (przynajmniej do przyszłego roku).

Zauważyliście zapewne, że podobnie jak przez ostatnie lata, wakacyjny numer jest podwójny: lipcowo-sierpniowy. Następny MiM trafi do Was dopiero po wakacjach, a niewiele później pojawi się najbardziej oczekiwany produkt tego roku: Labirynt #6 (a jeszcze wcześniej Labirynt #5 – przyp. red.). Macie zatem dwa miesiące na przygotowanie się na mocne wrażenia!

Tyle tytułem wstępu. Pora zajrzeć do korespondencji.

„(...) Nie rozumiem czemu na łamach tak popularnego czasopisma nie ma artykułów do tak popularnej gry jak AD&D. Druga sprawa: czy możecie zmienić papier? I na koniec: zostawcie elfy w spokoju.

P.S. Czy ukazał się nowe wzory koszulek?”

Bartek z Gdańska

Wiem o przynajmniej jednej krótkiej kampanii do AD&D, która jest już w połowie gotowa i być może ukaze się na łamach MiM-a. No i nadal pozostaje otwarta kwestia trzeciej części „Domu“, jeśli tylko Andrzejowi uda się na trochę oderwać od MAG-icznej serii. Nie mogę jednak obiecać nic konkretnego – nie ode mnie to zależy.

Z papierem sprawa jest jeszcze bardziej skomplikowana. Gdyby MiM lepiej się sprzedawał i miał znacznie większy nakład, moglibyśmy sobie pozwolić na zmianę papieru i na wiele innych rzeczy, na które obecnie wydawnictwa po prostu nie stać (np. na ów nieszczęsny plakat, którego dołączenie wciąż pozostaje poza naszymi możliwościami). Namawiajcie zatem wszystkich swoich znajomych RPGrczy do kupna naszego pisma (szczególnie tych, którzy kiedyś już kupowali MiM-a). Im więcej Czytelników, tym więcej zmian na lepsze będziemy mogli wprowadzić. Niestety, jesteśmy w twardych szponach praw rynku.

Co do elfów... Przecież świetnie sobie radzą – nie musimy się chyba

nad nimi specjalnie litować, nie? Do tego tematu zresztą jeszcze wrócę.

A nowych wzorów koszulek na razie nie będzie.

Drugi list:

„(...) U mnie w szkole grasują złodzieje kart. Zabrali mi jedną z talii i połowę drugiej. Po tym wydarzeniu nie mogę zebrać się do stworzenia nowej talii i gra w karty już mnie tak nie fascynuje jak kiedyś. Chciałem się dowiedzieć, czy można do tego powrócić, a jeśli tak, to w jaki sposób?

Mam jeszcze jedno pytanie. Czy nie wiecie przypadkiem, co dzieje się z dodatkiem do WFRP pt. „Magicopodia Imperialis“. Może już wyszła albo dopiero jest w przygotowaniu. Przytoczę tu cytaty: „(...) ma powstać nowe wydanie „Magicopodia Imperialis“, ogromnego dzieła, które opisuje szczegółowo całą znaną w Imperium wiedzę magiczną i wszystkie dotyczące jej prawa i ograniczenia.“

Pozdrowienia dla całej redakcji i szanownego redaktora Jerzego.

Unizony sługa“.

Linthol

Pierwsza sprawa, o której pisze Linthol, jest wyjątkowo paskudna. Pamiętam, jak kiedyś podczas gry terenowej, w której miałem uczestniczyć, w nocy po polu namiotowym przeszli się złodzieje. Straciłem wtedy wszystko poza namiotem, śpiworem i tym, co miałem na sobie. W efekcie musiałem przedwcześnie wracać do domu, zanim jeszcze terenówka zaczęła się na dobre. Wśród skradzionych rzeczy znajdowała się również moja talia do M:tG (nota bene warta ładnych kilkadziesiąt złotych). Stałem wówczas przed podobnym dylematem, co Linthol. Nie poddałem się jednak i po długich, mozolnych staraniach odtworzyłem tamtą talię – co do sztuki.

I taka jest moja rada: nie poddawaj się i zacząć od nowa. No i (czego też się wtedy nauczyłem) mieć oko na swoją własność – to nie my pilnujemy złodziei, tylko oni nas. Szczególnie na konwentach i wśród słabo znanych osób trzeba być ostrożnym, bo nie wszyscy są tak uczciwi tak, jak byśmy chcieli.

Co do drugiej sprawy: „Magicopodia Imperialis“ nie ukazała się jeszcze, ale cały czas uważnie śledzimy wszystkie wiadomości dotyczące WFRP. O wszelkich zmianach będziecie informowani na bieżąco.

A oto kolejny list:

„(...) Przydałyby się w „MiM-ie“ zapisy autentycznych sesji (w całości lub fragmentach tak, jak w „Krainie Goblinów“), dzięki którym początkujący gracze (tacy jak ja) mogliby się dowiedzieć, jak grać w gry fabularne, a Mistrzowie Gry znaleźć pomysły na nowe przygody“.

Bomber

Ten pomysł nie zdałby raczej egzaminu w innej formie, niż ta znana z „Krainy Goblinów“. Na dłuższą metę takie „sesje w odcinkach“ mogłyby być dla Czytelników uciążliwe i nudne.

W zamian mogę doradzić sięgnięcie do „Almanachu“ w archiwalnych numerach MiM-a, tam bowiem temat wcielania się w postacie był poruszany wielokrotnie (nie licząc setki innych zagadnień również przydatnych wszystkim początkującym graczom i MG – i nie tylko im). Jeżeli natomiast dotarcie do archiwalnych MiM-ów może wiązać się z nadmiernymi trudnościami, to w zbliżającym się wielkimi krokami „Labiryncie #6“ będziecie mogli znaleźć sporo cennych rad, do wykorzystania nie tylko w „Zewie Cthulhu“: jak grać, jak prowadzić, jak połączyć drużynę, jak straszyć, czym straszyć, kogo straszyć, kim straszyć, gdzie straszyć, gdzie straszyć...

Ups! Chyba się zagalopowałem. Ale szczerze polecam.

„(...) Od pewnego czasu przemierzam Stary Świat elfem, zdobyłem już kilka profesji i teraz chciałbym zostać Tancerzem Wojny. Wraz z MG wiemy bardzo mało na ich temat. Podobno był już kiedyś w „Magii i Mieczu“ artykuł o tej profesji. (...) Gdzie można zdobyć wiadomości o Tancerzach Wojny?”

Far-Irllan

Artykuł M. Conella, G. Davisa i D. Matalou „Tancerze Wojny“ ukazał się w MiM-ie nr 7(12)/94, a jego druga część w MiM-ie nr 1(13)/95. Oprócz podstawowych informacji na temat tej profesji, znajduje się tam również scenariusz stanowiący wprowadzenie drużyny BG w społeczność wojowniczych elfów.

A skoro już jesteśmy przy elfach, pora na list od kogoś doskonałego Wam z łamów MiM-a znanego.

„Szanowna Redakcjo!

(...) Chciałem Wam podziękować za bronienie mojego tekstu pt. „Tabela“ na łamach rubryki „Listy“. Dziwi mnie ta żywiołowa dyskusja na temat tolerancji wobec rasy faktycznie nie

LISTY

istniejącej (czy jesteśmy aż tak zadowoleni w naszym własnym świecie, że nawet przenieśliśmy do gier codzienne problemy i własne opinie?). A jeśli ktoś burzy się na „Tabele” i „Czy brać odwet...” za szkalowanie postaci, którą odgrywa (i tym sposobem obrażanie jego samego), zwracam uwagę (tak jak i Wy), że obydwie teksty miały charakter humorystyczny i jeśli kogoś nie śmieszą, to i tak powinno się je traktować z przymrużeniem oka. (Ci, których one nie śmieszą, nie potrafią przymrużyć oczu. Na tym polega cały problem. – przyp. Jerzy) Kogo to nie przekonuje... to cóż, niedawno w „Świecie Mroku” zrecenzowanie napiętnowaliście tych „zatwardziały”, „fanatycznych graczy, a pod opinią, że nie można trwać w jednoznaczności i ścisłym przestrzeganiu zasad w pełni się podpisuję.

Poza tym, chciałem jeszcze raz zdementować Wasze oświadczenie z Krakonu o domniemanej drugiej części „Tabeli” – tego bowiem nie mam w planach (i znów pojawia się problem brania słów innych ludzi na serio bądź na żarty – gdyż zaraz powiadzieliście, że to był żart – ale czy humoryzm tego oświadczenia był tak oczywisty, jak w przypadku tych dwóch „antyfelickich” tekstów?).

To byłoby na tyle. Na koniec życzę powodzenia, aprobaty od czytelników i wszystkiego co najlepsze.”

Krzysztof Iwanek

W tych okolicznościach, nie pozostaje mi nic innego, jak zdementować pogłoski, jakoby najbliższy numer MiM-a miał być w całości kartą postaci do „Tabeli”. Szkoda.

Jeżeli zaś mowa o poczuć humoru naszych Czytelników – oto dwa listy, po których lekturze, zacząłem w istnienie tegoż mocno powątpiewać.

„Jezuuu!!! To co się ostatnio działo w waszym magazynie przerodziło się w szczyt głupoty. Pytacie co? Otóż Kubuś Puchatek RPG. RPG było dotąd rozrywką ciekawą, wymagającą poświęcenia, dobrego odgrywania roli. A tu nagle Kubuś Puchatek RPG. Ciekaw jestem, o czym będą przygody? Pewnie miś idiota pójdzie do królika, debila po miód (przepraszam – mju), który został wzięty 2 minuty temu.

A! Jeszcze jedno. Módlmy się, aby małe dzieci nie krzyczały: Mamo, mamo, kup mi Magię i Miecz!!! Zobacz, Mamo, co tam jest!!! Kubuś Puchatek rypczy!!!”

Zabójca Misiów

Może mnie tym razem brakuje poczucia humoru, ale wydaje mi się, że ten list był napisany całkiem poważnie. A skoro tak, to daruję sobie komentarz, poza drobną wzmianką, że „Kubuś Puchatek RPG” ukazał się w kwietniowym numerze MiM-a (tak, zgadza się, to ten primaaprilisowy).

Ja sam z dumą przyznaję, że jestem wielkim misiołnikiem... łosjamnikiem... (ach, te długie słowa!). Miłoszem?... Nie, Miłoszem na pewno nie jestem. Już wiem: jestem wielkim miłosnikiem Kubusia Puchatka i jego przyjaciół ze Stumilowego Lasu.

Ale, jak już wspominałem, listy były dwa. Oto ten drugi.

„Ave redakcjo.

Do napisania tego listu zmusił mnie Sz. P. Maciek Kocuj swoją wypowiedzią w „Precz do rezerwatu” (o „P.S.” nie będę się nawet wypowiadać, szkoda papieru). Wnioskując, uważa pan, iż powinno się wyćwiczyć wszelką zieleń i wyróżnić wszystkie zwierzęta. A może od razu wszystkich Indian też do rezerwatu, Murzynów na pola, a żółtków do kopalni. Nad wszystkim natomiast stać będzie biały pan!!!

A na dodatek, co mają zieloni do kostek. Ja rozumiem, że to miało wstrząsnąć, może i ładna metafora (albo jakiś pokręcony eufemizm) ale mnie to nie rusza.

Broń Boże, nie jestem wcale zagrażam ekologiem (nie bójmy się tego słowa), ale mieszkam w pobliżu Słowińskiego Parku Narodowego i szlag mnie trafia, gdy widzę, co bezmyślni turyści potrafią zrobić ze szlakiem w ciągu nawet jednego dnia. A może by tak zamknąć wszystkich tych antyzielonych w rezerwacie? Ciekawe, jak długo by tam wytrzymali. No do *uja wafla. Opanujcie się! Nie piszcie o takich idiotyzmach”.

Maga

„Do *uja wafla”???

No, ale może to przemilczę. Natomiast co do reszty: dobrze Mago, że domyśliłaś się przynajmniej, że jest to metafora. Niestety, brak tu miejsca na jej wytłumaczenie. Myślę jednak, że chętnie zrobią to za mnie ci spośród czytelników, którzy w swoich ankietach bardzo wysoko ocenili „Precz do rezerwatu” i wspomniane „Post Scriptum” (które, w nieco tajemniczych okolicznościach, na stałe zagościło na naszych łamach – ale o tym jeszcze może przy jakiejś okazji napiszę).

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

7-8'99 (67-68)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Wieści filmowe	[]
Resident Evil 2 (recenzja)	[]
Co by tu jeszcze... ..	[]
Adlerburg	[]
Ciemno widzę jasnowidza	[]
Mój honor to... ..	[]
W archiwum X	[]
Z archiwów wydziału X	[]
Dotyk Czarnego Faraona (II)	[]
Labirynt nr 6 FAQ	[]
Wielkie obłężenie skrzynek	[]
Rzyć niewieścia... ..	[]
Słów parę o kobietach... ..	[]
Leśne elfy... ..	[]
Wioski elfów	[]
Propozycje dla bezrobotnych	[]
Jesienna gawęda... ..	[]
Warchołowie i pijanice	[]
Dealer	[]
O głupawkach w Wilkołaku	[]
Bohaterowie do wynajęcia	[]
Kraina Goblinów.....	[]
Elementarna dedukcja... ..	[]
Burza w Lublinie	[]
HPL w komiksie	[]
Ocena numeru	[]

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek.....[] lat

Wykształcenie:

podstawowe.....[]

średnie.....[]

zawodowe.....[]

wyższe.....[]

.....[]

Miejsce zamieszkania:

wieś.....[]

miasteczko.....[]

miasto.....[]

miasto wojewódzkie.....[]

.....[]

RPG:

Gracz.....[]

Mistrz Gry.....[]

Ulubione systemy:

.....[]

.....[]

.....[]

Średnie miesięczne wydatki
na RPG

.....[]

Czytasz „MiM”...

każdy numer.....[]

co 2-3 numery.....[]

rzadziej.....[]

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty.....[]

2-3 osoby.....[]

więcej osób.....[]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w

MiM:

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

OGŁOSZENIA

Ostatni list:

„Mam 14 lat i od roku prowadzę grę Earthdawn. Rzeczywiście RPG to w dzisiejszych czasach sprawa bardzo kontrowersyjna, ale nie aż tak bardzo tragiczna. Oto autentyczny przykład, który przytrafił mi się jakiś czas temu.

Kupiłem sobie podręcznik i kostki do mojego systemu. Gdy wróciłem do domu, moja mama zauważyła u mnie to wszystko i zaczął się wykład pt. „wydajesz pieniądze na bzdury” i „to ci wypaczy psychikę”. Kiedy po tygodniu potępiania mojego hobby zacząłem mieć już dosyć, wpadł mi do głowy genialny pomysł. Poprosiłem mamę, aby ze mną zagrała. Namawianie potrwało dość długo, ale opłaciło się. Wkrótce elficka fehmistrzynie imieniem Mara przemierzała Barsawię w poszukiwaniu przygód. Po skończonej sesji dowiedziałem się, że mam talent i mogę sobie grać do woli.

Czytelnicy! Ten sposób może wypalić także u Was. Spróbujcie, bo warto.”

Krzysiek S. vel Gandalf

Pozdrawiam Mamę Krzyśka i mam nadzieję, że na jednej sesji jej przygoda z RPG się nie zakończyła.

Kończy się natomiast wakacyjne wydanie „Listów”. Zanim się rozstaniemy, pragnę Wam przypomnieć o pomyśle Rackne’go z poprzedniego numeru i mojej propozycji zamieszczania na końcu „Listów” lektur na kolejne miesiące. Czekam na Wasze opinie: czy jesteście chętni, aby wziąć udział w tej akcji?

A oto lektury na lipiec i sierpień: Philip K. Dick – zbiory opowiadań „Krótki, szczęśliwy żywot brązowego oxforda” i „Przypomnimy to panu hurtowo”.

Do zobaczenia we wrześniu!

JeRzy

SPROSTOWANIA!!!

W poprzednim numerze MiM-a ukazała się relacja ze spotkania redakcji z czytelnikami w Puławach. Niestety, z powodu złośliwości chochlika drukarskiego nie zostało zamieszczone nazwisko autorki zdjęć. A jest nią JOANNA SIKORA. Zainteresowaną serdecznie przepraszamy!

Chceliśmy serdecznie przeprosić panią MAGDALENĘ JĘDRZEJCZAK za omyłkowe podpisanie innym nazwiskiem jej ilustracji do opowiadania A. Dru-lis „Barwa mgły”, zamieszczonego w czerwcowym numerze „Magii i Miecza”. Jeszcze raz gorąco przepraszamy!

OGŁOSZENIA

Poszukuję graczy (wiek nieważny) i MG z okolic Lubartowa. W posiadaniu: WFRP, Shadowrun, W:M, Earthdawn, KC, ZC. Dostęp do wszystkich polskojęzycznych systemów. Przemek Wesołowski; ul. Słowackiego 55; 21-100 Lubartów; tel. 855-43-51;

Kupię grę planszową „Magia i Miecz” (żaden tam „Magiczny Miecz”) wraz ze wszystkimi dodatkowymi planszami. Ewentualnie wymienię karty do DT. Cena do uzgodnienia. Łódź; tel. 670-68-61 (prosić Michała);

Zdesperowani Kainici – nowicjusze poszukują MG do Wampira. Ogrom systemu nas przeraża. Z drugiej strony jesteśmy doświadczeni graczy (5, 3, 2 lata gry w inne systemy). Łukasz Mazurkiewicz; ul. Męcz. Oświęcimskich 13/22; 68-200 Żary; tel. 374-44-41;

Sprzedam karty do DT. Rodzaje kart i cena do uzgodnienia – najwięcej Bractwa i Legionu Ciemności. Ul. Romantyczna 9/5; 20-533 Lublin; tel. (081) 533-98-03 (prosić Maćka);

Sprzedam podręcznik podstawowy do systemu Earthdawn (60 zł) i dodatek do Shadowruna (30 zł) – wszystko w idealnym stanie. Grzegorz Przybyś; Wrocław; tel. 372-90-55 (w godz. 14-20, prosić Grzegorza);

Sprzedam grę planszową „Battletech” w dobrym stanie (pomalowane figurki, kolor srebrny), po przystępnej cenie. Jacek Kądziołka; ul. Żeromskiego 6h/8; 57-550 Stronie Śl.; tel. (074) 14-15-43 (pon.-pt. w godz. 18-20);

Sprzedam podręcznik podstawowy do Wampira: Maskarady. Stan bdb. Cena 60 zł. Paweł Hernik; ul. Mickiewicza 6b/16; 43-400 Cieszyń; tel. 0-604-26-55-46 (środa i czwartek po 18-tej);

Poszukujemy graczy i MG z okolic Kalisza (szczególnie Pleszew) do systemów WFRP, CP2020, Wampir: Maskarada (w przyszłości inne). Mile widziane osoby początkujące, jak także już doświadczone. Mile widziane kobiety! Kontakt: Piotr Grygiel, ul. M. Reja 4/30, 63-300 Pleszew, tel. (0-62) 7 423 266, e-mail: grygu@kki.net.pl

Post Scriptum CO BY TU JESZCZE...

Podczas jednej z poprzednich kampanii reklamowych do Sejmu pewna partia zachwalała swe wątpliwe wdzięki plakatem, na którym dwóch mechaników majstrowało przy wielkiej maszynie, którą była Polska. Wkrótce po pojawieniu się owych plakatów na połowie z nich dopisano sprayem komentarz: „Co by tu jeszcze sieprzyć?”.

Przypomniała mi się ta historia przy okazji rozmów o wyczynach rodzimych stacji telewizyjnych. Mój kolega stwierdził wtedy: „Ci goście z Polsatu chyba założyli się z tymi z TVN, kto wciśnie więcej knotów w piętnaście minut filmu”.

I wiecie co? To naprawdę tak wygląda. Tyle, że nie dotyczy wyłącznie dwóch wspomnianych stacji.

Zacznijmy od Polsatu – mistrza kraju w tłumaczeniu (nie mylić z tłumaczeniem). Nawet osoba nie znająca angielskiego zauważy, że w polskiej wersji językowej brakuje połowy oryginalnego dialogu – wystarczy posłuchać, ile tekstu jest u nas, a ile tam. Kiedy widz zna angielski, uświadamia sobie, że jest jeszcze gorzej – z tej części dialogów, która ocalała, wypruto beztłusto wszelkie drobne gry słowne, śmieszne powiedzonka, w zamian dosłownie tłumacząc część idiomów, przez co straciły one jakikolwiek sens. Jeśli nieszczęśnik przed telewizorem na dodatek interesuje się fantastyką, godzina z Polsatem staje się prawdziwą próbą

nerwów. Szczególnie, jeśli ogląda się „Więzy krwi” – serial oparty na grze „Wampir: Maskarada” – gdzie połowa nazwisk bohaterów i nazwy wszystkich klanów oprócz Nosferatu są przekreścone. Co to jest, do cholery, „klan Bruhana”? Albo „Toridok”? A „Gangrelsi” (odcinek później już „Gangersi”) to pewno ta czwórka: John, Paul, George i Ringo?

A może to mieli być „Gremlinsi”?

Tu przypomina mi się, jak kiedyś film pt. „Warriors of Virtue” (virtue – ang. prawość, cnota) został przetłumaczony jako „Wirtualni wojownicy”. Na całej trasie, od tłumacza do kin, nikt knota nie poprawił. Błogosławiona moja naiwność z czasów, gdy przypuszczałem, że do tłumaczenia tekstów z jakiegoś języka potrzebna jest jego znajomość...

TVN aż tylu knotów w tłumaczeniu nie ma. Towarzystwo z tej stacji popisało się natomiast m.in. przy emisji serialu „Babilon 5”. Przypomnę: serial nagrodzony dwiema nagrodami Hugo i pokazną liczbą nagród Emmy (telewizyjny odpowiednik Oskara), z przełomowymi efektami specjalnymi i fabułą, która stanowi spójną całość przez całe pięć sezonów. Tymczasem TVN zaczął go wyświetlać od trzeciej serii (czyli od 46-tego odcinka) i przerzuca w ramówce na coraz gorsze godziny nadawania.

Jeśli już mowa o godzinach nadawania, nie można pominąć dwóch popisowych wyczynów

naszych telewizji. Pierwszym było równoległe nadawanie o tej samej porze „Star Treku: DS9” przez Polsat i „Star Treku: Voyagera” przez Canal+. Aby obejrzeć ulubiony serial, polski trekkie musiał albo mieć magnetowid, albo wyjść z siebie. Drugim osiągnięciem popisała się TVP1, wyświetlając seriale „Nieśmiertelny”, „Po tamtej stronie” i „Mroczne dziedzictwo” po dwa odcinki naraz, około drugiej w nocy. Na dodatek rozpoczynano się one zazwyczaj z poślizgiem sięgającym 45 minut. Zarwicie tak kiedyś noc, a zobaczycie, skąd się bierze jad felietonistów.

Podobne knoty, jak chociażby przerywanie akcji filmu w pół zdania reklamami, mógłbym wymieniać jeszcze długo, ale wszyscy znamy to przecież aż za dobrze.

Przyznaję: polskim telewizjom należą się brawa za to, że te wszystkie seriale (również najnowsze) w ogóle można u nas obejrzeć. Nikt jednak nawet nie usiłuje kryć się z tym, że w telewizyjnej hierarchii ważności widz wyładował na ostatnim miejscu. Sposób nadawania wartościowych pozycji sugeruje, że szefowie stacji chcą widzów od nich odstręczyć. Może po to, aby przy spadku oglądalności mogli ograniczyć wydatki i zredukować program do powtórek brazylijskich telenowel.

A teraz siedzą w swoich gabinetach i myślą: „Co by tu jeszcze sieprzyć?”.

Twoim obowiązkiem jako lojalnego obywatela
Imperium jest choć raz w życiu odwiedzić
to miejsce

www.sarsus.com

jeżeli w okolicy nie ma stacji orbitalnej, skontaktuj się z nami,
nasz Inkwizytor zajmie się resztą

44-200 Rybnik, PO Box 116

ADLERBURG

Adlerburg

„W Adlerburgu od dawien dawna, po prawej stronie ulicy Długiej, około 15 jardów od rynku, stoi pewien niezbyt okazały dom. Wybudował go, mieszka w nim i pracuje jeden i ten sam człowiek. Pojawił się w mieście na rok przed objęciem władzy przez Siegfrieda von Adlera. Nikt nie ma pojęcia, jak u diabła żyje on tak długo. Przypuszczeń jest wiele: jedni twierdzą, że to potężny mag, drudzy, że to jakaś nadprzyrodzona istota, która przybrała ludzką postać, inni doszukują się u niego pokrewieństwa z Cheresem (twierdzą, że jest jego pierworodnym synem), etc., etc.

Człowiek ów nazywa się **Megronheii**. Ma ciemną karnację, około pięciu stóp wzrostu i lekką nadwagę. Gdyby nie jego siwe wąsy i broda, wyglądałby na kogoś zbliżającego się do czterdziestki, tylko przedwcześnie wytysiałego. Ubiera się zawsze w to samo: brudnozielony płaszcz, wysokie skórzane buty i niewielki kapelusz.

Pan Megronheii w swym zabytkowym domu tworzy wszelkiego rodzaju kielichy i puchary: Dzieła, które wychodzą spod jego ręki, są naprawdę przepiękne: puchary z cennych kruszców wysadzone klejnotami, kielichy z najprzedniejszego szkła, w które jakimś niezwykłym sposobem również wprawione są szlachetne kamienie. Jako że w Adlerburgu nie brakuje bogaczy, jego towary idą jak woda, mimo niebotycznych cen. Megronheii jest statym dostawcą dworu książęcego.

Swe wyroby pan Megronheii zawsze dostarcza osobom. Mimo że zawsze z dumą obnosi dzieła, nikt nigdy go nawet nie próbował napaść. Nawet najstarsi mieszkańcy miasta nie pamiętają, aby ktokolwiek poza nim wchodził do jego domu. Często widuje się go natomiast na targu i w temu podobnych miejscach, gdzie spaceruje się w narzędzia i surowce. Od lat codziennie spaceruje po mieście, a co noc w oknach jego domu pali się światło, gasnące zawsze dokładnie o północy.

Ostatnio coś się zmieniło – panu Megronheii zaczął towarzyszyć zakapturzony staruszek, który najwyraźniej z nim zamieszkał.“

Po raz kolejny spotykamy się w Mieście Tysiąca Cudów. Autorem dwóch pierwszych opowieści jest Tomek Krężel. Dwie następne zawdzięczamy Przemysławowi Bieniaszowi. Ogromne dzięki i oklaski!

Dom pana Megronheii zostaje na planie oznaczony numerem 6.

A oto druga historia.

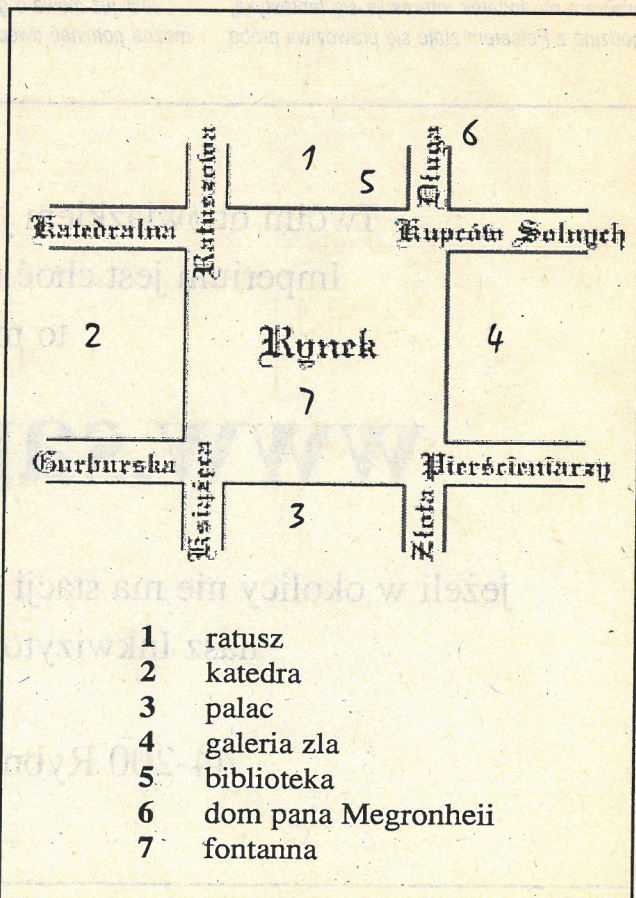
„Adlerburg, jak każde miasto, posiada dzielnicę biedoty. Znajduje się ona na wschodnim krańcu miasta, częściowo w niewielkiej sieci pieczar w jednym ze wzgórz, u którego stóp rozpościera się Adlerburg. Dzielnica składa się z setek malutkich domków i prawdziwego labiryntu wąskich uliczek. Część dzielnicy odgradzona jest od reszty miasta wysokim murem z jedną, ogromną, zardzewiałą bramą. Ta część, zwana **Illhausen**, powstała na długo przed tym, jak Cheres rzucił na miasto swój czar.

Jej mieszkańcy prowadzili niegdyś skromne, lecz spokojne życie. Bogatsi mieszkańcy bez obaw chodzili tamtędy, czasem rzucając komuś zbędny bilon. Później, Cheres zrobił co zrobił... i coś się zmieniło. W Illhausen coraz częściej zdarzało się, że ktoś kogoś napadł, opędzował, a nawet zabił. Mieszkańcy innych dzielnic przestali się zbliżać do muru, przy bramie zawsze stali uzbrojeni strażnicy. Z Illhausen coraz rzadziej ktokolwiek wychodził na zewnątrz. W końcu brama porosła bluszczem, a strażnicy okazali się zbędni. Teraz już mało kto pamięta, czym niegdyś było Illhausen. Nie wiadomo, czy ktoś jeszcze tam żyje. Może kiedyś jacyś śmiałkowie zechcą to sprawdzić?“

Kolej na opowieści Przemka.

„W ciepłe niedzielne popołudnie dzieci pluskają się w **fontannie na rynku**. Ciekawe, czy znają jej historię? Otóż jest ona następująca:

Dawno temu, gdy panował książę Siegfried von Adler (tuż po tym, jak Cheres rzucił czar na miasto) zorganizowano polowanie. Do polowania przystąpiło wiele zamożnych osób, w tym sam władca. Zabrał ze sobą mnóstwo giermków. Jeden z nich jechał na koniu, ponieważ książę najbardziej go lubił. Reszta giermków szła pieszo.



ADLERBURG

Kiedy spuszczone psy, zaczęła się pogoń za lisem. Biedne zwierzę uciekało coraz głębiej w las. W pewnym momencie koń ulubionego książęcego giermka wystraszył się węża i poniósł. Ponieważ giermek nie był mistrzem w jeździectwie, nie potrafił zatrzymać konia. W końcu koń rzucił go do przybrzeżnych wód leśnego stawu, które były głębsze niż się wydawało. Giermek zaczął tonąć. Aż tu nagle chłopak wyływa, niesiony przez trzy ogromne szczupaki. Wszyscy oniemieli!

Siegfried von Adler kazał swym nadwornym magom bezpiecznie przenieść szczupaki do miasta i umieścić w królewskim basenie. Na cześć szczupaków i całego zdarzenia wybudowano na środku rynku okrągłą fontannę o średnicy 15 stóp. Jej głębokość na obrzeżach wynosi ok. stopy, a na środku sześć stóp. W centrum umieszczony jest cokół, wystający parę cali nad wodę. Na nim umieszczony jest pomnik giermka na stojącym dęba koniu. Tryskająca z cokołu woda strumieniami oblewa przestraszonego konia. Gdy fontanna została ukończona, przeniesiono do niej szczupaki, które przeżyły do dziś w niewyjaśniony sposób. Ryby są łagodne i nigdy dotąd nie wyrządziły nikomu najmniejszej krzywdy."

Fontanna oznaczona jest na planie numerem 7. Nasz plan, jak widać, nieco się rozwinął. Może z czasem uda nam się go przekształcić w całą, wielką i szczegółową mapę. To jednak zależy od Waszej inwencji twórczej.

Pora na drugą opowieść, tym razem dotyczącą skał w Zatoce Adlerburskiej.

Jak powszechnie wiadomo, w północnej części Adlerburga, w zatoce, znajduje się port. Można tu kupić wyroby z miasta, jak i innych krajów czy nawet światów. Lecz port słynie nie tylko z tego.

Pewien kapitan, imieniem **Alfred**, zapalony żeglarz, podróżnik i odkrywca, dostał w swoje ręce magiczne mapy. Według kupca, od którego Alfred je zdobył, z ich pomocą statki spoza miasta mogły dotrzeć do Adlerburga. Kapitan kompletnie oszalał na punkcie odkrycia zaginionego miasta. Pewnej burzliwej nocy dopłynął do miejsca, w którym miał przepłynąć przez magiczną granicę i ujrzał na horyzoncie Adlerburg. Błyskawice przecinały co chwilę ciemne niebo, oświetlając stojącego na mostku, tryumfalnie śmiejącego się kapitana.

Ale aby wpaść do portu, trzeba było przebyć pełną niespodzianek trasę, zaznaczoną na mapie. „Przeptęnę, choćbym miał próbować milion razy!” – krzyknął głośno Alfred. Gdy rozpoczęło się pokonywanie przeszkód, kapitan zarządził dokładne manewry, zmuszając załogę do największego wysiłku. Wolał jednak sam stanąć przy sterze. Odepchnął sternika, który poleciał w stronę burty. Niestety, nie zdążył od razu puścić steru i statek lekko skręcił. Chwilę później wylądował na skałach.

Map ani ciała kapitana nie odnaleziono. Wyłowiono tylko paru członków załogi, których potomkowie do dzisiaj żyją w mieście. Skały, o które rozbił się statek, nazwano **Skałami Alfreda**. W każdą burzliwą noc można obserwować niezwykle zjawisko: po wodzie przesuwają się fosforyzujące, prawie przezroczyste statek kierujący się na skały. A wiatr niesie krzyk rozwścieczonego kapitana statku: „Choćbym miał próbować milion razy...”

Na dzisiaj to wszystko. Jak zwykle zapraszam Was do współtworzenia Miasta Tysiąca Cudów i do lektury następnych odcinków.

JeRzy

□ WARHAMMER BATTLE □ RPG □ MAGIC THE GATHERING □ WARHAMMER 40 000 □

UCZESTNICTWO W WARENIE ZA DARMO



ELFOLAND

**SKLEP
i KLUB**

stoły dla karciarzy
i figurkowców
(DARMO)

Warszawa – Wola – ul. Sokołowska 24/26 tel.: 6313651
Warszawa – Mokotów – Al. Niepodległości 148 tel.: 8493481
(PRZY STACJI METRO "POLE MOKOTOWSKIE")

NAUKA GRY □ POKAZY □ TURNIEJE

□ WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY □ KSIĄŻKI □ TURNIEJE □ MAGIA I MIECZ □

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

CIEMNO WIDZĘ JASNOWIDZA

Końca świata nie było. Niejaki Nostradamus przepowiedział, że Armagedon nadejdzie 12.07.1999. Tego dnia, a był poniedziałek, wszystkie rozgłośnie radiowe odmierzają czas do wyznaczonej godziny. Komentatorzy telewizyjni prześcigali się w wymyślaniu błyskotliwych puent i nawet poważne gazety wywały na okładki info o przepowiedni.

Kiedy mówię, że zajmuję się fantastyką, nader często słyszę: „No, a co tam, chłopie, w temacie UFOludków?”. Fantasy to według większości literackich krytyków „bajki dla dorosłych”. Moi pozafandomowi przyjaciele, gdy im się chwali nowymi karciochami do SW, poklepują mnie po plecach z wyrozumiałością – no cóż, znają mnie od dawna, wiedzą, że nieco stuknięty. Pewnie znacie to i z własnych doświadczeń. Zdarzyło się Wam opowiadać o fascynującej sesji niegraczom? Na pewno. Pewnie popukali się w czoło. Nie? No to macie kulturalnych kolegów, którzy stukają palcem w czaszke dopiero jak się odwrócicie.

Standardowe wyposażenie fana SF z amerykańskich filmów to książka z robotem na okładce, cyngle o szklach grubszych niż dno musztardówki i pryszcze wielkości Wezuwiusza. Dziewczyny omijają to-to łukiem mocno napiętym, zdecydowanie preferując baranów z drużyny futbolowej, a nauczyciele wzywają rodziców i polecają bardziej rozwijające lektury. Po prostu my, fani fantastyki, jesteśmy niepoważni, zajmujemy się odebranymi od rzeczywistości głupstwami.

Lecz powiadam Wam, bracia i siostry w science fiction, nadchodzi czasem godzina próby! Ot, choćby taki Nostradamus. Michel de Nostre-Dame (1503-66) napisał księgę przepowiedni, z której kolejne już pokolenie czerpie informacje od różnych wydarzeniach dotyczących przyszłości, a że popełnił ją językiem zawitym i wieloznacznym – jak każdy szanujący się wróż – to i poszczególne fragmenty dopasować można do każdego czasu i wydarzenia. Więc ktoś tam wydedukował, że koniec świata nadejdzie 12 lipca. I wszyscy powariowali.

Uwaga na marginesie – w przepowiadaczy przyszłości nie wierzę. A już na pewno nie w tych, co robią to dla pieniędzy, bo gdyby byli prawdziwi, to by sobie przepowiedzieli „szóstkę” w „Lotto” albo tripla na końskich wyścigach, i do końca życia nie musieliby zarobkować. Jeśli żyją jacyś prawdziwi jasnowidze, którzy rzeczywiście potrafią przewidywać przyszłość, to – możemy być pewni – oni właśnie potajemnie rządzą tym światem. Mamy tu zresztą całkiem niezły paradoks przyczynowo-skutkowy, podobny do logicznych zagadek związanych z podrózkami w czasie. Powiedzmy, że jasnowidz zobaczy, iż pod samochód wpada małe dziecko. Udaje

mu się zapobiec wypadkowi (np. świadomie zostaje bezrobotnym, dostaje pomarańczowy kaftan oraz tabliczkę „Stop” i sterczy przed szkołą dziecka, co jakiś czas wylaząc na pasy i przepuszczając pieszych). Dziecko nie gnie w wypadku. W takim razie co jasnowidz zobaczył wcześniej? Przecież zamiast krwawego wypadku powinien był przewidzieć siebie, w pomarańczowym kubraczku, bezpiecznie przeprowadzającego dzieciaka przed maską niedosłego samochodu-mordercy! Powie ktoś: OK., jasnowidz zobaczył POTENCJALNĄ, PRAWDOPODOBNĄ możliwość katastrofy. Ha, toć by on musiał mieć też jak dynia, żeby przewidzieć wszystkie „potencjalne” i „prawdopodobne” możliwości! Wszak ten dzieciak w drodze ze szkoły do domu w każdej chwili mógł wstąpić do sklepu, wleźć na drzewo, popodglądać dziewczyny na basenie. Miliony możliwości, dzięki którym na feralną ulicę dotarłby spóźniony i w rezultacie pod samochód nie wpadł. Nasz jasnowidz musiałby te wszystkie „potencjały” zdarzeń przewidzieć – tak dla pechowego dzieciaka i feralnego samochodu, jak i dla tysięcy ludzi i przedmiotów, które też „potencjalnie” mogłyby wziąć udział w zdarzeniu. Na przykład montera naprawiającego sygnalizację świetlną sześć przecznic dalej, przez którego kierowca zbyt długo czekał i potem właśnie dał w rurę i wpadł na przejście z dzieckiem jak wariat. A przecież ten monter też zależy od splotu „potencjalnych” możliwości. W rezultacie nasz jasnowidz musiałby ogarnąć umysłem wszystkie „prawdopodobne” zdarzenia dotyczące wszystkiego na świecie. To niemożliwie, jeśli się przypadkiem nie jest Panem Bogiem.

Wracam do daty dwunastego lipca, bo nie o logicznych hakach na istnienie jasnowidztwa miał być ten tekst, a o zabobonach. Świat zwirował. Rozważania o końcu świata stały się najważniejszym niusem serwisów medialnych, wytwarzając smrodek sensacji. Ludzie dyskutowali o przepowiedni w pracy, w domach, w autobusach, traktując rzecz całą jak najbardziej poważnie. Gdyby ktoś im powiedział, że zajmują się zabobonami i głupotami, to by się poobrażali. No, ale zaproponujcie im poczytanie SF. Palec przy czole i „Co tam, chłopie, u UFOludków?”. I dalej będą wierzyć w gusła.

Na przykład, rok 2000 – szałństwo związane z magią tej liczby. Walnięte konkursy na dziecko urodzone najbliżej przełomu tysiącleci (który zresztą nastąpi dopiero w nocy z 31.12.2000 na 1.01.2001, a nie, jak podają różne cymbały, w czasie najbliższego Sylwestra), przepowiednie końca świata, zapowiedzi zbiorowych samobójstw i wielkich wydatków na fajerwerki. A przecież to tylko liczba w jednym z wielu kalendarzy funkcjonujących

na naszej planecie. Zresztą, najpewniej błędna, bo się podobno w datowaniu narodzin Chrystusa, dających początek naszemu systemowi czasu, pomyłono o kilka lat.

We wpływ znaków zodiaku na ludzką osobowość wierzy cała masa ludzi (nawet ci słusznie lekceważący horoskopy w gazetach, pisane zazwyczaj przez panią Krysię, która chce dorobić do redaktorskiej pensji). A przecież znane nam z kalendarza daty poszczególnych „znaków” nie mają już wiele wspólnego z prawdziwym położeniem Słońca w danym gwiazdozbiornie. Na skutek ruchu precesyjnego Ziemi w ciągu tysiącleci zmienia się układ gwiazd na sferze niebieskiej. Słońce przebywa w we „właściwych” gwiazdozbiornach tylko przez 45 dni w roku! Co więcej, pomiędzy 30 listopada a 17 grudnia przechodzi przez konstelację Wężownika, nie objętą starym, bo pochodzącym z czasów starożytnych podziałem zodiakalnym. Tyle astronomiczne fakty – ale ludzie nadal rozprawiają o sile „lwów” i upartości „byczków”.

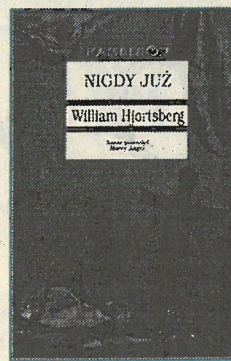
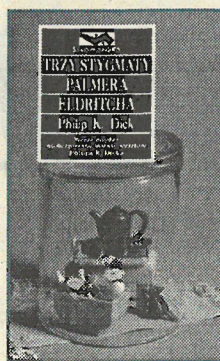
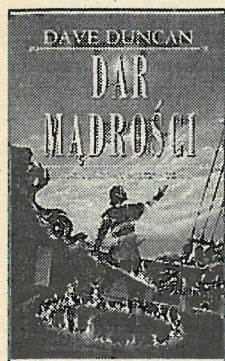
Przykłady można mnożyć. Współczesnego człowieka otacza kultura techniczna. Należy on do cywilizacji europejskiej, grecko-rzymsko-chrześcijańskiej, która, jak żadna inna, umiała poznać i obłaskawić świat poprzez stworzenie nauki i technicznego postępu. Wychowany najczęściej w oświeceniowym duchu, w pogardzie mający „ciemne” średniowiecze, człowiek ten z zachwytem oddaje się wierze w zabobony i gusła. Podnieca się wykreowanymi przez media pseudofaktami i na poważnie rozprawia o tajemnych siłach. Większość takich właśnie ludziów na myśl o science fiction czy fantasy lekceważąc szczerzy żęby.

Tylko kogo tu dokumentnie po...hm... pogibało? Nas czy ich?

No dobra, też coś przepowiem: nic się zmieni. Dalej na nas będą nerwowo reagować. I dalej będą czytać horoskopy, wierzyć w energię feng shui, zwalczać czarne koty i gromadzić zapasy mąki i cukru, bo zbliża się rok 2000. Ale to my właśnie – czytacz, gracze i zbieracze; miłośnicy kosmitów, rycerzy i duchów; fani podprzestrzennej podróży przez kwadrant gamma i pieszej wędrówki przez Martwe Bagna – to my mamy równo poukładane pod kopułkami, stoimy twardo na ziemi i do tajemnic Wszechświata potrafimy podejść z fascynacją i rozsądkiem. Taką przynajmniej mam nadzieję.

PS Mam przyjemność być gościem honorowym tegorocznego, warszawskiego „Polconu”. Zapraszam na moje spotkania autorskie, które odbędą się w czasie konwentu, w tym na promocję mojej nowej książki, powieści SCHWYTANY W ŚWIATŁA.

OKIEM ZEWNĘTRZNYM



RECENZJE

DAVE DUNCAN DAR MĄDROŚCI

Cykl „Siódmy miecz” Dave Duncana zawiera wszystko to, czego szuka miłośnik fantastyki – wartką akcję, magię, walkę. W pierwszym tomie („Niechętny szermierz”) poznajemy Wallie’ego. W naszym świecie mężczyzna umarł, jednak tak naprawdę jego osobowość została przeniesiona w ciało wojownika. Odrodził się w magicznej rzeczywistości, gdzie postępowaniem ludzi rządzą bardzo precyzyjne reguły społeczeństwa kastowego i... bogowie. Wallie jest członkiem jednej z najwyższej cenionych kast – szermierzy, na dodatek należy do jej elity.

Drugi tom serii, „Dar mądrości” nie jest gorszy do pierwszego (co bardzo często zdarza się w cyklach fantastyki). Cóż by tu powiedzieć o fabule... Hm... jest wyprawa, kłątwa, legendarny miecz... Odpowiednia gromada wojowników, bogów i czarnoksiężników – gwarantowana!

MAŁGORZATA MICHALSKA ZIELONE MIASTO

W zeszłym roku miałem przyjemność być jurorem konkursu na powieść fantastyczną, ogłoszonego przez wydawnictwo „Prószyński”. Pośród kilkudziesięciu prac moją uwagę zwróciło kilka, w tym powieść „Zielone Miasto”. Podobała się ona także innym sędziom. Bardzo się ucieszyłem, kiedy po otwarciu kopert z danymi autora, okazało się, że jest nim (a w zasadzie „nią”) Małgorzata Michalska. Jej opowiadania drukowałem kiedyś w piśmie „Voyager”, kilka ukazało się też w „Fenixie”. Teksty były bardzo dobrze napisane, z tempem, wartką narracją, przypominały styl Koonza czy Kinga. Niestety, autorka nie poszła wtedy za ciosem, a może miała pecha – dość, że nie udało jej się zaprezentować szerszej publiczności, ani wydać własnej książki.

Ale wreszcie – jest! „Zielone miasto” to powieść sf, dobrze napisana, wciągająca. Taka, jakiej bardzo mało możemy znaleźć w wykonaniu rodzimych pisarzy, a jaką obficie importujemy z USA. Znajdziecie w niej klimaty z „Diuny” Herberta i ze space oper Resnicka. Jest międzyplanetarna konflikt, są obcy, występują dziwne zwierzęta. Naprawdę, warto czytać!

PHILIP DICK TRZY STYGMATY PALMERA ELDRICTHA

Wedle Laurence’a Sutina, biografa Dicka, ta powieść należy do jego najlepszych dzieł. Zacytuję: ... jeżeli chcecie przeczytać zapierający dreszcz w piersiach dreszczowiec o tajnym podboju Ziemi przez niepojęte siły kosmiczne (...) i jeśli to wszystko ma się złożyć na dojmującą przypowieść o istocie rzeczywistości i walce o nasze nieśmiertelne dusze, to musicie przeczytać „Trzy stygmaty”...

Nieźle brzmi, prawda? Dick, autor genialny i pokrewny, w tej książce doskonale połączył klasyczne wątki sf (marsjańscy koloniści, obcy, jasnowidze) z pytaniami poważniejszej i dziwniejszej natury: czy nasza rzeczywistość jest prawdziwa?; co się stało z Panem Bogiem?; jak zachować godność w poniżających warunkach?

WILLIAM HJORTSBERG NIGDY JUŻ

Hjortsberg (autor słynnego dzięki filmowej adaptacji „Harry’ego Angela”) zna się na swojej robocie. Klimat grozy, kryminalna intryga i atmosfera amerykańskiej prohibicji zostały przez niego oddane doskonale. Akcja powieści dzieje się w roku 1923, a jej bohaterami, oprócz postaci fikcyjnych, są także

m.in. Artur Conan Doyle (pisarz) i Houdini (iluzjonista). Odnajdziemy tu też nawiązania do prozy Edgara Allana Poe. Fabuły zdradzać nie będę, bo to kryminał, ale powiem: warto! Szczególnie fani obywatela Cthulhu powinni przeczytać tę książkę i czerpać z niej ile się da pomysłów, faktów i klimatów.

SLAIN: SKARBY BRYTANII

Slain to jeden z najpopularniejszych bohaterów światowego komiksu fantastyki. Został stworzony w 1982 przez Pata Millisa, a jego przygody rysowali między innymi Simon Bisley, Glenn Fabry i Dermont Power. Ten celtycki wojownik, wygnany ze swego plemienia, wędruje po bezdrożach pradawnej Brytanii. Nigdy nie rozstaje się ze swym toporem, zwanym „Pożeraczem mózgów”. Towarzyszy mu złośliwy karzeł Ukko. „Skarby Brytanii” to komiks nawiązujący do mitologii arturiańskiej. Celtowie toczą wojnę domową, a saksonie najazdy pustoszą kraj. Tylko Slaine – ostatni prawdziwy wojownik – może uratować swój lud. Jednak czy zdoła zebrać dwanaście pradawnych skarbów mających zjednoczyć zwaśnionych Celtów i przywrócić im dawną potęgę?

Na naszym pustawym komiksowym rynku pojawił się nowy bohater.

KONKURS NIJUBILEUSZOWY Z NUMERU 6/99 ROZWIĄZANIE I LAUREACI

1. LIMFA KRASONOLUDÓW – KREW ELFÓW (Sapkowski)
2. TRZY GOŃCE – DWIE WIEŻE (Tolkien)
3. ROZMOWA Z HONOROWYM KRWIODAWCĄ – WYWIAD Z WAMPIREM (Rice, film)
4. CZAROWNICA Z KONTYNENTU – CZARNOKSIEŻNIK Z ARCHIPELAGU (LeGuin)
5. GNIAZDKO – KONTAKT (Sagan, film)
6. POLICYJNA ŚCIEŻYNA – ZBÓJECKI GOŚCINIEC (Brzezińska)
7. DREWNIANA MYŚZ – ŻELAZNY SZCZUR (Harrison)
8. ZIEMSKA BRAMA – GWIEZDNE WROTA (film)
9. ZWIERZĘ Z NISKIEGO PAŁACU – CZŁOWIEK Z WYSOKIEGO ZAMKU (Dick)
10. WIOSKA MARLBORO – MIASTECZKO SALEM (King, film)
11. PODZIEMNA PIECHOTA – KAWALERIA KOSMOSU (Heinlein, film)
12. MAJÓWKA NA POBOCZU – PIKNIK NA SKRAJU DROGI (Strugaccy)
13. RODZICE WYDMY – DZIECI DIUNY (Herbert)
15. MAMUSIA TROLLA JEST IMPOTENETEM – TATUSZ MUMINKA I MORZE (Jasson)
16. ZAWOŁANIE HGRTFGRFRZBNWQRTU – ZE W CTHULUHU (Lovecraft)
17. AKWIZYTOR GÓRY – AGENT DOŁU (Wolski)
18. MASZYNA PRZESTRZENI – WEHIKUŁ CZASU (Wells)
19. RODZICE MAJORA DOTACJI NAUKOWEJ – DZIECI KAPITANA GRANTA (Verne)
20. SWOJAK ZASYPIA – OBCY: PRZEBUDZENIE (film)

Tylko dwie osoby poprawnie odgadły 19 tytułów (19, bo mi komputerowy troll zeżarł punkt 14). Najwięcej problemów sprawił Wam punkt 15. Co to, klasyki się nie czyta? Obiecałem do podziału 24 książki SF. Otrzymują je (po 12 sztuk) Przemysław Wenio z Białej Podlaskiej i Małgorzata Świńska z Piotrkowa Trybunalskiego. Dziękuję za wszystkie miłe słowa w listach (za niemiłe – nie dziękuję!).

Nagrody wysyłę pocztą.

TO MOJE ŻYCIE,

ALBO LEPIEJ UMRZEĆ CZY OKRYĆ SIĘ HANBĄ?

Ciekaw jestem, ilu z Was w realnym życiu zwraca uwagę na swój honor. Czy myślicie o swoich czynach i postawach, zastanawiając się co chwila jak się one mają do Waszego honoru? Muszę się przyznać, że ja nie robię tego za często. W naszym świecie sprawa honoru zeszła na dalszy plan. W pogoni za dobrami doczesnymi zapomnieliśmy o nim. A może przestał być taki ważny z zupełnie innego powodu?

Kiedy jednak zasiadacie do gry i decydujecie się na postać szlachetnie urodzonego, musicie o honorze pamiętać – tak to już jest. Wspominałem już o tym dwa numery temu. Ale honor jest tak ciekawym zjawiskiem, że nie można go opędzić kilkoma zdaniem. A tym bardziej przy odgrywaniu postaci rycerza (oczywiście nie tylko – honor „przystępuje” też wielu innym osobistościom!). Bo przecież w jego przypadku liczyło się nie tylko zwycięstwo, lecz to, jak walczył (o czym zresztą też już wspominałem). Ponadto honor wiązał się ze słubami i przyrzeczeniami, bo przecież żaden prawy mąż nie mógł złamać swego słowa. Gotów był również stanąć do boju z każdym (no, prawie – plebssem przejmować się nie musiał), kto śmiał jego honor podważyć. No i oczywiście honor nieustannie wiązany był z odwagą. Obawa, że ktoś posądzi rycerza o tchórzostwo była tak wielka, że – na przykład – Piotr II, król Aragonu, zrezygnował ze strategicznej pozycji w bitwie, by nikt nie myślał, że się boi. I nie jest to przykład odośniony (*vide* Roland). Lećmy dalej: w czasie walk między Frankami a Saracenami jednego z najlepszych ludzi Karola Wielkiego, Ogiera Duńczyka, wyzywa na pojedynek wrogi rycerz. Kiedy zaś Saraceni chwytają Ogiera podstępem, jego przeciwnik – uznając to za zniewagę i plamę na swym honorze – oddaje się Frankom w niewolę, by uwolnić Duńczyka na drodze wymiany. Ważny był również stosunek rycerza do pana (czasem też odwrotnie – patrz wspomniany już Duncan). Rycerz nie mógł więc dopuścić się następujących wiarołomstw: opuszczenia pana w bitwie i pozostawienia na placu boju żywego lub zaledwie lekko rannego; czynnego znieważenia go; cudzołóstwa, a nawet tylko próby nawiązania prywatnego kontaktu z żoną seniora lub jego nałożnicą; pohańbienie bądź usiłowanie pohańbienia córki, wnuczki, narzeczonej syna, siostry seniora, jeżeli były pannami przebywającymi w jego domu; świadoma zdrada tajemnicy seniora (za Manteufflem „Teoria ustroju feudalnego według *Consuetudines Feudorum*“).

Tak, honor to była ważna rzecz dla rycerza. I winna być też ważna dla nas, jeśli odgrywamy postać wzorowaną właśnie na nim. Tym bardziej, że daje nam to wielkie pole do popisu. Część problemu związana jest z kwestią prowadzenia pojedynków i walk (patrz tekst z poprzedniego numeru), nie ma więc co tego powtarzać. Pozostaje jednak wiele innych ciekawych rzeczy, o których wspomnieć wypada.

Słubowanie: Rycerze często składali słuby, i to niekiedy nie tylko dotyczące czystości. Przyrzekali sobie

nawzajem wierność i wieczną przyjaźń, wsparcie czy pomoc. W **Earthdawnie** załatwiają to m.in. przyrzeczenia krwi, w oczywisty sposób wzorowane na rycerskim etosie. Można jednak z powodzeniem odgrywać słubowania bez żadnych systemowych udogodnień. Warto jednak pamiętać, że rycerz nie będzie pochopnie składał tak silnie wiążącej przysięgi. Kiedy jednak już to robi, MG ma pole do popisu. No i oczywiście gracz. Bo niech się okaże, że nasz rycerz musi złamać przyrzeczenie... To daje nam iscie wallenrodyczną szansę na piękną grę.

Zarzut tchórzostwa: Niech tylko ktoś (oczywiście równy mu urodzeniem, bądź też godzien uwagi – szacowny czarodziej czy znaczny kapłan) wspomni naszemu bohaterowi, że się czegoś boi! Do takiej plamy na honorze nie możemy dopuścić. Zarzut tchórzostwa winien skończyć się wyzwaniem danego osobnika na pojedynek, jeśli to możliwe. Jeżeli zaś podważający naszą odwagę nie nadaje się do pojedynku, to zawsze może za niego stanąć do boju wasal. Istnieje też możliwość innego udowodnienia odwagi... Miejmy nadzieję, że nasz rycerz nie zginie od razu, wyzywając na pojedynek Persifala czy Lorda Soth.

Zarzut wiarołomstwa: Zwykle tego rodzaju zarzuty będzie miał do rycerza jego senior... a wtedy nasz bohater musi się bronić. Być może dojdzie nawet do Sądu Bożego, lepiej jednak spróbować sprawę załatwić w sposób bardziej pokojowy i udowodnić swą niewinność. Kiedy zaś rycerz jest winny... cóż, zostaje mu bunicja i/lub walka o odzyskanie straconego honoru (wspomnijcie Lancelota!).

Pojedynek i pomocni przyjaciele: Wspominałem o tym już poprzednio, tu jednak chcę zwrócić uwagę na to, jaki wpływ ma taka sytuacja na honor bohatera. Będzie on musiał ostro się namęczyć, by zachować lub odzyskać honor po tym, jak jego pomocni przyjaciele wsparli go w trakcie pojedynku.

To były tylko najoczywistsze przykłady sytuacji, w których honor może ulec splamieniu. Jest jednak wiele innych (choćby upokorzenie Juranda przez Krzyżaków). Kiedy zaś zdarzy się coś takiego – właśnie ta najgorsza dla rycerza rzecz – to w grze zaczyna się najlepsze. Pozbawiony honoru bohater ma w zasadzie dwie możliwości: popełnić samobójstwo (co raczej mu nie przystoi) lub walczyć o odzyskanie dobrego imienia, stając się kimś na kształt ronina. I właśnie w tym drugim przypadku znów otwiera się przed nami droga pełna niezwykłych okazji do zabawy w odgrywanie postaci. Nasz rycerz może stać się bezimiennym wygnańcem, zabijającym wszystkie potwory i w ten sposób próbującym odkupić swe winy (jak choćby w *Ostatnim smoku*). Albo czarnym rycerzem, poszukującym chwalebnej śmierci w boju, która zmaże plamę na jego honorze. Bądź też żebrakiem, wędrującym od miasta do miasta z mieczem – ostatnią pamiątką po utraconym życiu – ukrytym wśród łachmanów...

Co tu dużo pisać: Są gorsze powody by zginąć, niż ten, że nie potrafisz zabić (Orson Scott Card).



Marcin Morfka

ARCHIWUM



Ilustracje: Magdalena Jędrzejczak i Jarek Musiał

Są rzeczy, o których nie śniło się filozofom. Są potwory, które nie śniły się Zabójcom Trolli. Są gracze, którzy nie śnili się najlepszym nawet Mistrzom. Ponoć żyjemy u schyłku dwudziestego wieku, we wspólnym okresie kwitnącej techniki i odżywiającej potęgę kultury, a wciąż zadajemy sobie pytania bez odpowiedzi: kto nas stworzył? czy istnieje Bóg? czy pośród gwiazd żyją nasi bracia? Niemal co dzień może się wydarzyć coś, co zburzy nasz pogląd na świat, obudzi pierwotny, przedwieczny lęk lub pogański, nabożny zachwyt. Czasem mało stabilne wydają się naukowe fundamenty naszego świata i, zaiste, dziwne myśli mnie ogarniają po lekturze felietonów pana Oszubskiego w rubryce „Z tajemnych akt”.

Wniosek jest jeden – rozmnożyliśmy się na Niebieskiej Planecie, łapczywie sięgamy w Kosmos, ale wciąż zaniedbujemy nasze najbliższe otoczenie. Wciąż brak nam kompetencji, by odpowiedzieć na najprostsze pytania. W o ile korzystniejszej sytuacji są członkowie naszych drużyn! Wszelkie problemy teologiczno-moralne rozstrzygane są przy pomocy pięści i topora, z geografią nikt problemów nie ma, gdyż jeszcze nie powstała, a studiowanie historii sprowadza się sporządzenia listy klanów, które od nas dostały w d...ę. Nauką zajmuje się garstka siwowłosych oszołomów z błędnym wyrazem oczu, a jedyne powszechnie zadawane pytania filo-

A dany Neverland przypuszczalnie dręczony jest problemami podobnymi do naszych, i nie widzę przeszkód, by gracze poczuli ich smaczek. Mogą przecież mieć miejsce przygody z dziwnym splotem wydarzeń, który nie kapujący bohaterowie zwałą na magię (lub elfy), natomiast gracze powitają z tajemniczym uśmiechem. Przeciętny Hrumir Miazdząca Pięść nie odróżni przecież reptiliona od przybysza z gwiazd, a Ludzi w Czerni weźmie za nekromantów, natomiast gracz wcześniej czy później zorientuje się w sytuacji. Czyta się przecież „Skandale” i ogląda „Archiwum X”... Są rzeczy, o których nie śniło się filozofom. Dlaczego więc w Starym Świecie nie może kiedyś wylądować UFO?

Nie będzie tu ani słowa o „zgubionych” przez Obcych miotaczach plazmowych ani opisu umiejętności „prowadzenie pojazdu kosmicznego”, będzie za to o mroku i o tajemnicy, o tajemnicy przez duże „T”. Istnienie pozaziemskich cywilizacji to tylko domysł, a przecież najbardziej boimy się tego, czego nie rozumiemy. I na odwrót – często nie rozumiemy tego, czego się boimy. Zwłaszcza w grach role-playing.

STREFA MROKU

Każdy magiczny Neverland jest krainą tak zróżnicowaną i chaotyczną, iż trudno czasem drużynie wykreślać z siebie zdumienie lub zgrozę (?) po usłyszeniu kolejnej opowieści w karczmie. Nieraz się pewnie zdarzy, iż po prostu zignorują historię typu:

– ... a wyleźli tedy tacy cudaczni z tego smoka i jeden ino co dotknął, to mnie podagra odeszła, jak ręką odjął! Dziwy, nie?

Znudzeni bohaterowie czasem mrukną:

– Nie mówi się dziwy, tylko szanowne panie – i tak się sprawa za-

kończy. Kto w świecie paladynów, druidów i białej magii przejmie się cudownym ozdrowieniem? Kto wysłucha z wypiekami na twarzy historii o światłach na niebie czy ewolucjach spodków nad siółem Liczyrzepy? Kto odróżni opowieść o spotkaniu z ufoludkami od potyczki z „podrasowanymi” orkami-magami?

Problemy, nad którymi człowiek naszych czasów łamie sobie głowę, są całkiem nieskomplikowane dla koleś z Neverlandu. Ogromne, idealnie okrągłe wyrwy w łąkach zboża, które dziś, nie wiedzieć czemu, przypisujemy UFO, nie są niczym tajemniczym. Według średniowiecznych wierzeń niemieckich, istniał demon, zwany bilwis, który w noc Walpurgi przemierzał pola i ze złośliwości wycinał ich ogromne połacie. Podobnie bez specjalnych emocji powitają bohaterowie widok wypalonego kręgu ziemi, ponoć pamiątki po lądowisku statku kosmicznego. Istnieją podania, iż miejsce to jest suche, nawet jeśli tej samej nocy padał deszcz. Najwyżej przyspieszą kroku – nikt nie lubi przebywać w miejscu, gdzie magowie przeprowadzali eksperymenty albo druidzi składali ofiary...

Tak, ślady pozostawione przez UFO są subtelne i z początku niewiele będzie się domyślało, iż oczekuje ich konfrontacja z wrogiem naprawdę nieziemskim. Podobne elementy mogą przemknąć przez przygodę jako nieistotne drobiazgi, dopiero później pojawiają się wątpliwości i domysły:

– Hej, coś mi świta... To już drugie takie koło, a pamiętacie tego gościa, który...

KONTAKT

Wyobraź sobie, drogi Mistrzu, następującą sytuację – oto w środku nocy strażników w miasteczku Gelbstraum budzą krzyki i głośnie walenie do bram. Wyrwani z ciepłych łóżek, rozszłoszczeni, wpadają na mury, by

Dlaczego więc w Starym Świecie nie może kiedyś wylądować UFO?

zoficzne to „Czemu tak drogo???” i „Auuu! Za co?!!”. Kiedy rzeczywistość przerośnie możliwości intelektualne drużyny, odpowiedzialność za zaistniały stan rzeczy przejmuje magia lub elfy. W pewnych okolicznościach bywa, że i woźnice.

odpędzić awanturników, kiedy naraz jeden z nich rozpoznaje Ottona Węglika, kowala, który mieszka przy Śpiewających Skałach. Jest z nim żona, dziadek, pacholek, syn trzyma przerażonego, wierzgającego konia, wszyscy krzyczą coś niezrozumiale, na twarzach widać strach...

– Gobliny! – szepczą z nienawiścią strażnicy, nie widząc, iż drżące palce wystraszonych, zszokowanych ludzi wskazują na niebo.

Spotkania pierwszego i drugiego stopnia polegają zwykle na tym, iż grupka świadków dostrzega na niebie obiekt nieznanego pochodzenia o kształcie dysku, kuli lub cygara. Wykonuje on często dziwaczne ewolucje, poruszając się z niesamowitą prędkością i nie wydając przy tym dźwięku. Zwłaszcza nocą pojawienia się UFO są szczególnie spektakularne – domniemanie pojazdy Obcych lśnią intensywnym, różnokolorowym światłem, podczas przelotów tuż nad powierzchnią ziemi zalewając otoczenie snopami oślepiających promieni. Reakcja ludzi epoki przesądów i magii na takie *dictum* może

i mieszkańcy wsi zostają wciągnięci do show-businessu, goszcząc coraz to kolejnych kaznodziej i szaleńców religijnych, dziękujących bogom za manifestację.

Wieść dochodzi do uszu przedstawicieli lokalnego kościoła, który natychmiast kładzie łapę na przedsięwzięciu. W danej wiosce pojawia się inkwizytor z bandą rycerzy zakonnych, wprawnie „przesłuchuje” świadków i ucisza tych, którzy ośmielają się mieć odmienne zdanie. Odpowiednio spreparowana historia „objawienia” zostaje spisana przez skrybów i umieszczona w nowo wybudowanym kościółku ku czci „boskiej manifestacji”. Nawiedzony region dostaje się pod jurysdykcję danego kościoła, a wielmożni kapłani walczą o przywilej objęcia tak dochodowej placówki. Oto bowiem nadciągają już pierwsze pielgrzymki...

To najbardziej prawdopodobna wersja wydarzeń w sytuacji, kiedy UFO pokazuje się niewielkiej grupce ludzi. Konsekwencje manifestacji nad miastem lub zamkiem mogą być opłakane w skutkach. Nad miastem przemyka

eskadra lśniących kul i po chwili konsternacji wybucha panika. Szaleńców przecież dość na świecie, wystarczy, że ktoś krzyk-

nie jakieś głupstwo – to posługuje za kamień, który porusza lawinę:

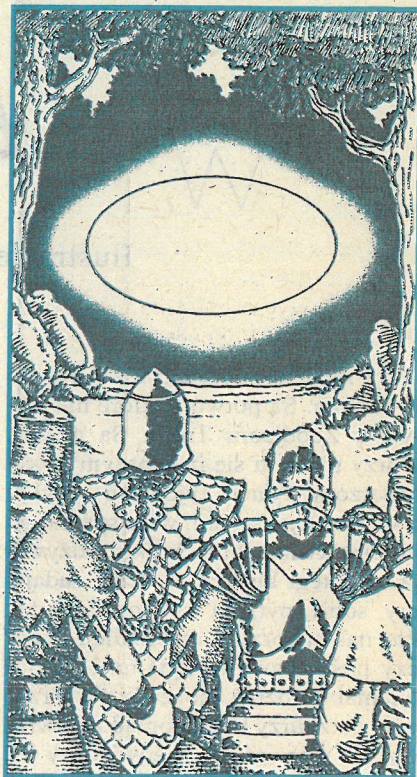
– Smoki, smoki miasto nam palą!!!

Natychmiast rozlega się bicie dzwonów, ludzie rzucają się, by ratować dobytek, na ulice wychodzi gwardia, blokuje bramy, ściera się z rozwścieczonym, przerażonym tłumem, padają pierwsi zabici, wybuchają pierwsze pożary. Nikt już nie pamięta o smokach, w ludzi wstępuje bezrozumna furia, chcą niszczyć i kraść! O świecie, kiedy opadną mgły, miasto przypomina pobożowisko.

Ale być może ktoś krzyknie:

– To magia! Cholemi czarodzieje bawią się naszym kosztem! Na pohybel magikom!

Nic nie powstrzyma szemrzącego groźnie tłumy, rosnącego w siłę podczas marszu na siedzibę miejscowej gildii. Magia jest podstępna, magia jest nieludzka, tam na niebie była magia, nienawidzimy magii! Nieuchronnie następuje eksterminacja



miejscowych magów, a jeśli gildia jest dobrze chroniona lub drogę motłochowi zastąpi straż miejska, dochodzi do regularnej bitwy. W trakcie zamieszek walczących ogarnia szaleństwo, dają o sobie znać od dawna tłumione uprzedzenia i natychmiast pojawiają się nowe cele. Precz z gildią kupiecką, ohydny, kazirodczymi bogaczami! Precz z elfami i krasnoludami, na pohybel pokrakom! Na pohybel z kapłanami! Dość dziesięciny, dość podatków, naprzód!

Jak więc widać, w mentalności człowieka Neverlandu leży rozwiązywanie wszelkich problemów dziłością i siłą. Efekt przelotu UFO może jednak być różny. Najczęściej zjawiska tego typu będą wykorzystane propagandowo przez kastę kapłańską. Wiemy przecież jak ogromną wagę do wróżb przywiązywali średniowieczni władcy – pojawienie się tak widocznego znaku mogło być różnie zinterpretowane przez królewskich wróżbitów. Mogli odczytać, iż wojna wypowiedziana w danej chwili musi zakończyć się powodzeniem, mogli też odradzić jakiegokolwiek działania wojenne. Jeśli czas pojawienia się Obcych zbiegnie się z datą śmierci władcy lub arcykapłana, może to zostać odczytane jako symbol wniebowstąpienia nieboszczyka. Ponoć po śmierci Juliusza Cezara na niebie

Bohaterowie, którzy zetkną się z kosmitami, przypuszczalnie do końca życia nie uświadomią sobie ich niezemskiego pochodzenia.

daleko przekroczyć naszą zdolność przewidywania.

UFO z rzadka pokazuje się nad większymi skupiskami ludności, ale wystarczy, że kilku ludzi dostrzeże coś dziwnego. Niesłychane, jak szybko przedostawały się wieści w świecie bez telegrafu i poczty. Natychmiast poinformowana zostaje cała okolica, a miejscowy autorytet do spraw astralnych (kapłan/druid/mędrzec) staje przed ciężkim zadaniem wyjaśnienia zjawiska. Z reguły wykorzystuje zbieg okoliczności dla pomnożenia swego majątku i poszerzenia autorytetu:

– To zapowiedź kary boskiej, bracia i siostry, kary za wasze skąpstwo! Wyliniały barany na ofiarę świątyni dajecie i się rozeźlili bogowie!

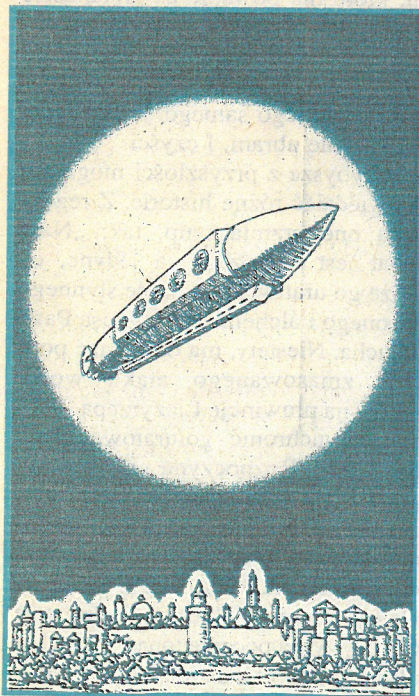
Wieść biegnie dalej, jak grzyby po deszczu pojawiają się kolejni świadkowie, którzy w przydrożnych karczmach za kufel piwa opowiadają o swoich „przeżyciach”. Wkrótce

BLISKIE SPOTKANIA 3 STOPNIA

długo wisiła kometa, więc lud wierzył, że dołączył on do bogów. Niezależnie od rozwoju sytuacji kapłani potrafili wykorzystać pojawienie się UFO dla własnych, nierzadko obłudnych celów.

Często jednak będziemy mieli do czynienia z przedsięwzięciami jednostek. Szczególnie charyzmatyczni kaznodzieje lub demagodzy mogą wykorzystać wydarzenie dla stworzenia własnej sekty. W Neverlandach nawet się nie przypuszcza, iż istnieją inne zasiedlone światy, a pojawienie się UFO zawsze będzie odebrane jako manifestacja niebios. Istnieją apokaliptyczne, mroczne systemy jak **Warhammer**; po bezdrożach ich światów będą się włóczyć grupy wycieńczonych żebraków z wyrazem religijnej ekstazy na brudnych twarzach. Będą błagać bogów o zabranie ich ze świata, który i tak niedługo się rozpadnie...

Drogi Mistrzu, jeśli chcesz przetestować swoją drużynę w sytuacjach ekstremalnego stresu (a właśnie do tego typu sytuacji należy wzięcie udziału w zamieszkach w płonącym mieście), dlaczego nie wykorzystać motywu pojawiającego się UFO? Może to stanowić początek kampanii mającej zdemaskować próżność miejscowego kościoła, albo też preludium do spotkania z kosmitami w cztery (sześć? dwanaście?) oczy. Przecież UFO nie przełatuje nad ziemią dla żartu – musi mieć w tym jakiś cel.



Bohaterowie, którzy zetkną się z kosmitami, przypuszczalnie do końca życia nie uświadomią sobie ich niezemskiego pochodzenia. Tym bardziej nie będą w stanie zrozumieć motywacji, które rządzą Obcymi. Przypuszczalnie gracze je odgadną, ale ten fakt również powinien ich zaskoczyć i przerazić. Spotkanie z kimś spoza naszej planety musi być sceną mroczną i pełną cichego, pierwotnego strachu. Zastanówmy się nad kilkoma przykładami spotkań trzeciego stopnia, czyli bezpośrednich zetknięć człowieka z UFO.

Uważa się, że kosmici penetrują naszą planetę od dawna, przeprowadzając potajemne eksperymenty na ludziach i zwierzętach. Znane są liczne przypadki porwań ludzi, zanotowane ich zeznania wydobyte pod wpływem hipnozy: o tym, jak przeprowadzano na nich badania, pobierano próbki włosów, paznokci, skóry, ubrań; o tym, jak czasem uprawiali seks z kobietą „stamtąd”; jak słyszeli kojący głos telepatyczny; jak widzieli demonstracje podróży kosmicznych lub poznawali położenie planet Obcych. My, ludzie XX wieku, potrafimy sobie wiele wytłumaczyć, natomiast jakakolwiek postać z Neverlandu nie znieśnie łatwo zetknięcia z zaawansowaną techniką. Co prawda, technika kosmitów pozwala im na wymazanie doznań z pamięci ofiary obdukcji albo na sprawienie, że po powrocie ze statku kosmicznego nie będzie ona już całkiem normalna. Wesoły, otwarty człowiek nagle stanie się ponury, mało mówny, zacznie zaniedbywać pracę, rodzinę, w końcu ruszy w świat, na wojnę lub kompletnie oszaleje. Czy ktoś zastanawiał się kiedyś nad rozmiarami populacji głupków wioskowych?

Drużyna może, ku swemu zaskoczeniu, odkryć, że jeden z jej przyjaciół, NPC, nagle zaczął zachowywać się w podejrzany sposób i unika udzielenia odpowiedzi na pytanie: „co się stało”. W każdym Neverlandzie istnieje hipnoza i kiedy tylko bohaterowie zdecydują się na jej zastosowanie, mogą usłyszeć mrozącą krew w żyłach historię. Inna sytuacja – bogaty gospodarz w podgórskiej

wsii wynajmuje drużynę do odszukania sprytniej bandy kłusowników, ustawicznie kradnących mu owce i krowy, lub do złapania bandytów, którzy uprowadzili jego córkę. Rutynowe zadanie staje się podejrzaną, mroczną historią, kiedy drużyna napotyka w lesie liczne wypalone kręgi, doskonale wypreparowane zwłoki uprowadzonych zwierząt, a potem... W krzakach jeżyn odnajdują zaginioną dziewczynę – jest podrapana, ubranie wisi na niej w strzępach. Ży-

Ciekawość badawcza jest jedną z nielicznych poznanych motywacji przybyszów

je, ale jej wzrok jest szklisty, głos pusty, z tępyim zdumieniem patrzy na wybawców i nie przypomina sobie kilkunastu ostatnich godzin.

Zaczyna się robić zimno, kiedy bohaterowie uświadamiają sobie, że są na tropie czegoś więcej, niż leśna mafia. I kto wie, co się będzie działo dalej. Być może drużyna jest już obserwowana, a płaskie, bezzębne usta wydają z siebie serię niesłyszalnych dla ludzkiego ucha infradźwięków, które oznaczają, że oto napatoczyły się kolejne okazy do badań. Jeden z bohaterów niedługo zaginie i zostanie odnaleziony gdzieś w kupie na poły zgniłych liści na Dębowej Polanie.... Doskonała rola dla graczy o zacięciu aktorskim.

Przy ewentualnym *rendez-vous* musimy sobie zadać dwa pytania: jak wygląda Obcy i jak jest uzbrojony? *Image* kosmity jest całkowicie dowolne, przy czym lepiej, by nie był to najeżony kolcami ogniomiotacz z potrójnym garniturem zębów i czterema pazurzystymi odnóżami. Takich osobników dość jest w normalnych przygodach z demonami. Lepiej skorzystać z archetypu humanoida średniego wzrostu o szarej skórze, tysej głowie bez małżowin usznych i wielkich oczach bez źrenic. Osobnik powinien mieć dodatkowo kilka wyróżniających go cech, np. sześć palców, dziwny kolor krwi, itp. Co do uzbrojenia, nie może być to nic widocznego. Obcy nie włóczę się obwieszony bronią, niewiele jest relacji o ich ekwipunku.

Spotkanie z Obcym powinno mieć miejsce w najbardziej tajemniczych

okolicznościach, jakie uda się stworzyć. Noc, niesamowita cisza w lesie, księżyc w pełni, drużyna ni z tego, ni z owego zaczyna się czuć niepewnie. Ktoś wskazuje palcem w przestrzeń, inny wyszeptał ciche przekleństwo, wszyscy martwią się... Wysoka postać idzie w stronę drużyny spokojnie, nie kryjąc się, z dziwną gracją. Szeroko otwarte oczy elfa-łucznika dostrzegają obce, dziwaczne rysy twarzy, krasnolud trzęsącymi się rękoma sięga po topór, ludzie jeszcze nie rozumieją... Co krzyknie z przestachem ten, kto dostrzegł Obcego jako pierwszy? Czaro-dziej! Demon! Do ataku! W nogi!!!

Twoja w tym głowa, Mistrzu, by lodowaty strach wlał się w nieulękłe serca graczy, by ci, którzy bez wahania stawiają czoła ogrom, teraz postanowili wynosić się z tego cholemnego lasu! Nie są w stanie zrozumieć wiele ponad to, że ocierają się o coś naprawdę zagadkowego i naprawdę przejmującego lękiem. W spojrzeniach graczy już powinienes odczytać pewność. Oni już wiedzą, że przed nimi stoi przeciwnik zbyt potężny dla kogoś uzbrojonego w miecz i łuk.

Strach przynosi szaleństwo, być może któryś z bohaterów runie na Obcego w rozpaczliwej szarży. Nie wolno Ci zareagować stereotypowo, Mistrzu. W zachowaniu Obcego powinna zostać zaakcentowana jego... obcość. Być może popisie się nie-ludzkim (i nie-elfim) refleksem

i uchyli się przed ciosem, który by rozplątał mu głowę? Być może zniknie z nagłym niebieskim rozbłyskiem, pozostawiając po sobie nieprzyjemny zapach ozonu? Być może atak go zaskoczy i gracie usłyszą kilka wibrujących, wysokich dźwięków, wyrażających ból i strach? Trafiony rozpaczliwym ciosem Obcy padnie miękko na mech, a niebieska krew popłynie z rozciętej klatki piersiowej... A może sam przystąpi do kontrataku? Dziwne narzędzie wielkości trzonka noża rozbłyśnie na fioletowo i wszyscy padną na ziemię, uświadomiwszy sobie, że mają zdrewniałe, sparaliżowane członki. Porozrzućni na polanie niczym spróchniałe pnie drzew, z wściekłością będą obserwować, jak jeden z ich towarzyszy jest wybierany przez Obcego i z nim znika...

Ciekawość badawcza jest jedną z nielicznych poznanych motywacji przybyszów. Może się zdarzyć, że wynajęta drużyna, szukająca wyżej wspomnianej dziewczyny, sama stanie się zwierzyną w najdziwniejszym polowaniu, jakie można sobie wyobrazić. Grupa zorientowała się, że w lesie są jakieś nieznanne istoty, więc postanawia się wycofać. Bohaterowie ze zgrozą uświadamiają sobie, że ktoś podąża ich śladem. Oto w blasku księżyca ukazuje się twarz o metalicznie srebrnej skórze i wielkich, pustych oczach, czyjaś wyprostowana sylwetka zsunęła się cicho do wykrotu, ktoś kroczy wzdłuż potoku, z wdziękiem krocząc ponad zwałonymi konarami. Trzęsące się dłonie wysyłają strzałę za strzałą, obcy nikną, by pojawić się za sekundę, wciąż gnani tą samą, niezmienną ciekawością. Rozpacz miesza się ze strachem, przywódca drużyny pogania osłabłych ze zmęczenia i emocji towarzyszy, a pościg trwa – cichy, bezgłośny, ulotny, ale uparty. Niebawem znikną ten, kto szedł najwolniej.

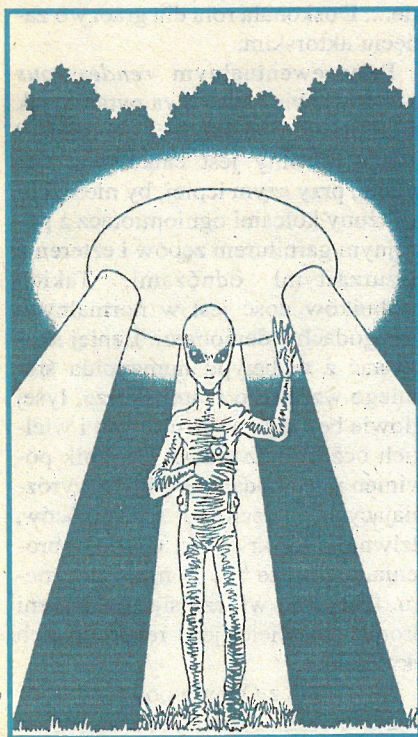
Pamiętacie opowieści o tym, jak to kosmici „napadli” na odosobnioną farmę gdzieś w Stanach Zjednoczonych? Rozgorączkowane kowboje pruli w ich stronę bez żadnych pytań, a na końcu załadowali się na kilka ciężarówek i uciekli w stronę najbliższego ludzkiego osiedla (i szeryfa). Trudno powiedzieć o co nieszczęsnym kosmitom chodziło – może chcieli nawiązać kontakt, może chodziło o nowe „okazy” albo o coś jeszcze innego... Nie dane było Amerykanom się o tym dowiedzieć, nie dane pewnie

będzie i bohaterom. Oto wiedzeni żylką badawczą kosmici próbują różnych sposobów dostania się do szczelnie zabarykadowanej farmy lub przydrożnej karczmy, używając wszelkich dostępnych im sposobów – lewitując na wysokości okien, przepalając drzwi laserem, wyrывая dach... Przez grubą, nieprzeźroczystą błonę w oknach i szczeliny pod drzwiami wpada nieziemski blask nisko lecącego statku kosmicznego... A wyobrazasz sobie, drogi Mistrzu, klimat mrocznych celtyckich wzgórz, zza których nagle wyłania się UFO, a na brudne, blade twarze pada światło... Rozpoczyna się szalona ucieczka wśród wrzosów, gnących się pod uderzeniami tajemniczego wiatru...

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Poprzedni akapit poświęcony był założeniu, iż kosmici przybywają do danego Neverlandu, by gromadzić „materiał badawczy”. A przecież istnieje całe mnóstwo innych powodów ich przybycia. Uważa się, między innymi, że UFO to pojazdy ludzi z przyszłości, badających zachowania swoich przaszczurów. Myślę, iż to niezły pomysł na długą, spektakularną kampanię, w trakcie której istoty w świetlnym dysku próbują porozumieć się z drużyną, strasząc ją, przeganiając po lesie, oblegając w karczmie, a na końcu łapiąc któregoś z bohaterów. Drużyna popada w desperację po utracie jednego z towarzyszy, podczas kiedy on właśnie siada na łożu, które ma powstać za kilkanaście tysięcy lat. Zbaraniały, patrzy na migoczące światełkami wewnątrz „komnaty” i trzech gości, którzy przypominają mu jego samego. Tylko że są dziwnie ubrani. I czyści.

Przybysze z przyszłości mogą mu opowiedzieć różne historie. Z reguły będą one brzmiały np. tak: „Nasz świat jest zagrożony, a jedyne, co może go uratować, to prace słynnego uczonego i alchemika Magnusa Pasi-brzucha. Niestety, ma on zginąć podczas zmasowanego ataku wojsk orków na prowincję Liczyrzepa, a wy musicie uchronić go/uratować jego prace itd.” Rozpoczyna się stereotypowa kampania, podczas której gracie mogą ewentualnie liczyć na pomoc kosmicznych artefaktów, nie muszą się martwić o ucieczkę, gdy jedyny wulkan na niewielkiej wyspie nagle ożyje i wyspa pocznie tonąć, a pod koniec zostaną obdarowani masą złota,



które w przyszłości jest i tak bezużyteczne. Pod żadnym pozorem nie zostawiać im artefaktów!

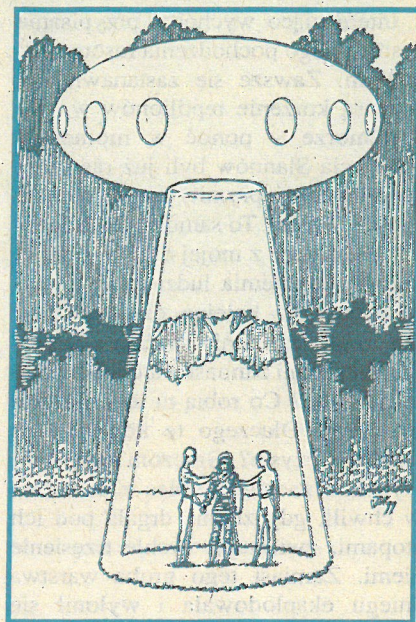
Zapłatą za wykonaną misję niekoniecznie musi być złoto. Dla doświadczonych bohaterów o wiele ciekawsze będzie kilka słów o tym, co ich czeka w przyszłości lub jakie będą losy świata w ciągu kilku następnych lat. To musi być dokładnie przemyślane i z konsekwencją zrealizowane, Mistrzu, a przy okazji warto owe prognozy przekazać zagadkowymi słowami. Co, na przykład, będzie oznaczało, że „Dni ciemności atak czerni przyniosą, pęknie korona, gdy Duch nie zawiedzie”? Czy atak czerni to inwazja sił Chaosu, epidemia Czarnej Śmierci, powstanie chłopstwa czy bunt hrabiego, ubierającego się w czarne ubrania? Czy ów Duch odnosi się do siły psychicznej króla, centralnej postaci jakiejś religii czy może słynnego miecza o tej nazwie? Kilkoma zręcznymi zdaniem możesz, Mistrzu, nakreślić ramy przyszłej kampanii zanim skończy się pierwsza.

Chociaż nie gram w **Shadowruna** i **Cyberpunka**, z przyjemnością czytając opisy przyszłości naszej planety, zawarte w tych systemach. Myślę, że gracze każdego Neverlandu będą w równym stopniu zainteresowani losami własnych światów. Wielkie pole do popisu dla twórczego umysłu. Przecież światy *fantasy* nie stoją w miejscu, kie-

to kto zna dokładnie okoliczności swoich urodzin, o rodzicach nie mówi nic albo ogólnikowo wspomina o ich bogactwie lub szlacheckim pochodzeniu – w ten sposób powstaje furtka bezpieczeństwa na wypadek, gdyby się okazało, iż drużynowy złodziej jest zaginionym synem króla czy czymś w tym stylu. Dlaczego zatem kiedyś nie wykorzystać owych niedopowiedzeń w celu nakreślenia „gwiazdnego” życiorysu jednego z graczy? Wiem, że to już było, choćby w Thorgalu, ale pomysł wydaje się rewelacyjny, kiedy chcemy naprawdę nobilitować kogoś z bohaterów.

Wymieniony bohater jest postacią cichą, zamkniętą w sobie, zdaje się żyć w świecie fantazji. Miewa sny, których nie potrafi wytłumaczyć nawet najlepszy z magów, nocami krzyczy w nieznanym języku, ma wystrzone niektóre zmysły, a inne niemalże w zaniku... Cóż, dziwak z niego, ale kumpel, nie? Nie mogę sobie wyobrazić zdumienia bohaterów, kiedy po całej serii przygód, podczas których odkrywali coraz to nowe fakty z życia swego towarzysza, powoli uświadamiają sobie, że jest on potomkiem ludzi z gwiazd! I co się wtedy stanie z gwiazdnym rozbitkiem? Będzie starał się zapomnieć o swoim kosmicznym pierwiastku i żyć jak dawniej? Będzie chciał wrócić do swych korzeni? Może któregoś dnia odwiedzą go rodzice i opowiedzą, dlaczego go zostawili na Ziemi...

Skoro już mówimy o życiorysach, to czasem można „zrzucić” na kosmitów inne dziwne wątki życiorysu. Słyszałem kiedyś o młodym krasnoludzie, który odnalazł kamień z Księżyca, i postanowił uczynić z niego najlepszy topór na świecie. Taszczył go ze sobą przez wiele lat, aż w końcu napotkał Ich, a oni mu powiedzieli... Ambitnemu elfowi leśnemu przyśniło się kiedyś, że spotka świetlistych przybyszów z innego świata, którzy nauczą go muzyki gwiazd. Spotkał ich, zaczęli go uczyć, a jako zapłatę zażądali... Adept magii wciąż nosi w plecaku księgę znaną dawno temu przez jego mistrza, zapisaną runami nieznanego pochodzenia. W końcu jednak spotkał takiego, który był ją w stanie przeczytać, a ten mu rzekł...



Każdy Neverland ma swoją mitologię, a w niej mity kosmogoniczne. Dzięki nim wiadomo jak powstał świat, kto stworzył wszystkie rasy i rozdzielił między nie ziemię. Ale czyż nie bywa tak, że najbardziej niepodważalne aksjomaty padają, kiedy znajdzie się odpowiedni argument? Kiedyś myślałem o wielkiej kampanii, która miałaby odwrócić losy jednej z ras Starego Świata. Rozgoryczony, młody kapłan uświadamia sobie z wolna, iż bóstwo, któremu służy, nigdy właściwie nie istniało. Na dobrą sprawę, nigdy nie skutkowało modły ani ofiary, chyba że zdarzyło się to przypadkiem. Organizacja kościelna była przeżarta zepsuciem i służyła właściwie tylko celom administracyjno-prawnym. Skoro bohater uświadamia sobie, iż bóg nie istnieje, pierwsze pytanie, które zada, będzie brzmiało: „Kto w takim razie stworzył mój naród?”

Nie wolno niczego zrzucić na ewolucję, to zbyt banalne w Neverlandach. Zamiast tego lepiej poprowadzić kampanię, która doprowadzi do odkrycia starych rycin lub ksiąg, potwierdzających, że dana rasa pochodzi z gwiazd. Właściwa gra zaczyna się dopiero teraz, gdyż czuli na punkcie sprawiedliwości społecznej bohaterowie powinni uderzyć z całej siły w oszukańczą organizację i starać się doprowadzić do jej rozbicia i ujawnienia prawdy. Pomysł jest ciekawy, ale ryzykowny – bohaterowie mogą nigdy nie przyzwyczać się do faktu, że podstawy ich światopoglądu są fałszywe.

Nie wolno niczego zrzucić na ewolucję, to zbyt banalne w Neverlandach.

dyś pewnie wymyślą tam elektryczność, broń palną, komunizm itp. Czy zastanawialiście się kiedyś, co się stanie ze Starym Światem za tysiąc lat, czy elfy i krasnoludy przetrwają, czy Chaos zwycięży, czy magia będzie wieczna? Wiele pytań mogą zadać gracze i głębokie będzie ich milczenie, kiedy zaczną padać odpowiedzi. Jestem w stanie się założyć, że kilka apokaliptycznych sprawozdań z przyszłości uciszy każdą butną wypowiedź i bohaterowie nagle poczną kochać swój świat takim, jakim jest, a patrzeć nań będą z nowej, szerszej perspektywy.

GDZIE TWÓJ DOM, ZIEMIANYNIE?

Gracze wykazują tendencję do umieszczania zagadek lub luk czasowych w swoich życiorysach. Rzadko

Interesująco wychodzi przypisanie kosmicznego pochodzenia rasom neutralnym. Zawsze się zastanawiałem, jakie są korzenie reptilionów w Warhammerze – ponoć w momencie przybycia Slannów byli już rasą zdegenerowaną i prymitywną. Skąd zatem się wzięli? To samo pytanie zadali sobie gracze z mojej drużyny, penetrującej podziemia ludzi-gadów i natrafiającej na kolejne dziwne fakty. Dlaczego reptilioni strzelają z jakiejś dziwnej broni zamiast walczyć szablami jak inni? Co robią tu te wszystkie maszyny? Dlaczego te korytarze są sterylne czyste? Graczom udało się wypełnić zadanie i zbiec z podziemi w chwili, gdy ziemia drgała pod ich stopami, zwiastując rychłe trzęsienie ziemi. Zamiast tego gruba warstwa śniegu eksplodowała i wyłonił się spod niej długi na kilkadziesiąt metrów, ryczący statek kosmiczny i pomknął ku niebu. Jak widać, nie wszyscy reptilioni są prymitywnymi rzeźnikami ciepłokrwistych...

Istnieje jeszcze jeden sposób ingerencji istot pozaziemskich w życie na Ziemi. Bywają etapy w historii Neverlandów, kiedy przewagę zdobywa jedna rasa lub naród, i rozpoczyna agresywną ekspansję. Początkiem

Zwykła igraszka? Szczerze mówiąc, zawsze zastanawiałem się nad przyczynami niespodziewanie szybkiego rozwoju Hegemonii Hobgoblińskiej w Starym Świecie.

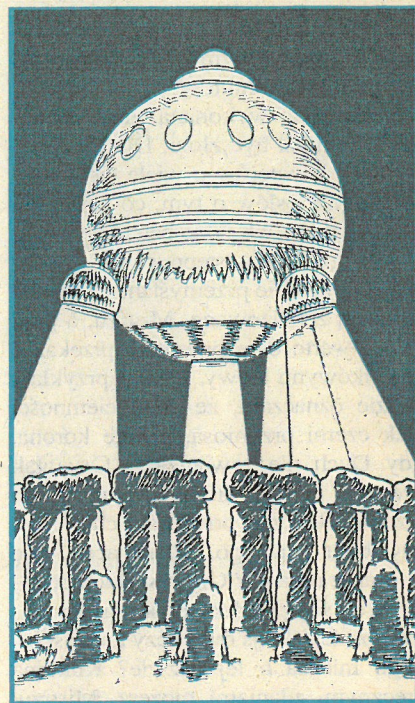
E.T.... PHONE... HOME...

Dla kosmitów nasz świat jest obcy i pewnie bardziej groźny, niż nam się to wydaje; Niekoniecznie też kosmici muszą łąpać bohaterów w charakterze świnek doświadczalnych czy wygłaszać butne gadki w stylu: „I tak wszyscy zginiecie, kiedy w roku...”. A co powiesz, drogi Mistrzu, na kosmitę, który się zagubił? Statek kosmiczny odleciał, pozostawiając jednego z badaczy samotnie w lesie i... Tak, to znany schemat z kina światowego, ale wyobraź sobie sytuację, kiedy Twoja drużyna staje się opiekunami tego... czegoś. Trzeba coś uczynić, by drużyna nagle zyskała motywację do otoczenia opieką czegoś, co jest połączeniem crittera, ręcznika frotte i żółwia z Galapagos, i co jest ścigane przez, dajmy na to, miejscowego łowcę czarownic.

Oto przykładowa możliwość – drużyna wykonuje kolejną misję z cyklu „przyniesić księgę/oddać amulet/znaleźć talizman” i zostaje wpłątana w potyczkę z przeważającymi siłami wroga. Jeden z bohaterów odłączył się od przyjaciół i zdołał pokonać swoich przeciwników, ale zadane

mu rany sprawiły, iż stracił przytomność. Pierwszą rzecz, którą zauważył po dojsciu do siebie, był Obcy, cierpliwie czekający na jego ocknięcie, drugą, iż z jego głębokich, piekących ran zostały ledwo widoczne różowe blizny. Obcy patrzy nań swoimi ciepłymi brązowymi (niebieskimi? białymi?) oczami w liczbie dwóch (czterech? dwunastu?) i jeszcze raz dotyka zaleczonych ran swą łapką (macką? kleszczem?).

Tak więc, w imię zasług, Obcy zostaje przygarnięty przez drużynę. Mówi zapewne całkowicie innym, niezrozumiałym językiem, ale doskonale czyta w myślach i przekazuje obrazy bohaterom. Drużyna szybko powinna sobie uświadomić, że niesamowite umiejętności Obcego pomogą im w realizacji zadania – potrafi otwierać drzwi siłą wzroku, leczyć rany, wzniecać ogień dotknięciem, przewidywać



zasadki, w jego towarzystwie drużyna jest niepokonana! Wyprawa do zamku złego czarodzieja Billa Clintona nabierze smaku wyzwania dopiero wtedy, gdy wprowadzisz do gry, Mistrzu, jakieś dziwne upodobania przybysza z gwiazd. Przykładowo, musi on spać co trzy godziny, raz na kwadrans zjeść marchewkę, wymaga od drużynowego barda, by ten śpiewał podczas koncentracji Obcego (a wokół świszcza strzały), jest uczulony na magię lub powoduje nim chorobliwa ciekawość, a odporny na broń czy zasadzki nie jest...

Po spełnieniu zadania przez kosmitów nadejdzie chwila, kiedy kapitan wyprawy wreszcie uświadomi sobie brak jednego z załogantów i Gwiezdny Korab powróci po swoją zgubę. W zupełnie inny sposób można wykorzystać wątek Obcego w sytuacji, kiedy drużyna jest aktualnie bezrobotna. W jakiś sposób Obcy zdoła przekonać bohaterów, że musi wrócić do siebie, i nakłoni ich do wielkiej wyprawy, w trakcie której runą podstawy kilku religii. Istnieją bowiem na naszej starej Ziemi miejsca, które uważa się za centra religijne, ale podejrzewa się że miały również jakiś związek z przywabianiem UFO, jak na przykład Płaskowyż Nasca czy Stonehenge. Po serii tajemniczych przygód eskortująca Obcego drużyna dociera do miejsca najświętszego ze świętych i wtedy okazuje się ono zwyczajnym, dawno

Pamiętaj, że Obcy nigdy nie są perfekcyjnie zabezpieczeni i zawsze znajdzie się pomysł na ich załatwienie.

owej ekspansji są zwykle narodziny wybitnej jednostki, przełomowy wynalazek, polityczna i ekonomiczna słabość sąsiadów lub też nawiązanie odpowiednich kontaktów. W podaniach Indian Ameryki Południowej istnieją półbogowie zwani Wirakocza, którzy nauczyli Indian uprawy ziemi i innych pożytecznych technologii. Od czasu do czasu może też się ktoś taki pojawić w Neverlandzie i pokazać sposób połączenia kilku metali, podsunąć rozwiązanie techniczne, opowiedzieć o słabościach sąsiadów czy wreszcie dać broń. Kosmiczne szare eminencje będą obserwowały rozwój danego państwa z bezinteresowną radością lub, zacieśniając dłonie, ze złym uśmiechem. Kto tam wie w jaki sposób Obcy może wykorzystać potencjał danego państwa. Niewolnicy zdobyci w wojnach? Nowe złoża cennego metalu?

zapomnianym lądowiskiem statków kosmicznych. Kto wie, jaka będzie nagroda Obcego, kto wie, jak zareaguje kapłan danej religii...

OBCY – DECYDUJĄCE STARCIE

Zakładaliśmy do tej pory, że Obcy to badacze, których ponosi fantazja albo zawodzi orientacja w terenie. A co, jeśli ziści się przerażająca teoria o wrogich zamiarach i w leśnym zaciszu wyląduje kosmiczny czołg, który wypłuje z siebie brygadę uzbrojonych po zęby „gości”? Oto pomysł na mroczną i krwawą kampanię – drużyna zaciąga się do wojsk hrabiego von Kleipstiff, nagle topniejących w wyniku działań niezwykle silnej grupy partyzanckiej. Po krwawej bitwie na Przełęczy Skalpów oddział, w którym znajduje się drużyna, zostaje rozbity, a szokowane niedobitki opowiadają o ogniu rozszarpującym ciała i ryczących, stalowych potworach. Krótko mówiąc, pojawiła się brygada żywcem wycięta z **Warzone**.

Cel ich inwazji może być różnorodny – poszukują złóż cennego dla siebie metalu, przepatrują teren przed większą inwazją, są wygnańcami z odległych światów itd. Niekoniecznie muszą to być nieulekłe minotaury obwieszone laserowymi haubicami – pomysł o inteligentnych pająkach czy cichych, drobnych kotopodobnych stworach o niebieskiej sierści. Wyposażeni w sprzęt, którego nikt na tym świecie nie widział, jeżdżący kosmicznymi wersjami czołgów, kosmici zdają się być niepokonani – i w istocie są, dopóki ktoś nie znajdzie na nich sposobu.

Pamiętaj, że Obcy nigdy nie są perfekcyjnie zabezpieczeni i zawsze znajdzie się pomysł na ich załatwienie. Motyw z zarażeniem ich grypą jest zbyt oklepany, by brać go w ogóle pod uwagę, ale pomysł na przykład o lęku przed określonym kolorem, temperaturą, żywiołem czy dźwiękiem. Być może najeźdźcy nie dostrzegają stworzeń pełzających, może są ślepi, ale doskonale słyszą, nie potrafią biegać czy nie widzą w mroku. Całkiem możliwe, że ich dalsza akcja jest uzależniona od funkcjonowania starej, krasnoludzkiej kopalni z określonym metalem, którą można zalać; ogarnia ich lęk, kiedy widzą określony symbol czy znak; nie mogą oddychać naszym powietrzem. Powstanie naprawdę pasjonująca przygoda, kiedy połączysz kilka ułomności Obcych

i pozwolisz graczom ludzić się nadzieją na szybkie zwycięstwo, jeśli bohaterowie odkryją jedną z nich i zabiją kilku pierwszych przybyszów. Obcy muszą dysponować niesamowitą inteligencją i natychmiast zaradzą danemu problemowi, zatem znowu trzeba będzie ich zaskoczyć.

Drużyna stanie do równej walki z agresywnymi Obcymi, kiedy spełni jeden z dwóch warunków: zaatakuje z zasadzki (łuk zabija równie skutecznie jak karabin laserowy) lub użyje magii. Wydaje mi się, że magia może równoważyć przewagę techniczną – czyż *fireball* nie niszczy równie skutecznie jak miotacz płomieni? Dobry mag lub kapłan ma te same umiejętności, co kosmita (sic!): może przecieć miotać pociski wszelkiego rodzaju, tworzyć pole siłowe, używać telekinezy, latać, teleportować się, leczyć, tworzyć kamuflaż, a dodatkowo ma wiele innych plusów. Czy jakkolwiek technika sprawi, by ożyło drzewo, kogoś zaatakował rój pszczoł czy z runa leśnego strzeliły pnące, które uniemożliwią wrogowi dalszy marsz? A może istnieje możliwość otwarcie ogromnego portalu do innego wymiaru, który wessie Obcych raz na zawsze?

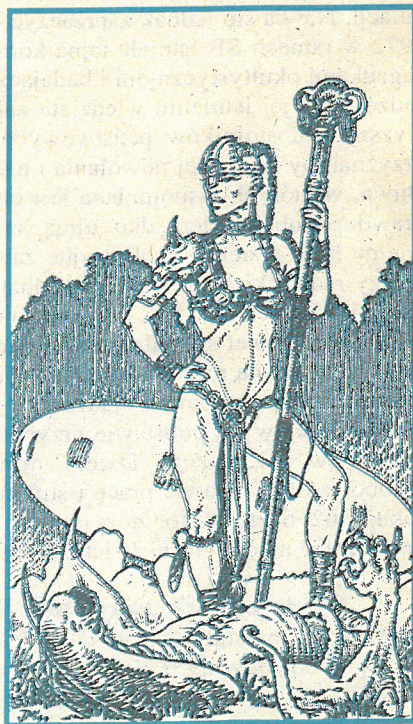
Magia jest zjawiskiem tak obszer- nym i mało zdefiniowanym, że na dobrą sprawę można nią zniwelować działanie każdego wynalazku technicznego. Czy wyobrażasz sobie, drogi Mistrzu, działanie kuli ognistej ciśniętej w dyszę startującego statku kosmicznego? Zaraz przypomina się „Dzień Niepodległości” czy „Gwiezdne Wojny”, gdzie jeden dobrze wycelowany pocisk rozsądził całą forte- cę. Być może starczy Ci inwencji, by rozpiąć całą gigantyczną wojnę, jaką przybysze z gwiazd toczą z narodami Twego Neverlandu. Byłaby to fanta- styczna kampania, w której gracze zaangażowaliby się jako negocjatorzy, łączący zwaśnione narody i rasy, jako poszukiwacze starych, wszechpotęż- nych artefaktów, czy wreszcie jako wojownicy. Pokonanie armii poza- ziemskiej będzie wymagało połączonych wysiłków magów wszystkich ras i pomocy wielu magicznych istot, jak demony (ciekawe, czy potwory Obcych mogą być tak paskudne, jak niektóre maskary z bestiariusza!), jednorożce czy dobre smoki.

A kiedy coś pozbawi takiego Obce- go broni dalekiego zasięgu czy osło- ny, to już go w łeb! Kiedyś, podczas

sesji z najeźdźcami z Kosmosu, jeden z bohaterów stanął naprzeciw wyma- chującego mieczem laserowym Obce- go. Dzięki niemu najeźdźcy wygrali już szereg bitew, gdyż nie było ostrza, które mogło wytrzymać uderzenie nieziemskiej broni. Broń bohatera z drużyny mogła to uczynić – był to prastary miecz krasnoludzki z runami nieznanego pochodzenia. Obie strony zamarły, obserwując w napięciu, jak miecz laserowy stał się z mieczem ru- nicznym. Nie powiem wam, jak to się skończyło. Wniosek jest jednakże je- den – niezależnie od tego, co twierdzą futuryści i cyberpunkowcy, w świecie *fantasy* jakkolwiek technika nie ma szans w walce z magią.

PODNIĘBNA KRUCJATA

Istnieje spora grupa zagorzałych przeciwników łączenia konwencji w grach role-playing i po części mają oni rację. Nieudolnie przeprowadzone połączenie może pozbawić sesję klima- tu, niemniej wątki futurystyczne, wple- cione dyskretnie i z umiarem, wzboga- cą grę o nowe, mroczne tajemnice. Mam wrażenie, że przedstawione tutaj pomysły to zaledwie wierzchołek góry lodowej i żywie nadzieję, iż być może zostaną nie raz wykorzystane i rozsze- rzone. Pamiętaj ponadto, Mistrzu, że UFO może stanowić doskonałe alibi na Twoje niedociągnięcia albo głupie (lub zbyt celne) pytania graczy. Niech Moc będzie z Tobą!



ZEW CTHULHU

Żyłta złota, Panie i Panowie! Po słynnej „Kopalni” [MiM 10'98], gdzie po raz pierwszy Kuba Grabowski napomknął o tym, że można by świetnie wykreować Cthulhu w PRL-u, wysypał się wór z pomysłami. Tomek Majkowski odgrażał się, że jak tylko wygaśnie szat po „Krzyżach Oświęcimskich”, zaskoczy mnie czymś niezłym na temat Cthulhu w PRL-u. Szat jeszcze nie wygaś, ale Tomek już dostał tekst. Powiem krótko: obawiam się o losy Deltę Green w Polsce. Będą chyba czyścić buty Wydziałowi X. Jak dla mnie, hit tego lata. Czekam na Wasze pomysły i dokładniejsze opracowania! To dopiero początek ujawniania Prawdy!

Mitosz

Ilustracje:
Jarosław Musiał

Z archiwów Wydziału X

Tomasz Z. Majkowski

KILKA SŁÓW O WYDZIALE X (czytaj: Wydziale Dziesiątym)

Konieczność powstania Wydziału X wydawała się zawsze cokolwiek naciągana i nawet dziś bywa kwestionowana. Na pewno nie stworzono go z inicjatywy rodzimej i, o ile można na ten temat spekulować, instrukcje z Moskwy były jeszcze bardziej szczegółowe niż zazwyczaj. Najbardziej prawdopodobna hipoteza głosi, że podczas przełamywania Wału Pomorskiego Armia Czerwona natknęła się na coś na tyle intrygującego, by rozpocząć badania, i na tyle dużego, że niemożnością okazało się ich dokończenie. Pewnikiem jest też, że dużo wcześniej ujawniła się okultystyczna pasja Hitlera, widoczna zwłaszcza pod koniec wojny. Po dziś dzień nie wiadomo również jakie tajemnice skrywają kilometry nigdy nie spenetrowanych korytarzy podziemnych poligonów doświadczalnych.

Wydział powstał więc wkrótce po przesiedleniu repatriantów na ziemie zachodnie, teoretycznie celem chronienia ich przed pozostałymi po wycofujących się Niemcach tajemnicami. Miał też swój udział w krzewieniu ateizmu, jako że jednym z jego podstawowych zadań była infiltracja wierzeń ludowych celem rozpoznania w nich elementów pogańskich religii, z którymi tyle kłopotu mieli towarzysze radzieccy na dalekiej Syberii.

Tak więc pisząc o Wydziale X możemy podać niewiele faktów, pozostając przez większość czasu w polu spekulacji. Nie da się jednak zaprzeczyć, iż w latach 1949 – 1972 w ramach SB istniała tajna komórka zajmująca się zagadkami okultystycznymi i badająca zjawiska nadprzyrodzone. O jej istnieniu wiedziała zaledwie garstka najwyższych dostojników państwowych, którzy nigdy nie przyznali by się do jej powołania i nadzorowania, zaś archiwa, w których wspomniana jest chociażby jej nazwa, prawdopodobnie nieprędko ujrzą światło dzienne. Nie wiemy skąd wzięło się obsesyjne zainteresowanie towarzyszy radzieckich zjawiskami nadnaturalnymi, dlaczego tak wielki nacisk kładli na wyjaśnienie każdego, najmniejszego nawet sygnału o ich wystąpieniu i jak bardzo Armia Czerwona na tych badaniach skorzystała. Badanie Wydziału X przypomina błądzenie po omacku – rekonstrukcję faktów na podstawie przypadkowych, ocalałych strzępków informacji. Dzięki nim możemy jednak spróbować przedstawić pracę i strukturę wydziału około roku 1962, licząc na to, że żyją po dziś dzień ludzie mogący rzucić nieco więcej światła na tę dziwną sprawę.

Okoliczności powstania Wydziału X

Wydział powstał z inspiracji radzieckiej i od samego początku dowodzony był przez oficera Armii Czerwonej, teoretycznie w stanie spoczynku, który – przez wzgląd na

swe polskie pochodzenie – miał rzekomo zechcieć osiedlić się na stałe w kraju przodków. O powstaniu tej komórki UB wiedzieli tylko nieliczni generałowie i kilku towarzyszy z najwyższych władz Partii. Teoretycznie podlegał on dowództwu UB, ministerstwu Spraw Wewnętrznych oraz Prezydentowi Bierutowi, lecz w praktyce jego działalność rozliczana była w Moskwie.

Pracownicy Wydziału X posiadali najwyższe pełnomocnictwa i mieli prawo przejęcia każdego śledztwa wszczętego na terenie PRL-u. Poodatkowo głównym obiektem zainteresowania Wydziału były Ziemie Odzyskane, gdzie jego pracownicy penetrowali poniemieckie tunele, poszukując tajemnic, w których posiadanie weszli Niemcy w czasie wojny. Szybko jednak przekonali się, iż doniesienia o zjawiskach wykraczających poza granicę nauki dochodzą z całego kraju.

Pracownicy

Nawet w okresie swej największej świetności Wydział X nie zatrudniał wielu ludzi. Jego pracownicy musieli więc łączyć głębokie zaangażowanie z niesamowitą skutecznością i niezachwianą postawą ideologiczną. Werbunek odbywał się zazwyczaj na wyższych uczelniach i w szkołach wojskowych, wśród ludzi, którzy nie mieli wcześniej kontaktu ze Służbami Bezpieczeństwa. Potencjalni kandydaci poddawani byli szeregowi testów, mających sprawdzić ich umiejętności i lojalność wobec Partii i Ojczyzny.

Po pomyślnym ich przejściu oficer zajmujący się werbunkiem ujawniał się, by złożyć kandydatowi ofertę pracy. Nie zdarzyło się, by ktokolwiek odmówił.

Nowo przyjęci kierowani byli do szkoły oficerskiej i otrzymywali standardowe wykształcenie oficerów Służb Bezpieczeństwa. Po jego zakończeniu przechodzili dodatkową, wewnętrzną edukację, podczas której dowiadywali się o rzeczach, o których ludzie wiedzieć nie powinni.

Rekruci, którzy bez uszczerbku na zdrowiu psychicznym przeszli przez fazę szkolenia, rozpoczynali pracę w Wydziale X. Zobowiązani byli do całkowitej dyskrecji i absolutnego posłuszeństwa. W większości przypadków nie wolno im było zakładać rodziny czy wiązać się z kimś spoza biura, często otrzymywali też fałszywą tożsamość. Jakiegokolwiek kontakty pozasłużbowe z innymi pracownikami wydziału były zakazane.

Metody działania

Informatorem Wydziału X mógł być każdy. Jego pracownicy dokładnie monitorowali wszystkie dochodzenia prowadzone przez milicję lub SB i pilnie słuchali każdego, kto przy kieliszku miał ochotę zwierzyć się z dziwnego przeżycia. Ich ludzie w urzędzie cenzorskim kontrolowali, czy przedstawiana przez pisarzy fikcja nie nosi

czasem pozorów prawdopodobieństwa. Zainspirowali badania dialektów polskich, by następnie, wmieszawszy się w podróżujące po kraju grupy językoznawców, kontrolować prawdopodobieństwo opowieści mieszkańców wsi. Słowem – byli wszędzie.

W przypadku pozytywnej weryfikacji otrzymanych w ten sposób sygnałów Wydział wszczynał dochodzenie. Na miejsce zdarzenia wyruszali agenci, najczęściej w kilkusobowych grupach. Mieli za zadanie naoczne sprawdzenie doniesienia, zdobycie materiałów i zatuszowanie sprawy tak, by nigdy nie przedostała się do publicznej wiadomości.

Nie występowali – rzecz jasna – jawnie. Najczęściej posługiwali się fałszywymi legitymacjami prasowymi, podszywali pod „klasycznych” SB-ków czy milicyjnych detektywów przysyłanych z dalekiej Warszawy. Władze lokalne zobligowane były do współpracy – najczęściej też nie oponowały, słysząc magiczną formułę „jestem z Bezpieczeństwa”.

Po zgłębieniu sprawy i zdobyciu dowodów agenci terenowi przekazywali je do analizy, lub, w obliczu zaistniałej konieczności, ściągali na miejsce zdarzenia Fachowca. Tak nazywano w Wydziale specjalistów od zjawisk nadprzyrodzonych, fizyków zajmujących się w rzeczywistości okultyzmem, religioznawców wyspecjalizowanych w starożytnych kultach z czasów prasłowiańskich czy chemików obeznanych z arkanami magii. Ci ludzie dokładnie analizowali przypadek i starali się pozyskać wszystko, co nadawało się do wykorzystania. Tak spreparowany materiał trafiał do archiwum, a jego kopia – na biurko odpowiedniego urzędnika na Kremlu. To tam zapadała decyzja o dalszym dochodzeniu.

Kilkakrotnie wydział zmuszony był do użycia Jednostki Uderzeniowej. Składała się ona z kilkunastu znakomicie wyszkolonych komandosów, uzbrojonych w najnowocześniejszy sprzęt, o którym armia mogła jedynie pomarzyć. Pojawiali się jakby znikąd, błyskawicznie robili swoje i równie szybko znikali, zmieniając się znowu w robotników i milicjantów. Prawdopodobnie nikt w Polsce nie wiedział o istnieniu Jednostki, a jedynym człowiekiem, który mógł wydać rozkaz jej użycia był dyrektor Wydziału X, pułkownik Sawczuk. Nikt nigdy nie dowiedział się jakiego rodzaju niebezpieczeństwo zwalczali – choć prawdopodobnie archiwa Kremla kryją opisy autopsji dziwacznych istot dostarczanych tam po akcjach podobnych jednostek działających na terenie całego Układu Warszawskiego. Tego jednak nie dowiemy się nigdy.

WYDZIAŁ X W ZEWIE CTHULHU

Strażnicy Tajemnic, których zainteresował powyższy szkic mogą oczywiście wykorzystać Wydział X w prowadzonych przez siebie przygodach i zmienić Badaczy w agentów tajnej komórki SB, zwalczających zagrożenie rodem z Mitów w Polsce czasów młodości naszych rodziców. Dalsza część tego skromnego tekstu da im wszystkie narzędzia, których potrzebować mogą podczas prowadzenia przygód wziętych wprost z archiwów Wydziału.

Badacze

Podczas gry w „Archiwum Wydziału X” gracze wcielają się w rolę funkcjonariuszy – których nazwiemy Towarzyszymi – tropiących tajemnice kryjące się gdzieś w najciemniejszych zakamarkach Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Jako pracownicy Wydziału przeszli szczegółowe

przeszkolenie. Trzeba je koniecznie odzwierciedlić w procesie kreowania postaci, dlatego proponuję następujące rozwiązania:

- ❖ Towarzysze wywodzą się ze środowisk uniwersyteckich, najczęściej są jednak synami i córkami chłopów i proletariatu, stanowiącymi pierwsze w rodzinie pokolenie ludzi wykształconych – rzecz jasna staraniem Partii. Nikt w Wydziale nie ryzykowałby przyjęcia potomka inteligencji czy burżuazji!
- ❖ Na uczelni przyszli kandydaci na agentów na pewno byli prymusami, powinni więc dysponować specjalistyczną wiedzą w przynajmniej jednej dziedzinie akademickiej.
- ❖ Przeznaczeniem Towarzyszy nie jest jednak zasilenie szeregów Fachowców, lecz los agentów terenowych. Dlatego w cenie będą umiejętności przydatne podczas pracy z ludźmi (*wmawianie, perswazja czy psychologia*) oraz umożliwiające przeżycie w terenie (*ukrywanie się, nasłuchiwanie, prowadzenie samochodu czy pływanie*).
- ❖ W szkole oficerskiej każdy kandydat przechodzi drobiazgowo szkolenie w sztuce walki – powinien umieć posługiwać się pistoletem, walczyć nożem czy chociaż pięściami.
- ❖ Profil polityczny Badaczy nie powinien budzić zastrzeżeń – każdy powinien dysponować jedną z zamieszczonych poniżej, nowych umiejętności.
- ❖ Pracownicy Służby Bezpieczeństwa bezwzględnie odznaczają się wysoką Wiarygodnością i poparciem mas społecznych.
- ❖ Po wewnętrznym przeszkoleniu Wydziału X Towarzysze posiadają umiejętność *Okultyzm* oraz 1k6 *Mitów Cthulhu*. Bez tego nie mogliby pracować.

Nowe umiejętności:

- ❖ *Marksizm-Leninizm* – znajomość doktryn partyjnych opartych na filozofii Marksa, a uzupełnionych przez Lenina. Posiadacz tej umiejętności bez zająknięcia opowiada o walce klas i potrafi znaleźć polityczną podbudowę dla swoich działań.
 - ❖ *Retoryka* – umiejętność posługiwania się wcale niełatwą, komunistyczną nowomową. Postaci posiadającej tę umiejętność nie zdarza się powiedzieć „proszę pana” do towarzysza, i wie, że „listonosz” to był za Sanacji, a teraz jest „doręczyciel”.
 - ❖ *Biurokracja* – ludzie potrafiący przedrzeć się przez stworzony przez władzę ludową papierkowy chaos zawsze są w cenie. Towarzysz biegły w arkanach Biurokracji potrafi pokonać bariery tworzone przez leniwe sekretarki, bezbłędnie wypełnia formularze i załącza życiorysy w trzech kopiach. Doskonale orientuje się też w trudnej sztuce etykiety, wiedząc komu należy podarować koniak, a komu kawę.
- Tak więc tworząc naszego bohatera powinniśmy wypożyczyć go w jedną lub dwie umiejętności akademickie, *Wiarygodność*, jedną umiejętność pozwalającą wyrzucić bliźniemu krzywdę, jedną z nowych umiejętności widocznych wyżej, *Okultyzm*, *Mity Cthulhu* oraz dwie lub trzy umiejętności terenowe – tak, by ich suma nie przekraczała ośmiu (z wyłączeniem *Mitów*). Przeznaczamy na nie punkty wynikające z Wykształcenia postaci, a jedynie początkową wysokość *Mitów Cthulhu* ustalić należy rzutem kostką.
- Dodatkowo opracować musimy przykrywkę, pod którą Towarzysz prowadzi życie prywatne – może to być urzędnik

ZEW CTHULHU

blżej nie sprecyzowanego biura czy pracownik naukowy, samotny kawaler nie wzbudzający podejrzeń sąsiadów.

Wedle założeń Badacze powinni działać jako grupa, dobrym pomysłem jest więc podział zadań, dzięki któremu każdy wyspecjalizować się może w interesującej go grupie umiejętności.

Podczas gry ważne jest, by gracze pamiętali o ideologicznej czystości swoich postaci. Agenci SB nie należą do ludzi mających wątpliwości co do słuszności swoich poczynań. Wszyscy z pewnością ufają sobie jak braciom, bardziej jednak powinni ufać Partii – przypadkowe „mój Boże!” może sięgnąć na pechowego autora tych słów poważne kłopoty.

Rozgrywka

Strażnik Tajemnic, czy raczej Sekretarz Tajemnic, może wreszcie przestać martwić się w jaki sposób wpłatać Badaczy w kolejną przygodę. Tym razem zgłębianie Tajemnic to ich praca. Nie należy ona jednak do łatwych – tak, jak nie łatwo jest służyć bez żadnej wątpliwości. Towarzysze początkowo cieszyć się będą swoją pracą; są pozornie bezkarni, stoją ponad prawem, mają dostęp do doskonałego wyposażenia i zaplecza. Być może któryś z nich zna nawet prosty czar? Archiwa Wydziału są nader przepastne...

Mimo pozornego komfortu, Badacze powinni szybko zauważyć inny problem: są pachotkami reżimu. Zapewne nie raz przyjdzie im likwidować „nieprawomyślnych”, przysłuchiwać ludzi, którzy plują im w twarz i spotykać się z nienawiścią i pogardą – im bliżej 1981, tym ona większa. Jednocześnie nie może mieć miejsca żadne kwestionowanie rozkazów czy wahanie na tle ideologicznym. Służbę Bezpieczeństwa opuszcza się tylko w jeden sposób.

Scenariusze, w których wezmą udział Badacze, powinny mieć konstrukcję zagadek kryminalnych z zaangażowaniem Mitów, choć zdarzać się mogą fałszywe alarmy. Oczywiście żadna akcja nie może mieć miejsca na wschodzie, gdzie podejrzenie mogłoby paść na towarzyszy zza Bugu. Wrogiem są klasy uciskające i Niemcy.

Strażnicy, którzy prowadzą młodsze wiekiem drużyny, których członkowie przedkładają Kaczora Donalda nad Tytusa, mogą sięgnąć do znakomitego źródła inspiracji, jakim są przygody Pana Samochodzika – choć, oczywiście, trzeba je będzie lekko podrasować.

Podczas rozgrywki pamiętać trzeba o bezwzględnym zachowaniu realiów – w celu przybliżenia ich sobie wystarczy naciągnąć ojca na opowieść z czasów studenckich. W osiągnięciu zamierzonego klimatu pomoże odpowiedni język („Obywatel” zamiast „Pana”), podbudowa ideologiczna i zimne odtworzenie socjalistycznych realiów – puste półki w sklepach, patrol milicyjne, Syrenki i Trabanty na ulicach i wypisane na murach zakładow pracy hasła itp.

JESZCZE O WYDZIALE X

Wydział X jest bardzo dziwną komórką, o bardzo dużej swobodzie działania i szerokiej sieci informatorów. Od czasów wojny zajmuje się badaniem zjawisk nadprzyrodzonych, niemal bez szwanku wytrzymał destalinizację i odwilż Gomułki, trwając przez cały czas w ukryciu.

Pracownicy Wydziału zgromadzili podczas swej działalności stosunkowo bogate archiwum wątków wywodzących się z Mitów, a ścisła współpraca z *wierchuszką* w Moskwie pozwoliła uzupełnić je o materiały zdobyte przez podobne komórki w całej Wschodniej Europie. W bibliotece Wydziału (najwyższy poziom bezpieczeństwa) drzeźnią starożytne tomy, za których zniknięcie się póteł największych polskich bibliotek odpowiedzialni są oficjalnie hitlerowcy. Wydział dysponuje szeroką, praktyczną wiedzą o Mitach Cthulhu.

Nie znaczy to, oczywiście, że dostęp do tej kopalni informacji mają szeregowi Towarzysze. Żaden z żyjących, nawet pułkownik Sawczuk, nie zgłębił wszystkich zagadek, kryjących się pomiędzy tekturowymi okładkami teczek i drewnem ksiąg. Poszczególni Fachowcy znają niektóre jej

elementy, ale swoją wiedzę niechętnie dzielą się z Towarzyszami. Tych informuje się o niezbędnym minimum, by niepotrzebnie nie rozwijać w nich paranoi i pozwolić im na trzeźwiejszą ocenę sytuacji w terenie.

Pracownicy Wydziału dzielą się na cztery kategorie. Pierwszą z nich stanowią informatorzy, najczęściej nieświadomi swojej roli. To zwyczajni, stroskani obywatele, którzy chcą żyć w spokoju i z daleka od kłopotów. Oczywiście część informatorów to wtajemniczeni szpiedzy, infiltrujący najrozmaitsze organizacje.

Kolejnym szczeblem w drabinie Wydziału są agenci terenowi, w których wcielił się To-

warzysze. Ich rolą jest badanie doniesień przekazanych przez informatorów w terenie. Zbierają możliwie dużo materiałów i nie dopuszczają do szerzenia się niepożądanych pogłosek. Są lojalni i skuteczni.

Następną grupę stanowią naukowcy, w hierarchii ważności Wydziału stojący ponad agentami. To absolwenci najlepszych uczelni całej Europy Wschodniej, których specjalizacje naukowe stoją w jaskrawej sprzeczności z rzeczywistymi zainteresowaniami. Każdy z nich dźwiga brzemień okrucich wiedzy o Mitach Cthulhu, czerpanej z ksiąg i własnych obserwacji. Wykształceni na laickich uczelniach ludzie o ateistycznym światopoglądzie często źle znoszą mroczną prawdę o wszechświecie, starają się więc zrationalizować Mity, zmieniając je w gałąź Nauki. Im głębsze są ich studia, tym większa staje się chora fascynacja niepoznawalnym i nieopisywalnym – naukowcy



Wydziału X przypominają bardziej sektę szaleńców, niż ludzi oddanych w służbę rozumu. We własnym mniemaniu stanowią elitę naukową, nie mogąc zaś podzielić się swoimi odkryciami ze światem zewnętrznym, stworzyli coś w stylu fikcyjnego uniwersytetu, dzieląc się specjalizacjami i przyznając zaszczyty. Zazwyczaj z najwyższymi wiąże się pobyt w laboratorium bez klamek.

Strażnik Tajemnic, czy raczej Sekretarz Tajemnic, może wreszcie przestać martwić się w jaki sposób wpłacać Badaczy w kolejną przygodę. Tym razem zgłębianie Tajemnic to ich praca...

Jednostka Uderzeniowa, ostatni z elementów Wydziału, nie jest właściwie częścią hierarchii i podlega wyłącznie pułkownikowi Sawczukowi oraz ludziom, którym dyrektor udzielił osobistego upoważnienia. Używana jest rzadko, tylko w sytuacjach ekstremalnych, gdy odkryte tajemnice zagrażają Pokojowi i Władzy Ludowej. Składa się z elity komandosów, ludzi, którym, zadawanie cierpienia sprawia przyjemność. Jest naprawdę diabelnie skuteczna. O jej istnieniu wiedzą tylko towarzysze radzieccy i kilku ludzi zbliżonych do przewodniczącego Gomułki.

Na co mogą liczyć Towarzysze?

Praca dla Wydziału X daje naszym Badaczom wiele udogodnień, o których mogli jedynie marzyć, samotnie zmagając się z Mitami gdzieś w zachodnim świecie. Nie znaczy to, oczywiście, że Badacze staną do walki przygotowani – o ile bowiem samotna walka czyniła ich podobnymi niemowlętom, to mając za sobą wsparcie Wydziału przypominają raczej sześciolatkę.

Niewątpliwie największym kapitałem Wydziału jest wiedza. Nie oznacza to bynajmniej, że Towarzysze nie będą obcować z tajemnicą, gdyż Fachowcy Wydziału zazdrośnie strzegą swoich sekretów, dzieląc się tylko najmniej istotnymi okruciami. Utrzymywanie agentów terenowych w nieświadomości jest ze wszech miar korzystne – ktoś, kto nie wie, nie może zeznawać. Wydział pilnuje więc, by Towarzysze wiedzieli wszystko, co umożliwi im poprawne działanie, i nic ponad to. Nawet jeśli wkręcą się jakoś w szalony świat Fachowców, rozkazy są jasne. Tak więc, jeśli Badacze ustrzelą w Puszczy Kampinoskiej MiGo, prędzej zobaczą kukurydzę dojrzewającą na ukraińskich stepach, niż wyniki jego sekcji.

Z drugiej jednak strony, jeśli wierchuszka uzna to za konieczne, Towarzysze otrzymają nowe wiadomości. Być może nawet któryś z Fachowców zacznie uczyć ich czarów? Wszystko zależy od ideologicznej postawy i skuteczności Badaczy.

Wydział X zapewnia także swoim pracownikom dostęp do najnowocześniejszej techniki szpiegowskiej. Oczywiście najnowocześniejszej w latach sześćdziesiątych. Aby docenić różnorodność gadżetów produkowanych podówczas przez nieskrepowaną wyobraźnię ekspertów od uzbrojenia, wystarczy obejrzeć kilka wczesnych filmów z Jamesem Bondem i dodać do tego ustrojstwa oparte na bazie obcych i magicznych technologii. Oczywiście wstęp do zbrojowni mają tylko ludzie mający po temu powód. Nikt nie zechce wyposażać w supersprzęt ludzi, którzy infiltrować mają niewielką

wioskę na Kaszubach, lecz jeśli Towarzysze zajmą się czymś poważnym, mogą liczyć na pełne wsparcie.

Praca dla Wydziału X gwarantuje Towarzysom prawie pełną bezkarność. Macki organizacji sięgają bardzo daleko i nie pozwala ona, by jej ludzie odpowiadali za swoje poczynania przed kimkolwiek z zewnątrz. Nawet jeśli nasi bohaterowie przekroczą prawo i popadną w konflikt z miejscowymi władzami, mogą być pewni, że Wydział wyciągnie ich jak najszybciej. Nie oznacza to, oczywiście, że Towarzysze nie odpowiadają przed nikim. Jeśli postępowanie pracowników nie było uzasadnione, specjalna komisja, powoływana w celu zbadania sprawy, każe ich z całą surowością, nierzadko nawet zwalniając ze służby i odsyłając do domu – najczęściej w plastikowym worku.

Jeśli sprawy Towarzyszy nie potoczą się tak dobrze, jakby tego chcieli i ktoś zostanie ranny, czy oszaleje, Wydział X może zapewnić mu pełną opiekę medyczną. Oczywiście leży to ściśle w jego interesie – pacjent w gorączce lub wariat bełkoczący bez ładu i składu mógłby niechcący ujawnić zbyt wiele. Wszyscy potrzebujący pomocy pracownicy Wydziału trafiają w ręce wykwalifikowanego personelu medycznego w wewnętrznym szpitalu. Tam dokłada się wszelkich starań, by mogli wkrótce powrócić do czynnej służby, jako że przeszkolony i skuteczny agent ma wymierną wartość.

Siedziba

Biura Wydziału X mieszczą się w dużym, ponurym gmazysku z betonu, wzniesionym na kształt litery U. Otacza je park, dwa ogrodzenia z drutu kolczastego pod napięciem, ceglany mur i kilka hektarów rosnącego w równych rzędach lasu. Do wnętrza prowadzi jedna droga, na którą wstęp mają tylko pojazdy uprawnione. Przepustki kontrolowane są przy wjeździe do lasu, przy bramie posesji i w drzwiach gmachu, który oficjalnie skrywa jednostkę wojsk chemicznych (zakaz fotografowania).

Centralną część budynku zajmują biura wydziału. To tam agenci sporządzają raporty, a rzesze sekretarek, niezbędnych dla prawidłowego funkcjonowania każdej instytucji, pilnują, żeby praca nie szła za szybko i zbyt gładko. W mieszczącej się na pierwszym piętrze auli odbywają się odprawy, w czasie których agenci terenowi informowani są o bieżących zadaniach – pod warunkiem, że mają one niski stopień tajności. Sprawy naprawdę istotne załatwiane są piętro wyżej, w dźwiękoszczelnym gabinecie przylegającym do biura pułkownika Sawczuka.

Na najniższym poziomie mieszczą się archiwa. Tutaj, na metalowych półkach drżemiu wspomnienia zakończonych dochodzeń, a zakazana wiedza rozpięta tekturowe okładki teczek.

Lewe skrzydło gmachu zajmuje szpital Wydziału. Można tu uzyskać pomoc medyczną na najwyższym poziomie – Wydział dysponuje najlepszym, radzieckim wyposażeniem sal operacyjnych i nigdy nie brakuje mu leków. Dwa najwyższe piętra mieszczą zakład zamknięty, w którym przetrzymuje się tych pracowników, którzy nie wytrzymali ciężaru zakazanej wiedzy. Nocami dochodzą stąd potępięcze wycia i bełkotliwe błagania.

Prawe skrzydło to miejsce pracy Fachowców. Większość naukowców mieszka na miejscu, w ciasnych pokojach na najwyższych piętrach swojego skrzydła. Poniżej znajdują

się znakomicie wyposażone pracownie naukowe i biblioteka z naprawdę miłą czytelnia. Czyjaś przewrotność kazała umieścić pod piętrami odczynników i podejrzanym eksperymentów zakładową stołówkę i kuchnię, której zapachy tłumią najbardziej nawet nieprzyjemną woń doświadczeń.

Podziemia prawego skrzydła zajmują magazyny, tajne laboratoria i cele, w których przetrzymywane są ofiary eksperymentów medycznych. Towarzysze nie mają tu czego szukać – chyba, że kazano im pobrać szczególnie specjalistyczny sprzęt. Całe prawe skrzydło przypomina bowiem nieco dom wariatów, pełen niezwykle zajętych ekscentryków o rozbieganych oczach, w którym jedyną ostoją normalności są ponure kucharki, z troską strofujące naukowców rozmawiających z żywieniem nad wystygłym kotletem czy maczających krawat w zupie pomidorowej.

Ważni Bohaterowie Niezależni

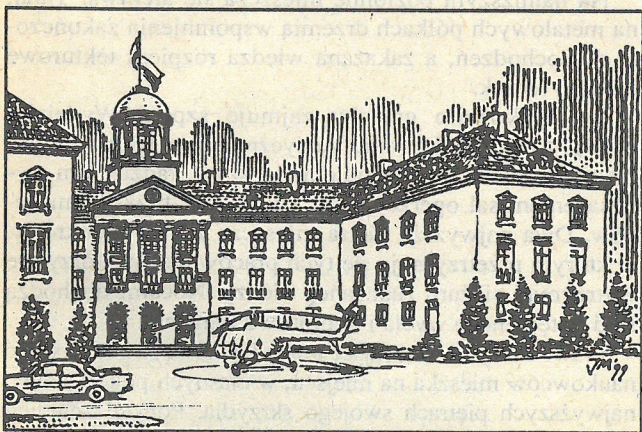
Wydział Dziesiąty, jak łatwo się domyślić, pełen jest dziwacznych typów o upodobaniach wykraczających daleko poza normalność. Mało tu miejsca na jednostki przeciętne, nie wyróżniające się pod żadnym względem – tacy ludzie, nawet jeśli trafiają do Wydziału, zazwyczaj szybko kończą karierę. Sekretarz Tajemnic ma więc pełne pole do popisu podczas kreowania Bohaterów Niezależnych. Poniżej znajdzie opis jedynie kilku najważniejszych pracowników Wydziału, bez których nie byłby on tym, czym jest.



Pułkownik Leonid Sawczuk jest założycielem Wydziału X i jedynym jego naczelnikiem. Jego życzenie jest prawem a gest – rozkazem. Jest wnukiem polskiego zesańca, dlatego właśnie władze w Moskwie zadecydowały, że to on zajmie się pracą na terenie PRL-u.

Pułkownik urodził się na Syberii i jest nieodrodnym synem tej surowej krainy. Jego masywna szczeka mogłaby posłużyć do kruszenia granitu, stalowoszare oczy zmusiłyby grzechotnika do spuszczenia wzroku, a szpakowate, zaczesane do tyłu włosy przywodzą na myśl hełm. Groźna ta twarz pozostaje zazwyczaj bez wyrazu. Ponoć tylko dwukrotnie widziano, by Sawczuk okazał emocje – podczas zdobywania Berlina i w czasie pogrzebu Stalina.

Naczelnik wydziału jest więc człowiekiem twardym i lojalnym, o nienaganej przeszłości (walczył pod Kurskiem i zdobywał Berlin), zarządzającym wydziałem naprawdę twardą ręką. Jest jednak sprawiedliwy i na pewno doceni Towarzyszy, jeśli spiszą się naprawdę dobrze, a ukarze z całą surowością, jeżeli nie spełnią pokładanych w nich nadziei.



Towarzysz Buber to „polityczny” Wydziału. Nikt nigdy nie znalazł jakichkolwiek informacji o przeszłości tego niskiego blondyna o świńskiej twarzy i przenikliwych oczach błyszczących spod czarnego kapelusza. Nikt nie słyszał nawet jego imienia. Towarzysz Buber po prostu pojawił się w Wydziale znikąd, dzierżąc pod pachą wyraźne rozkazy, i zajął swoje stanowisko.

Nikt nie ma wątpliwości, że „polityczny” jest kanalią, wykorzystującą swoją funkcję dla pognębienia osobistych wrogów. Nikt tak jak on nie potrafi zająrzeć w życiorys i znaleźć dowód działalności na szkodę władzy ludowej. Przekonał się o tym niejeden agent zadzierający z tym niepozornym człowieczkiem, z dnia na dzień zamieniony w pensjonariusza zakładu penitencjarnego, obsługiwane go z nadprogramową wręcz starannością, zmieniającą go powoli w worek siniaków i zakrzepłej krwi.



Kapitan Lis niewątpliwie jest najzdolniejszym z agentów Wydziału. To wysoki, przystojny, dobrze ubrany człowiek o nienaganych manierach, znakomicie operujący sloganami. Realizuje w praktyce większość ideałów państwowych, nie pije, nie pali i przestrzega przepisów BHP. Jest przy tym absolutnie skuteczny i niewiarygodnie uzdolniony. Choćby Towarzysze dawali z siebie dwa razy więcej, niż mogą, to kapitan Lis i tak jest w stanie pobić ich w dowolnej konkurencji.

Największą wadą kapitana jest jego nadmiernie wybujałe ego. Wprawdzie dla potrzeb zadania potrafi przeistoczyć się skromnego, a nawet w zahukanego, prywatnie jest kompletnie nie do zniesienia – chyba, że ktoś lubi ograniczać się do potakiwania i wyrazów zachwytu dla jego opowieści.



Professor Albin Gugacz jest oficjalnym przełożonym sekcji naukowej. Jest niski, kompletnie łysy, a wory pod jego oczami mogłyby posłużyć Dziadkowi Mrozowi do przechowywania prezentów. Mówi szybko, urywanymi zdaniem, i wiecznie zaciera poślizgi, wysuszone dłonie. Kiedy nikt go nie obserwuje, profesor nerwowo obgryza paznokcie.

Gugacz jest niewątpliwym ekspertem do czarów i istot wymykających się racjonalnemu opisowi. Ciężar tej wiedzy przytłacza go – dlatego chętnie zwałiby go na innych. Ponieważ jednak zawodowa etyka i względy bezpieczeństwa zabraniają mu mówić o pracy, rozmowa z profesorem zamienia się często w dziwaczny spektakl znaczących gestów, mrugnięć i pomruków. Nawet w normalnej rozmowie naukowiec ma tendencje do nadużywania przymiotników takich jak „błóżnierczy” czy „tajemniczy”.



Pani Jola nosi dumnie nazwisko Kwiatkowska, mało kto jednak o tym pamięta. Dla większości pracowników jest po prostu „panią Jolą”, przełożoną sekretarek i osobistą asystentką Sawczuka. To ta korpulentna tleniona blondynka po czterdziestce potrafi sprawić, że wbicie pieczętki trwa trzy miesiące, a załatwienie najbardziej nawet skomplikowanych spraw – trzy minuty. Każdy człowiek przy zdrowych zmysłach rozumie jej doniosłą rolę i stara się nie wchodzić jej w drogę.

Czasami ta przyzwoita w gruncie rzeczy kobieta zmienia się w prawdziwego smoka – zwłaszcza, gdy jakiś pe-

chowy petent okaże się zbyt nachalny. Jej donośny głos słychać wtedy w całym budynku, a nawet najtwardsi agenci kulą się za biurkami. Czasem jednak pani Jola staje się na poły świętą, taszcząc do biura naręcza papieru toaletowego czy cukru, i hojnie rozdającą te niezwykle dary między potrzebujących. Nikt nie wie, skąd biorą się te cuda, a wielu podejrzewa nawet spisek istot pozaziemskich – pani Jola uśmiecha się na to tylko nieprzeniknionym uśmiechem osób wszechmogących.



Pan Józef to człowiek, który najwięcej w Wydziale wie o Mitach Cthulhu. Lata odkurzania teczek i księgozbiorów pozwoliły mu na dokładne zgłębienie nawet tych dzieł, których nikt przy zdrowych zmysłach nie ważyłby się nawet tknąć. Jednak głęboko zakonserwowany alkoholem umysł pana Józefa stał się odporny na straszliwą prawdę, przyjmując ją z łagodnym zaciekawieniem. Mówiąc w skrócie – pan Józef to woźny Wydziału.

Pod jego służbowym, niebieskim beretem kryje się jednak niepośledni umysł. Prawdopodobnie pan Józef mógłby zrobić błyskotliwą karierę, gdyby tylko miał szansę. Pochodzi jednak z rodziny od wiek wieków uciskanej, a umiejętność czytania, nabyta w szkole podstawowej,

przydała mu się dopiero teraz. Kto wie, co dzieje się w umyśle tego pozornie nieszkodliwego ciecia o nieogolonej twarzy i z nieodłącznym niedopałkiem extra mocnego w kąciku ust? Na pewno Towarzysze mogą dowiedzieć się od niego wiele o sprawach, które ich interesują – pod warunkiem, że przyniosą własną butelkę i śledziki.

Tak około roku 1962 prezentuje się Wydział X. Sekretarz Tajemnic powinien pamiętać, że jednostka wciąż się rozwija i modernizuje, grzęznąc w coraz większej biurokracji – aż do swojego nagłego końca.

Wydział zamknięty zostanie nagle, w połowie dochodzenia, w 1972. Towarzysz Buber zostanie odznaczony i przeznaczony do innych zadań. Kapitan Lis ucieknie za granicę. Większość Fachowców skończy w zakładach dla obłąkanych! Pułkownik Sawczuk popełni samobójstwo, strzelając sobie dwukrotnie w tył głowy. *(Ponad 20 lat potem w jednej z polskich jednostek żołnierz służby zasadniczej powtórzy ten wyczyn, strzelając sobie z Katasznikowa w plecy – przyp. Miłosz)* Pan Józef zniknie, unosząc ze sobą bezcenne księgi, które nigdy nie zostaną odnalezione, a akta wydziału pojadą do Moskwy.

Dlaczego? Tego dowiemy się po latach, gdy otwarte zostaną tajne archiwa. Nie stanie się to jednak za naszego życia.

Oto druga część cyklu Wolwiego, naszego wystannika specjalnego do Kraju Faraonów. Co tu dużo gadać: robi się coraz ciekawiej. Druga część powinna dostarczyć Wam kilku pomysłów na scenariusze, wzbogacić Waszą wiedzę o współczesnym Egipcie no i oczywiście umilić leniwe dni wakacyjne. Nawet jeśli w Cthulhu nie gracie, to – jeśli lubicie podróże – artykuły Adama powinny Was wciągnąć. Ach! I jeszcze jedno – na trop Wolwiego wpadłem przypadkiem, dzięki liście dyskusyjnej w Internecie (liście o Cthulhu, rzecz jasna). Adam pasjonuje się Cthulhu już kupę czasu i ma spory magazyn pomysłów. Jeśli i Wy macie jakieś Cthulhowe idee, które można by w tym dziale wykorzystać – piszcie na adres redakcji!

Miłosz

Adam „Wolvie” Wieczorek

Dotyk Czarnego Faraona

Ilustracja:

Hubert Czajkowski

Część II

DZIEŃ DRUGI

Świt w Kairze jest tak samo męczący, jak wieczór. Kląksy, które zrobiły sobie dwugodzinną nocną przerwę na odpoczynek, od godziny 6.00 atakują uszy każdego, kto nieopatrznie wyjdzie na ulicę lub nie domknie okna w hotelu. Dzisiejsza prognoza pogody jak zwykle zapowiadała dużo słońca i temperaturę dochodzącą do 50 stopni Celsjusza w słońcu. Zanim jeszcze zdołałem uporać się ze śniadaniem i formalnościami związanymi z wieczornym wyjazdem do Asuanu, temperatura przekroczyła oczekiwaną wartość o dwa stopnie. Kiedy z wnętrza klimatyzowanego hotelu wyszedłem na Pyramids Road, zastanowiłem się, czy nie lepiej byłoby zostać w chłodnym budynku. Jeżeli człowiek pomieszka trochę w Egipcie, zaczyna tęsknić za deszczem, zimnym wiatrem i ogólnie pojętym chłodem. Podobnie jak w dniu poprzednim, moim podstawowym środkiem komunikacji po Kairze są taksówki. Dotarcie do dzielnicy koptyjskiej zajmuje nie więcej, jak pół godziny. Wsiadłem przy murze otaczającym jedyny koptyjski cmentarz w Kairze. Koptowie to bezpośredni potomkowie starożytnych Egipcjan, którzy przyjęli chrześcijaństwo. Najciekawsze jest, że zostali wprowadzeni w arkana chrześcijaństwa przez Św. Marka – tego samego, którego imienia bazylika zdobi We-

necję. Relikwie św. Marka były przechowywane w Aleksandrii, skąd zostały wykradzione przez zazdrosnych Weneccjan, jednak powróciły do Egiptu w roku 1991. Ciekawe, że nikt nie zwrócił na to wydarzenie szczególnej uwagi, nawet prasa – zwykle ciekawska i łakoma na tego rodzaju sensacje – pozostała milcząca. Z moich źródeł wynikało, że relikwie te to coś więcej, niż tylko zakonserwowany palec. Niektórzy twierdzili, że są one kluczem do Biblioteki Aleksandryjskiej. Prawdopodobnie coś w tym jest, bowiem rok później zaczęto, pod patronatem brytyjskim, budowę nowoczesnej biblioteki mającej gromadzić wszelkie wydane na świecie książki. Zastanawiające, dlaczego pomysł ten wprowadzono w życie dopiero wtedy, gdy relikwie spoczywały bezpiecznie na ziemi piramid.

Spoglądam na rozciągającą się za cmentarzem dzielnicę, powstałą na ruinach starożytnej twierdzy, nazywanej Babilonem. Większość kościołów koptyjskich zbudowanych jest właśnie na ruinach średniowiecznych budowli. Niektóre postawiono na znacznej wysokości, na olbrzymich drewnianych palach, aby uniemożliwić dostęp prześladowanym chrześcijanom wojskom arabskim. Na tutejszych świątyniach zamiast powszechnie znanego u nas prostego krzyża widnieje tzw. krzyż koptyjski. W zasadzie jest to prosta modyfikacja znanego już w starożytności symbolu życia

ZEW CTHULHU

Ankh. Oczywiście, dla mnie nie jest tajemnicą, że Ankh nie oznaczał życia czy, jak twierdzą niektórzy znawcy Egiptu, był swego rodzaju mapą kraju faraonów, lecz stanowił proste rozwinięcie Znak Starszych Bogów. Niektórzy mogą mi w tym momencie zarzucić brak jakiegokolwiek podobieństwa pomiędzy oboma symbolami. Zadam więc pytanie: co powstanie, gdy „rozetniemy“ górną pętlę Ankh? Oczywiście, pięć ramion. Niektórzy twierdzą, że jest to symbol Nyarlathotepa, ja jednak sądzę, że dla niego znak ten może stanowić pewną przeszkodę. Już dosyć dawno temu wysnuto teorię, że kształt Znak Starszych Bogów nie stanowi o jego mocy powstrzymywania istot z Mitów. Teoria ta mówi, że chodzi tu raczej o liczbę pięć, czyli pięć ramion gwiazdy, pięć ramion pentagramu, czy wreszcie pięć ramion Ankh. Zastanawiająca jest również skuteczność zaklęcia Vach-Viraj. Chodzi mi oczywiście o Wodę Święconą, z takim powodzeniem stosowaną przy odpieraniu Nyoghta. Wątpiącym przedstawię jeden wart uwagi fakt. Podczas wspomnianego już wcześniej trzęsienia ziemi z 1992 roku w Kairze zniszczeniu nie uległy dzielnice koptyjskie. Jeżeli rzeczywiście za wstrząsy opowiadali Cthonianie, to nieuszkodzenie tych rejonów miasta można zawdzięczać tylko zbawiennemu działaniu Ankh i zaklęcia Vach-Viraj.

Przechodzę przez podziemne przejście prowadzące do wąskich uliczek średniowiecznego miasta. Mijam stragany pełne wszelkiego chlamu dla turystów i docieram do jednego z kościołów. W jednej z jam w ziemi, stanowiących piwnicę tego obiektu, miała ukrywać się Święta Rodzina. Kościoły koptyjskie wypełnia zapach kadzideł i zawsze panuje tam półmrok. Wszystkie są podzielone na trzy nawy, a sklepienie głównej jest w kształcie dna łodzi, symbolizującej Arkę Przymierza. Na moją delikatną prośbę jeden z mnichów udostępnia mi, zwykle zamkniętą, kryptę. Pełno tam monet wrzucanych do środka. Na dole panuje przyjemny chłód i wilgoć. Podłogę pokrywa gruby kobierzec kurzu i pajęczyn. Pomieszczenie jest małe i dość szybko znajduję wyryte na jednej ze ścian znaki. Są to pisane pismem hieroglificznym odwołania do „jednego Boga o tysiącu twarzy“. Koptowie odczytują to jako modlitwę do Jedyne Boga mogącego przybrać różne postaci (pamiętają o płonącym krzewie). Oczywiście, dla znawcy mitów Cthulhu przesłanie to ma trochę inną postać. Prawdopodobnie tu znajdował się ośrodek kultu Nyarlathotepa w czasach średniowiecza. Wydostaję się na zewnątrz i pytam mnicha o stare księgi znajdujące się w zbiorach kościoła. Ku mojej rozpaczy okazuje się, że najbardziej przeze mnie poszukiwane kroniki zostały skradzione niecały miesiąc temu przez nieznanych sprawców. Mnich przekonuje mnie jednak, że miały jedynie wartość muzealną, bowiem napisane były, jak większość wczesnych ksiąg koptyjskich, pismem będącym nie do końca rozwikłaną zagadką. Zawiedziony, opuszczam budynek. Udaję się do banku, gdzie podejmuję pieniądze potrzebne na dalszą podróż, a stamtąd pod piramidy. Ponownie jadę Pyramids Road i przez okna taksówki obserwuję rozpadające budynki z czasów kolonialnych, skryte w cieniach starych ogrodów. Jest ich dużo. Pomimo że są otoczone płotami, dostęp do nich jest bardzo łatwy. Pamiętam, jak raz włamałem się do jednego z tych budynków, poszukując resztek mającej się tam znajdować biblioteki. Oczywiście, nic nie znalazłem – no, może poza paroma zdechłymi myszami. Ciekawe, jakie tajemnice mogą kryć te budynki? Może jakieś sekretne pomieszczenia, gdzie ekscentryczni odkrywcy z ca-

łego świata przechowywali eksponaty mogące wzbudzić niezdrowe spekulacje na temat ich zdrowia psychicznego?

Jadąc dalej tą drogą, nietrudno zauważyć sylwetki trzech kolosów, górujących zdecydowanie nad morzem bloków. Najwnymi są ci zwiedzający, którzy sądzą, że piramidy stoją pośrodku pustyni. Jest to mit podsycany tylko przez głupawę amerykańskie filmy. Tak naprawdę, stoją one w odległości około pięćdziesięciu metrów od najbliższych zabudowań. Stanowią jakby naturalną granicę pomiędzy pustynią a miastem. W dzisiejszych czasach ciężko jest mówić o piramidach. Każdy o nich słyszał i prawie każdy coś o nich wie. Tak naprawdę jednak nikt z współcześnie żyjących ludzi nie ma pewności jak powstały piramidy, i czy rzeczywiście były grobowcami tych trzech faraonów, których imionami zostały nazwane. Największa piramida (Cheopsa lub Chufu) zdecydowanie usuwa w cień dwie pozostałe, chociaż piramida Chefrena (Chefre) i Mykerinosa (Menkewre) również zadziwiają rozmiarami. Trudno jest zrozumieć jak ponad 4500 lat temu udało się wzniesć budowlę, której wysokość sięga około 25 pięter. W dole, pod piramidami, siedzi Sfinks. Oglądając go na fotografii odnosimy wrażenie, że jest olbrzymi i stanowi konkurencję dla piramid. Tak nie jest – to znaczy, owszem, jest olbrzymi, tylko znajduje się w dole piramid, jakieś 30 metrów poniżej ich podstaw, stąd też na ich tle nie robi wielkiego wrażenia. O tym, co znajduje się w labiryntach pod Sfinksem, można wyczytać w dodatku „Maski Nyarlathotepa“. A skoro już jestem przy Sfinksie i Nyarlathotepie, to zastanawiam się, czy ten posąg sprzed kilkunastu stuleci nie przedstawia jednej z twarzy Nyarlathotepa, i czy był on bogiem rdzennie egipskim. *(Ostatnie badania dowodzą, że figura półczłowieka-półzwierzęcia stała na miejscu Sfinksa na długo przed cywilizacją egipską. Egipcj kamieniarze prawdopodobnie tylko lekko przekuli zastaną rzeźbę na swoją modłę – przyp. Miłosz)*

Wiemy, że Sfinks był (prawdopodobnie dalej jest) czczony jako „Czarny Faraon“. Odwołania do niego można znaleźć na ścianach większości świątyni, choć najwięcej u Echnatona. Poza tym, człon TEP w imieniu bóstwa wskazuje na jego egipski rodowód. Możliwe jest też, że istniał on wcześniej, lecz dopiero w czasach starożytnego Egiptu nadano mu imię wymawialne dla ludzkich ust. Kiedy taksówka odjechała w stronę miasta, ja zacząłem przysłuchiwać się piramidom. Stoję w miejscu, gdzie zatrzymują się wszystkie wycieczki, aby robić zdjęcia, i gdzie arabscy handlarze sprzedają pamiątki. Nerwowym ruchem ręki odpędzam natręta próbującego sprzedać mi jakiś idiotyczny posąg przedstawiający ośmiornicę ze skrzydłami. Kiedy chwilę później dociera do mnie, co zrobiłem, dawno już go nie ma, a w mojej kieszeni znajduje zaadresowany do siebie list. Treść znam jeszcze przed otwarciem:

„Nie posłuchałeś nas, tak więc twój los został już przypieczętowany“.

Cóż, nigdy nie ukrywałem, że spodziewam się umrzeć przez Mity Cthulhu. Wyrzuciłem list na rozgrzany piasek i wróciłem wzrokiem do piramid. Ta poświęcona Chefrenowi ma trochę inne zwieńczenie niż pozostałe dwie; wynika to stąd, że w czasach, gdy Arabowie budowali Kair, materiał budulcowy, jaki zapewniało gładkie podówczas pokrycie piramid, był niezwykle potrzebny. Pomyśleć, jak musiały wyglądać te obiekty, kiedy jeszcze w całości były pokryte gładkim wapniem. W latach dwudziestych naszego wieku można było obejrzeć panoramę okolicy z czubka piramidy. Dziś wolno to tylko ekipom filmowym, a i to

ZEW CTHULHU

przy olbrzymich trudnościach ze strony konserwatorów za-
bytków. Dodam tylko, że wejście na piramidę nawet
w tamtych czasach mogło zakończyć się śmiercią, bowiem
kamienne bloki, z których jest zbudowana, nie są jednej
wielkości i często niejednolitego kształtu. Wnętrza piramid
to już zupełnie co innego. Jeżeli ktoś twierdzi, że jest tam
wspaniała wentylacja, to należy go czym prędzej wyprowa-
dzić z błędu, wpuszczając do środka na choćby pięć minut.
Ci nieliczni, którzy wejdą do piramidy, będą to pamiętać do
końca swoich dni jako niezbyt miłe przeżycie. Duchota,
ciasnota i w dodatku nieciekawe pomieszczenie końcowe
nie potrzebują chyba reklamy. Dość powiedzieć, że w środ-
ku nie ma absolutnie nic, co pozwalałoby wywnioskować
do kogo należał ten grobowiec. Do chwili obecnej na tere-
nie Egiptu odnaleziono około stu piramid, z których jednak
największe są te trzy. Pierwszą piramidę była, znajdującą
się w Sakkarze, wybudował Imhotep. Miała konstrukcję
schodkową i składała się z sześciu olbrzymich powierzch-
ni ułożonych jedna na drugiej. Z całego cmentarzyska
w Sakkarze widać też dwie dość znaczące dla Mitów Cthu-
lhu piramidy, Krzywą i Czerwoną. Po ich szcze-
gółowe opisy odsyłam do dodatku „Maski
Nyarlathepa”. Opuszczam już rejon wiel-
kich piramid i mijając jeden z wielu pała-
ców ostatniego króla Egiptu Faruka za-
głębiam się w ruchliwą Pyramids Ro-
ad. Z hotelu zabieram plecak i razem
z moim przewodnikiem ruszam na dworzec
kolejowy. W Kairze znajduje się ich kilka;
bodaj największy zwieńczony jest
olbrzymim posągami Ramzesa II,
sprowadzonym tutaj z Luxoru. Ja
jednak korzystam z mniejszej sta-
cji, skąd można złapać bezpośredni
pociąg do oddalonego o jakieś tysiąc
kilometrów Asuanu. Odległość tę
pokonuję w około trzynaście go-
dzin. Dla porównania, podróż pocią-
giem z Częstochowy do Kołobrzegu
trwa dokładnie tyle samo przy odle-
głości o czterysta kilometrów
mniejszej. Trzeba przyznać, że komunikacja w Egipcie jest
dobrze rozwinięta. Oczywiście, nie każdego stać na klima-
tyzowany wagon pierwszej klasy, gdzie w fotelach można
bez problemu zmieścić dwie osoby. Wagony mają tutaj
cztery klasy, przy czym dla turystów przeznaczone są dwie
pierwsze. Dwie pozostałe przypominają trochę pociągi
z czasów Dzikiego Zachodu, z drewnianymi ławkami i za-
bitymi deskami oknami. Wejście do pociągu nie stanowi
problemu. Kiedy już opuszczam pogrążony w mroku nocy
Kair, zastanawiam się, czy uda mi się zgubić tych, którzy
mi źle życzą. Powoli zapadam w sen.

DZIEŃ TRZECI

Budzi mnie rażące światło słoneczne, wpadające przez
nie osłoniętą niczym szybę. Jest już około dziesiątej rano.
W czasie, kiedy posiłam się zabranymi zapasami, wyglą-
dam ciekawie za okno pędzącego pociągu. Krajobraz ty-
powo pustynny po jednej stronie i uprawna ziemia po dru-
giej tworzą niesamowite wrażenie podróży pomiędzy
dwoma światami. Pustynia jest tutaj kamienista, pełna na
niej wszelkiego rodzaju rozpadlin i wykutych przez ludzi
jaskiń. W wielu z nich znaleziono grobowce sprzed setek,

a nawet tysięcy lat. Jedno z odkryć było o tyle wstrząsa-
jące, że odnaleziono tam miejsca dziwnego kultu jakiegoś
starożytnego bóstwa, obcego wierzeniom starożytnych
Egipcjan. W miejscu tym znaleziono wiele szczątków
ludzkich, najprawdopodobniej ofiar z ludzi. Dojście do tej
jaskini było przez wieki zasypane przez piaski.

Luxor dawno już pozostał za mną – mam zamiar dotrzeć
do niego po opuszczeniu Asuanu. W tej chwili zbliżam się
do Edfu, a dokładniej do miejscowości Ar-Radisiya, bo-
wiem samo Edfu znajduje się po drugiej stronie Nilu. Nad
dachami niskich budynków widnieją dwa potężne pylony
wspaniałej świątyni w Edfu, jedynej świątyni starożytnej
z zachowanym całkowicie sklepieniem. Jeżeli już wspo-
mniałem o Nilu, warto wymienić kilka ciekawostek doty-
czących tej rzeki. Odkąd w latach dwudziestych naszego
wieku zbudowano pierwszą Tamę Asuańską, zakończył się
byt krokodyli w dolnym Nilu. Biedne stworzenia nie mają

w chwili obecnej szans na przedostanie
się przez dwie potężne zapory ustawio-
ne na wysokości dawnej pierwszej ka-
tarakty (wodospadów). Może to dla

nich i lepiej, bowiem od lat sie-
demdziesiątych poziom zanie-
czyszczenia rzeki w Kairze
powoduje, że łatwiej
przez nią przejść, niż
przepłynąć. Mimo tego
ulubioną rozrywką biedniej-
szych dzieci jest kąpiel

w czarnych niczym smoła wodach
Nilu. Na całe szczęście już od Edfu,
i dalej, w górę swego biegu, rzeka
jest czystsza. Pociąg jedzie dalej, od-
dalając się od rzeki, i przejeżdża przez
tereny biedoty. Ich domy budowane są
podobnie jak w starożytności z cegły mu-
łowej, a podstawowym środkiem komuni-
kacji jest osiołek lub, w przypadku bogat-
szych gospodarzy, wielbłąd. Pociąg mija
też skromne, tak jak wymaga religia,
cmentarze. Dla nieświadomego badacza
cmentarz przypomina ogrodzone poletko
pełne powtykanych w ziemię, sterczących
do góry kamieni. Pociąg wjeżdża w bar-
dzież żyzne rejony miasteczka i świątyni

Kom-Ombo, poświęconej dwóm bóstwom. Tereny te za-
mieszkuje obecnie ludność nubijska, która została wysie-
dlona z terenów zalanych przez Zbiornik Nasera, powstały
za Tamą Asuańską. Po następnej godzinie jazdy docieramy
wreszcie do przedmieść Asuanu, największego i zarazem
najdalej na południe wysuniętego miasta Egiptu. Tempera-
tura na dworze pozwala już na smażenie jajecznic na go-
łych kamieniach, więc wyjście z klimatyzowanego pociągu
stanowi dla mnie koszmar. Chodzę jednak w bluzie z dłu-
gim rękawem, bowiem wystawienie nieprzygotowanej
skóry na promienie palącego słońca oznacza natychmiasto-
we poparzenia. Z obskurnego dworca kieruję się do hotelu
leżącego pomiędzy dwoma głównymi równoległymi ulica-
mi Asuanu. Jedna z nich to deptak biegnący wzdłuż rzeki,
a druga to nieustająco gwarne targowisko. Kwateruję się
w hotelu i po kilku minutach wyruszam na poszukiwania...

CDN

ZEW CTHULHU

LABIRYNT NR 6 FAQ

FAQ to angielski skrót od „Frequently Asked Questions” (czyli: „Najczęściej Zadawane Pytania”). Rubryczkę tę stworzyłem tymczasowo, by publicznie odpowiedzieć na najczęściej zadawane mi w mailach i listach pytania dotyczące **Labiryntu nr 6**. Niech więc się stanie. Nie są to dosłowne zapytania, ale ich uśrednienia z kilku listów, dzięki czemu mogę zawrzeć w odpowiedziach maksimum treści.

Milosz

1. Kiedy wyjdzie Labirynt nr 6? I co to za Labirynt?

Prawdopodobnie pojawi się on w połowie lub pod koniec października. We wrześniu odbędą się prace przygotowawcze: skład, redakcja, korekta. W momencie, gdy piszę te słowa (czerwiec) brak mi tylko jeszcze jednego tekstu do **Labiryntu**, zatem możecie być spokojni, że ukaże się on na czas.

2. Nie gram w Cthulhu i zastanawiam się, czy jest sens kupować 6 numer Labiryntu.

Dobre pytanie. I częste. Słuchajcie, w całym **Labie** jest około 40 pomysłów na scenariusze (kilka pełnych, a reszta patentów – szkielecików przygód) i niemal tyle samo pomysłów na rozpoczęcie przygód. Ponadto są dwa treściwe artykuły dla graczy o tym, jak podobać się Mistrzowi Gry. Powiem Wam uczciwie, że czysto cthulhowych pomysłów jest około 10%, a reszta to SF i patenty horrorowate. Myślę, że spokojnie możecie podążyć w kierunku tego **Laba**, nawet jak nie grasz w **ZC**.

3. Czy będzie Labirynt do Earthdawn, Kryształów Czasu, WFRP?

Lab nr 5 (który wyjdzie lada dzień lub nawet już się ukazał) pod redakcją Rafała Nowocienia poświęcony będzie WFRP. Potem następuje **Lab nr 6** (pod moim kierownictwem) o **ZC** (ale – jak widać z odpowiedzi na pytanie 2 – nie tylko), a potem... to już zależy tylko od Was. Brutalne prawa rynku zmuszają nas do stosowania tzw. „rachunku ekonomicznego” – jeśli **Labirynty 5 i 6** będą się cieszyć Waszym uznaniem, pomyślimy o kolejnych. Planów mamy sporo, więc gdy tylko sytuacja się wyjaśni, nie omieszkamy poinformować Was o naszych zamierzeniach.

4. Ile to będzie kosztować? Może wreszcie napiszecie?!

Planujemy, że **Lab nr 6** kosztować będzie w sklepach 39 zł (może kosztować więcej). Taniej o 5 zł (bo 29 zł za **Laba** + 5 zł koszty wysyłki = 34) możecie zamówić **Laba** jeszcze w tym MiM-ie – zanim produkt ukaże się na rynku, można go zdobyć taniej. Ale od razu rodzi się stwierdzenie...

5. „Akurat. Kupię przez wysyłkę i będę czekał miesiącami na paczkę. Wszyscy moi kumple pokupują w księgarniach, a ja jak leszcz będę warczał na listonosza. Nigdy w życiu!”.

To prawda. Zawsze mieliśmy spore problemy z wysyłką, lecz teraz spróbujemy czegoś nowego. Po pierwsze, zobowiązałem się do osobistego nadzorowania wysyłki. Mało tego – paczki zostaną wysłane najpóźniej następnego dnia po przyjeździe **Laba** z drukarni. Czyli nikt jeszcze nie będzie wiedział, że **Laby** są, a one będą już szły do was pocztą! Od dnia wysyłki zostanie wyznaczona osoba do przyjmowania reklamacji, a w MiM-ie pojawi się anons, że **Lab** już jest. Jeśli nie dostaniecie go w ciągu tygodnia – dzwońcie. Pewnie spytacie, dlaczego tak nam zależy, żebyście kupowali wysyłkę? Po pierwsze, jest to dla nas kasa z góry i można planować następne inwestycje. Po wtóre, jeśli zamówień będzie sporo, to można kalkulować, ile mniej więcej trzeba nadrukować, żeby zadowolić rynek, więc **Laba** nie zabraknie! Mnie osobiście też zależy na dobrej sprzedaży, bo jak się pomysł przyjmie, zaraz łapię się za następny projekt. Tak więc, jeśli się wahacie – kupujcie w wysyłce! Jest taniej, a zrobimy wszystko, żeby było szybciej.

6. Czy będą tam jakieś tłumaczone przygody i do jakiego innego produktu podobny jest Labirynt nr 6?

Nie. Będą teksty tylko rodzimych autorów. Niektóre czerpią z pomysłów zachodnich (jest np. jeden scenariusz oparty na pomysłach ze znanego filmu SF), ale czuć w nich rodzimą nutę. Chcecie próbkę? Proszę bardzo! Co powiecie na zamieszczony poniżej wstęp do przygody Donata Szyllera, autora genialnych „Krzyży Oświęcimskich”?

Był wściekły.

Nienawidził zimy, nienawidził zatłoczonych autobusów, nienawidził siebie, a przede wszystkim nienawidził ludzi.

Znów ktoś go potrącił, znów ktoś nadepnął, mamrocząc coś cicho. Autobus zarzucił na zakręcie, jeszcze bardziej wbijając go w ludzką ciżbę. Tłok, ścisk – wszędzie wokół niego – odór dawno niemytych ciał, smród tanich dezodorantów i... Tak, smród czosnku!

Po cholerę te stare grzyby żrą tyle czosnku!? Otaczające go, zatławione, otłuszczone twarze starych, trzęsących się ludzi. Pomarszczone usta pełne pożółkłych zębów, kaszlące bez żenady prosto w jego odstonięty kark.

Co za gówno!

Bezmyślne, sapiące, kaszlące, śmierdzące czosnkiem gówno!!!

O Boże! Ależ oni są wstrętni! Są wszędzie dookoła! Otaczają go ściśle ze wszystkich stron, zabierają mu każdy cal przestrzeni. Powietrza!!! Zabierają mu cenny tlen, w zamian zionąc w niego odorem swych zgrzybiałych gardzieli. Czosnek i bakterie grypy. Zaraz zwymiotuje na nich wszystkich. Wyrzyga swoje obrzydzenie, swoją nienawiść, swój ból. Ależ on nienawidzi ludzi!

I wtedy w jego umyśle ponownie zabrzmiały słowa Pana. Słowa prawdziwe i słuszne. Pan wie, On zna jego bólczki, jego problemy. Pan zna na nie odpowiedź. Odkąd się pojawił, świat stał się lepszy. Pan zdjął wszelkie zahamowania. Pan powiedział mu, co robić. Tak! Zrobi to, o czym rozmawiał z Panem podczas długich, cichych wieczorów. Tak!!! Podda się swoim instynktom! Tak!!! Wyzwoli swą nienawiść!

Powolnym ruchem odchylił poty płaszcz. Były tam – dwa cudownie chłodne, owalne kształty. Śmiejąc się głośno, patrząc z pogardą w oczy przerażonej tłuszczy, szybko wyciągnął obie zawleczki...

Czy szykuje się kolejny hit? Heheh... Nic nie powiem.

A do czego będzie podobny **Lab nr 6**? Ha, to dodatek niepowtarzalny, nigdzie na świecie nie mający konkurencji! Trudno uwierzyć, nie? Dotychczas słyszałem o dodatkach, gdzie było 15 przygód (może 20, licząc z małymi pomysłami). U nas będzie około czterdziestu tekstów, z czego większość to małe pomysły, ale postawiliśmy na nie świadomie, bo wiemy, że większość z Was szuka fajnych patentów do przygód, nie prowadząc modułu żywcem z książki. Jeśli więc są pełne scenariusze, to roją się od pomysłów lub opisów ciekawych miejsc/BNów/sytuacji. No, a doliczcie jeszcze artykuły, felietony – tam też jest sporo pomysłów na przygody. Zauważcie, że nie napisałem jeszcze nigdzie o czym są „nie-przygody” w **Labie 6**, ale wypatrucie przecieków – to będą prawdziwe hiciory!

Z ostatniej chwili: prawdopodobnie pojawi się w **Labie** spis dostępnych w Polsce (głównie na wideo) filmów inspirowanych twórczością Lovecrafta!

Szósty numer **Laba**, sześć pytań w FAQ. Jeśli macie jeszcze jakieś, to dzwońcie, mailujcie, pytajcie – zawsze chętnie odpowiem. Przypominam, że strona o Labiryncie, na którą regularnie cieknie informacja, znajduje się pod adresem: http://www.mag.com.pl/gryf/zew_cthulhu/labzc.html.

I na koniec: wyobraźcie sobie najlepszy dodatek do RPG, jaki potraficie. **Labirynt nr 6** taki nie będzie na pewno. Ale na pewno będzie jednym z najlepszych dodatków, jaki mieliście w rękach.

Milosz, Redaktor naczelny **Labiryntu nr 6**

WIELKIE OBLĘŻENIE SKRZYNEK... CZYLI POLSKIE PLAY BY MAIL PUSTELNIK

Gra pocztowa (z ang. *play by mail*) jest bardzo podobna do tradycyjnych gier fabularnych. Mistrz Gry pisze w liście do gracza dłuższy monolog, często pełen opisów i dialogów, w którym przedstawia sytuację, w jakiej znajduje się postać. Opisuje również podstawowe czynności BG nie mające wpływu na przebieg przygody (np. czyszczenie broni, sen, spożywanie posiłku...). Na koniec pyta gracza: „Co robisz?”.

Gracz, po otrzymaniu listu od MG, kontaktuje się z resztą swojej drużyny (gracze wymieniają się wcześniej adresami) i wspólnie ustalają co będą robić. Kiedy już się dogadają, gracz streszcza Mistrzowi Gry rozmowę, jaką odbył z towarzyszami podróży i opisuje ogólnikowo co zamierza zrobić jego bohater (tzn. deklaruje taktykę walki, zamiast opisywać każdy cios; pisze, że będzie przeszukiwał cały dom, miast wymieniać po kolei pod co zagląda i co przesuwają).

MG, po otrzymaniu odpowiedzi gracza, rozwija wątki w niej poruszone (opisuje dokładnie walkę, cytuje rozmowy...). Opisuje również czy zamierzenia BG się udały, czy też nie. Następnie przedstawia sytuację, w jakiej znajduje się postać.

PRZYKŁAD:

Bohater: Stiepan z Erengardu

MG: *Udajesz się dyskretnie za gnomim fireykiem. Po kilku minutach dociera on wraz z dwójką towarzyszy (elf i człowiek) na polanę mieszczącą się w lesie okalającym tutejszą wioskę. Tam przystają na chwilę, rozglądając się dookoła. Przerażony możliwością wykrycia, rzucasz się energicznie za pobliski przewrócony pień dębu.*

– Dobrze, bardzo dobrze – powiedział gnom łamanym reikspielem. – To będzie mieć dwa śmiałki. To powinno wystarczyć, co, Meelakorze?

– Słucham? – elf wyrwał się z zamyślenia. – A tak! No nie wiem... (tu następuje długa rozmowa, z której Stiepan wnioskuję, że zatrudniono go do odnalezienia legendarnego miecza Haxerhommunxuriusa... czy czegoś w tym stylu).

– Mniejsza z tym, nie mieć teraz czas na rozmyślanie. – stwierdził fireyk. – Rozejść się...

Rozmówcy zgodnie z poleceniem poszli każdy w swoją stronę.

CO ROBISZ?

Odpowiedź gracza:

To wszystko trochę się skomplikowało – zauważam, powoli oddalając się od tajemniczej polanki. Idę do karczmy i proszę jakiegoś barda o zaśpiewanie pieśni o „Haxerhommunxurisie”... Jeśli będzie ku temu okazja, to dla umilenia sobie podróży intonuję starą pieśń wojenną „Szczęknęły nasze miecze”.

MG:

– Ej, ty! – krzyknął, wchodząc do karczmy.

– Kto, ja? – muzyk odwrócił się wystraszony.

– Tak, ty! Znasz pieśń o Haxer...

– Haxerhommunxurisie? – potężny, basowy głos wrócił się do rozmowy. – Zostaw, panie, tego pieśniarza i siadź przy mnie, odpowiem na wszystkie twoje pytania...

Powyższy przykład jest olbrzymim skrótem korespondencji Piotra Mederaka z Łukaszem Krupińskim, uczestniczących w grze pocztowej. Niestety, ograniczona ilość miejsca uniemożliwia przytoczenie pełnej treści listów. Często jeden tylko „monolog MG” jest równie długi, jak cały ten artykuł. W grach pocztowych pełno jest bowiem rozbudowanych, epickich wręcz opisów, wątków pobocznych, pełnych formuł czarów itp. Słowem, gry pocztowe przypominają *storytelling*.

W *play by mail* BG swoimi poczynaniami wpływa na losy innych postaci. Oznacza to, że jeśli np. jakaś drużyna organizuje masową rzeź, inne grupy ujrzą przegrupowujące się oddziały wojska maszerujące w kierunku miejsca masakry. Jeśli jakaś drużyna trafi w ten rejon, ujrzy zgłiszczą. Pozostali zaś będą słyszeć po karczmach o „rzeźnikach” przez wiele, wiele miesięcy... Być może zdarzy się nawet, że jakiś BG – łowca nagród – wyruszy śladem złoczyńców...

Gry pocztowe w naturalny sposób rozwijają umiejętności literackie, bowiem zarówno MG jak i gracze starają się przelewać swe myśli na papier w jak najatrakcyjniejszy sposób.

Wadą opisywanej przez nas gry jest zdecydowany brak dynamiki. Rozgrywka nie jest tak emocjonująca jak w RPG, gdyż na odpowiedź często czeka się miesiąc, a ukończenie przygody zajmuje wiele, wiele miesięcy. Niemniej jednak MG starają się tak konstruować swe „monologi”, by zachęcić gracza do niecierpliwego oczekiwania na kolejną odsłonę przygody.

GRY POCZTOWE W POLSCE

W chwili obecnej na terenie naszego kraju istnieje możliwość zagrania korespondencyjnie w następujące systemy: WFRP, CP2020, DP, KC, „Wiedźmin” oraz „Gambit”. Informacji o polskim *play by mail* udziela Ogólnopolski Klub Fantastyki i Gier Pocztowych „Apocalyptic”, ul. Pszczelińska 10/44, 05-840 Brwinów (do listu dołącz znaczek i zaadresowaną kopertę zwrotną), tel. (0-22) 729-54-47 (w godz. 18-23).

Ponownie proponuję Wam spotkanie z wesołą, ale i straszną wiedźmą Jagódką, dla której nie ma rzeczy niemożliwych. Przypominam, że opowiadania o Jagódce umieszczone są w tym samym świecie, co cykl powieściowy Anny Brzezińskiej zapoczątkowany powieścią „Zbójceki gościniec”.

(as)

Anna Brzezińska

Rzyc niewieścia wiebraka jest...

Babunia Jagódka miała zmartwienie – do Wilżyńskiej Doliny przypaletał się kleryk.

Siedziała w karczmie, przy swym ulubionym stoliczku w ciemnym kącie z dala od paleniska, i upijała się najpodszytniejszym piwem. Była naprawdę wściekła. Tak wściekła, że nie chciało jej się nawet odmieniać zaklęciem „piękna-i-młoda”. Tym razem pojawiła się w osadzie w swojej prawdziwej postaci, jako sterana, pokręcona podagrą starowina. Wdźniała potarganą baranicę, spod której wyglądały liczne spódnice, a na nogach miała grube, filcowe buciska. Wyglądała jak odpustowa baba, ale spod zamotanej na głowie chusty w czerwone róże wyglądały wściekłe, żółte ślepie.

Kiedy pukała w stół czarnym, poszczerbionym paznokciem, z blatu sypały się drobne iskiere.

Utrapienia Babuni Jagódki rozpoczęły się wczesną wiosną, kiedy do Wilżyńskiej Doliny dotarły wieści, że miejscowy opat Ciecierka coraz zacieklej tropi czarownicę. Zrazu Babunia Jagódka nie zmartwiła się nadmiernie. Tak to już było z opatami, że od czasu do czasu któryś bawił się w polowanie na wiedźmy. „Może nie mają nic innego do roboty – myślała Babunia. – Zresztą, jak krowę giez ukąsi, to też wierza w co popadnie i, jak na końską, tak i na opaką głupotę nic nie można poradzić. Ale pozżyma się, pozłości i znów wszystko będzie po staremu.”

Z początku wydawało się, że miała rację. Proboszcz ogłosił z ambony, że do wiedźmy chodzić nie trza, parafianie przytaknęli mu grzecznie. A jeszcze tego samego wieczora do chatki Babuni Jagódki zastukała Rozalka, gospodyni proboszcza, prosząc o kolejną porcję czopków na hemoroidy, które dotkliwie dokuczały czcigodnemu pasterzowi. Innymi słowy: wypełniwszy obowiązki wobec zwierzchności, Wilżyńska Dolina powróciła do starych przyzwyczaję.

Ale jeszcze przed sianokosami przypaletał się guślarz.

Babunia Jagódka wykrzywiła się wrednie, dmuchnęła w podsunięty przez usługowego karczmarza kufel. Piana przefrunęła przez izbę, rozpryskując się na twarzy Betki. Młynarz tylko wcisnął głowę w ramiona, wytarł się rękawem. Nie był na tyle głupi, żeby zadzierać z Babunią Jagódką. Szczególnie, kiedy była w takim nastroju.

„Właściwie najbardziej zawinił władca – pomyślała Babunia. – Wynałazł guślarza na jarmarku w sąsiedniej włości i ochoczo przysparzał.”

– Znadto się baba rozwydrzyła – miał podobno powiedzieć. – Przyda się jej odrobina zdrowej konkurencji.

Babunia Jagódka wykrzywiła się jeszcze wredniej. Ostatniej zimy prawowita małżonka władcy ciężko zachorowała i niemal nie wychodziła z alkierza, zaś uszczęśliwiony feudal brykał jak młody. I wcześniej nie przepuszczał dójkom i zagrodniczkom, ale teraz coraz śmielej

zapuszczał się do sąsiednich posiadłości. Powiadano, że ma w Spichrzu kamieniczkę i trzyma w niej co najmniej trzy ładacznie. A Babunia Jagódka wcale nie liczyła tanio za wzmacniające wywary.

Tym sposobem guślarz zamieszkał w dworskiej przybudówce. Zaś Babunia Jagódka musiała uczciwie przyznać, że korzeń lisich jajek, który serwował władcy dla „wzmoczenia chciwości cielesnej” był równie skuteczny, jak jej własne wywary. „Może nawet jeszcze lepszy – pomyślała, przypominając sobie, co podczas ostatniej pełni władcy wyprawiał z trzema wędrownymi nierządnicami w stawie Betki młynarza. – Lisie jajka – pokręciła głową z zadziwienia. Kto by pomyślał?”

Guślarz coraz dotkliwiej psuł jej interesy. Co więcej, przynosił wstyd swej szlachetnej profesji. Nie zaglądał do karczmy, nie mamrotał po nosie tajemniczych formuł, nie miał kaprawego kociska, zaś na jarmark przyjechał nie na uczciwej sztachecie, tylko na zwyczajnej, tłustawej kobyłce. Nawet nie wyglądał na guślarza. Był zawsze schludnie ogolony, czysto odziany i bardzo uprzejmy. Wieśniacy zaczęli zapraszać go na chrzciny i wesela. Słowem, kompromitacja.

Na szczęście, pozostawały czopki na hemoroidy. Ale wiedziała, że jeśli wkrótce czegoś nie wymyśli, proboszcz stanie się jedynym źródłem jej dochodów.

Na dodatek, guślarz wtargnął do najgłębszego matecznika Babuni Jagódki: zaczął warzyć wywary miłosne. Ale zabrał się do rzeczy tak nieudolnie, że wiedźma przemoęła urazę i osobiście pofatygowała się do dworskiej przybudówki. Odmieniwszy się wcześniej bardzo starannie w hożą, rudowłosą dziewczę.

Guślarz skrobał coś na kawałku pergaminu. Babunia z satysfakcją spostrzegła, że w izbie było lodowato zimno, a kaganek ledwo kopcił. Widać, mimo lisich jajek, władca nie był zbyt hojny dla konkurencji. I bardzo dobrze.

– Co najlepszego robicie? – sarknęła od progu Babunia Jagódka. – Dlaczego daliście Jarosławnie wywar z lubczyka?

– Przecież prosiła – obronnym tonem odpowiedział guślarz.

– Wy nie jesteście od spełniania życzeń – oburzyła się Babunia. – Co to by było, jakbyśmy robili to, co chcą?

– Ale to był naprawdę dobry pomysł – tłumaczył się guślarz. – Zadzurzyła się w synu sołtyś. Dorodny chłopak, a Jarosławna najbardziej posażna dziewczucha we wsi. Będą do siebie pasować.

Babunia Jagódka aż załamała ręce. „W ogóle nic nie rozumie ze swatania. – Pomyślała. – Jak to chłop.”

– I co? – spytała zgryźliwie. – Będą żyli długo i szczęśliwie, a o nas ani pomyślą. No, może poproszą akuszerki do kolejnego bachora. Ot, durniście, że strach.

Przeglądał się jej tępo. Może nie tyle jej, ile falbanom gorsetu, zalotnie wyglądającym z dekoltu Babuni. A dekolty Babunia nosiła głębsze niż wioskowa ładacznicą.

– Durniście, powiadam – powtórzyła, dumnie wypinając wdzięki. – Bo tu nie o to idzie bynajmniej, by Jarosławna szczęśliwie dożywała swych dni z tym sołtysim zasmarkańcem. Idzie o to, aby interes się kręcił.

– A tak! – wzięła się pod boki. – Trzeba było zadać lubczyka Jarosławni i wioskowemu głuptakowi. Oczywiście, jej ojciec przyleciałby w te pędy i nie żałowałby grosza, żebyście urok odczynili. I jakby się już pozbył głuptaka, ze szczęścia nie pisałby ani słowa, kiedy Jarosławna zakochałaby się w wędrownym parobku. A zakochałaby się niezawodnie, bo dziewuchy zawsze we żniwa zakochują się w wędrownych parobkach, widać taki zwyczaj. No, to byśmy ich poženili – zaśmiała się szydlerczo. – Wedle życzenia. Oczywiście, piłby, biłby i łajdaczył się z posługaczkami, jak to wędrowny parobek. Po paru miesiącach Jarosławna zmadrzałaby i przychylniej popatrzyła na syna sołtysa. A wtedy my byśmy dali wywar z miłości kaprawej Doni i nim się miesiąc odmieni, proboszcz pobłogosławiłby kolejne stadło. Donię z sołtysim chłopakiem.

– Ale to tak jakoś nie po bożemu – pośkrobał się po głowie guślarz. – Toż to nikomu nie byłoby dobrze.

– Nam by było! – prychnęła wzgardliwie Babunia. – Parobek chciałby czerwonego czerwionego proszku, żeby umorzyć starego. Betkę i dobrać się wreszcie do posagu młynarzówny. Jarosławna szukałaby trutki na męża i miłości dla przymamienia sołtysiego syna. Kaprawa Donia prosiłaby o ziółka dla rychłego poczęcia i uwiązania męża we własnej, bezpiecznej komorze. Ledwo byśmy nadążali z warzeniem wywarów. A ja za flaszeczkę liczę sobie trzy srebrne grosze. No, rozjaśniłam wam we łbie?

I wymaszerowała, zalotnie kotysząc biodrami. Nie miała nic przeciwko temu, żeby guślarz klepnął ją po tyłku, ale ten okazał się naprawdę dobrze wychowany. „Gamoń – pomyślała Babunia. – Psuje się rasa, psuje coraz bardziej. Wszystko teraz jakieś głąbowate, dychawiczne, niezdałe.”

Wychyliła kufel i smętnie zapatrzyła się w palenisko.

Guślarz sam w sobie był niezgorszym kłopotem. A teraz jeszcze ten kleryk...

– Przeklęty kleryk – wymamrotał pod nosem pleban, łowiąc w nozdrza odległy, kuszący zapach.

Po pieczonej gęsi został jednak już tylko zapach. Sosisek, jak to kleryk, był nadgorliwy, pełen bezrozumnych przesądów i uprzedzeń. Na widok pieczystego oschle obwieścił, że w dzień świąteczny mięsa jeść się nie godzi. Ponieważ zaś oprócz uprzedzeń Sosisek miał wuja opata, chcąc, nie chcąc, proboszcz kazał wynieść gęs do komory.

„Więcej nam ta nadgorliwość szkód wyrządzi, niż niejedna wiedźma – pomyślał. – Dlaczego przysłali go właśnie do mnie?”

Z bolesnym grymasem poprawił się na stołku. Sosisek weszły nieustannie i proboszcz nie śmiał posyłać do Babuni Jagódki po zbawienne czopki. Z każdym dniem siedziało mu się mniej wygodnie. Nie mógł nawet napić się gorzałki. Kleryk starannie opróżnił piwniczkę ze wszystkich zapasów. Nie żeby wypił – Sosisek brzydził się gorzałką jeszcze bardziej, niż wiedźmami. Kleryk po prostu wylał cały trunek do dworskiej gnojówki. Na wspomnienie owej egzekucji czy proboszcza nadal powlekaly się łzami.

Doszło do tego, że Rozalka, księżowska gospodyni i od lat wierna jego towarzyszką, bała się przestąpić próg plebanii. Sosisek zdawał się zupełnie nie rozumieć, że w tej odludnej okolicy żyli ludzie prości, lecz rozsądni, a proboszcz, który nie umie sobie znaleźć okazałej niewiasty, nigdy nie zyskałby ich szacunku. Ostatecznie, czy można polegać na kimś, na kogo nie połączczy się nawet głupia baba?

Trzeba jednak uczciwie przyznać, że Sosisek patrzył krzywym okiem nie tylko na Rozalkę. Sprawiedliwie nie nawidził całego niewieściego rodzaju. Nawet samą szlachetną panią Wisenkę, żonę władki, nazywał stoczona suchotami nierządnicą. Ni wiek, ni godność nie sprawiały mu żadnej różnicy.

„I wszystko przez to, że księciu zamarzyło się polowanie na wiedźmy” – pomyślał z goryczą proboszcz.

Z początku opat zażądał jedynie spisu wszelkiego plugaństwa. Pleban i władka spędzili całą noc na posępnych rozmyśleniach. Żadnemu nie uśmiechała się włóczęga po oczeretach, a wiedźmy doprawdy nie lubiły, kiedy obcy zaglądali im do garnków. O zadenuncjowaniu Babuni Jagódki ani ośmielali się przemyśliwać. Proboszcz aż dygotał na myśl, że cudowne remedium na hemoroidy mogłoby wraz z wiedźmą zejść z tego świata, zaś władka nie bez słuszności podejrzewał, że wiedźma dawno zwąchała pismo nosem i tylko czeka, by podłożyć ogień pod dworzyszczę.

Ponieważ jednak opat słyszał z tego, że łatwo się zacie-trzewiał, musieli coś postanowić. I postanowili. Przed świtem upichcili wreszcie listę podejrzanych. Nie był długa: wioskowa ładacznicą Gronostaj, głuława niemowa i dwie posługaczki, które oparły się załotom władki. Później, w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku, oddali się pijaństwu. Mieli nadzieję, że cała sprawa rozejdzie się po kościach.

Nie rozeszła się. Jakiś czas opat daremnie domagał się raportów z wiedźmobicia, a na koniec, zniecierpliwiony, przysłał na przespiegi swego siostrzeńca Sosiska.

„Tyłu dobrych i pobożnych ludzi zbójcy na Przełęczu Zdechłej Krowy ubili – pomyślał z rozżaleniem pleban – a tej choleryze musieli darować. Nie ma sprawiedliwości na świecie.”

Kleryk dotarł na plebanie pełen oburzenia: nie dość, że wioskowa ładacznicą dopadła go w bramie osady i obdarzyła szczerą propozycją, ale na dodatek spostrzegł Babunię Jagódkę przelatującą nisko nad rynkiem na swojej sztachecie. Darmo proboszcz usiłował mu tłumaczyć, że z parafianami trzeba postępować spokojnie i rozważnie. Sosisek zaciął się w świętym gniewie. Chciał natychmiast zbierać chrust na stos. Ledwo go z władką pohamowali.

A teraz zamierzał dobrać się i do guślarza, i do wiedźmy.

Babunia Jagódka nie zdziwiła się nadmiernie, kiedy do gospody wkroczył guślarz we własnej osobie. Rozejrzał się niepewnie po przybytku nieprawości. Wiedźmy, oczywiście, nie rozpoznał – przecież zapamiętał ją w postaci ryżej dziewczyny – za to wioskowa ładacznicą rzuciła się na niego niczym sęp na ścierwo.

– Co się tak gapicie? – spytała opryskliwie Babunia Jagódka, kiedy po dobrej chwili, zadyszany i spocony, dotarł wreszcie do jej stolika.

– Bo wyglądacie tak jakoś inaczej – odparł niepewnie.

Babunia Jagódka nabrała głęboko powietrza, odwinęła się nieznacznie. Coś chrupnęło jej w krzyżu. „Za stara je-

OPOWIADANIE

stem na podobne bałamuctwo – pomyślała niechętnie. – Za stara.“

– Teraz lepiej? – mimo bólu przywołała na odmienioną, dwudziestoletnią twarz zachęcający uśmiech.

Guślarz tylko rozdziawił gębę. Wiedźmy nieczęsto przemieniały się na oczach gapiów.

– Gadajcież – zniecierpliwiła się Babunia. – I nie sterczcie nade mną jak dyl w płocie.

– Mam problem – zagaił guślarz.

– Któż ich nie ma? – filozoficznie spytała wiedźma. – Ale to wasz problem. Mnie nic do niego. A im prędzej wyniesiecie się z Wilżyńskiej Doliny, tym lepiej. Psujecie mi interes.

– To nasz wspólny problem – wyjaśnił. – Bo Sosisek i na was, i na mnie równie zaciekł. Był u mnie przeszłego wieczoru i straszliwie przeciwko wam wygadywał.

– U mnie też był – skrzywiła się Babunia. – Niepokątny jakiś, kiedyś oprawcy bywali okazalsi. Nie wiem, czego chciał. Z początku coś bełkotał o grzechu i plugastwie, a potem tak się zaperzył, że nic nie mogłam zrozumieć. Straszliwie się biedaczek jąka. Poszczułam go Szymkiem. Moim parobkiem odmienionym w capa – wyjaśniła. – Wziął kleryka na rogi, tylko ta jego czarniawa sukmana furkotała. Aż miło było popatrzeć.

– Na rogi? – spytał z trwożliwym podziwem guślarz.

– A co? – wzruszyła ramionami wiedźma. – Wpakowało mi się, chamidło, do izby jak do klasztornego wychodka, to go popędziłam. Trzeba uczyć szacunku dla starszych. A od was czego chciał?

– Najbardziej chyba wystać na stos – guślarz uśmiechnął się nieśmiało. – Władyka przykazał mu trzymać się z daleka, ale i tak ślepia mu się do mnie świecą, jak kotu do sperki.

– Biedaczek – uśmiechnęła się złośliwie. – Was władka broni, za mną pleban obstaje, a nieszczęsny Sosisek tyle, że jakąś ladacznicę w pręgierz wsadzić może. Poszłam w niedzielę na sumę, to się przypatrzyłam. Trzy przy kościelnych wrotach siedziały.

– Byliście w kościele?

– A co wam się zdaje? – syknęła wiedźma. – Że się święta ziemia rozstąpi i do środka mnie wciągnie? Często bywam w kościele. Trzeba wiedzieć, co w trawie piszczy. A tamtej niedzieli pischowało, aż miło – zachichotała. – Sosisek miał kazanie, ale ciężko go było wyrozumieć, tak straszliwie bełkotał. Sporo było o mnie. Że do wiedźmy nie lza po pomoc przychodzić, bo jeno sami bogowie chorobę mogą odjąć. Bzdura! Raz tylko, jeden raz, widziałam, jak wędrowny braciszek paralityka uzdrowił, a tych, którym ja pomogłam, na całe miasteczko starczy. Gadał też, że capa w izbie dla sprośności trzymam. A czy ja rozpowiadam o jego życiu rodzinnym? – oburzyła się Babunia. – Był pełen zapachu i zajadły, aż dziw brał. Dobrze, że wymowa szwankowała i wieśniacy niewiele zrozumieli. Choć podzegał ich, aż miło.

– Przeciwno wam?

– No, w szczególności przeciwko mnie – zgodziła się Babunia Jagódka. – ale w ogólności przeciwko całemu światu. Że tyli czas głupiej wiedźmie za nos się pozwalają wodzić, miast precz ją popędzić. Że w całych Górach Zmijowych plugastwo nieledwie wytępione, tylko sama Wilżyńska Dolina w tyle odstaje. Że czas i nam do wyścigu stanąć, dla pospólnego dobra się przyczynić. Potem zaczął wieśniakom kadzić. Znaczy się, gadał, że im niby omamiła. Niby sami z siebie ku szlachetności się skłania-

ją, zacni są i bogobojni, tylko bez rozmysłu. Zdałoby się im podsunąć jaką śmiałą i doniosłą ideę. No to im podsunął. Wiedźmobicie.

– I?

– Widno go bardzo uważnie słuchali. Bo jak wychodziłam, to widziałam całą gromadę wyrostków owładniętych śmiałą i doniosłą ideą, iście, jak Sosisek gadał – zarechotała Babunia Jagódka. – Stali pod starą gruszą na kościelnym dziedzińcu i pluli do kotów za przyczyną, jak to Sosisek rzekł, odwiecznej męskiej rywalizacji. Ech, szkoda gadać. Biedny to człek, ten cały Sosisek. Wszędzie jakoweś spiski, sprośności i wsztetceństwa wietrzy, aż we łbie mu z tej całej podejrziwości wrze, jako w garze żuru. Zdałoby mu się do karczmy pójść, gorzałki napić, babę jakąś znaleźć, może by trochę poweselał. Ale na razie nie ma się co lękać, bo z miejscowymi niczego nie dopnie.

– Może do klasztoru po pomoc posłać – mruknął guślarz. – Jego wuj tam opatuje, chętnie przyśle pomocników.

– Wtedy się będziemy martwić – wiedźma zgarnęła spódnice i ruszyła ku wyjściu, nie zaprzatając sobie głowy płaceniem: jak słusznie podejrzewała, karczmarz nie śmiał jej nagabywać. – A mnie czas do domu wracać.

– Odprowadzę was – oznajmił guślarz.

Babunia Jagódka zdmuchnęła z policzka rudy lok i rzuciła guślarzowi kose spojrzenie.

– A odprowadzajcie – zgodziła się.

Przy przestępowaniu progu potknęła się i zatoczyła na ścianę. Guślarz układnie podtrzymał ją za łokieć. Wiedźma przycisnęła jego rękę do boku i uśmiechnęła się nieznacznie.

Zza kępy tataraku przy stawie Betki młynarza chciwie przyglądały im się utopce.

– Nie ten, nie ten – mamrotała pod nosem Babunia Jagódka. – Ten nie dla was.

– Co tam do siebie szepczecie? – zaciekał się guślarz.

– A, nic – lekko odparła Babunia Jagódka. – Powiedźcie lepiej, co was przynęcało do Wilżyńskiej Doliny. Jego świątobliwość opat i jego polowanie na czarownice?

– Poniekąd – rzucił zdawkowo guślarz.

– No, nie bądźcież tacy tajemniczy – Babunia bodnęła go łokciem pod zebro. – Przecie my tu siedzimy jak mysz pod miotłą, tośmy chciwi wieści z wielkiego świata. A po was widać, żeście nie po byle przysiółkach się obracali.

– Napisałem paszkwilus przeciwko księciu panu – przyznał się niechętnie – a że był wierszowany i łatwo wpadał w ucho, wnet go pół miasta powtarzało. Na szczęście miałem kilku przyjaciół przy dworze. Ostrzegli, że bym się w górach przytulił, póki księciu złość nie minie. Co niezwłocznie uczyniłem.

Babunia Jagódka skrzywiła się, nie miała bowiem zaufania do wierszopisów. Byli wedle niej podrzędną formą wędrownego parobka: też włóczyli się nieustannie w poszukiwaniu łatwego zarobku, pili i łajdaczyli się, dokładnie jak wędrowni parobkowie, i równie trudno było ich zapędzić do roboty.

Utopiec wychylił z tataraku wielką, bladą głowę i pytając uniósł brew.

– Nic z tego – wymamroła Babunia, której nieoczekiwanie przysłała do głowy zgoła odświeżająca myśl. – Opowiedzcie mi o księżęcym dworze – powiedziała głośno i zatrzepotała rękami.

OPOWIADANIE

Guślarz wrócił do dworskiej przybudówki późną nocą. Szedł środkiem zapyłonej, wiejskiej drogi, uśmiechając się do siebie głupawo. Szedł i śpiewał starą przyspiewkę żaków:

*Kukutka między ptakami,
Jewka między niewiastami:
Ta nie gardzi żadnym ptakiem,
Ta hajdukiem ani żakiem,
Sługą, żydem; zgola ona
Wystawi, kto chce, ogona.
U-ha!*

Przed oczyma stały mu wdzięczne, obfite krągłości Babuni – oczywiście, odmłodzonej czarami – a w nozdrzach czuł jurny zapach miazdżonego tataraku.

Rozpalił kaganek, zmoczył pióro w kałamarzu, postanowiwszy niezwłocznie przelać na pergamin swe miłosne unięsienia.

„Nie – pomyślał nagle. – Nie tak. Bo choćbym był jako cymbał brzącający, nikt mnie na tym zadupiu nie usłyszy, nie rozpozna. Szczegną moje rymy, szczegną razem ze mną, a pergamin pójdzie na podpałkę.“

Coś mu we łbie chlupnęło, zaczął.

Chwycił kozik i płaską deszczułkę, w której rozcierał farby. Nie miał doświadczenia w rzeźbieniu drewna, ale litery same układały mu się przed oczyma.

„Rzyć niewieścia wieloraka jest“ wyrezał w zachwycie i przystąpił do barwnego, szczegółowego opisu Babci-nych wdzięków. Pragnął, by cały świat poznał jej walory i zrozumiał, jak dalece wiedźma przewyższa dwórki, mieszczy i przygodne ladacznice. Był szczęśliwy.

Wióry chwacko sypały się spod jego palców, gorąco biło na twarz.

Nim władka skończył łajdaczyć się z dójkami, pierwsza matryca drukarska została prawie skończona.

Guślarz przyjrzał się krytycznie swemu dziełu, a potem, nieświadomie wyraziwszy najszczerze uczucia wszystkich przeszłych i przyszłych wierszopisów, dodał jeszcze dwa wiersze:

*Niech nogami na szubienicy cieniutko zapląsa
Ten kto by mi te wiersze złym zębem pokąsał.*

– Wstawaaajcie! – potężne szarpnięcie wyrwało proboszcza spod pierzyny.

Poderwał się z przerażeniem. „Ogień – pomyślał. – Wiedźma ogień na plebanii zażegła.“ Odgarnął opadającą na twarz szlafmycę, zmacał przy boku puste miejsce po Rozalce, gospodyni. Nie było jej, za to na nad łóżkiem pochylało się rozsierzdzone oblicze kleryka Sosinka.

– Patrzaaajcie! – podsunął plebanowi pod nos pokaźny kartelusz.

Proboszcz zmrużył krótkowzroczne oczy, ale Sosisek już rozpałał kaganek.

– Co wy? – zaprotestował pleban. – Jakże tak? Po nocy?

– Booo tu zwłeeek nie mooożna – wykrztusił z wysiłkiem Sosisek; ze zdenerwowania jąkał się bardziej, niż zwykle. – Toż to haaaniebne! – i jeszcze bliżej podsunął mu kartelusz.

Zrezygnowany proboszcz odszukał okulary i popatrzył na pergamin. „Rzyć niewieścia wieloraka jest“ przeczytał ze zdumieniem na szczycie karty. Dalej następował szcze-

głowy i bardzo zgrabnie wierszowany opis rozmaitości niewieścich wdzięków. Zdumiał go piękny krój liter: wszystkie były idealnie kształtne i bardzo krągłe, niczym rzeźbiony przedmiot rymowanej rozprawy. „Ciekawe, kto tak pisze – pomyślał. – przydałby się do prowadzenia ksiąg parafialnych, bo organista bazgrze jak kura pazurem.“

W dole pergaminu pleban dostrzegł nieco zamazany rysunek. Przez chwilę niepewnie obracał kartę, starając się wybrać właściwy kąt i odgadnąć znaczenie obrazka. Wreszcie z gąszczu splątanych kresek wyłonił się zarys golusieńkiej, piersiastej niewiasty w uścisku czegoś komatego i rogatego.

– Wiidzicie? – oskarżycielsko spytał kleryk.

– A widzę! – zachichotał proboszcz. Zdawało mu się, że niewiasta mrugnęła doń porozumiewawczo. – Niewiasta niby smok! Spójrzcie, jak krzepko tego kozła dzierży!

Kleryk posiniał.

– Przeekłeta wieeedźma – syknął. Wydarł proboszczowi kartę i zwinął ją pospiesznie.

– Jagódka? – zadziwił się proboszcz. – Ona tak wszystko tak udatnie wymalowała?

– Jaaaka Jaaagóddka? – zachnął się Sosisek. – Toż głuupia jest, jaaak to baaaba, ani pooomysłunnnku, ani rooozwagi. To guuślarz, świiińskie naaasienie.

– Też pięknie – zgodził się pleban, któremu wciąż nieznośnie chciało się spać. – Ja was rozumiem. Wyście człek młody, w opactwie chowany, wy o świecie niewiele rozumiecie. To ja wam powiem, że u nas w odpust popod samą farą nie takie obrazki przekupnie sprzedają. Sprośność, całe nasze ziemskie bytowanie to jeno sprośność i mizeria. Ale to nie powód, żeby czleka po nocy ze snu zrywać. Trza było rana poczekać, a później rechwach wszczynać.

– Aaale cała wioooska tym pluugastttwem obleepiona – wyjaśnił Sosisek. – Na kaaażdej chałuupie poowieszone.

– Widno guślarzowi samotność bardzo nadojadła – po-błażliwie mruknął proboszcz i zaczął znów mościć się wygodniej na poduszkach. – Trzeba mu będzie jaką dziewczuchę wyswatać i tyle. Porozmawiam z nim po sumie i wybije ze łba malowanie nieprzyzwoitości. To rozgarnięty człek. Zrozumie.

– Tooo nie maaalunnnki – wyjaśnił Sosisek. – W tym wlaaaśnie rzecz. Guuślarz całe to piiisanie i ryyysunek w dreeownie wyciął. Inkauuustem je maże i jakąś wieeedźmią sztuką na peeergaminie oodociska. Jeedno za drugim. Całą steertę w chałupie nasklaaadał. A to żem jeeszcze usłyszaał, jak pod nosem mamrooolił, że zda się dla więkkszej trwaałości każdą liiiterkę w cyyynie odlać i wedle zaaamysłu na karteeluszu składać.

– Zadziwiająco! – pleban złożył na podołku pulchne dłonie. – Cała sterta, powiadacie? A litery jakie równiūs-kie, jedna w drugą. Toż to prawdziwie boskie błogosławieństwo.

– Błogosławieństwo?! – zadziwiająco wyraźnie wrzasnął kleryk.

– Ano tak – spokojnie wyjaśnił proboszcz. – Pomyślcie, jaki by z tego dla nas pożytek mógł być. Bo ninie mnisi le-dwo nadają z przepisywaniem świętych tekstów. Sam się nie mogę nowego brewiarza doprosić, choć przecie grosza nie pożałowałem. Księgi takie drogie, że rzadko w którym dworze uświadczysz co więcej niżli grubaśne to-misko romansów, które są bardziej wszeteczne i sprośne, niż obrazki wiedźmy z capem, i z gruntu bezbożne.

OPOWIADANIE

A z tych guślańskich liter – pokręcił głową z zadziwienia – wszystkie święte pisma będzie można złożyć i na pergaminie odcisnąć. Wykładacie sobie? W każdy przysiółek, pod najnędnniejszą strzechę zawita słowo boże...

– Toż on nie święęte pismo na chałuupach rozkleja – oburzył się Sosisek. – jeno sproooności plugawe. Wiee-edźmę i capa.

– Temu nie pismo winne – wzruszył ramionami pleban. – Widno wiedźma guślarza zauroczyła, że mu się tak po nocy z capem myli. Zwyczajna rzecz, nowy chłop do Wilżyńskiej Doliny zawitał, więc się z nim Jagódka zabawia, a że to guślarz i praktykę jej odbiera, to go-na ludzki śmiech wystawia. Ale zabawi się i znudzi, jak to Jagódka.

– Wieeedziałem! – syknął kleryk.

– Coście wiedzieli? – zniecierpliwiał się pleban.

– Wieeedziałem, że w tym wieeedźma palce maczaała.

– Kręte i niezbadane są wyroki losu, a złe się nieraz na dobre obraca – sentencjonalnie rzekł proboszcz. – Trzeba o tym będzie wnet gońca z wiadomością pchnąć do opactwa.

– Ani się waaażcie! – wrzasnął kleryk Sosisek. – Ani próóóbujcie! Trza to całe guślaarskie pisaanie co najrychlej w ooogień wrzucić, nim z niego jaka więększa bieda przyyyjdzie. Pooomyślcie, co to by było, jaaakby każda wiedźma swe pluugawe zaaakłęcia po drzeewach porozwieszaała!

Proboszcz uśmiechnął się błogo, wyobraziwszy sobie, że pewnego pięknego poranka znajduje na brzoźce przy ganku plebanii przepis na Babcine remedium przeciwko hemoroidom.

– E, gdzie tam! – otrząsnął się z rozmarzenia. – Może i która wiedźma czytać potrafi, ale co do zapisywania zaklęć, to się nie obawiajcie. Takie ze szczerem durne to one nie są i tajniki wiedźmienia pieczołowicie trzymają w tajemnicy, ot co! Kto by wiedźmie płacił, jakby sobie sam mógł zaklęcia i przepisy wyczytać?

– Nic nie rooozumiecie! – zachnął się kleryk. – Bęęęda się z nas naaaśmiewać. Nic nie uszaaanują, jako te dwoorskie blaaazny. Ale już nie saaame blaaazny będą blaaaznowwwać, ale i wszyyyscy inni. Was też opiiszą. Wasze wypraaawy do wiedźmmmy po czoppki przeciw hemoroidddom, waszą gospoddnyię i nocnnne picie z władddyką. Trzeba zdusić zarazę w zaarodku, albo taaak właaśnie bęęędzcie.

Proboszcz pokraśniał. Z przykrością dowiadywał się, że chytre oczka Sosiska dostrzegły zbyt wiele z tego, co się działo w Wilżyńskiej Dolinie.

– Bo to jest wszyyytko wasza wina – ciągnął gniewnie kleryk. – Wyyscie ich tak rozwyddrzyli. Ttto zamtttuz jest, nie pplebania. Wiedźźma w biaały dzień po wiosssce łązi, właaadyka ggguślarza sobie sprowadził dla sprrrrwniejszego nierządu, a wy ogggon pod siebie, ni słowa jedddnego nie rzekniecie. Bbboście tchórz. Ale na osttatek trza wam zdeecydddować, z kim trzymmmacie. A kttto nie jest z nami, ttten przeeciw nam.

Pleban rozpaczliwie wczepił się w rąbek pierzyny, ale strach przed Babunią Jagódką przeważał nad strachem przed klerykiem. Ostatecznie, wiedźma siedziała zaraz pod bokiem, a opat trochę dalej.

– Wy mnie nie będzicie w moim własnym łóżku pouczać – rzekł hárdo. – Wy nie jesteście taka persona, żebym się przez was w nocy po oczeretach włóczył. Wy w ogóle nie jesteście żadna persona. Wyście ni to, ni owo, ani

mnich, ani człek świecki. Wyście zwyczajny, zgorzkniały eunuch.

– Dooobrze! Saaam pójdę – Sosisek zacisnął wargi. – Ale bęęędzicie zaaalować.

„No i dobrze – pomyślał pleban, odszukując pomiędzy poduchami zagubioną szlafmycę. – Idź, łajzo, niech cię wreszcie Babunia Jagódka rozumu nauczy. Idź, idź w cholerę, może się wreszcie to całe stękanie skończy.“

Raz jeszcze zmacał tęsknie puste miejsce po Rozalce i usnął głębokim, sumiennym snem.

Wiedźma Jagódka także wyspała się należycie na swoim odludziu, natomiast pozostali mieszkańcy Wilżyńskiej Doliny nie zmrużyli oka. Obudziła ich bijąca od dworskich zabudowań łuna. Tych zaś, którzy wciąż nie wychynęli spod piernatów, poderwał sam władca, zapędzając całą wioskę do gaszenia pożaru, który w mig przerzucił się na sam dwór.

W zamieszaniu pachołkowie wynieśli na dziedziniec także szlachetnej Wisenki. Małżonka władcy przeleżała w sadzie aż do świtu, kiedy zaś ją wreszcie odszukano, była mokra od rosy i wyziębła od porannego chłodu. Babunia Jagódka oznajmiła, że najpewniej niedługo pociągnie.

W zgłiszczach, rankiem, ludzie natknęli się na truchło guślarza, spalone po końce paznokci.

Sosiska znaleziono dopiero koło południa: ktoś wypatrzył jego goły zadek w kępie łoziny przy stawie Betki młynarza. Kiedy go wreszcie docucono – a nie było to łatwe, bo, jak wnoszono z zapachu, musiał się poprzedniej nocy spać okowitą – nic nie potrafił rzec o wypadkach zeszłej nocy. Gębie miał rozjaśnioną i głupawo uśmiechniętą, a na wszelkie pytania odpowiadał przyspiewkami, w których proboszcz ze zdumieniem rozpoznał twórczość uwędzonego guślarza, a z których najprzystwoitsza brzmiała:

*Gdyby kogo zastano na jakim nierządzie,
W kłódkę mu jądra zamknąć, bo i ono gładzie.
Niechaj tak za pokutę chodzi tydzień z kłódką,
Żeby więcej nie igrał z nadobną Dorotką.
U-ha!*

Po wieczery wiedźma i proboszcz siedzieli w kuchni na plebanii i moczyli nogi w dwóch bliźniaczych cebrzykach. Musieli się dzisiaj dużo nachodzić. Proboszcz udzielał ostatniego namaszczenia i pochował trzy ofiary pożaru, zaś wiedźma obeszła wszystkie chałupy, hojnie rozdzielając maści na poparzenia.

– A na odciski pomoże? – proboszcz zachlupotał nogami w cebrzyku.

– Jak zapłacie, to pomoże – flegmatycznie odparła wiedźma. – Tylko pogorzecom daję na borg.

– Jakże tak? – zaśmiał się proboszcz. – Własnemu duszpasterzowi pożałujecie?

Wiedźma sięgnęła po kolejny kawałek sernika. Koło południa Rozalka znów wprowadziła się na plebanie, a Rozalka piekła wyśmienity sernik.

– Uuuch, jakie dobre – zamruczała wiedźma.

– Nareszcie jest jak dawniej – pokiwał głową pleban. – Ale wy mi tak po sprawliwosci powiedzcie, jak to z tym guślarzem było? Zauroczyliście go?

Wiedźma uśmiechnęła się chytrze.

– Zauroczyliście – powiedział sobie pleban. – A ławo wam poszło? Bo przecie i on z guśłami był obeznany.

– Jak po maśle – Babunia Jagódka oblizała palce z resztek sernika. – Z wiedźmami to on żadnego rozeznania nie miał, jak to miastowy. Wcale się nie pilnował. Po tym, jak położyłam na nim łapę, za nic się nie mógł wywinąć.

– To wy tak z każdym możecie? – zafrasował się proboszcz.

– Nie lękajcie się – zachichotała wiedźma. – Wcale mnie do was nie nęci.

– Mnie suknia kościelna broni – z godnością odparł pleban.

– Nie suknia, a Rozalka! Toć sama was swatałam.

– Nie może być! – pleban aż pokraśniał na wspomnienie pewnego wieczoru i szopki pełnej świeżo skoszonego siana.

– Może, może – Babunia uspokajająco klepnęła go po ramieniu. – Rozalka w sam raz się dla was nadała. Jałowa jest, znaczy się, niepłodna, więc ją wam naraiłam. Bo kto inny by ją chciał? To zacna dziewczyna, ale miała co najwyżej dwa wieprzki posagu i żadnej nadziei na zamążpójście. Teraz każdy kmić wcześniej do mnie posyła z zapytaniem, czy narzeczona powije gromadkę dzieciaków. Na szczęście, akurat ściągnęliście do Wilżyńskiej Doliny. W sam czas dla Rozalki. I patrzajcie, żyjecie sobie szczęśliwie już drugi tuzin lat. Przecie nie będę tego niweczyć byle urokiem.

Proboszcz chrząknął nieznacznie i jeszcze bardziej poczerwieniał.

– A co zrobicie z capem Szymkiem? – spytał. – Widzicie, ludzie poczynają szemrać, a przecie i on nie może bez końca ganiać w kozłej skórze. To jakoś nie po bożemu.

– I tak mi się znudził – prychnęła wiedźma. – Ale w Wilżyńskiej Dolinie za długo miejsca nie zagrzeje. Dawałam mu wywar z dziewięcisiła i ostatnimi czasy zbyt wielu wieśniakom grzbiety wymłócił. Nie dadzą mu żyć. Zresztą, po tym, jak u mnie pomieszkał, nie spodoba mu się na dworskim wikcie, a i dola świniopasa pewnie go nie przynęci.

– Chciał się za żołnierza najać, to niech w świat idzie – zdecydował pleban. – A wy też czas jakiś spokojniej siedzicie, bo nam jeszcze znów jakie ściervo podeślą.

– A jak już o ściervach mowa, to tak po ciekawości, co zrobiliście ze szlachetnym Sosiskiem? – zaciękała się wiedźma.

– Co było robić? – wzruszył ramionami pleban. – Wyściągaliśmy go z łoziny, bo Betka narzekała, że mu ryby potruje. Zgorszenie straszliwe było, bo golusieńki tam leżał i jawne na nim były ślady sprośności, co je z utopcami wyprawiał.

Wiedźma skromnie spuściła oczy i wzięła kolejny kawałek sernika. Nie zamierzała opowiadać plebanowi, jak zachęciła utopce, żeby zabawiły się z kłerykiem.

– Kazałem go co rychlej wsadzić na osła i odwieźć do opactwa – ciągnął pleban. – Bo jak my go w komórcie zawarli, to łeb przez kraty wystawił i dalej ryczał jakieś przyspiewki o niewieściej rzyci, i nijak nie potrafilimy go uciszyć. Niech sobie tam wuj opat z nim ładu dochodzi, dla mnie to on jest zwyczajny podpalacz i rozpustnik. Wszystko opatowi opisałem, i to, że guślarza uwędził, i to, co z utopcami wyprawiał.

– Bardzo roztropnie – zgodziła się wiedźma. – Niech z nami więcej nie zadziera.

– Tylko tego guślarza trochę żal – mruknął pleban. – Poczciwy był chłopina.

– Bruździł mi – skrzywiła się Babunia. – Chłopów porozwydrzał. Przyłazi dzisiaj do mnie Betka młynarz, kładzie na okapie kominka półgroszówkę i gada: „Babuniu, dajcie mi masę na czyraki, ale nie zwłóczcie, bo dwa wozy pod młynem stoją i mam huk roboty.” Butów porządnie nie wytarł, nie zagadnął „Jak zdrowie, Babuniu?”, nie przyniósł okowitki. Nawet bał się jakoś nie za bardzo, nie popłaszczył się, jak należy, tylko pieniądze wyjął i gębę rozpuścił. A czy ja kram prowadzę? Ja wiedźma jestem! Ja mu taką masę dałam, że on do jutra nie jeden, ale dziesięć czyraków mieć będzie.

Pleban przywołał na twarz oburzony grymas, ale po prawdzie nie zmartwił się za bardzo. Nie przepadał za Betką młynarzem.

– A te kartelusze, co je guślarz nocką po wsi porozwieszał? – spytał. – To też wasza sprawa?

– Nie, nie za bardzo – odparła skromnie Babunia Jagódka. – Jakby to składnie rzec? Ja go tylko odrobinę zachęciłam.

– „Rzyc niewieścia wieloraka jest” – zaśmiał się pleban. – Widać dobrzeście go zachęcili. A literki?

– Nie – Babunia Jagódka podparła się na łokciu. – W literkach guślarza nie mam żadnego rozeznania. One już wcześniej musiały u niego w głowie siedzieć, a urok je tylko na sam wierzch wygrzebał.

– Szkoda ich – westchnął pleban. – Kazałem chłopom łązić i pisaną szukać, ale musiał je Sosisek z chałup pozdzierać i w ogień wrzucić pospołu z samym guślarzem. Szkoda, bo mnie Sosisek klarował, o co z tymi literkami chodziło, ale w środku nocy człek jest rozespany, nic nie zapamiętał. Ja to do rzemiosła nigdy żem głowy nie miał.

– Urok to urok – mruknęła Babunia. – Ten był dla guślarza, a nie chciał, żebyście go zapamiętali, to nie pamiętacie. Uroki są złośliwe.

– Ale pomyślcie – proboszcza tknęła nagle myśl. – Co by było, jakby guślarz nie o niewieściej dupie rymy składał, ale naprawdę pismo święte przepisywał? Sosisek by go ani nie obwołał plugastwem, ani nie uwędził. On by go do opactwa zawlókł i jeszcze po drodze o Sztuce, Poezji, Metaforze i Mistyce gadał.

– Ech, dajcie już pokój – krzywo uśmiechnęła się Babunia. – Gdzie nam obojgu do Mistyki? Jak się trafi jaka poezja, to o niewieściej rzyci. A ze Sztuki, to ja znam tylko sztukę mięsa.

– Ano – przytaknął pleban. – Ale nas ni sztuka, ni metafora w ogień nie zapędzą.

– Wszystko przetrzymamy – wiedźma dołała gorącej wody do cebrzyka. – Wymoczymy nogi, popijemy okowitką, a jak znowu będzie jakie zamieszanie, to je po bożemu prześpimy.

– Amen – powiedział proboszcz.

Cytowane wiersze pochodzą z:

1. „O Jewce”, Jan Smolik, [w:] *Wiersze różne, Kasa im. Mianowskiego 1935.*
2. Szym Białogłowski, [w:] *Karol Badecki, Literatura mieszczańska w Polsce XVII wieku, Ossolineum 1925.*
3. Artykuł XI ze Statutu Jana Dzwonowskiego, [w:] *Antologia literatury sowizdrzańskiej, Ossolineum 1966.*

AVE!

Dzisiejsze, nieautoryzowane przez GAMES WORKSHOP, spotkanie w dużej mierze poświęcone będzie odrabianiu zanieganych. Nie wiele drukowano w naszym dziale na temat elfów (co pośrednio stało się powodem dosyć żywiołowej dyskusji). Niektórzy znawcy Warhammera boją się nad upórzywym, macoszym traktowaniem pocziwych niziolków. Znacząco zaś oburzają się z powodu dyskryminacji ich szacownej płci. Czas na zadośćuczynienie – i political correctness. Nie lękajcie się jednak, pozostali czytelnicy – w (i poza) materiałami o gigantach, elfach i mężczyznach inaczej znajdziecie sporo rzeczy, które i Was powinny zainteresować. Oczywiście, tylko pod warunkiem, że z uwagą i skupieniem przeczytacie SWÓJ ULUBIONY DZIAŁ MAGII I MIECZA (he, he).

Milej lektury i jeszcze miłszych wakacji!

VALE!

(MNK)

Marcin „Ellentir” Kuczyński

Stów parę o kobietach w WFRP

Odstona pierwsza: Bohaterki niezależne

Tekst nieautoryzowany przez GAMES WORKSHOP

Ilustracje: Maciej Ściolny

Należę do grupy tych szczęśliwych Mistrzów, którzy w swojej drużynie (tudzież drużynach) mają mniej więcej tyle samo przedstawicieli obojga płci. Dlatego też postanowiłem wysilić się na artykuł o kobietach w Starym Świecie. Nie chodzi tu wcale o białogłowy w RPG grające, ale o żeńskie postacie. W pierwszej odsłonie pragnąłbym skupić się nie na charakterystyce kobiet odgrywanych przez graczy, a przez Mistrza Gry. Nie znaczy to wcale, że tylko MG znajdzie tu coś dla siebie, więc zachęcam wszystkich do lektury. Oczywiście, nie sposób opisać stosunku do kobiet we wszystkich państwach kontynentu, więc ograniczę się do dwóch głównych.

ARYSTOKRACJA I SZLACHTA

Prawa kobiet tego stanu w Imperium i Bretonii są do siebie dość zbliżone. Jako że w małżeństwach przodującą rolę odgrywają mężczyźni, przedstawicielki płci pięknej spadają na drugi plan, a ich działalność ogranicza się do snucia niezliczonej ilości intryg (czasem dla własnych korzyści, a czasem z nudów). Białogłowy bardziej zaradne (i, powiedzmy to sobie wprost, inteligentniejsze) często delikatnie wpływają na poczynania swych mężów i dochodzą do statusu istnych szarych eminencji. Istnieje też grupa kobiet, które bardzo rzadko mają kontakt ze swymi mężami, szczególnie jeśli zajmują one jakieś

wysokie stanowiska na dworze, czy w wojsku. Te kobiety zazwyczaj wykazują ograniczoną władzę, jaką posiadają, aby po prostu dobrze się bawić. Wyprawiają liczne bale, a co odważniejsze próbują nawet polowania. Oczywiście wręcz „opływają” one w kochanków i sekretnych adoratorów, którzy są albo zafascynowani ich urodą, albo zainteresowani fortuną, lub wreszcie opętani myślą zdominowania osoby stanu wyższego niż ich własny (tyczy to się chłopów, służących, itp., ale przypadki tego typu zdarzają się raczej rzadko). Jak wiadomo, największe prawa wśród kobiet mają wdowy, które nie wyszły ponownie za mąż. Jeśli decydują się na pozostanie wolnymi po

śmierci małżonka, to zazwyczaj dlatego, że podpatrywały jego poczynania i sądzą, że będą w stanie same zająć się gospodarstwem. Najczęściej są to kobiety starsze, przy których można zawsze znaleźć wielu adoratorów pragnących zawrzeć korzystny mariaż. Tylko wdowy mogą oficjalnie brać udział w męskiej grze zwanej polityką. Co do różnic między Bretonią, a Imperium, to pierwsze z tych państw uchodzi za bardziej liberalne, czy wręcz bardziej „ucywilizowane” a więc i szlachcianki mają tam nieco większe prawa, drugie zaś, kulturowo stojące raczej niżej od poprzednie, pozostawia szlachetnie urodzonym kobietom rolę niewiele większą niż kontraktu łączącego dwa rody i maszyny do rodzenia następców głowy rodziny. Na koniec jeszcze jedna grupa, nie zawsze związana ze szlachtą. Chodzi mi o profesje, które przynajmniej teoretycznie mają jakiś związek z honorem lub prawem honorowym. Zaliczam do nich zawody takie jak zwadźca, szampierz, czy wszelkiego rodzaju rycerze. Takie profesje są zarezerwowane tylko i wyłącznie dla mężczyzn.

MIESZCZAŃSTWO

Tak naprawdę trudno jest pisać o mieszczaństwie jako o jednej warstwie społecznej, gdyż mamy tu do czynienia z wieloma grupami, przynależność do których uzależniona jest od stanu posiadania i uprawianej profesji. I tak prawa żon kupców, czy innych bogatych obywateli niewiele różnią się od praw szlachcianek. Zupełnie inaczej wygląda sytuacja w grupie osób średnio zamożnych. Tutaj białogłowy mają o wiele większe prawa. Chociaż w tym wypadku



„prawa“ to raczej eufemistyczne określenie obowiązków. Kobiety tego stanu będą często pracować, głównie jako przekupki czy służące. Osoba zarządzająca majątkiem jest zmienna, w zależności od rodziny, ale w większości przypadków nadal jest to mężczyzna, który co prawda nie utrzymuje już jako jedyny swych bliskich, ale nadal posiada nad żoną przewagę fizyczną. W obu tych grupach (bogactwem i średnim mieszczaństwie) nie ma już tak ścisłych i niezmiennych praw, jak to miało miejsce w przypadku szlachty. Pozostaje natomiast różnica jeśli chodzi o uprawiane zawody. Większość kobiet to przekupki (w tym zielarki), służące, czasem skrybki, rzadko studentki; niektóre bogatsze mogą nawet parać się profesją kupca. Co do mężczyzn, to „obstawiają“ oni wszystkie profesje związane z egzekwowaniem prawa (od urzędników miejskich aż po straż), zajęcia siłowe (takie jak robotnik) i większość profesji zarezerwowanych dla bogatych przestępców (paser, podrabiaacz monet, ważniejszy członek gildii złodziei, itp.). Na koniec zostawiłem sobie warstwę najniższą, najczęściej związaną ze światkiem przestępczym. Tutaj panuje niemal równouprawnienie. Oczywiście, pozycja osoby nadal zależna jest od płci, ale znacznie bardziej liczą się umiejętności i stan posiadania. Do elity kobiecych rzeźmieszków można zaliczyć utalentowane zabójczynie i włamywaczki, które dzięki ciężkiej pracy zdobyły najwyższe stanowiska w bandyckiej hierarchii – choć zazwyczaj są to osoby zupełnie aspołeczne, ceniące nade wszystko swoją z trudem zdobytą swobodę.

CHŁOPSTWO

U chłopów podział ze względu na płeć jest bardzo widoczny. Mężczyzna ma swoje role, do których nigdy nie dopuszcza się kobiet, tak jak do żeńskich prac nie dopuszcza się mężczyzn. Jest to zwyczaj prastary, który na wsi nie zmienił się od zamierzchłych czasów. Tak jak w pozostałych przypadkach, i tutaj mamy do czynienia z dominacją mężczyzn, chociaż może właśnie wśród chłopów jest ona najbardziej uzasadniona. Moim zdaniem to właśnie poza miastami, w ciężkich warunkach, najważniejszą cechą staje się siła fizyczna i wytrzymałość, a przecież w tym kobiety prawie zawsze ustępu-

ją mężczyznom. Kobiety na wsi praktycznie nigdy nie zdobędą profesji innych niż zielarza, pasterza, handlarza i im podobnych. Pozostałe „wiejskie“ profesje są właściwie zarezerwowane tylko i wyłącznie dla przedstawicieli płci silniejszej, acz brzydszej. Większość kobiet będzie jednak posiadać profesję „wiejskiej kobiety“, czyli połączenia kucharki, znachorki i niańki. Przykre, ale taki już jest ten (stary) świat...

CZARODZIEJKI

Kobiety parające się magią są traktowane bardzo różnie. Wśród arystokracji imperialnej uchodzą za ciekawostkę. W warstwach szlacheckich Bretonii oznaką dobrego wychowania młodej damy jest chociażby minimalna znajomość tajemnych sztuk. W zależności od miejsca wiejskie czarodziejki mogą zyskać wysoką pozycję znachorek... lub zostać spalone na stosie. W miastach reakcje bywają tak różne, jak różni są jego mieszkańcy.

POSZUKIWACZKI PRZYGÓD

Do tej grupy zaliczam zarówno zwykłe poszukiwaczki przygód, jak i na przykład najemników płci żeńskiej, członkinie trup teatralnych czy cyrkowych, i wszystkie im podobne. Trudno tu mówić o jakimkolwiek szablonowym zachowaniu wobec takich kobiet. Większość z nich może jednak liczyć na trochę lepsze traktowanie niż w przypadku innych przedstawicieli płci pięknej. O tym z jakim nastawieniem spotkają się kobiety prowadzone przez graczy zamierzam napisać w następnym artykule.

A teraz proponuję jeszcze krótką lekcję o stosunku do kobiet wśród innych ras inteligentnych.

LEŚNE ELFY

Wśród przedstawicieli tej szlachetnej rasy panuje właściwie absolutne równouprawnienie. Kobiety można spotkać tak wśród sfer rządzących, jak i siłach zbrojnych.

WYSOKIE ELFY

O tej rasie zamierzam jeszcze napisać artykuł, wspólnie z Thil'nen, gdzie mam nadzieję chociaż w niewielkim stopniu wyjaśnić zawiłości tamtejszych podziałów społecznych.

CIEMNE ELFY

Tutaj sprawa wygląda podobnie jak w przypadku elfów leśnych, ale czasami występuje żeński szowinizm, objawiający się na przykład w tworzeniu oddziałów elfich wiedzów.

MORSKIE ELFY

To społeczeństwo jest bardzo podobne do ludzkiego, więc i stosunki damsko – męskie, są z nimi prawie identyczne.



Większość kobiet będzie jednak posiadać profesję „wiejskiej kobiety“, czyli połączenia kucharki, znachorki i niańki. Przykre, ale taki już jest ten (stary) świat...

KRASNOLUDY I GNOMY

Rzadkość z jaką występują kobiety wśród tych zacnych ludów, połączona z szacunkiem, jakim są darzone, powoduje, że zajmują one bardzo wysoką pozycję w krasnoludzkiej hierarchii. Bardzo często zostają doradczyniami w sprawach gospodarczych i wojennych (!), a czasem nawet dostają we władanie całą warownię.

HALFLINGI

Spółeczeństwo niziołków bardzo przypominana ludzkie, jest jednak o wiele bardziej liberalne. Choć kobieta i tu zdominowana jest przez mężczyznę, to owa dominacja nie ma agresywnego charakteru i jest oparta bardziej na zdrowym rozsądku niż sile.

OGRY, GOBLINY I ORKI

Sprawy płci w tych społeczeństwach są zbyt pogmatwane, żeby wyjaśnić je w paru zdaniach. Najbardziej upraszczając, mimo trochę silniejszej pozycji samca, można mówić o względnym równouprawnieniu.

I to by było na tyle. Tematu kobiet nie uważam za zamknięty, i zamierzam jeszcze sporo w związku z nim napisać (po konsultacji z Thil'nen, jako przedstawicielką płci zainteresowanej...). Na razie jednak – do następnego tekstu. Cześć!

Pracę nad drugą częścią artykułu nieco utrudnia Marcinowi ciężki walek uroczej Thil'nen, której nieopatrnie dał do przeczytania swą pracę.

Marcin Kuczyński

Leśne elfy - raz jeszcze

Spojrzenie względnie nowe i odrobinę oryginalne (mam nadzieję)

Tekst nieautoryzowany przez GAMES WORKSHOP

„Raz jeszcze“, gdyż wielu opisywało już tę rasę i sędzę, że waga papieru zużyta na opracowania tematu znacznie przekracza ciężar wszystkich elfów ze wszystkich światów *fantasy* razem wziętych. A jednak postanowiłem pokusić się o przedstawienie mojej własnej wizji tej kontrowersyjnej (sądząc po ilości traktatów jej dotyczących) rasy. Z góry zastrzegam, że to, co tu napiszę nie będzie wyjątkowo odkrywcze. Staram się po prostu usystematyzować wiedzę na temat elfów, tak aby każdy gracz i MG mógł łatwo odnaleźć potrzebne mu informacje. Poza tym wcale nie uważam, że wizja ta jest moim i tylko moim pomysłem. Wręcz przeciwnie, bardzo wiele osób na nią wpłynęło, ale nie jestem w stanie ich wymienić, gdyż po prostu nie pamiętam wszystkich. Kończąc ten przydługi wstęp, zapraszam do tajemniczego świata szpiczastouchych.

Elfy w Starym Świecie pojawiły się dość dawno, bo ładnych parę tysięcy lat przed narodzeniem Sigmara. Były to oczywiście elfy wysokie. Jednak około dwa tysiące lat przed

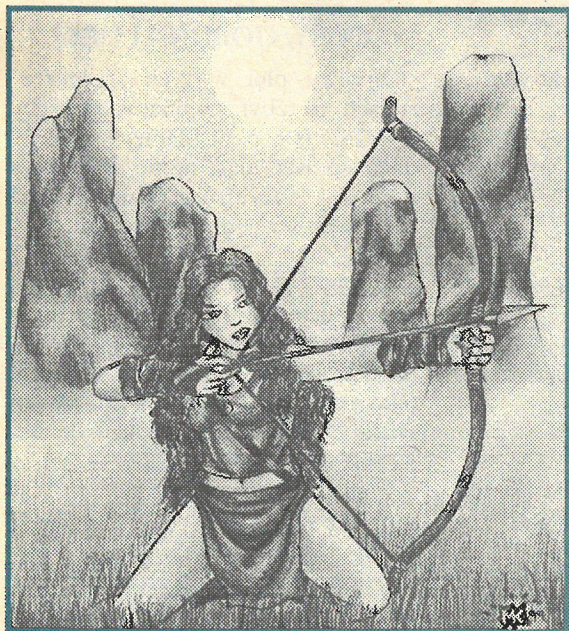
Sigmarem król Uthuan (ich władca) wezwał swych poddanych do obrony ojczyzny przed najazdem mrocznych braci. Większość odpowiedziała na to wezwanie, lecz część – nie mogąca lub nie chcąca odpłynąć – pozostała w Starym Świecie aż do dziś. Zdziesiątkowane przez trwające kilka wieków wojny z krasnoludami, schroniły się wśród potężnych drzew lasu Loren (w ich języku zwanym Lorien). Później skolonizowały w pewnym stopniu również ziemie obecnie należące do Imperium, jednak nigdy nie były to tereny otwarte, gdyż w owym czasie elfy zbyt już były przywiązane do lasu. Jak pisałem wcześniej, w Starym Świecie żyją po dziś dzień, choć ich rasa coraz bliższa jest upadkowi. Wiąże się to z wycinaniem drzew przez ludzi, grasującymi bandami pomiotów Chaosu i z zanieczyszczeniem świata przez spacjeń.

Jeśli chodzi o tryb życia elfów, to mieszkają one w dość luźno ze sobą powiązanych komunach (tak zwanych *fine*). Każdy elf w wiosce ma przypisaną sobie funkcję, w zamian za wykonywanie której dostaje wszystko, co potrzebne mu do życia. Na przykład myśliwy poluje na zwierzyne, dostarczając wiosce mięso, a wychowaniem jego dzieci, dostarczaniem picia, ochroną wioski, itp., zajmują się zupełnie inne elfy. Każdy w wiosce musi mieć przydzielone jakieś zadanie. Taki system może być nazwany socjalizmem utopijnym, choć tak naprawdę bliższy jest temu, w którym żyli rdzenni mieszkańcy Ameryki.

Bardzo ważną cechą szpiczastouchych jest ich długowieczność. Żyją około tysiąca lat, przy czym w zasadzie nie wy-

stępuje u nich wiek starczy. U elfa starzeją się tylko oczy. Właściwie żadna inna rasa nie jest w stanie rozpoznać wieku danego osobnika. Z tego faktu wynika bardzo wiele. Między innymi podejście elfów do spraw rodziny i związków w ogóle. Praktycznie nie istnieją tam „dożywotnie“ małżeństwa. Owszem, zdarza się, że jakaś para „na trochę“ (w elfim mniemaniu „trochę“ to może być np. dwieście lat!) zawiera rodzaj ślubu, w którym obiecują sobie, że nie będą obcować z innymi współplemieńcami, ale jest to zazwyczaj rodzaj zabawy w związek, niż normalnie rozumiany ożenek. Duża część elfów (choć nie wszystkie) jest biseksualna. Homoseksualiści należą do rzadkości, gdyż prawie każdy elf pragnie zaznać jak najwięcej przyjemności w życiu i narzucanie sobie takich ograniczeń wydaje im się pozbawione sensu. Wszyscy jednak traktowani są bardzo tolerancyjnie. Właściwie elfy nie akceptują tylko osób w jakiś sposób powiązanych z Chaosem i takich, które krzywdzą innych wbrew ich woli. Wynika to z wielkiego hedonizmu tej rasy. Są niezrównane w poszukiwaniu nowej, egzotycznej przyjemności (stąd plotki o tym, że elfki są no... łatwe... One wcale nie są łatwe, tylko szukają nowych form przyjemności, a ludzkich mężczyzn traktują jako wyjątkowo łatwą zdobycz...). To wszystko nie wyklucza wcale miłości. Po prostu rzadko jest ona dożywotnia, a poza tym nie oznacza wyłączności na danego partnera.

Skoro jesteśmy już przy seksie i miłości, to może warto by zahaczyć o temat ciąży. Owszem, prawdziwe są pogłoski, że elfy mają świetną antykoncepcję, ale to nie ona jest powodem tak małej liczby małych elfiątek. A jest nią spacjeń. Elfy, a szczególnie elfki, są na spacjeń wyjątkowo czułe. Niewielka jego ilość może spowodować znaczne komplikacje przy zachodzeniu w ciążę. Niestety, spacje-



nia jest coraz więcej, co powoduje, że ta potężna niegdyś rasa wymiera. Narodziny dziecka są dla wioski świętem. W każdym plemienu znajduje się przynajmniej jedna osoba odpowiedzialna za wychowywanie dzieci. Nie znaczy to, że małe nie widzą się w ogóle ze swoimi rodzicami. Spędzają z nimi całkiem sporo czasu, ale wychowanie odbierają od osób, które są to tego specjalnie przygotowane.

Inna plotka głosi, jakoby elfy były jaroszami, nie chcąc zabijać swych leśnych braci. Jest to kolejna bujda opowiedziana w jakiejś karczynie przez (mocno już wstawionego) krasnoluda. Elfy starają się myśleć o sobie jako o leśnych drapieżcach. Nie stosują pułapek czy trucizn, a do łowów używają tylko łuków i oszczepów – co nie zmienia faktu, że nie mają w tym fachu sobie równych. Jedzą mięso, tak samo jak większość myślących ras Starego Świata, lecz swe potrawy starają się wzbogacać warzywami, grzybami i innymi leśnymi darami natury. Plotka o ich wegetarianizmie powstała prawdopodobnie dlatego, że w lecie rzeczywiście jedzą one mało mięsa, przedkładając nad nie dania zimne i zawierające dużo wody, składające się w większości z soczystych owoców.

Istnieje jednak pewien mit, który trudno odrzucić. Mam na myśli legendę o niewidzialnych elfich wioskach. Faktycznie, są one strzeżone przez tak potężne iluzje, że niepowołanym trudno tam trafić.

Jeżeli jednak jakiś niebiorak przez przypadek dostanie się w pobliże osiedla, zostanie uśpiony (czy to gazem, magią, czy po prostu ogłuszony) i odniesiony na krawędź lasu. Pierwszą linię obrony elfów stanowią Wojownicy Czerwonej Gałęzi – regularne wojsko elfie, poruszające się w parosobowych grupach, stosujące taktykę „uderzyć i uciec” – oraz tajemniczy Strażnicy Lasu, czyli oddział

elitarnych strzelców, mistrzów ukrycia. Jeżeli wszystko zawiedzie, pozostają jeszcze Tancerze Wojny. O ich

Mało kto wie jakich to bogów elfy wyznają i jaki mają do nich stosunek.

męstwie i umiejętnościach powstało wiele legend, a większość jest prawdziwa...

Mało kto wie jakich to bogów elfy wyznają i jaki mają do nich stosunek. Szczerze mówiąc nie zamierzam wcale tej wiedzy zwiększać, przynajmniej jeśli chodzi o imiona i atrybuty

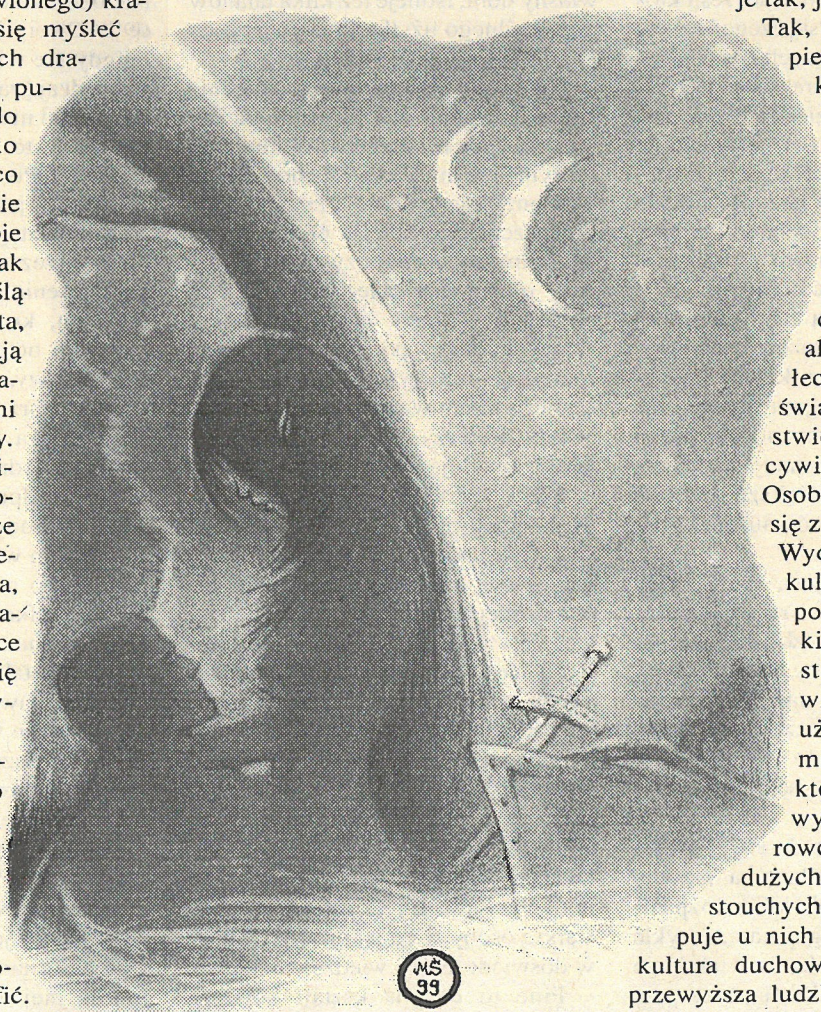
z faktu, że rasa ta u szczytu swojej potęgi (jeszcze jako elfy wysokie) była bogom prawie równa mocą, i traktuje ich raczej jako swych braci, którym udało się nie utracić mocy.

Może jeszcze parę słów o psychice elfów (naprawdę, to nie gryzie...). Wydało mi się, że najlepiej będzie wspomnieć nie o jej cechach, a raczej o czynnikach, które na nią wpływają. To chyba lepiej zobrazuje, co mam na myśli. Jednym z najważniejszych czynników jest elfia długowieczność. Spróbujcie wczuć się w kogoś, kto dwadzieścia lat traktuje tak, jak wy rok (Hmm...

Tak, widziałem go dopiero co. To było... jakieś sześć lat temu...). Wzbudza to również pewne poczucie wyższości nad „krótkowiecznymi” rasami. Następną bardzo ważną cechą jest absolutna alienacja elfich społeczności od reszty świata. Złośliwi mogą stwierdzić, że jest to cywilizacja zacofana. Osobiście nie zgadzam się z tym twierdzeniem. Wydaje mi się, że elfia kultura ewoluowała po prostu w innym kierunku niż pozostałe, stawiając większy nacisk na używanie magii niż maszyn, do budowy których trzeba by wykorzystywać surowce naturalne w zbyt dużych (zdaniem szpiczastouchych) ilościach. Występuje u nich bardzo rozwinięta kultura duchowa, która znacznie przewyższa ludzką (co do krasnoludzkiej, to można by się spierać).

Staram się, aby artykuł nie był zbyt długi, i przez to chociaż względnie ciekawy, więc dam Wam już odpocząć od swoich wypocin. Do następnego razu!

Wygląda na to, że w przypadku leśnych elfów ewolucja zatoczyła pełne koło. Powróciły na drzewa...



Nieśmiertelnych. Wolę pozostawić opis bóstw nudzącym się MG. Na pewno trzeba jednak napisać parę słów o relacjach między Dziećmi Drzew a ich nadnaturalnymi opiekunami. Elfy mają do swym patronów stosunek prawie przyjacielski, daleki od bogobojnego podejścia do spraw wiary typowego dla innych przedstawicieli istot inteligentnych. Takie zachowanie wynika

Kasia Ruszkowska Thil'nen

Wioski i elfów

Poniższe materiały nie są oficjalnymi rozszerzeniami gry WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

Niewielu istnieje na świecie szczególnie śliwców, którym dane było zobaczyć te legendarne miejsca, osnute mgłą tajemnicy. Ci, którym się to udało, opowiadają przedziwne historie o pałacach wśród gałęzi drzew, osobliwych stworach i zjawach, zamieszkujących elfie wioski, oraz o straszliwych niebezpieczeństwach, którymi usiana jest droga do nadzwyczajnych osad. Jeśli ktoś spróbuje dowiedzieć się czegoś więcej od ludzi zamieszkujących obrzeża lasu, usłyszy mroźną krew w żyłach historii o małych dzieciach, porywanych w pełni księżyca na potworne elfie rytuały. O ryku krów, psim szczekaniu i rzeniu koni w niektóre ciemne noce, gdy jakiś elf podchodzi do wioski, by czynić zwierzęta i ludzi nieplodnymi, i aby sikać do mleka.

Jak naprawdę żyją elfy? Opiszę to najlepiej na przykładzie mojej rodzinnej wioski oraz kilku innych, które znam. Ostrzegam jednak, że poszczególne społeczności mogą wprowadzać różne zmiany do utartego schematu. Największe różnice można dostrzec porównując Loren a innymi miejscami.

Niezbłądłą prawdą jest, że do elfich wioszek trudno trafić i raczej niebezpiecznie się do nich zbliżać. Ukryci wśród drzew Strażnicy Lasu oraz potężne iluzje chronią nas przed intruzami, i to dosyć skutecznie. Ja jednak zapraszam Cię do zwiedzenia Sidh'an'taled – miejsca, gdzie się urodziłam.

Kiedy zbliżasz się do elfiej osady, widzisz najpierw polanę, a na niej najczęściej jedno lub kilka rozpalonych ognisk. Nad ogniskami zwykle coś się gotuje. Wynika to z faktu, że każdy elf wstaje o innej porze dnia lub nocy – niektóre w ogóle nie śpią kilka nocy z rzędu. Po polanie szwenda się więc zawsze kilka osób. Jeśli spojrzysz uważnie do góry, ujrzyś na wielu drzewach talany. To coś w rodzaju budowli, usytuowanych wśród gałęzi. Ale przy wykonaniu talanu nie używa się gwoździ, siekiery ani dłuta, a jedynie naturalne siły przyrody. Dzięki specjalnej technice, cierpliwości i długiemu (jak dla ludzi) okresowi

czasu, można tak ukształtować gałęzie drzewa, aby tworzyły one coś na kształt szczelnego dachu. Na „podłodze” układamy suche, jak również ciągle żywe gałęzie, mech, liście, i uszczelniamy różnymi substancjami, wszystko poprawiamy odrobiną magii – i już nowy talan jest gotowy. Każdy elf w wiosce posiada swój własny dom, istnieje też kilka talanów do wspólnego użytku i oczywiście co najmniej jeden gościnny.

Niedaleko wioski zawsze znajduje się jakaś woda – czy to strumień, czy jezioro, czy też rzeczka. Wbrew niektórym insynuacjom zachowujemy bowiem higienę i uwielbiamy kąpiele (zwłaszcza wspólne!). Oprócz tego woda ma znaczenie czysto praktyczne – musimy przecież coś pić. Jeśli pójdziesz kawałek dalej, znajdziesz zapewne drugą polanę, wypełnioną różnymi dziwnymi urządzeniami. Lepiej z nimi uważaj – to miejsce treningu Tancerzy Wojny. Zwykle ich talany znajdują się w okolicy.

Kiedy już obejrzałeś wioskę, przejdź do przedstawienia Ci jej mieszkańców. Całą społeczność, zamieszkującą ten obszar, nazywamy *fine*. Nie ma ona żadnego wodza, który by nią rządził. Jest tylko Starszy lub – w zbiorowości powyżej 50 osób – Rada Starszych. Nie posiadają oni praktycznie żadnej władzy, a ich funkcja polega jedynie na w miarę sprawnym organizowaniu życia wioski. Służą wszystkim swą mądrością i radą, mogą starać się wpłynąć na postępowanie niektórych elfów, sprawują też w razie potrzeby sądy. Są to najczęściej najstarsze osoby w danej osadzie, bogate w doświadczenie i wiedzę.

Fine to coś na kształt komuny. Każdy elf ma w niej swoje miejsce – niekoniecznie stałe, ale zawsze bardzo ważne. Tworzymy system wzajemnie ząbających się „trybików”, których wspólna praca daje podstawy trwania całej „maszyny”, którą jest właśnie *fine*. Nie posługujemy się monetami. Nasze funkcjonowanie można by nazwać handlem wymiennym, ale w tym wypadku towar oznacza usługę wykonaną na rzecz całej

społeczności. Jeśli zrobisz to, co należało do Ciebie, możesz bez problemu korzystać z owoców pracy innych, tak jak i oni korzystają z tego, co zrobiłeś Ty i cała reszta elfów.

Jedną z funkcji jest tzw. Opiekun (bądź Opiekunka), który zajmuje się dziećmi. Jak bowiem w każdej komunie, dzieci wychowujemy wspólnie. Nie oznacza to, oczywiście, że rodzice i dzieci nie znają się nawzajem i nigdy nie widują. To, jak wiele czasu spędzają razem, zależy tylko i wyłącznie od nich. Trudno wytłumaczyć na czym to dokładnie polega, ale spróbuję. Po pierwsze, elfy kochają wolność i jest ona dla nich bardzo ważna. Dlatego obarczanie się dzieckiem przez całą dobę uważają za ograniczenie i męczący obowiązek. Owszem, kochają swoje dzieci, ale nie mają ochoty zajmować się nimi bez przerwy. A ponieważ istnieje instytucja „przedszkola”, w której codziennie ma dyżur ktoś inny, nikt nie czuje się nadmiernie obciążony i może mieć odpowiednią „dawkę” kontaktu z młodym pokoleniem. Trzeba Ci bowiem wiedzieć, że elfy miewają potomstwo niezwykle rzadko i zwykle jest tylko dwoje czy troje dzieci w wiosce na raz. Po drugie, ponieważ dzieci jest tak mało, to całkiem naturalne, że bawią się wspólnie. Nie da się ukryć, że własne towarzystwo pociąga je dużo bardziej niż dorośli. W „przedszkolu” zapewnia im się po prostu opiekę w czasie tych zabaw.

Dalej mamy oczywiście myśliwych i zbieraczy. Dostarczają oni żywność do wioski – mięso i owoce lasu. Składujemy ją w specjalnie do tego przeznaczonych talanach i każdy ma do niej wolny dostęp. Kucharze zajmują się przyrządzaniem posiłków. Oczywiście, nie jest możliwe jedzenie wszystkich posiłków wspólnie, gdyż strasznie by to wszystkim ograniczało swobodę – każdy wstaje i kładzie się o innej porze, a także inną porę dnia przeznacza na różne czynności, w tym na jedzenie. Ale z reguły po zmierzchu zbieramy się wszyscy wokół rozpalonych na głównej polanie ogniskach, uczujemy (dla nie-

których jest to jedyny posiłek w ciągu całej doby), popijając wino lub wywary z ziół, śpiewamy, tańczymy, rozmawiamy, patrzymy w gwiazdy, słuchamy wiatru, kochamy się. Jesteśmy razem. Na tych ucztach pojawia się kolejny „trybik” naszej społeczności: pieśniarz-poeta, zwany często Strażnikiem Legend. Rzadko w jakiejś wiosce mieszka więcej niż jeden taki elf. W swoich pieśniach przechowuje on całą naszą historię, tradycję, kulturę i mitologię. Jest dla nas kimś bardzo ważnym, w jego opowieściach odnajdujemy siebie, swoje obawy, radości, smutki, nadzieje, zwycięstwa i klęski. Bez Strażników Legend elfy byłyby dużo uboższą rasą...

Jeśli mówimy o bardach, należy też dodać coś o innych duchowych przewodnikach, to znaczy o kapłanach. W każdej wiosce żyją między innymi kapłani Sho'sarhy i Karnosa, zapewniający jej przychylność tych Bogów w polowaniach i ochronie domu. Ochroną zajmuje się również iluzjonista oraz ewentualnie inni magowie, no i oczywiście wojownicy.

Strażnicy Lasu to doskonali przepatrywacze i niezawodni łucznicy. Bezszelestnie i niezwykle szybko przemierzają las, skacząc po drzewach, ukryci wśród gałęzi. Bronią nas przed intruzami i informują o ich obecności.

W wiosce stacjonuje też zawsze oddział Tancerzy Wojny – elitarnych elfich wojowników, którzy bronią nas przed poważnymi niebezpieczeństwami. Mieszkają tuż przy osadzie i mają swoją własną polanę, gdzie codziennie trenują. Nie należą do *fine*, lecz są obok niej, tak jak i Strażnicy Lasu. Nie znaczy to, oczywiście, że nie odzywają się do reszty elfów i nigdy nie pojawiają się na głównej polanie. Wręcz przeciwnie – uczestniczą w życiu *fine*, ale podlegają innym niż ona prawom i obowiązkom.

Właśnie, prawa... Tak, wbrew pozorom elfy również je posiadają. Może niezbyt dużo, ale za to bardzo ważne. Po pierwsze, każdy może robić, co mu się żywnie podoba pod jednym warunkiem – że nie szkodzi innym (nie tylko elfom, ale również zwierzętom i roślinom bez potrzeby). Po drugie, wszelkie wykroczenia od tej reguły są sądzone przez Starszego wioski w obecności całej *fine* i karane. Po trzecie, wobec swych ziomków nie stosujemy kary śmierci, a najwyższy wymiar kary to wygna-



45
99

nie. Po czwarte, śmiercią ukarać można tylko istotę z gruntu złą lub chaotyczną (np. ciemnego elfa).

Specjalnie dla Ciebie opiszę jeszcze jedną dziedzinę życia elfów – seks. Wiem, że inne rasy to właśnie w nas najbardziej interesuje i fascynuje, i pod tym względem najtrudniej wam nas zrozumieć. W eltharinie nie istnieje takie słowo jak „zбочenie”. Dla nas każda forma uprawiania miłości jest możliwa do zaakceptowania. Wszyscy mogą korzystać z przyjemności życia do woli, w taki sposób, jaki im odpowiada, jeśli tylko znajdą partnera (lub partnerów), który się na to zgodzi. Dla elfów seks jest bardzo ważny. Jak zapewne wiesz, nad wszystko cenimy sobie przyjemność. A cóż może być od tego przyjemniejsze? Możesz się dziwić różnorodności form, w jakich uprawiamy miłość. Ale czy nie byłbyś równie pomysłowy, gdybyś żył tysiąc lat?

Pewnie chciałbyś wiedzieć jakie stosunki łączą nas z mieszkającymi w okolicy drwalami? Hmm... To drażliwy temat. Z reguły staramy się ich nie zaczepiać, bo trudno zlikwidować wszystkich zabójców drzew na świecie, ale jeśli wejdą za daleko w las ze swoimi siekierami, jakaś za-

bląkana strzała może przypadkiem utkwic w którymś gardle... Jakież to przykre! Niestety, zdarzają się też sytuacje, w których jakiś elf (a częściej elfka) doznają krzywdy od któregoś z drwali. Osobiście nie wchodziłabym wtedy w drogę Tancerzom Wojny... Zwykle po drwaliskim siole zostaje tylko kupka popiołu.

Na koniec wspomnę jeszcze o śmierci... Nie żyjemy jednak wiecznie. Podczas pogrzebu, który odbywa się w nocy, procesja kilku elfów idzie do Świętego Drzewa, niosąc zmarłego na noszach. Święte Drzewo to najczęściej kilkusetletni buk lub dąb. Ceremonii przewodzi kapłan Nar'be-leth, boga śmierci. Martwy elf kładziony jest przy Drzewie i przy wtórce cichej muzyki i pieśni kapłana, zaczyna powoli się z nim łączyć... Jego skóra zmienia się w korę i po prostu staje się częścią Drzewa. Po chwili na pniu można rozpoznać tylko lekkie zarysy jego twarzy...

Na tym kończy się nasza wizyta w wiosce elfów. Mam nadzieję, że Ci się podobała. Do zobaczenia. Może jeszcze kiedyś się spotkamy? Niech Gwiazdy oświetlają Twoją drogę!

Teraz już wszystko wiadomo. Elfy to wieśniaki...

PROPOZYCJE DLA BEZROBOTNYCH

Poniższe materiały nie są oficjalnymi rozszerzeniami gry WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

Piotr Gienza

Mnich-mściciel? A kto to taki?

Celem życia mściciela jest walka z nieprawością, a w szczególności z Chaosem. Podróżuje od kraju do kraju, starając się maksymalnie wykorzystać swoje umiejętności. Czasem, dla osiągnięcia konkretnego celu może wiązać się z jakąś grupą, ale preferuje samotne życie. Przez innych postrzegany jest jako odmieniec, który sam sobie winien wszystkiego, co go spotyka. Dlatego rzadko liczy na czyjąś sympatię albo pomoc.

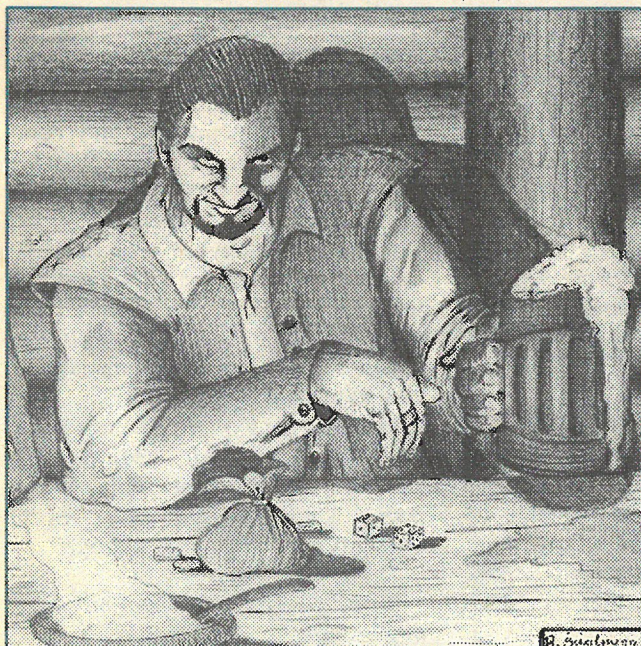
Profesji mnicha mściciela nigdy nie wybiera człowiek zadowolony z życia. Dla większość mnichów wstąpienie do klasztoru poprzedzone było tragicznymi wydarzeniami. Dobrze pamiętają swą ówczesną bezsilność wobec zła, które zabierało im szczęście i bliskich. Teraz, po wyczerpującym szkoleniu, wracają, aby przy pomocy nabytych w klasztorze umiejętności zniszczyć tę siłę, która zrujnowała im życie.

Ze względu na duże „wymagania wstępne” profesji oraz samotny tryb życia, mnich jest bardziej profesją dla bohaterów niezależnych niż dla postaci graczy.

JAK ZDOBYĆ PROFESJĘ MNICHA-MŚCICIELA?

Aby zostać mnichem-mścicielem, należy w noc zwaną w Imperium Miththerbst zgłosić się do chińskiego klasztoru Lin – Szun położonego w górach Chingan. Przełożony klasztoru Szao – Khan przyjmuje każdego, niezależnie od jego wiary, ale pod warunkiem, iż charakter nowicjusza jest praworządny. Szkolenie służy wyostreniu zmysłów oraz wzmocnieniu samokontroli nad ciałem i umysłem. Trwa (zależnie od swego poziomu) odpowiednio:

1. poziom – k3 miesiące;
2. poziom – k3 + 1 miesiąc;



3. poziom – k3 + 2 miesiące;

4. poziom – k3 + 3 miesiące.

Po ukończeniu szkolenia na dany poziom bohater musi wykonać test SW. Konsekwencją nieudanego sprawdzianu jest roczna przerwa w nauce. Potem test wykonuje się ponownie, z takimi samymi skutkami w przypadku „obłania”. Tej profesji nie można nabywać stopniowo (to znaczy, że trzeba od razu wykupić wszystkie rozwinięcia i umiejętności danego poziomu). Po awansie na wyższy poziom bohater otrzymuje tablicą z przykazaniami, wykonaną odpowiednio z: brązu, srebra, złota, platyny.

Reguły klasztoru:

1. Nigdy nie walcz dla dóbr doczesnych.
2. Nikomu nie pokazuj umiejętności, jakie posiadasz w klasztorze.
3. Nigdy nie ryzykuj życia sprzymierzeńców.
4. Nigdy nie miej litości dla wrogów.
5. Nigdy nie unikaj uczciwej walki.

Wraz z nabywaniem kolejnych poziomów mnisi stają się coraz bardziej skryci. Oznacza to ujemny modyfikator do Ogd, otrzymywany automatycznie wraz z poziomem i odnoszący się do początkowej wartości współczynnika (np. ludzki kapłan 2 poziomu o początkowej Ogd 29 mimo nabycia później rozwinięcia + 20 do Ogd będzie miał po zakończeniu kursu na mnicha 4 poziomu z rozwinięciem – 20 do oglady Ogd równą 9 [29 – 20 = 9]. Całkowita Ogd naszego bohatera będzie więc wynosić 9 + 20 z rozwinięcia.)

1 Poziom:

Schemat rozwoju:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
+10	+10	+1	+1	+2	+10		+10		+10	+10	+10		

Umiejętności: Język tajemny magii elementarnej, Rzucanie czarów magii elementarnej 1. poziomu, Medytacja, Specjalna broń – nunczako (O +1, P – 20), Uniki, Bystry wzrok, Czuły słuch, Silny cios, Szósty zmysł

2 Poziom:

Schemat rozwoju:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
+20	+20	+1	+1	+4	+20	+1	+20		+20	+20	+20	-10	

Umiejętności: Rozpoznawanie ożywieńców, Wykrywanie magicznych przedmiotów, Specjalna broń – rzucana, Specjalna broń – dmuchawka, Człowiek-guma, Leczenie ran, Celny cios

3 Poziom:

Schemat rozwoju:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
+1	+30	+30	+2	+2	+6	+30	+2	+30	+10	+30	+30	+30	-15

Umiejętności: Wykrywanie istot magicznych, Warzenie trucizn, Ziolarstwo, Celne strzelanie, Karate

4 Poziom:

Schemat rozwoju:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
+2	+40	+40	+3	+3	+8	+40	+3	+40	+20	+30	+30	+30	-20

Umiejętności: Odporność na choroby, Odporność na trucizny, Chirurgia, Koncentracja

1. *Karate* to umiejętność pozwalająca walczyć gołymi rękoma. Mogą jej używać tylko bohaterowie nie noszący zbroi. Neguje ona modyfikatory wynikające z walki bez broni i umożliwia zadawanie rękami normalnych obrażeń, a nie tylko ogłuszanie.
2. *Koncentracja* to umiejętność pozwalająca bohaterowi skupić się na nadchodzącej walce. Bohater musi medytować przez 1k3 godziny. Podczas walki, do której się przygotowuje (i tylko wtedy) otrzymuje modyfikatory, odpowiednio +1 i +10 do wszystkich cech (pod warunkiem, że starcie rozpocznie się w przeciągu 24 godzin od chwili rozpoczęcia koncentracji).

EUKASZ EUKAZA

Nożownik – profesja dla halflingów

Jak powszechnie wiadomo, lud halflingów to niesko- ra do bitki i wojowania rasa karzełków o niezwyklej zručności. Jednak niziołki nie są gromadą identycznych istot. Wśród nich też zdarzają się dziwacy i odstępcy. Sporo wszak opuściło swe norki i wyruszyło w szeroki świat. Jednak większość z nich jest zbyt „wygodna” aby wieść trudny żywot awanturnika. Osiedlają się więc w ludzkich miastach, zakładają tam rodziny, budują domy, otwierają interesy.

Jednak nie dla wszystkich niziołków los jest łaskawy. Niektórym przytrafiają się straszliwe nieszczęścia, zupełnie odmieniające ich rubaszny charakter. Zdarza się wtedy, że ukojenia cierpiącej duszy szukają w pierwotnym akcie krwawej zemsty. Idą wówczas w ślady dwóch braci – legendarnych halflińskich zabójców. Bracia ci postanowili przeciwstawić się dyskryminacji i prześladowaniom niziołków mieszkających wśród ludzi. Zapredali się gildii morderców, a ta nauczyła ich cichego zabijania. Jedyną bronią jaką się posługiwali były sztylety i wymyślone przez nich ostrza do miotania. Swoją oręż zatruli paraliżującym jadem. Zwano ich Nożownikami.

Obecnie halflińscy nożownicy przestali już nieść pomoc pobratymcom i całkowicie zatracili się w zemście na wszelkich prześladowcach swego ludu. Mało tego – wisi nad nimi także cudza pomsta. Dawno temu dwaj bracia złamali przysięgę wierności daną jednej z najbardziej pamiętliwych gildii Starego Świata – cech zabójców postanowił ścigać ich samych oraz wszystkich, którzy próbują ich naśladować. Halflińscy mordercy nie przyjmują zleceń na zabójstwa, jednak nigdy nie przebaczą i zawsze walczą na śmierć i życie. Mają też swój kodeks honorowy, zakazujący im używania innej broni niż wymieniona w ekwipunku. Mentalność niziołków, które wstąpiły na drogę noża nie pozwala im na zmianę charakteru – po kres życia muszą pozostać neutralne.

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	30	30	2	2	6	30	2	30	-	-	30	20	-

Umiejętności: Ukrywanie się w mieście, Celny strzał, Warzenie trucizn, Śledzenie, Cichy chód w mieście, broń spec.- rzucana, broń spec.- uliczna, Oburęczność, Mocna głowa, Unik, Podwojenie ataku*, Pchnięcie w odkryte**.

Przedmioty: Bluza kolcza, skórzany płaszcz***, metalowa obroża****, 10 ostrzy*****, 3 sztylety, fiołki z podstawowymi truciznami.

Profesje wejściowe: Każda, ale za zgodą MG

Profesje wyjściowe: Po dokonaniu zemsty postać może zdecydować się na pozostanie Nożownikiem do końca życia, albo wybrać nową dowolną profesję podstawową.

* Podwojenie liczby ataków (jedynie sztyletem lub nożem) podczas rundy walki.

** Zadanie ciosu w miejsce nieosłonięte pancerzem. Wykorzystanie tej umiejętności niweluje dodatkowe ataki wynikające z umiejętności „Podwojenie ataków”

Zdolność ta posiada dwie opcje:

1) Brak wyparowań u wroga (-10 do testu WW atakującego)

2) Morderczy cios (-30 do testu WW atakującego, oraz poświęcenie przezeń trzech akcji ataku). Trafiony przeciwnik otrzymuje automatycznie trafienie krytyczne (do wyboru MG).

*** Ubiór specyficzny dla tej profesji, pozwala ukryć ostrza i sztylety, a jednocześnie nie krępuje ruchu ramion.

**** Metalowa obroża również jest charakterystycznym wyposażeniem Nożownika. To obręcz wzmocniona metalowymi płytkami, chroniąca właściciela przed podejrzeniem gardła. Niziołki chowają ją zwykle pod chustą lub kołnierzem.

***** Ostrza to pozbawione rękojeści klingi sztyletów. Umieszczone są na klatce piersiowej w specjalnym skórzanym futerale. Zasięg krótki = Siła (w metrach), zasięg daleki = Siła x 3, zasięg maksymalny = Siła x 5, SE =3.

FILIP FURSZYK

Kurier – profesja zaawansowana

Usługi pocztowe w większości państw Starego Świata stoją na stosunkowo wysokim poziomie, jednak choć listy i przesyłki transportowane na statkach i dyliżansach prawie zawsze trafiają do adresatów, dzieje się to często ze znacznym, nawet wielomiesięcznym opóźnieniem. Dlatego gdy trzeba szybko i bezpiecznie przenieść paczkę lub wiadomość wynajmuje się specjalnego kuriera. Kurierzy są doskonałymi jeźdźcami, nie wahają się podróżować przez najbardziej niebezpieczne tereny, byle tylko dostarczyć przesyłkę. Powierzone im zadania wykonują bardzo szybko i dyskretnie. Zdają sobie sprawę, że wieziony przez nich cenny ładunek (lub informacja) może zwabić rozmaite groźne indywidua.

Kurierzy są zazwyczaj wynajmowani przez gildie, rozmaite wpływowe osobistości lub miejscowe władze. Te ostatnie często obdarzają ich specjalnymi przywilejami. Na przykład cesarscy kurierzy z Imperium, mogą na służbie zażądać od każdego konia oraz posiłku. Ma to szczególne znaczenie w czasie wojen, kiedy muszą prędko przenosić rozkazy między oddalonymi oddziałami.

Schemat rozwinięć:

WW +10; US +10; Żyw +3; I +10; Op +20; SW +10, Ogd +10

Umiejętności: Czytanie/pisanie; Heraldyka, Jeździectwo; Opieka nad zwierzętami; Rozbrajanie, Szczęście, Szósty zmysł, Ucieczka; Uniki, Uzdolnienia językowe, Walka na koniu, Woltyżerka, Wycucie kierunku, Zacieranie śladów

Posiadane przedmioty/zwierzęta: Koń.

Profesje wejściowe: Łowca nagród; Najemnik, Poganiacz mułów, Przemysłnik, Przepatrywacz, Szpieg, Strażnik dróg, Woźnica, Żołnierz.

Profesje wyjściowe: Banita, Łowca nagród, Przemysłnik, Rozbójnik, Szpieg, Zwiadowca.

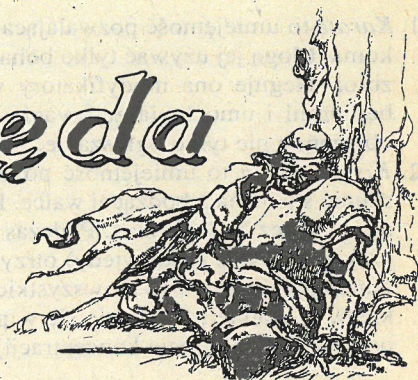
Ignacy „B&G” Trzewiczek

Jesienna gawęda

- o bohaterach Starego Świata

Ilustracje: Andrzej Grzechnik i Maciej Ściolny

Tekst nie jest autoryzowany przez GAMES WORKSHOP



Spoglądam w górę. Krople deszczu spadają na pokrytą bliznami twarz. Widzę szare, pokryte ciężkimi chmurami niebo. Rozglądam się wokół. Nieustannie sią-
piący deszcz rozmywa kształty, niszczy barwy i piękno. Tam, w dole, widzę miasta, osady, lasy. Gdzieś daleko, na horyzoncie, dostrzegam pasmo Szarych Gór. Byłem tam. I w Szarych Górach, i w Altdorfie, i w Middenheim. Płynąłem Reikiem, penetrowałem ruiny Karak Osiem Szczytów. Byłem tam wszędzie. Jestem obywatelem Starego Świata. Jednym z jego bohaterów.

Pamiętacie o czym pisałem ostatnio? O upadku i końcu Starego Świata. Napomknąłem wtedy o istotach zamieszkujących Stary Świat, o elfach i krasnoludach. W kilku zdaniach zwróciłem Waszą uwagę na powolną i nieodwracalną zagładę obu ras. Dziś spróbuję opowiedzieć Wam o tym nieco więcej. Zaczniemy od elfów.

Musicie wiedzieć, że elfi bohaterowie to nie tylko duża Zręczność i Inicjatywa. To nie tylko wysokie Opanowanie, Siła Woli, Inteligencja czy Ogłada... To także przerażenie i smutek. To dramat samotności i wyalienowania w obcym, ludzkim świecie. Tworząc nową postać, elfiego bohatera, powinniśmy poświęcić jej o wiele więcej czasu, niż w przypadku „zwykłego” człowieka. Musimy zwrócić uwagę na dziesiątki szczegółów, które dopiero połączone razem stworzą pełen obraz postaci. Spróbujmy zatem przyjrzeć się elfiemu poszukiwaczowi przygód. Samotnemu, zagubionemu, przerażonemu...

Elfi bohater nie pojawia się na bezdrożach Starego Świata tak po prostu. Nie przybywa znikąd, nie ucieka z brudnego, biednego domu, od okrutnych rodziców... Nasz bohater dora-

stał w doskonałych warunkach, z dala od brutalnego ludzkiego świata. Nie poznał kradzieży, zabójstw, nie wie kim jest dzwuka, alfons, ani co to jest mafia. Żył niemal jak w magicznym królestwie, pod osłoną starszych, w bezpiecznym lesie. Elfim lesie, w którym nie ma miejsca dla Chaosu, hord mutantów i szalonych magów. Nie ma tam też chorób, brudu ani głodu. Jego mieszkańcy zajmują się czytaniem wierszy, malowaniem obrazów i słuchaniem muzyki. Młody elf jest zupełnie nieprzygotowany na spotkanie świata ludzi. W porównaniu ze swymi młodszymi braćmi – śmiertelnikami to zagubiony, nieprzystosowany do życia kaleka. Na nic mu jego inteligencja, zręczność, ogłada. Jego „rówieśnicy”, ludzkie dzieci, żyjące w ciasnych i śmierdzących miastach, w wieku pięciu czy sześciu lat poznają życie takim, jakim jest naprawdę. Są zmuszone do kradzieży i żebrania. Wiedzą co to głód, awantura, doskonale rozpoznają krzyk i płacz swej matki... Ich rodzice umierają od chorób i głodu. Na skutek tajemniczych mutacji lub zabójstw. Czasami umierają też ze starości. Mając 43 lata.

Ludzie żyją w szalonym tempie. Nie znają dzieciństwa, nie mają czasu na młodość, a gdy są już dorośli, wciąż muszą walczyć o przetrwanie, by w końcu umrzeć w jakimś ciemnym zaułku. W wieku osiemnastu lat ludzki młodzieniec jest gotowy do życia – choć nie potrafi recytować wierszy, nigdy nie namalował żadnego obrazu i zna tylko kilka, za to niezwykle sprośnych, piosenek... Jednak wie jak przetrwać w mieście, komu można ufać, z kim należy walczyć i jak strzec się Chaosu. Czy jest gotowy do życia? Tak, niczego więcej mu nie trzeba. W tym samym czasie, kiedy ludzkie dziecko walczyło o przetrwanie, młody elf uczył się dostrzegać

piękno świata i czerpać radość z życia w harmonii z przyrodą... Słuchał pieśni, recytował wiersze, pielęgnował rośliny... Żyłby tak do końca swych dni, gdyby nie **COŚ**. **COŚ**, co sprawiło, że stał się poszukiwaczem przygód i opuścił swój dom. Tworząc bohatera musisz dobrze zastanowić się co **TO** było. Nie próbuj oszukiwać **MG** i siebie (głównie siebie), próbując twierdzić, że chęć przygody czy ciekawość świata sprawiły, że opuściłeś bezpieczny las. Porównanie rzeczywistości ludzkiego świata z zakorzenioną w umyśle elfa wizją krain śmiertelników jest takim szokiem, że po tygodniu Twemu bohaterowi odeszłaby chęć przygody. Wróciłby do lasu i już nigdy go nie opuścił. To **COŚ** musi być czymś prawdziwie przykrym i dramatycznym. Przecież skłoniło Cię do opuszczenia rodzinnego domu raz na zawsze. Czy wyjechałbyś do Mozambiku, aby tam żyć, z chęci przygody? Przypuszczam, że nie. Ludzki świat jest dla Twego bohatera tym, czym dla Ciebie Mozambik – pamiętaj o tym. Gdy już będziesz wiedział dlaczego opuściłeś rodzinne strony, nie ograniczaj się do zapisania tej informacji na karcie postaci. Czy zdajesz sobie sprawę, że każdego wieczoru, gdy Twój bohater będzie się kładł do zapluskwionego i zataczętego łóżka, gdzieś w jakiejś brudnej karczmie, wciąż będzie pamiętał o tym **CZYMŚ**. Że będzie powtarzał w myśli: *gdyby nie to... byłbym teraz z bliskimi, w swoim lesie, czystym, zielonym, przyjaznym...* To coś, to wydarzenie, będzie tkwiło w bohaterze jak zadra, wciąż piekło nieustającym bólem.

Powróćmy jeszcze na chwilę do momentu opuszczenia rodzinnej osady. Bohater zaczyna wędrować po Starym Świecie. To jest szok. Zawsze. Porównanie swej dotychczasowo-

wej wiedzy o świecie z rzeczywistością dla wielu elfów jest niemal zabójcze. Bohaterowie długo nie potrafią się otrząsnąć i na nowo przystąpić do nauki świata. Nauki bez cenzury, bez kolorowania, bez osłony starszych i pomocy przyjaciół. Brutalnych lekcji, których niektórzy nie zdołają przetrwać. Czasem popadają w obłęd, czasem próbują popełnić samobójstwo... Dla Twojego bohatera będzie to niezwykle ciężka próba.

W roku 1962 ukazała się książka Roberta E. Heinleina pod tytułem „Obcy w obcym kraju”. Ta niezwykła powieść natychmiast podbiła serca czytelników oraz krytyków i została uhonorowana licznymi nagrodami. Opowiada ona historię pewnego młodego człowieka, który niemal tak, jak omawiane przez nas elfy, dorastał z dala od ludzkiego świata. Od dziecka był wychowywany na Marsie, by dopiero po wielu latach wrócić na Ziemię. Heinlein wreszcie genialnie pokazuje czytelnikowi sposób, w jaki ktoś obcy widzi nasz świat. Śledzimy jego próby porównania naszych zachowań i zwyczajów do tych znanych mu z rodzinnego domu na Marsie. Namawiam Was do lektury, bowiem gdy wreszcie przeczytacie ostatnią stronę, zamkniecie książkę i odłożycie na półkę... odgrywani przez Was elfi bohaterowie już nigdy nie będą tacy jak dawniej. Obiecuje.

Powróćmy jednak do elfów żyjących w Starym Świecie. Przystępując do gry przygotuj się na to, że aby Twa postać stała się wiarygodna, w jej udawanie będziesz musiał włożyć sporo niezwyklej pracy. Zwróć uwagę na to jak dziwny i przerażający jest dla elfa ludzki świat. Śmiertelnicy żyją w ciągłym pośpiechu, pędzą ku pieniądзом, majątkowi, wpływom. Twój bohater nigdy wcześniej nie korzystał z pieniędzy, nie musiał szukać pracy, walczyć o pożywienie. Gdy wkroczy do ludzkiego miasta, nie zobaczy wspaniałych kamienic, brukowanych ulic, olbrzymiego targu. Dostrzeże brud ulic, poczuje smród niemytych ciał i strumieni ścieków. Zauważy płacz dzieci, ból i przemoc ciemnych zaułków... Otoczony przez tysiące nieznanych ludzi, pędzące powozy, popychany przez tłum, nagabywany przez żebraków... jest przerażony. Za pierwszym razem, drugim, za trzecim... zawsze będzie czuł lęk. Miasto będzie mu wiecznie obce i nieprzyjazne. Pamiętaj o tym, odgrywając postać elfa.

W tym miejscu zakończę opowieść o dramacie elfich awanturników. Czas, byś sam wyobraził sobie swego bohatera, zagubionego w obcej, prawdziwie ludzkiej rzeczywistości. Duże, bezbronne dziecko, które dopiero w wieku stu dwudziestu lat przystępuje do uczenia się świata.

Jednak dramat elfów zdaje się być niczym w porównaniu z tragedią krasnoludów. O ile niezwykła inteligencja i mądrość w końcu pozwalają elfom pogodzić się z rzeczywistym wizerunkiem świata, krasnoludy nigdy nie zdołały tego dokonać. Wciąż mają w pamięci chwile swej wielkości. Doskonale pamiętają świat takim, jakim był za ich panowania: wspaniały, bez ludzi i elfów. Zwycięskie bitwy z napływającymi z południa hordami Chaosu. Wtedy twierdza krasnoludów zdawała się być trwalsza od gór. Dziś góry nadal wzbijają się du-

MAGAZYN.pl

Fantastycznie !

Serwis dla wszystkich miłośników
fantastyki we wszelkich jej odmianach,
postaciach i formach.

NOWY NUMER JUŻ W SIECI

Publicystyka

felietony, recenzje, wywiady...

Hsiegarenka za rogiem

mnóstwo informacji o książkach,
które były, są i będą

W magicznej kuli

cotygodniowa porcja SF
w TV, kinach i na wideo

Szef kuchni poleca

dłaczego warto zobaczyć, przeczytać...

Samotny strzelec

tajemnicze i niewyjaśnione zagadki

Pocztówki z przyszłości

nasza galeria science-fiction

Homiks - Free Fall

kultowy już komiks Marka Stanleya

HONHURS

jak zawsze ciekawe nagrody

I wiele innych atrakcji !

<http://www.magazyn.pl/sf>

mnie ku niebu, po warowniach zostały tylko zgłiszczą.

Gracze rzadko przykładają się do wczuwania się w postacie krasnoludów. Uważają, iż do odgrywania tej rasy nie trzeba się przygotowywać, że jest to łatwe – wszak wszyscy wiedzą, jak zachowują się te istoty. Są chamskie, grubiańskie i mają bardzo specyficzne poczucie humoru. To proste. Ale czy przypadkiem nie *zbyt* proste? Czy nigdy nie zastanawialiście się dlaczego krasnoludy stoczyły się na samo dno? Dlaczego całymi dniami przesiadują w knajpach, wciąż wszczynając bójkę i rozróbę?

Legendy i opowieści Starego Świata wspominają o wspaniałych kowalach runów, o genialnych krasnoludzkich architektach i inżynierach. Jednak dziś to już tylko historia. Już nie stawia się wspaniałych katedr ani kha-zadzkich twierdz. Sztuka kucia runów odeszła w zapomnienie wieki temu. Wielkie kopalnie zostały opuszczone; stoją dziś osamotnione, strasząc pustką i ciemnościami. Gdzieś, w którymś momencie historii przerwała się nić, zaginęła wiedza przekazywana z pokolenia na pokolenie. Po świetności minionych dni pozostały tylko wspomnienia. Dziś ludzkość nie chce docenić wkładu krasnoludów w budowę świata. Zapomina, kto wymyślił to, bez czego nie mogłaby się dziś obejść: kanalizację, mosty, tunele... To niesprawiedliwe. Wykorzystano do cna możliwości krasnoludzkiego rodu, „zmuszono” go do ciężkiej pracy, do ciągłego tworzenia coraz wspanialszych i większych rzeczy. A gdy Kha-zadowie stanęli do obrony granic Imperium, gdy odpierali hordy chaotycznych wojsk, kiedy własną krwią płacili za spokój wszystkich mieszkańców Starego Świata, zapomniano o nich, pozwalając wykrwawić się w okrutnym boju. Obronili ludzkie miasta i wsie, ochronili elfie osady i krainę niziołków. Jednak zapłacili za to straszną cenę. Zbyt dużo krwi zostało przelanej, zbyt wielu wspaniałych bohaterów zginęło, walcząc na murach niezdobytých twierdz. Krasnoludy ocalały Imperium, ale upadły na kolana. Już nigdy się nie podniosą.

Uświadommy sobie owe fakty, nim przystąpimy do gry krasnoludzkim bohaterem. Hulanki, zabawy, pijackie rozróbę, topienie smutków w gorzałce... to wszystko z czegoś wynika. Tak dławi się smutek i tęsknotę za minionymi latami. Żal do świata za to, że pozwolił, by najdu-

mniejszej z ras wyrządzono tyle zła. Przed wiekami to właśnie do krasnoludów należał Stary Świat. Dopiero później przybyły elfy i wszczęły wojny, a po nich pojawili się ludzie. Krasnoludy nie znalazły w nich oparcia, a jedynie kolejnych wrogów. Gdy przyszedł czas wielkich wojen, nie miały na kim się oprzeć. Mogły polegać tylko na własnym męstwie, dumie, nieustępliwości i ogromnym poświęceniu. To one sprawiły, że świat jeszcze istnieje. Nikt im za to nie podziękował. Słyszały tylko słowa pogardy i śmiechy. Ludzkość drwi z krasnoludów i niweczy ich trud, sama sprowadzając na siebie zagładę. Poprzez dziesiątki sekt i kultów sama otwiera wrogowi bramy do Starego Świata. Czyny krasnoludów idą na marne. Pamiętaj o tym, tworząc bohatera wywodzącego się z tej najwspanialszej z ras – ludu, który poświęcił się dla dobra innych.

Na dziś to wszystko. Mam nadzieję, że udało mi się zwrócić Twoją uwagę na fakt, iż odgrywanie bohaterów z innych ras niż ludzka nie ogranicza się tylko do zmiany współczynników. Każda z ras ma swoją historię, która tłumaczy jej dzisiejszy wizerunek. Niech Twoje postacie spoważnieją, niech będą świadome tradycji ludu, z którego się wywodzą. Przed Tobą dużo pracy, ale wierz mi – warto. Zdobędziesz szacunek współgraczy, a więc także ich postaci; zapewne pomożesz także MG. Gdy przystąpisz do gry takim odnowionym bohaterem, Twemu Mistrzowi o wiele łatwiej będzie prowadzić mądrę, jesienne opowieści.

Na zakończenie chciałbym zaprezentować krótki opis postaci, który otrzymałem od jednego z moich graczy. Będzie on chyba najlepszym podsumowaniem dzisiejszej gawędy.

Żyję już na tym dziwnym świecie ponad siedemdziesiąt lat. Odkąd pamiętam, nasza osada zawsze była odizolowana od obcych. Goście byli nam niepotrzebni. W zasadzie niemiłe widziani. Tak więc stopa nie-elfa nigdy nie zboczyła naszej ziemi. Jednak dziś nie ma już czego bronić; duchy lasu – driady – odeszły wieki temu, może nawet wcześniej, a Entowie nie są już tacy sami jak w latach mego dzieciństwa. Dlaczego? Przecież nie było to aż tak dawno temu!

A ludzie? Czemu starsi zabraniają z nimi kontaktów? „Oni niszczą lasy, nie możemy im ufać” – tak mówią. Wciąż pamiętam opowieść Tan Loran-

drilla. Opowiedział mi kiedyś o grupie ludzi mordujących wędrowców w naszym lesie. Odbierali im kruszce i różne świecidełka; podobno zbierali je tak, jak chomik zbiera nasiona przed zimą. Po co to robili, tego nie wiem, ale trudno mi uwierzyć, by zabijali tylko dla metalu. Co się z nimi stało? Wielki Duch – czyste prawo i ojciec życia – przyszedł do nich, a wtedy szybko odeszli. To było właściwe. Piękne żonkile wyrosły na ich mogiłach. Co ze złotem? Leży tam nadal, nietknięte.

Lata płyną, płyną jak rzeka, jednak dla ludzi ta rzeka jest krótka i rwąca, lecz dla mnie toczy leniwie swe wody – to cecha daru długowieczności. Monotonność i stagnacja są jego rodzeństwem.

Może dlatego wielu z mych rówieśników już dawno opuściło las. Pozostali tylko starcy, kilka kobiet, lecz żadnych dzieci. Żadnych. Giniemy! Ja jestem ostatni.

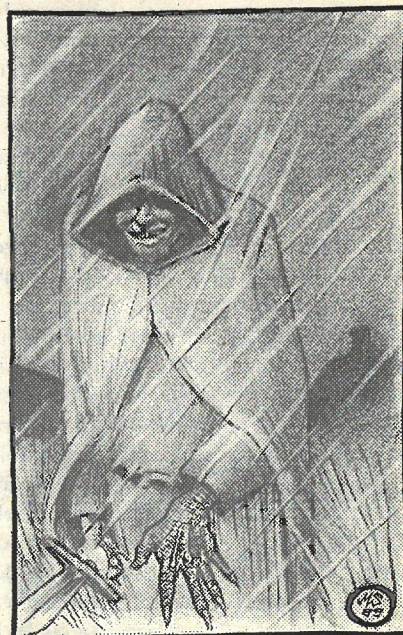
Przyszła wreszcie, wszystko ożywia, oto najpiękniejsza – wiosna.

Wszyscy odeszli po odprawieniu rytuałów i zostałem sam. Jedyne starożytne duchy lasu dotrzymują mi towarzystwa. Polana wygląda tak, jak gdyby nigdy nie było tu osady. Tak będzie lepiej.

Ostatnia modlitwa, potem pakuję ekwipunek. Odchodzę.

To był mój dom.

W przyszłości przygotujcie się na gawędy o napastowanych seksualnie goblinach, odchudzanych halflingach i ciężkim losie redaktora działu Warhammera.

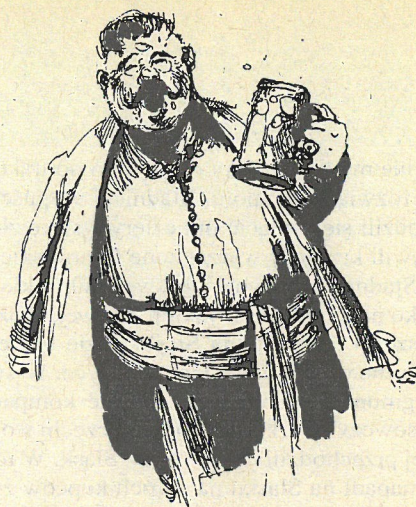


DZIKIE POLA

JACEK KOMUDA

Warchołowie i pijanice

Ilustracje: Hubert Czajkowski



Nie byłoby chyba Rzeczypospolitej szlacheckiej, gdyby nie istnieli w niej wielcy warchołowie i pijanice, którzy stanowili swoisty wzór dla wszystkich pomniejszych hultajów i lotrów. W systemie „Dzikie Pola” znalazło się miejsce na opisanie dwóch najważniejszych: Stanisława Stadnickiego, zwanego Diabłem, i Samuela Łaszczka, sławnego dzięki swej podbitej wyrokami delii. Jednak tak naprawdę swawolników i ludzi znanych ze swej fantazji i temperamentu było w dawnej Polsce całe mnóstwo. Dlatego też zdecydowaliśmy się, ku, jak miemam, uciesze Panów Graczy, opisać kilku znamienitych warchołów. Ich postacie mogą zostać wykorzystane w niejednym dyariuszu przygody.

Diabeł Stadnicki

Synowie opisywanego w głównym podręczniku „Dzikich Pól” Stanisława Stadnickiego z Łańcuta, usieczono w roku 1610 przez pachołków Łukasza Opalińskiego zasłużyli sobie w pełni na miano „Diabła Stadnickich”. Wprawdzie przez kilka lat, zaraz po śmierci Stanisława Stadnickiego, prowadzili dość spokojny żywot w Łańcutcie, już jednak w roku 1616 spadły na nich wyroki infamii i banicji w procesach, które odziedziczyli po ojcu. Potem powstały spory między samymi braćmi, którzy zaczęli prowadzić między sobą nieustanną wojnę.

Jako pierwszy wystąpił z pozwami średni Stadnicki – Zygmunt – mieszkający w Żurawicy, nie zaś w Łańcutcie. Domagał się on od najstarszego z braci, Władysława, aby przystąpił do podziału dóbr łańcutkich. Włości te bowiem, według testamentu Diabła, miały zostać podzielone między jego synów i córkę Felicjanę. Zwerbował więc około pięćdziesięciu hultajów, Zygmunt napadł na szkuły Władysława, które wracały z Gdańska, poniszczył je i złupił towary. Wkrótce obaj bracia zawarli rozejm. Wówczas Zygmunt zaprosił Władysława do swej Żurawicy i przyjął go bardzo gościnnie. Jednak gdy tylko brat wyjechał, Zygmunt wypadł chyłkiem z domu ze swymi ludźmi, zasadził się na Władysława obok żurawickiego kościoła, napadł go i omal nie zabił. Władysław ratował się ucieczką, ale Zygmunt schwycił jego sługę wiozącego pieniądze dla pana, niejakiego Gołuchowskiego, którego zastrzelił z muskietu w kościele w tejże Żurawicy. Odtąd między braćmi nie doszło już do zgody...

Zygmunt Stadnicki stał się ponurym bohaterem także jeszcze jednej historii, która wstrząsnęła obywatelami Ziemi Przemyskiej. Zakochał się bowiem w Izabeli Hornostajównie, żonie Jakuba Cieszanowskiego, i w okrutny sposób zamordował jej męża. Osiadłszy później w Żurawicy, Zygmunt zaczął najeżdżać sąsiadów, palić, rabować i gwałcić. Już wkrótce o jego zbrodniach zaczęły krążyć

legendy. Powiadano, że w ciągu jednego dnia zabił dwadzieścia pięć osób. „Pod ten czas Zygmunt Stadnicki w przemyskiej ziemi wiele złego broił, ludzi swawolnych kupy wielkie chował, stacje w dobrach stanu rycerskiego wybierał, ludzi niewinnie do więzienia sadzał, do okupów przymuszał, domy szlacheckie zajeżdżał, plądrował, krew niewinną przelewał. Zamek Jego Królewskiej Mości stryjski wybrał i wszystkim niemal w przemyskiej i sanockiej ziemi straszny był” – czytamy o nim w księgach sądowych. Stadnicki działał jak zwyczajny zbój, ukrywając się w górach ze swoją bandą hultajów, wśród których byli Węgrzy i Wołosi. Napadł m.in. na dzierzawcę wsi królewskiej Bryni, Marka Wysoczańskiego, zgwałcił jego żonę, splądrował dom. Potem najeżdżał także Mateusza Mrocza w Skorodnem i zranił gospodarza, osiemdziesięcioletniego starca; jego matkę, ponad stuletnią Annę, która nie wstawała z łóżka, zdarł z szyi woreczek, w którym przechowywała siedemdziesiąt dukatów na swój pogrzeb. Rozbił i złupił też miejscową cerkiew. Stadnicki wzbudzał tak wielki postrach, że nikt nie śmiał zanieść do grodu protestacji przeciwko niemu. Zresztą gdy tylko Zygmunt zamierzał na kogoś najeżdżeć, rozstawiał wokół Przemyśla czaty, które chwyciły każdego, kto wiózł protestację przeciwko Stadnickiemu, aby wpisać ją do ksiąg miejskich.

Jedną z większych zwad, które wywołał Zygmunt, stała się awantura z braćmi Dębickimi – Piotrem, Andrzejem, Stanisławem i Jerzym. Wkrótce Stadnicki zebrał stu konnych pachołków i ruszył do Rytarowic, gdzie przebywał Piotr Dębicki. Stadnicki zaatakował jego dwór, nie wiedział jednak, że Dębicki miał przy sobie wszystkich braci, a w dodatku wiele uzbrojonej czeladzi. Piotr, skrzyknawszy swych ludzi do obrony, tak mocno oparł się Stadnickiemu, że Zygmunt nie mógł zdobyć ufortyfikowanego dworu i musiał odstąpić, pozostawiając konie i kilka trupów.

Wkrótce Zygmunt urządził następną zasadzkę na braci, na drodze do Sanoka. Dębicki dali się zaskoczyć. Otoczeni w gęstym lesie przez ludzi Stadnickiego stracili kilku ludzi, a potem rzucili się do ucieczki. Wreszcie udało im się schronić w niedalekim dworze, należącym do niejakiej Krzeszowej. Bracia, ścigani przez hajduków i sabatów Stadnickiego, zabarykadowali się w jednej z izb dworu, gdzie poprzysięgli sobie bronić się aż do śmierci. Tymczasem napastnicy splądrowali folwark, podtoczyli pod dwór działka i hakownice na kółkach. Zygmunt był pewien, że bracia już mu się nie wymkną, posłał więc swoich ludzi do pobliskiego Leska, aby sprowadzili armaty i prochy. Gdy przyprawiono działa, polecił otworzyć ogień do dworu, ale pomimo ostrzału bracia bronili się mocno, wytrzymując szturm. W końcu jednak Dębickim skończyły się ładunki i ku-

le, nie mieli też wody – przyszło do traktatów i pokojowego rozwiązania sporu. Stadnicki wypuścił Dębickich, a ci zgodzili się zapłacić mu cztery tysiące złotych, a także naprawili krzywdy wyrządzone Czarnockiemu.

Stadnicki zasłynął ze swej hultajskiej działalności nie tylko na ziemi przemyskiej. Ze swej siedziby w górach wypuszczał się także na Śląsk, gdzie odziedziczył po matce znaczne dobra, m.in. Ziemięńczyce. W swoich wyprawach Zygmunt dobierał sobie zwykle kompanie swawolników i lisowczyków, którzy po rozpoczęciu wojny trzydziestoletniej przechodzili często przez Śląsk. W roku 1622 Stadnicki napadł na Śląsku na dwóch kupców żydowskich z Rzeczypospolitej: Mojżesza Laudę z Wiśnicza i Jakuba Gombrychta, którzy pozostawali na usługach Stanisława Lubomirskiego i wieźli kosztowne dary dla księcia legnickiego. Zygmunt zabił ich, uciął głowy, złupił wozy. Napadł ten wywołał wielką burzę wokół Zygmunta, bowiem książę legnicki odwołał się do Zygmunta III Wazy, a Lubomirski, który był regimenterem, usiłował postawić Zygmunta przed sądem wojkowym (jak pamiętamy, Stadnicki był rotmistrzem z wyprawy chocimskiej w 1621 roku). Przeciwno awanturnikowi wystąpił także starosta przemyski Marcin Krasicki, który uzyskał w dodatku pomoc wojska kwarcianego. Krasicki zdobył Rudawkę, wysiekl ludzi Zygmunta, ale samego Stadnickiego nie schwytali. Średni z Diabłat uciekł bowiem w góry, a stamtąd udał się na Śląsk, chcąc zwerbować znaczną kupę swawolną i dokonać odwetu. I tu w końcu został zabity w jakiejś utarczce, nie wiadomo jednak jak, gdzie i kiedy.

W tym samym czasie, gdy Zygmunt Stadnicki urządził wielkie swawole, jego starszy brat Władysław rozpoczął dwie wojny: jedną z Konstantym, a drugą z Mikołajem Spytkiem Ligęzą – także tym samym, z którym wojował przez długie lata ojciec Władysława. Przyczyną walki z Ligęzą był jarmark w Rzeszowie, bowiem Stadnicki chciał przenieść go do Łańcuta.

Kolejny konflikt to wojna z Konstantym Korniakiem, który po śmierci Diabła wytoczył proces jego synowi, spodziewając się, że pójdzie mu z nimi łatwiej niż ze starym Stadnickim. Korniakt żądał od Stadnickich ponad czterystu tysięcy złotych polskich (w XVII wieku była to suma wprost niewyobrażalna!) tytułem odszkodowania za najazdy na jego włości, a także uwięzienie, oraz zwrot starych długów Diabła – tych samych, które Stanisław Stadnicki zaciągnął jeszcze u jego ojca.

Władysław bronił się jak mógł. Zawarł pozorną transakcję ze swoim kuzynem Aleksandrem, aby uchronić się przed zajęciem łańcuckich włości. Gdy to nie pomogło, zwerbował znaczną swawolną kompanię i począł najeżdżać włości Korniaкта. Jednak tym razem jednak Konstanty nie darował swego. Otoczył się strażami, na zajazd odpowiadał zajazdem, i poruszył niebo i ziemię, aby tylko uzyskać sprawiedliwy wyrok na Władysława. Tymczasem najstarszy z Diabłat szalał, rabował, palił, mordował i gwałcił. Władysław założył w Łańcucie prawdziwy obóz wojskowy, zwerbował przeszło tysiąc ludzi i żył z rozbojów. Już wkrótce najstarszy z Diabłat zebrał wokół siebie wielu znanych warcholów i infamisów, jak np. Aleksandra Sienieńskiego i Wiktora Siemaszko. Na ich czele wyprawiał się na Śląsk i łupił w Ziemi Przemyskiej. O ile jednak stary Stadnicki słynął jako wielki okrutnik, o tyle

Władysław był po prostu szalony, nie mając umiaru w zadawaniu cierpienia i bólu. Stary Diabeł lubował się w zadawaniu tortur, w obcinaniu piłą rąk i nóg swym więźniom; jego syn uwielbiał palić całe wsie. Posuwał się przy tym do tak wielkiego okrucieństwa, że czasami nawet własni podkomendni błagali go o litość dla chłopów i mieszczan. W końcu jego obłęd nasilił się tak bardzo, że nawet najbliżsi towarzysze obawiali się Władysława.

W grudniu 1624 roku, gdy Stadnicy rozpędzili sejmik w Sądowej Wiszni, starosta przemyski Marcin Krasicki zwołał szlachtę przemyską i wyruszył na Łańcut, aby schwycić Władysława Stadnickiego i jego młodszego brata Stanisława. 21 grudnia Krasicki stanął pod Łańcutem na czele sześciuset ludzi, natychmiast też kazał bić z dział i szturmować bramy. Jego hajducy wkrótce wdarli się do miasta; Władysław i Stanisław, widząc, że wszystko stracone, rzucili się do ucieczki. Młodszy, Stanisław, uszedł pogoni, jednak ludzie Krasickiego rzucili się w pogoń za Władysławem i ścigali go aż do Leżajska. Warchoł usiłował schronić się w klasztorze bernardynów, jednak dopadnięto go tam, schwytano i, związanego, odprowadzono do Łańcuta, gdzie został osadzony w więzieniu pod silną strażą. W nocy, zapewne z polecenia Krasickiego, żołnierze wyprowadzili Stadnickiego nad brzeg Wisłoka, skępowali powrozami i rozstrzelali jak wściekłego psa. Gdy padł trupem, odpiłowano mu głowę, a ciało wrzuciono do rzeki. Głowę Władysława zanieśiono Krasickiemu, który, podobnie jak czternaście lat wcześniej Opaliński, wypłacił zabójcom sutą nagrodę.

Zygmunt Stadnicki

Żyw: 91

Krz: 72% silny

Zw: 57% w miarę zwinny

Mąd: 68% dość mądry

Odw: 92% diabeł odważny

Fant: 80% z fantazją

Zmysł: 61% dość czujny

Łeb: 49% z drewna

Wiara w Magię: 78% przesądny

szabla: 21; zyguntówka 1k50+45;

sekretnie cięcia – polskie i referendarskie

rusznica: 7

włócznia: 14

jazda konna 59%

czytanie/pisanie 44%

danie okazji 45%

kindżał 10

oko kota 56%

sokoli wzrok 36%

wytrzymalność 46%

uwodzenie 55%

Władysław Stadnicki

Żyw: 110

Krz: 88% bardzo silny

Zw: 66% dość zwinny

Mąd: 40% niezbyt mądry

Odw: 95% diabeł odważny

Fant: 85% z dużą fantazją

Zmysł: 41% średnio czujny

Łeb: 81% jak głaz

szabla: 23; czarna szabla 1k50+60;

sekretnie cięcia – referendarskie



rusznica: 8
 włócznia: 15
 jazda konna 48%
 czytanie/pisanie 35%
 danie okazji 63%
 uwodzenie 63%
 walka w tłoku 33%
 sokoli wzrok 26%
 zwada karczemna 58%
 polityka 50%



Samuel Zborowski

Samuel Zborowski, najślawniejszy chyba banita i infamis dawnej Rzeczypospolitej, już w czasach swej młodości słynął jako dzielny szlachcic, biegle władający szablą. Wywodził się on ze znakomitego małopolskiego rodu Zborowskich, którzy pomogli dojść do władzy królowi Henrykowi Walezemu. Jednak cała historia Zborowskich zaczęła się w roku 1574, kiedy władca wyprawił wielki turniej na dziedzińcu zamku na Wawelu. Szlachta polska pierwszy raz mogła stanąć w szranki i zaskarbić sobie względy młodego króla. Samuel Zborowski wziął w nim oczywiście udział i zaraz zatknął w ziemi kopię, wzywając tego, kto ją wyrwie, do walki o zdrowie króla.

Tymczasem kopię wyrwał wcale nie szlachcic, lecz nieznan z nazwiska Chorwat Janusz, sługa kasztelana wojnickiego Jana Tęczyńskiego. Uczynił to jednak nie na rozkaz swego pana, lecz z własnej woli. Samuel Zborowski wściekł się. Ponieważ Chorwat nie był szlachetnie urodzony, wysłał do walki przeciwko niemu swego sługę, Mościńskiego, sam zaś wyzwiał na pojedynek Tęczyńskiego. Ten zgodził i wyjechał z zamku do swojego dworu, aby się uzbroić. Zanim wrócił, odbyła się już walka Chorwata z Mościńskim – zwycięzcą był sługa Tęczyńskiego.

Tego już Samuel nie wytrzymał. Nie na darmo powiadano w Polsce, że „kto się o pacholka nie ujmie, ten się i o żonę nie ujmie”. Twierdząc, że dzieje mu się krzywda, Samuel rzucił się z czekaniem na Chorwata. Na szczęście straż królewska i przebywający na dziedzińcu panowie bracia schwytali Samuela i powstrzymali go. Zborowski rzucił się w stronę katedry wawelskiej, gdzie napotkał wkraczającego właśnie do walki Tęczyńskiego. Za Samuelem ruszyli zaraz jego klienci i czeladź, a gdy obaj panowie spotkali się, doszło do awantury. Poważnionych chciał pogodzić starszy wiekiem kasztelan przemyski Andrzej Wapowski, ale wtedy Samuel Zborowski, być może przypadkowo, uderzył go czekaniem w głowę.

Rana na głowie Wapowskiego nie była bynajmniej śmiertelna, jednak zamiast skorzystać z wypróbowanego sposobu na rozbite szlacheckie łby i przyłożyć do głowy chleb z pajęczyną, kasztelan przemyski tak długo chodził po dziedzińcu i po całym Wawelu, wygłaszając uczone mowy i pozwalając wszystkim oglądać ranę, aż wdało się zakażenie, i tydzień później Wapowski zmarł.

Za przelanie krwi pod bokiem króla karano w dawnej Polsce na gardle. Ponieważ Zborowski nie działał z premedytacją, lecz w czasie awantury, i ujęło się za nim wielu magnatów, król ogłosił 10 marca, że Samuel popełnił zabójstwo „nie ze zdrady i namysłu”, a z porywczosci i przypadkiem, skazał go więc na banicję, a nie na infamię. Oznaczało to zatem, że Samuel wcale nie stracił czci. Zborowski, który zbiegł z Krakowa wkrótce po incydencie, opuścił Rzeczpospolitą, i schronił się w Siedmiogro-

dzie, na dworze księcia Stefana Batorego, przyszłego króla Polski i Litwy.

Na powrót do Polski Samuel Zborowski musiał czekać ponad rok i wrócił do kraju już na początku 1575. Szlachcic uczestniczył we wszystkich kampaniach Stefana Batorego przeciwko Moskwie. W czasie szturmów na grody wykazał się znaczną odwagą, mając nadzieję, że król zdejmie ciążącą na nim banicję. Jednak gdy we wrześniu 1580 roku przebywający w obozie pod Wielkimi Łukami Zborowski prosił władcę, „aby zdjął zeń banicję, ażeby mógł w Polsce mieszkać”, król odparł, że zgoła uczynić tego nie może.

W końcu 1581 roku Zborowski zdecydował się pojechać na Zaporozże, do Kozaków. Samuel zamierzał zrazu napaść z Zaporozżanami na Moskwę, później jednak zmienił zamiar i rozpoczął najazdy na Chanat Krymski i Turcję. W maju 1583 roku spalił miasto Jahorlik, rozbił znaczną flotyllę galer tureckich i złupił Tehinię. Wynikiem tych wypraw było zaognienie stosunków polsko-tureckich. Stefan Batory, rozwścieczony faktem, że Zborowski rujnował jego pokojową politykę wobec Turcji, wydał 5 grudnia 1583 roku uniwersał „Litterae universales de capiendis Samuelo Zborowski banito”, nakazujący schwytanie Samuela. Lecz zaraz po tym, na początku 1584 roku, wybuchła prawdziwa bomba, która zatrzęsała Rzeczpospolitą: Samuela i jego brata Krzysztofa oskarżono o przygotowywanie zamachu na zdrowie króla i kanclerza Jana Zamoyskiego.

Pod koniec kwietnia 1584 roku, gdy Samuel wraz ze swoją kompanią krążył niedaleko Krakowa, przechwalał się, że niedługo wjedzie tam ze swoimi zbrojnymi pocztami, Zamoyski postanowił schwycić go. Gdy Zborowski oddalił się od swoich ludzi i pojechał odwiedzić siostrzenicę, mieszkającą w Piekarach Elżbietę Włodkową, Zamoyski wysłał tam swego zaufanego pomocnika – Stanisława Żółkiewskiego – na czele kilkudziesięciu ludzi. Rotmistrz sprawił się szybko – bez większego trudu ujął i uwięził Zborowskiego, a potem dostarczył go do Krakowa w zamkniętym powozie. Pomimo, że wielu magnatów wstawiało się za Samuelem, Zamoyski, który był krakowskim starostą generalnym, postanowił ściąć banitę. Pretekstem egzekucji okazał się stary wyrok za zabójstwo Wapowskiego. Nikt nie zdjął przecież ze Zborowskiego banicji...

„- Samusiu, a tuś mi, już dasz gardło” – miał pono powiedzieć do Zborowskiego.

Tuż przed egzekucją Samuel oddał swoją chustkę zaufanemu słudze Zamoyskiego, Mroczkowi, i poprosił, aby zmoczył go w jego krwi i oddał synowi. Potem Zborowski złożył głowę na pniu i poprosił, aby kat poczekał, aż trzy razy powie „Jezus!”. Następnie zmówił modlitwę. Ponoć gdy powiedział „Jezus!” po raz trzeci, jego głos był jednak tak straszny, że kat rzucił miecz i uciekł. Dopiero jeden z hajduków Zamoyskiego wymierzył banicie śmiertelny cios. Tak właśnie skończył jeden z największych hultajów dawnej Polski, człowiek odważny, porywczy i zapewne w jakiś sposób tragiczny. Do dziś nie wiadomo, czy Krzysztof i Samuel Zborowscy rzeczywiście uknuli spisek na życie Batorego. Tajemnicę tę Samuel zabrał ze sobą do grobu.

Samuel Zborowski

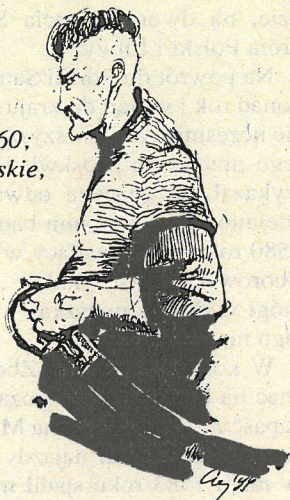
Zyw: 120

Krz: 87% bardzo silny

Zw: 81% bardzo zwinny

Mąd: 38% niezbyt mądry

Odw: 90% bardzo odważny
 Fant: 93% z diablą fantazją
 Zmysł: 71% czujny
 Łeb: 66% z żelaza
 szabla: 25; batorówka 1k50+60;
 sekretne cięcia – referendarskie,
 polskie, tatarskie
 rusznica: 9
 włócznia: 18
 jazda konna 71%
 czytanielpisanie 24%
 łeb z żelaza 48%
 sokoli wzrok 61%
 zwada karczemna 51%
 czekan 12
 kindżał 13
 wytrzymałość 48%
 danie okazji 57%



Starosta Kaniowski

Pisząc o warchołach, hultajach i swawolnikach nie sposób nie wspomnieć o panu staroście kaniowskim Mikołaju Bazylim Potockim, oślawionym okrutniku i rozpustniku z drugiej połowy XVIII wieku. Potocki, zwany często „starostą Mikołajem” lub „starostą kaniowskim”, trafił nawet do folkloru Ukrainy, i jeszcze w XIX wieku straszono nim dzieci, opowiadano bajki i gawędy. Mikołaj Bazyli znany był także za granicą Rzeczypospolitej. W Turcji zwano go „szalonym baszą”, podczas gdy w Polsce zazwyczaj „szałaputą koronnym”.

Mikołaj Bazyli Potocki, choć żył w czasach stanisławowskich, w wieku oświecenia i rozumu, nie przejmował się wcale wykształceniem i wiedzą, nie posiadał również zbytnej ogłady. Choć po ojcu – wojewodzie belskim – odziedziczył znaczne majątki na Rusi Czerwonej i na Ukrainie, nigdy nie pozował na wielkiego karmazyna. Starosta kaniowski odziewał się prosto, pił gorzałkę i miód zamiast przyprawianych korzeniami win.

Nikt nie obawiał się Potockiego bardziej, niż jego własni dzierżawcy i – rzecz jasna – Żydzi. Już w roku 1738, gdy wraz ze swoją kompanią przybył do Lwowa, poczynił tam takie spustoszenia, że król, na skutek skargi mieszczan, polecił mu opuścić miasto. Potocki uwielbiał dręczyć poddanych, a jego ulubioną rozrywką było batożenie chłopów i drobnej szlachty.

Innego typu awantury urządzał starosta Kaniowski z Żydami. Powiadano, że onegdaj zabił jakiegoś Żydkę w miasteczku należącym do sąsiada. Gdy ów domagał się zadośćuczynienia i chciał pozwać Potockiego do sądu, starosta Mikołaj nakazał połapać w swoich dobrach Żydów, a związanych wrzucić na wielki, drabiniasty wóz i odprowadzić go przed oblicze sąsiada. Tam słudzy wyrzucili na ziemię cały ładunek i przekazali, że „nasz pan kłania się jegomości i za jednego zabitego Żyda przesyła czterdziestu”. Powiadano też, że starosta Mikołaj uwielbiał dość oryginalne zabawy z udziałem bab i chłopów.

Kazał im mianowicie wchodzić na drzewa i kukać, po czym strzelał w zadki śrutem. Gdy baby spadały, starosta nie posiadał się ze szczęścia i radości.

Mikołaj Bazyli Potocki uwielbiał także zwady i bójki z biedną szlachtą, a szaraczków kazał smagać nahajami i tłuc do krwi, jednak – co wszyscy przyznawali – zawsze płacił pobitym hojne basarunki. Bardzo często zdarzało

się zatem, że drobni szlachetkowie sami prowokowali z nim burdy, aby otrzymać sowite wynagrodzenie. Potocki sam kiedyś ponoć powiedział po rusku pewnemu szukającemu z nim zwady szlachcicowi: „nie ma hroszi, nie budu byty” (nie mam pieniędzy, nie będę bił).

Jak każdy warchoł i pijanica, starosta kaniowski słynął z wielkiej pobożności. Potocki uczęszczał na wszystkie nabożeństwa, leżał krzyżem na posadzce i posłusznie odbywał pokuty. W każdą sobotę, w dniu poświęconym Bogurodzicy, kazał nie tylko bić w dzwony w swojej rezydencji, ale nawet powstrzymywał się od picia i w drodze łaski zmniejszał o połowę wszystkie wcześniej nałożone kary! Gdy księża napominali go z ambony, korzył się przed nimi, a nawet zachęcał do jak największych reprimend, przytakując publicznie wszystkim zarzutom. Starosta fundował też kościoły i klasztory, sownie obdarowywał biednych. Jednak, rzecz jasna, pobożność nie miała zbyt wielkiego wpływu na jego życie i czyny.

Gdy w roku 1758 odmówiono mu rozgrzeszenia i zagrożono klątwą kościelną, Potocki przeszedł na grekokatolicyzm, a potem osiadł na pokucie w bazylińskim klasztorze w Pocięjowie. Sytał tam jałmużnami, wznosił budynki sakralne, gorliwie napominał mnichów, by przestrzegali modlitw i postów. Gdy zmarł w roku 1782, twierdzono, że starosta kaniowski zakończył życie jako niezwykle świątobliwy człowiek. Na koniec doszło nawet do tego, że jego grób stał się celem pielgrzymek, jako miejsce spoczynku człowieka słynącego z wielu cnót!

Mikołaj Bazyli Potocki

Żyw: 110
 Krz: 87% bardzo silny
 Zw: 36% niezbyt zwinny
 Mąd: 58% w miarę mądry
 Odw: 39% niezbyt odważny
 Fant: 78% z fantazją
 Zmysł: 41% średnio czujny
 Łeb: 83% jak głaz
 Wiara w Magię: 70% wierzący
 szabla: 13; multanka 1k50+20;
 rusznica: 8; rusznica 1k100+20;
 jazda konna 28%
 czytanielpisanie 24%
 łeb z żelaza 49%
 batożenie 51%
 zwada karczemna 33%
 kindżał 8
 gardło bez dna 57%
 znajomość trunków 29%

Karol Stanisław „Panie Kochanku” Radziwiłł

Największym chyba pijanicą, facecjonistą i hulaką Rzeczypospolitej połowy XVIII wieku był Karol Stanisław Radziwiłł, zwany także „Panie Kochanku”, w ten bowiem sposób nader często zwracał się do swej czeladzi i klientów. Karol Stanisław już za życia stał się postacią legendarną. Szlachta kochała Radziwiłła do szaleństwa. Chociaż magnat odziedziczył po swym ojcu (Michale Kazimierzu, zwanym też „Rybeńką”, wojewodzie wileńskim i hetmanie wielkim litewskim) ogromną fortunę, to w ciągu całego swego życia nigdy nie pogardzał drobną szlachtą.

Młody Karol Stanisław lubował się w urządzaniu najróżniejszych psot pijącym z nim panom braciom. „Skropić z ty-

lu kijem nieznacznie, pijącemu przybić kielich do gęby aż do zachłyśnięcia, nalać z tyłu za kołnierz wina leniwie pijącemu, dwóm rozmawiającym ze sobą zetknąć głowy z bliska aż do wytryśnięcia guzów, wyrządzać figle sztuczne z obrazą białej płci – wszystko to było najmielszą zabawą Radziwiłła” – napisał o nim Jędrzej Kitowicz. „Ale że Radziwiłł był tak szczodry w podarunki, jak obfity w psoty, nikt się na to nie skarżył. Rozdawał bowiem konie z rzędami, pasy bogate, pałasze, pistolety, zegarki, tabakierki i inne rozmaite sprzęty...”

Radziwiłł bywał nieznosny dla współbiesiadników jedynie w czasach młodości. Później przycichł, ustatkował się, ale ciągle zapraszał panów braci na długie, pijackie biesiady. Magnat słynął także z unikalnego sposobu otrzeźwiania się po długotrwałych ucztach. Gdy był pijany, kazał się polewać wiadrami wody, lub też szedł do kaplicy, gdzie póty śpiewał pijackim głosem pieśni kościelne, póki nie wytrzeźwiał. Radziwiłł znany był ze swoich anegdot, fantazji i sarmackiego humoru. Jako potomek Radziwiłłów nosił się jednak po polsku, golił łeb i gardził cudzoziemszczyzną, co zjednywało mu uwielbienie i szacunek szlachty. W „Pamiętkach Soplicy” Henryka Rzewuskiego znaleźć można wiele anegdot i opowieści o „Panie Kochanku”, prawdziwym monarsze polskich pijaków. Nie na darmo powiadano przecież, że „Król sobie królem w Krakowie, a Radziwiłł na Nieświeżu”.

Pewnego razu w Nowogródku, gdy Karol Stanisław Radziwiłł wydał ogromną ucztę, na której pito tak tego, że wszyscy goście pomieszali się ze sobą, a magnaci padali w objęcia pospolitym zaściankowym szarakom i zasypiali razem z nimi pod stołami, książę poczuł potrzebę zbratania się ze szlachtą. Wstał zatem od stołu, a zobaczywszy jakiegoś szlachetkę z obdartą czapką, szybko zdjął mu ją i włożył na swoją głowę, a w zamian dał tę, którą wcześniej nosił. Na ten znak wszyscy kompani Radziwiłła, którzy byli na tyle trzeźwi, aby utrzymać się na nogach, natychmiast zaczęli zamieniać się między sobą czapkami i kołpakami. A „Panie Kochanku” zaczął się rozbiierać, z przyrodzonej dobroci serca oddając szaty przypadkowo spotkanym szlachetkom. I tak jednemu z panów braci dał swój złoty pas, mówiąc: „Darując, durniu!”, drugiemu wręczył kontusz, powiedziawszy: „Na, świniol!”, a innego obdarował brylantową spinką: „Trzymaj, ośle!”. W końcu, zdjawszy żupan i rzuciwszy jeszcze innemu („Masz, kpie!”), w samych hajdawerach i koszuli usiadł na wozie, a dokładniej na leżącej na nim ogromnej beczce wina. Gdy książę spoczął, jego kompani zaczęli ciągnąć wóz po ulicach Nowogródka; co kilka kroków zatrzymywali się, a kto tylko chciał, ten mógł nadstawić kielich lub garnek, a magnat natychmiast odykał czop beczki, każąc pić za swoje zdrowie.

Spośród wszystkich pamiętek po Karolu Stefanie Radziwiłłie chyba najbardziej zasługują na wspomnienie jego facecje, wówczas powszechnie znane wśród szlachty i rozprowadane sobie w karczmach i na sejmikach. O księciu powiadano wprost: „jeśli łąć, to jak Radziwiłł”, czy też „Radziwiłł rad żywił”. W dawnej Rzeczypospolitej znano wiele anegdot o „Panie Kochanku”. Do najciekawszych należy chyba ta, jak to Radziwiłł polował na niedźwiedzie. Otóż według magnata wystarczyło pomazać miodem dyszel od wozu. Niedźwiedź rozdziawiał paszczę, by zliżać smakołyk, a potem lizał coraz dalej i dalej, aż w końcu sam nadziewał się na dyszel...

Innym z kolei razem „Panie Kochanku” polecił wydolic wszystkie krowy w Nieświeżu i zlać mleko do jednej

sadzawki. Potem z mleka zrobiła się śmietana, a w końcu masło. I w masle tym znaleziono żrebie, które się w sadzawce utopiło...

Karol Stanisław Radziwiłł bez wątpienia kochał szlachecką Rzeczpospolitą. Opowiadał się po stronie antyrosyjskiej konfederacji barskiej, a przeciwko zdrajcom i sprzedawczykom, którzy byli zwolennikami ostatniego króla Rzeczypospolitej, Stanisława Poniatowskiego. W lecie 1769 Radziwiłł wyjechał z kraju, szukając w Europie ratunku dla upadającej konfederacji. Karol Stanisław nienawidził rosyjskiej carycy Katarzyny i popierał nawet samozwańczą pretendentkę do rosyjskiego tronu – kobietę, która podawała się za księżniczkę Tarrakanov, nieślubną córkę cesarzowej rosyjskiej Elżbiety. A w Polsce w 1776 roku sejmiki, które wybierały posłów na sejm, umieszczały w instrukcjach poselskich żądanie, by Karol Stanisław Radziwiłł mógł bezpiecznie wrócić do kraju.

Karol Stanisław „Panie Kochanku” Radziwiłł

Żyw: 140

Krz: 58% w miarę silny

Zw: 25% niezgrabny

Mąd: 90% bardzo mądry

Odw: 78% odważny

Fant: 95% z diablą fantazją

Zmysł: 31% mało czujny

Łeb: 95% jak diabeł

szabla: 12

rusznica: 2

jazda konna 23%

czytanie/pisanie 75%

gardło bez dna 78%

język pijacki 75%

znajomość trunków 75%

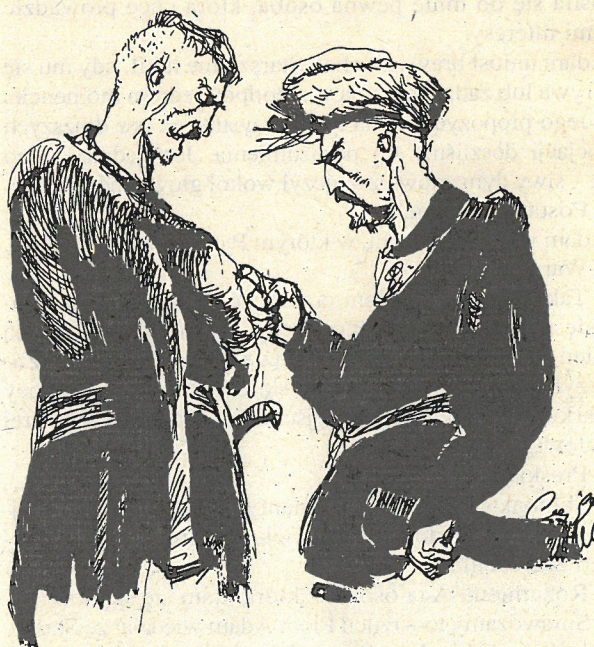
warzenie trunków 75%

polityka 70%

facecje 70%

retoryka 70%

znajomość warcholów 60%



ŚWIAT MROKU

Michał „Malkav” Stokowski

De Ale R

Ilustracje: Jarosław Mustaf

Tekst nieautoryzowany przez firmę White Wolf

Autor należy do Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM)

Spojrzał na zegarek. Cyfry mrugnęły i na cyferblacie ukazały się cztery zera. Rozejrzał się i wszedł na teren Parku Praskiego. Przywitał go zapach zgniłych liści, uryny i niedawno spadłego deszczu. Ruszył przed siebie, wytężając słuch. Pobite latarnie tylko sporadycznie głaszały światłem płyty chodnikowe, a cienie połamanych drzew przybierały groteskowe kształty. Stukot jego butów zagłuszał wiatr. Nie spieszył się; specjalnie przyjechał wcześniej. Ponury wystój parku działał na niego uspakająco. Miejsce to nie miało najlepszej opinii, a pobyt tu, zwłaszcza za zgodą jego właściciela, należało w pełni wykorzystać. Coś dziwnego i niezidentyfikowanego unosiło się w powietrzu. Szedł pewnie, bo znał drogę – zupełnie inaczej, niż kiedy był tu pierwszy raz.

Po rozmowie z Piotrem....

Wszedł do biura. Sekretarka uśmiechnęła się i zamknęła za nim drzwi. Piotr siedział za biurkiem i właśnie zapalał papierosa. Zgasił zapałkę i gestem wskazał mu fotel.

– Witaj, Adamie – rzucił nie tyle z uprzejmości, co z obojętności. Usiadł i uśmiechnął się profesjonalnym skrzywieniem warg. Oparł łokcie o poręcz fotela i splótł palce.

– Cóż to za pilna sprawa, że ściągnąłeś mnie aż z Gdańska?

Piotr uśmiechnął się enigmatycznie, ale już po chwili jego twarz ponownie przybrała kamienny wyraz. Poprawił krawat i wypuścił z ust kłęb siwego dymu.

– Sprawy w Gdańsku mogą poczekać. Kilka dni temu zgłosiła się do mnie pewna osoba, która chce prowadzić z nami interesy.

Adam uniósł brew i słuchał. Starszy nie lubił, gdy mu się przerywa lub zadaje pytania w nieodpowiednim momencie.

– Jego propozycje są na tyle korzystne, że bez dłuższych negocjacji doszliśmy do porozumienia. Jest jednak jedno ale... – siwy dym znowu zatańczył wokół głowy mówiącego.

– Postawił warunek.

Adam wyczuł moment, w którym Piotr czekał na pytania.

– Warunek?

– Tak. Dlatego kazałem ci wracać. Otóż osoba ta zgadza się na kooperację tylko wtedy, jeżeli załatwisz z nią pewien interes. Facet nie powiedział o co mu chodzi. Zaznaczył tylko, że chce spotkać się z tobą jutro o północy w Parku Praskim. Masz przyjść sam, w pobliżu tej starej metalowej żyrafy.

– Praski? A Wenanty?

– Skontaktowałem się z Wenantym. Zgodził się na wejście na teren jego domeny. Co ciekawe, zrobił to bez dłuższego zrzęczenia.

– Rozumiem. A ta osoba, z którą mam się spotkać?

– Sprawdzamy to – rzucił Piotr. Adam wiedział że Starszy nie miał w swoim słowniku wyrażenia „nie wiem”. Byłoby to przyznaniem się do niewiedzy, a więc, w mniemaniu

Piotra, do słabości. A słabość nie była tym, na co mógł sobie pozwolić – nawet w stosunku do bliskiego i zaufanego współpracownika. I członka tego samego klanu.

Minął połamaną ławkę. Z oddali dochodziły dźwięki świadczące o tym, że ktoś przesadził z alkoholem. Nie obawiał się nikogo, jednak nie chciał być zauważony. Czuł się nieswojo na obcym terenie, nawet za wiedzą jego właściciela, skupił więc wokół siebie cienie i otoczył się nimi. Szedł dalej, skręcając w zarośniętą alejkę. Gdzieś za drzewami majaczyła monumentalna żelazna żyrafa. Pozbawione liści gałęzie pochylały się ku ziemi, jak gdyby kłaniając się przechodzącym, lub okazując swoje zrezygnowanie i bezsilność wobec tego, co działo się w parku. W zaroślach zaszeleścił wiatr, niosąc ze sobą zapach uryny. Mężczyzna przymknął oczy. W pamięci pojawiły się wspomnienia zeszłego tygodnia, gdy był tu po raz pierwszy.

Nieznajomy siedział na drewnianej ławce. Odziany był w bury płaszcz, pod którym można było dostrzec połę eleganckiego czarnego garnituru. Miał ciemne, krótkie włosy z wyraźnie widocznymi siwymi pasmami na skroniach, pociągłą twarz, wydane kości policzkowe i duże, łagodne oczy. Adam podszedł bliżej i zrzucił z siebie zasłonę ciemności. Nieznajomy spojrzał w jego stronę i uśmiechnął się. Wstał, podszedł do niego i wyciągnął rękę w geście powitania.

– Piękna noc, prawda? – miał delikatny głos, aksamitny i... tajemniczy.

– Zaiste – rzucił sucho Adam, ściskając wysuniętą dłoń. – Zaiste piękna.

– Cieszę się, że przyszedłeś przyjacielu. Jestem Gabriel. Gabriel – powtórzył.

– Gabriel... i co dalej?

– Po prostu Gabriel, Adamie. Ja nie pytam się o twoje nazwisko.

– Zachowujesz się tak, jakbyś mnie znał.

– Cóż... – nieznajomy usiadł z powrotem na ławce. – Obserwowałem cię przez jakiś czas

– I w związku z tymi obserwacjami masz do mnie jakiś tajemniczy interes, który musisz załatwić ze mną osobiście?

Nieznajomy uśmiechnął się szeroko, ukazując rząd równych, białych zębów.

– Dokładnie tak. Spocznij jednak – na siedząco rozmawia się wygodniej.

Adam usiadł obok i splótł palce.

– Widzisz, obserwowałem cię i wydaje mi się, że mam coś, co było kiedyś twoją własnością.

Gabriel włożył dłoń do kieszeni płaszcza. Po chwili oczom Adama ukazał się mały słoiczek.

– Słoik? – zapytał. – Masz mój słoik?

– Nie ironizuj. Przyjrzyj się temu, co jest w środku.

Adam zbliżył twarz do szklanego przedmiotu. Zmrużył oczy.

Pół gazowa, pół stała substancja, opalizująca łagodnymi, pastelowymi kolorami. Było w niej coś niezwykłego. Przyciągała uwagę. Kusiła. Wydawała się znajoma, dziwnie bliska. Coś wewnątrz Adama chciało, by otworzył słoik i dotknął jego zawartości. Zbliżył dłoń, lecz Gabriel pokręcił głową i schował przedmiot z powrotem do kieszeni.

– Co? Co to jest? – zapytał Adam.

– To? – kolejny łagodny uśmiech. – Jak sam powiedziałaś, słoik...

– Ale co jest w środku? – rzucił mężczyzna zirytowanym głosem.

– Niech odpowiedź na to pytanie stanie się częścią naszej umowy. Wykonasz dla mnie jedno niewielkie zlecenie, a ja oddam ci słoik i – jeżeli wcześniej sam się nie domyślisz – powiem co jest wewnątrz.

– Zlecenie? – rzucił sucho Adam.

– Rozumiem, mam przejść do rzeczy – Gabriel złożył ręce jak do modlitwy i oparł brodę o kciuki. – Otóż warszawski zbór domu Tremere ma pewne dokumenty, które mnie interesują. Znam ich i wiem, że nie zechcą robić ze mną interesów. Zresztą nie mam nic, co mogło by ich zainteresować. Natomiast Ty, ze swoim zmysłem do interesów, z pewnością nie będziesz miał trudności ze zdobyciem owych dokumentów.

Adam słuchał, ale jego myśli krążyły wokół słoika, który znajdował się w kieszeni płaszcza rozmówcy. W normalnej sytuacji zaśmiałby się w twarz komuś kto załatwia interesy w parku i odnosi się do niego z takim lekceważeniem, jednak krótka chwila, przez którą widział szklane naczynie z dziwną zawartością, wystarczyła, by pobudzić jego ciekawość do granic wytrzymałości.

– Umowa stoi? – rzucił Gabriel.

– Powiedzmy, że tak. Co to za dokumenty?

– Stary manuskrypt, zwany „Księgą Cieni“, właściwie tylko jego fragment.

– „Księga Cieni“? Czy to nie jedna z części Księgi N...

– Tak – przerwał mu Gabriel. – Dokładnie tak.

Wiatr szarpał gałęziami drzew, gdzieś w oddali przejechał samochód. Stanął i rozejrzał się wokoło – ani żywej duszy. Chore drzewa w groteskowy sposób pochylały gałęzie nad jego głową. Poprawił płaszcz i kaburę pod pachą. Zaczęło kapać. Ruszył w kierunku żyrafa, przekroczył krzaki i ominął puste butelki po winie. Upewnił się jeszcze, że nikt za nim nie idzie i usiadł na ławce. Wydawało mu się, że żyrafa spogląda na niego i uśmiecha się ironicznie. Spojrzał na zegarek. Miał jeszcze dobre 10 minut. Schował dłonie w kieszenie i uniósł oczy w kierunku zasnutej chmurami nieba...

Regent zboru spojrział na Adama z wyraźną wyższością. Był ubrany na czarno, a jego strój zdobiły srebrne wstawki. Cały blat biurka, przy którym siedział, zawalony był kartkami papieru. Dom Tremere zawsze kojarzył się Adamowi z pedantycznym porządkiem, jednak wyjątek mógł potwierdzać regułę.

– Czegóż więc klan Ventrue może chcieć od jakże skromnego Domu Tremere? – zaczął regent z ledwie

ukrywaną ironią. Adam uśmiechnął się w duchu. Skoro nawet tremer nie rozpoznał jego prawdziwego pochodzenia, znaczyło to, że wypracowany przez wieki kamuflaż działał bez zarzutu. Właściwie, gdyby członkowie zboru odkryli, że jest prawnukiem Luciana Lasombry, a w dodatku odszczepieńcem, godziny swojej egzystencji mógłby policzyć na palcach jednej ręki. Ręki Samedi. Oprócz umiejętności magicznych członkowie Domu Tremere mieli także doskonały zmysł handlowy: za odpowiednią cenę potrafili sprzedać nawet zdeklarowanych przyjaciół. A handlowali także z członkami Sabbatu.

– Doszły mnie słuchy, że wasz zbór jest w posiadaniu pewnych dokumentów...

– I, jak mniemam – przerwał mu regent – chcecie złożyć nam propozycję.

– Cóż, jeżeli mamy rozmawiać otwarcie... Trzy litry, szósta generacja.

Uśmiech regenta zniknął jak zdmuchnięty. Szybкими ruchami uporządkował papiery na stole i przyjął pozę poważnego handlarza.

– Czy twój klan zdaje sobie sprawę, że te dokumenty są niezwykle cenne dla Domu? Dla badań nad historią Rodziny?

– Co więc proponujesz? – zapytał Adam.

Tremer uśmiechnął się chytrze. Szybkim ruchem sięgnął do szuflady biurka i wydobył kilka zdjęć. Adam spojrzał na nie i poczuł, jak ciarki przechodzą mu po plecach.

– Laura – wyrwało się z jego ust.

– Doszły nas słuchy, że możesz znać miejsce pobytu tej kobiety. Powiedz gdzie jest, a papiery będą należeć do ciebie.

Adam zacisnął usta. Chciał rozderżyć regenta na strzępy, jednak szybko się uspokoił. Przed oczami stanął mu obraz Laury. Jego dawna mentorka i kochanka, przedstawicielka jakże rzadkiego klanu Salubri. Osoba, która kilka wieków temu ukształtowała jego spojrzenie na egzystencję nieumarłego. To właśnie dzięki niej udało mu się przetrwać nierozpoznanym i bezpiecznym tyle czasu. Jedyna bliska osoba, której mógł zaufać. Wiedział, a w zasadzie domyślał się gdzie teraz jest. Wydać ją tremerom? To jak skazać kobietę na śmierć. Ostateczną Śmierć.

– Pierwszy raz ją widzę – stwierdził spokojnie. Regent przymrużył oczy. Jego palce zabębniły o blat biurka. Uśmiech pojawił się na chwilę, ale szybko zniknął, zastąpiony kamiennym wyrazem twarzy. Spojrzał Adamowi prosto w oczy.

– Jesteś pewien? Manuskrypt może być twój, mam go w pokoju obok.

Adam pomyślał o intrygującej zawartości słoiczka, o umowie, jaką zawarł z Gabrielem. Tajemnicza, opalizująca substancja nie dawała mu spokoju. Jeżeli nie zdobędzie manuskryptu, tajemnica może zostać nierozwiązana. A szklane naczynie pociągało go z niewypowiedzianą siłą... Zacisnął usta.

– Powiedziałem, że jej nie znam. Obawiam się także, że nigdy jej nie widziałem – zełgał bez mrugnięcia okiem. Regent podparł dłonią brodę.

– Więc raczej nie dobijemy targu. Ale chyba warto będzie przyjrzeć się twojej osobie, Adamie. Skąd niby masz krew szóstego pokolenia? Czyżby łamanie tradycji?

Adam westchnął. Ten wyuczony odruch bardzo ułatwiał egzystencję wśród śmiertelnych. Wstał i skierował się do wyjścia.

– My i tak ją znajdziemy – rzucił zjadliwie tremer.

ŚWIAT MROKU

Gabriel pojawił się punktualnie. Był ubrany tak, samo jak przed tygodniem. Jego spokojne spojrzenie spoczęło na Adamie.

– Masz manuskrypt? – zapytał, nie bawiąc się w formalne powitania.

Lasombra wstał z ławki i poprawił krawat. Zlustrował Gabriela od dołu do góry i pokręcił przecząco głową.

– Nie? To co z naszą umową? Myślałem, że to odpowiednie dla ciebie zadanie, jednak nie dałeś mi rady!

Adam skrzyżował ręce na piersi i przeniósł ciężar ciała na lewą nogę.

Zwrócił uwagę, że oczy jego rozmówcy – w przeciwieństwie do głosu – były spokojne. Można powiedzieć, że nawet radosne.

– Cena była zbyt wysoka. Nie wyznaje zasady, że cel uświęca środki – nawet kosztem mojej opinii.

– Rozumiem. Widzę, że nie dojdziemy do porozumienia.

– Przykro mi, ale obawiam się, że masz rację.

Gabriel uśmiechnął się promiennie. Jego zachowanie było co najmniej dziwne. Zupełnie odmienne niż u zwykłego człowieka interesu, któremu właśnie nie powiedziała się transakcja.

– Udało ci się, przyjacielu. – szepnął cicho Gabriel. – Oto twoja nagroda.

Ostupały Adam ujął w dłonie słoiczek. Naczynie emanowało ciepłem, dziwnie znajomym i bliskim, opalizującym dla oczu światłem.

Powolnym, delikatnym ruchem odkręcił wieczko. Przeszył go dreszcz i poczuł, jak coś w nim pęka... i goi się jednocześnie. Substancja wypłynęła ze szklanego więzienia i zawisła w powietrzu tuż przed twarzą swojego wyzwoliciela. Przywoływała dziwne wspomnienia, bardzo stare i prawie zapomniane; tęsknotę za czasami, kiedy wszystko było inne. Mężczyzna poczuł na twarzy delikatne muśnięcie wiatru. Świat wokół zatrzymał się. Adam wpatrywał się w substancję tak intensywnie, że nie zauważył nawet trójki mężczyzn, którzy wyłonili się zza drzew. Gabriel podszedł do nich i cicho zamienił z obcymi kilka słów. Wszystko było tak odległe, nierealne. Adam uniosł rękę i opuszką palca dotknął tajemniczej mgiełki. Substancja drgnęła, poruszyła się i w mgnieniu



oka wdarła się do ciała obserwatora przez nos, usta i uszy. Adam krzyknął i wygiął się do tyłu, rozrzucając ręce szeroko na boki. Zatoczył się, gdy potworny ból szarpnął całym ciałem. Mężczyzna czuł, że coś w nim umiera, lecz nie poddaje się bez walki. Konwulsje zwały go na kolana, purpurowe krople z nosa i oczu opadły na brudne płyty chodnika. Świat wirował. Zamglonym spojrzeniem dostrzegł Gabriela i jego trzech towarzyszy, zbliżających się spokojnym krokiem. Pokonując cierpienie wstał chwiejnie z kolan i sięgnął po broń. Wykrzywiona bólem dłoń odbezpieczył pistolet. Mężczyźni szli powoli w jego kierunku, zrzucając z ramion płaszcze.

Z ich pleców wyrosły wielkie, śnieżnobiałe, pierzaste skrzydła; twarze mieli spokojne, ozdobione ciepłym uśmiechem. Uśpiony park przyszył huk wystrzału, po chwili drugi i trzeci.

Na białe pióra spadły krople krwi. Adam upadł na kolana, słysząc tylko ciche kroki i dźwięk łusek odbijających się od betonowych płyt. Ból minął i teraz czuł już tylko wewnętrzny spokój. Podeszli do niego i podnieśli z chodnika. Był zbyt słaby, by się bronić. Z zupełną obojętnością czekał na to, co ma się wydarzyć. Każdy z mężczyzn objął go i złożył pocałunek na jego policzku. Zakręciło mu się w głowie, a przed oczami przemknęły wspomnienia. Laura i jej piękne, długie, kręcone, włosy. Krewni i przyjaciele, umierający ze starości, podczas gdy on wciąż wyglądał jak trzydziestolatek. Zwierzęta, wyczuwające w nim potwora, uciekały lub stawały się agresywne. Wspomnienia... te złe, i te cudowne. Poczuł, że się przewraca i uderza głową o chodnik. Jego Ojciec... pierwsze polowanie... przelana krew. Po policzkach popłynęły słone łzy. Ostatni zachód słońca, ostatnie uderzenie serca. Serce? – pomyślał i zamknął oczy. Zerwał się wiatr, który rozwiał kupkę popiołu leżącą u stóp żelaznej żyrafy, niemego świadka wydarzeń. Rzeźby, na której wydrapano napis w dziwnym języku. Języku, do którego nikt nigdy nie napisał i prawdopodobnie nie napisze słownika. A jeżeli tak by się stało, słowo to znałyby tylko jedno: „wybaczam“.

*I gdy spojrzałem w górę
znad mojego napoju smutku
Archanioł Gabriel
Szlachetny Gabriel
Gabriel, Pan Łaski
zwiastował mi
I powiedział do mnie Archanioł Gabriel
„Synu Adama, synu Ewy,
Spójrz na łaskę Pana,
Większa jest ona niżli każda inna,
bo otwarta jest od teraz ścieżka,
droga Łaski,
I będziesz nazywać ją drogą Golkondy,
I powiesz o niej swoim dzieciom,
że drogą tą mogą podążać,
aby znowu żyć w Świecie.”*

Księga Nod
Kroniki Kaina

Vampire: Masquerade™ (Wampir: Maskarada)
jest zastrzeżonym znakiem towarowym
White Wolf Inc.

Prawa do polskiego wydania linii
produktów *Wampir: Maskarada* należą do
ISA sp. z o.o.

Krzysztof „Reaven” Moszyński

Wujka Reavena słów kilka

Ilustracje: Jarosław Musiał

O głupawkach w Wilkołaku

Tekst nieautoryzowany przez firmę White Wolf

Autor należy do Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM)

POCZĄTEK

Witajcie, bywalcy Świata Mroku. Dziś nie będziemy chwalić **White Wolfe’a**, a wytykać jego błędy, omyłki i niedociągnięcia. Przeglądając wydane po polsku podręczniki łatwo zauważyć, że najwięcej dziwadeł znaleźć można w **Wilkołaku: Apokalipsie**. Wiem o tym, bo dość długo zajmowałem się owym systemem, zanim w końcu dałem za wygraną, nie chcąc zmieniać połowy podręcznika.

Artykuł ten nie powstał jednak po to, bym mógł sobie ponarzekać; po-

stanowiłem opisać w nim cztery dość intrygujące mnie sprawy, bardzo istotne dla świata **Wilkołaka** – odtworzenie homidów i lupusów, postacie metysów, oraz rolę krewniaków w społeczeństwie garou.

KREWNIACY

Krewniacy to dzieci garou, pozbawione daru przemiany, ale odporne na delirium. Nie da się jednak ukryć, że **White Wolf** potraktował je po macoszemu, widocznie pragnąc stworzyć wilkołaczycy ghouli (co potwierdza jeden z podręczników dotyczących krewniaków).

Wiemy o istnieniu w społeczności garou metysów – kundli, które właściwie pozbawione są wszelkich praw. Ale one przynajmniej są wilkołakami, mogą się przemieniać, uczęć darów, a granie takim osobnikiem jest po prostu trudniejsze i wymaga od gracza więcej wysiłku. A krewniak? On stoi w hierarchii garou nawet niżej niż metys, a dodatkowo pozbawiony jest jakichkolwiek zalet wynikających z bycia wilkołakiem, ale jedynym celem jego życia jest pomaganie swoim „braciom” wilkołakom!

Tak to właśnie wygląda w wersji **White Wolfe’a**. I jeśli ktoś twierdzi, że przesadzam, niech przejrzy dodatek „Krewniacy”. Cóż tam jest? Opis jak stworzyć takiego krewniaka, propozycje do czego mogą go wykorzystać różne plemiona i specjalne zdolności ułatwiające udzielanie pomocy wilkołakom. Są tam m.in. Kontakty i Powiązania, pozwalające zdobyć informacje potrzebne do znalezienia „tego złego”, jest Dostęp Do Specjalnego Wyposażenia, by można było przygotować wszystko do szturmowania garou, a na koniec jeszcze tylko umiejętność Prowadzenie Pojazdów, by zapakować najlepszych wojowników watahy do furgonetki i podwieźć na miejsce walki. Krewniak otwiera drzwi, odsuwa się i... Teraz do akcji wkraczają bohaterowie, gdyż krewniacy przeważnie są (a według podstawki – powinni być) BNami. Wykazując się doskona-

le opanowanymi umiejętnościami aktorskimi przystępują do rozgrywki:

Pomyślcie, jak wy byście się zachowali na miejscu krewniaków?

Mamy zatem całkowicie inny obraz: krewniacy stają się sprzymierzeńcami, pomocnikami, cennymi sojusznikami, nie zaś bezpłatnymi służącymi. Krewniaka w plemienu nie trzyma nic – w końcu jest zwyczajnym człowiekiem i tak chciałby żyć. Dlatego nie jest łatwo namówić go do utrzymywania kontaktów z plemieniem. Krewniak zwykle będzie oddawał przysługi przyjacielowi, nie zaś wspólnocie, nieustannie przypominającej mu jego miejsce w szeregu. Takiemu krewniakowi starszyzna może obiecać to i owo w zamian za udostępnienie swoich kontaktów, sprawdzenie niepewnych informacji itd. Największym dobrodzieństwem są oczywiście osoby, które wspomagać będą plemię finansowo – walka walką, ale jeść też trzeba.

Krewniacy powinni być sprzymierzeńcami, o których względy trzeba zabiegać, ale ich przyjaźń wiele znaczy. Nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie się godził na ciągłe poniżenia, ani też nie zrobi czegoś za darmo – chyba że jest to przyjaciel. Dlatego krewniacy są ważną częścią społeczności garou, bo jeśli wilkołaki to żołnierze Gai, to krewniacy są jej szpiegami; przeważnie mają pieniądze, koneksje, dostęp do sprzętu i w ogóle są po prostu sprytnymi, choć nieco odmiennymi od reszty swej populacji ludźmi.

A jak ktoś lubi masakry, to nadal może używać schematu: jest problem, krewniacy rozwiązują zagadki, dostarczają graczy na miejsce i... bum – wojna na całego.

LUPUSI

To garou narodzone jako wilki. Owszem, jest to jakaś alternatywa dla grania ludźmi zmieniającymi kształty, ale albo potraktujemy sprawę banalnie i ogólnikowo (metoda **White Wolfe’a**), albo trafimy w ślepa uliczkę...

– Ty bezwłosa małpo, chodź no tutaj, pozamiataj mój namiot! – wrzeszczy olbrzymi Władca Cieni.

– Tak, kuzynie! Już, natychmiast, kuzynie! – odpowiada krewniak i z wigorem rzuca się do roboty.

– Ty śmieciuu, chodź no tutaj! Na kolana, jak do ciebie mówię! Wymyj mi auto! – rozkazuje Tuby-lec Betonu.

– Oczywiście, już lecę, kuzynie! – krewniak łapie wiaderko i szmatkę.

– Ty kundlu jeden, chodź tutaj! Wyszczotkuj mi futro! – ryczy samica Czarnych Furi.

– Tak jest, kuzynko! – krewniak łapie za szczotkę. W tym momencie obrywa pazurzystą łapą w twarz.

– Tylko nie „kuzynko”, ty małpo!

– Tak jest!

Wtem na teren obozowiska przybywa Filodoks i stwierdza:

– Bracia i siostry, mamy poważny problem. Żmij znów zaatakował. Nie mamy wielkich szans, ale...

– Pozwólcie mi, pozwólcie mi! – wyrывa się krewniak. – Mam kontakty, ustale co i gdzie robią! Mam znajomych, którzy nam pomogą! Mam...

– Dobrze, zajmij się tym, Kaziu, a jak już wszystko załatwisz, to nas poinformuj – zabijemy kogo trzeba.

– Tak jest! Już lecę! – i pełen zapału krewniak biegnie do swego auta.

ŚWIAT MROKU

- *Zmiana w crinos!*
- *Ja też!*
- *I ja też – w cretinos!*
- *Wrrrrrrrrrrraahhh!*
- *Zabijamy ich!*
- *Kogo?*
- *Wszystkich!!!*

Kilka lat temu toczyły się dyskusje o odgrywaniu „inno-rasowców”: elfów, krasnoludów, gnomów, niziołków itd. Nie było zaskoczeniem stwierdzenie, że „elf to nie jest wysoki człowiek z długimi uszami”, chociaż większość osób tak właśnie elfiki odgrywała – no bo w sumie kto może z całą pewnością powiedzieć jak taki krasnal czy niziołek rozumuje? O czym myśli, o czym marzy, jak mówi, dlaczego robi to, a nie tamto? Dopiero uczymy się prawdy o nas samych; postawiliśmy więcej pytań, niż uzyskaliśmy odpowiedzi, a tutaj nagle zabraliśmy się za rasy, których nikt nigdy na oczy nie widział (poza wtajemniczonymi :), nie zbadał, nie przyjrzał im się uważnie podczas zjazdu naukowców...

Tam były jednak „stwory” podobne do ludzi, a pomyślmy – ile tak *naprawdę* wiemy o wilkach i psach? Osobnicy twierdzący, jakoby zwierzaki te nie widziały kolorów wciąż kłócą się z tymi, którzy uważają, że np. psy dostrzegają niektóre odcienie barw. Mamy psy w domach, na podwórkach. Ile osób z ręką na sercu stwierdzi: „Zawsze wiem co chce mi przekazać mój pies. Wiem co go boli, kiedy chce jeść, kiedy pić, kiedy chce się bawić, a kiedy ma mnie dość”. No, ile? Zapewne bardzo mało, bo inni potrafią się przyznać do swojej niewiedzy.

I tak dochodzimy do garou pochodzącego od wilka. Należy pamiętać, że wilk przechodzi pierwszą przemianę w wieku około dwóch lat, czyli gdy staje się młodym, ale już prawie w pełni rozwiniętym kundlem. Psy w tym wieku lubią się bawić i łatwo poddają się tresurze, ale poważnie mają już ukształtowaną psychikę, wiedzą czym są i co mają robić. I teraz taki wilczek nagle przechodzi przemianę, której nie rozumie, staje się czymś innym, a ponadto zjawiają się jego „współplemieńcy”. I zaczynają gadać. Język garou może zawierać warknięcia, ale to jednak system komunikacji oparty na

słowach mających jakieś znaczenie; podobny mechanizm obowiązuje w ludzkim języku. Psy i wilki posługują się dość ograniczonym zestawem znaków, wyrażających przede wszystkim bieżące uczucia i zamiary (to jedna z teorii): merd-merd – lubię cię, wrrrrr – zejdź mi z drogi, itd.

Wróćmy do naszego dwulatka. Jacyś obcy oddzielają go od stada i zabierają do obozowiska, gdzie... No właśnie, nauczą zwierzę pisać, czytać i mówić? Jest przecież taka opcja – wystarczy wydać punkt umiejętności

na Lingwistykę i wilk, wychowany wśród innych wilków, nagle zaczyna biadolić po ludzku! To tak, jakby człowiekowi kazać w ciągu miesiąca-dwóch nauczyć się swobodnej rozmowy z np. psem. Ilu jest takich geniuszy?

Z powyższych wywodów nietrudno wywnioskować, że jakkolwiek garou mogą współżyć z wilkami, i ze związku takiego narodzić się może następny wilkołak, to będzie on miał mentalność zwierzęcia – i tak go należy traktować. Lupusy mogą pełnić



ŚWIAT MROKU

rolę strażników obozowisk, prywatnej ochrony, ulubieńców starszyny czy też zwykłych maskotek. Zachowują się jak oswojone wilki (bo nie dość, że wilk wyczuwa w garou pokrewną duszę, to na dodatek także istotę nadrzędną, której należałoby służyć), słuchają prostych poleceń (tak jak psy), a w dodatku potrafią jeszcze przemienić się w crinos i nieźle zaszaleć. Czyli w sumie są to pomocni BNi – barwni, jeśli się komuś zechce się dopracować szczegóły, ale właśnie ze względu na trudności w odgrywaniu nie nadają się na postacie graczy. Co innego chwilowa zabawa w psa, a co innego stworzenie porządnej postaci na całą sagę.

HOMIDZI

Wiemy, że w szeregi plemienia „porywane” są dzieciaki w wieku lat kilkunastu (najczęściej 16-18). Poznają one plemienne obyczaje, legendy, „prawdę” o garou, odbywają Rytuał Przejścia i... Zmusza się ich nagle do życia na poziomie zwierząt – stał się podział, rządząca wszystkimi starszyna, obowiązek posłuszeństwa itd. Postawcie się w takiej sytuacji: będąc już właściwie sobą, mając prawie w pełni ukształtowaną psychikę, jako samodzielna jednostka społeczna (różniąc się od szarych ludzi, ale jednak wśród nich żyjąca), nagle dowiadujecie się, że jesteście wilkołakami. Jak by to mogło wyglądać?

Nagle otrzymujecie zdolności, których istnienia nigdy byście się nie spodziewali. Macie moc. Jesteście kimś. Możecie wszystko. Dlaczego porzucać świat, który nagle oferuje wam boską moc, dla bandy zramolowanych starców i pokrytych futrem niesympatycznych koleś? Zamienić tę wolność... swobodę... na posłuszeństwo? Eee...

Owszem, w pewnym momencie, kiedy już się wyszumieliliśmy i zabawiliśmy, przychodzi czas na refleksje. Nagle zapragniemy znaleźć się wśród podobnych do nas – jednak nie jako ich sługa, lecz pełnoprawny członek społeczności. W końcu jesteśmy dorośli. Jesteśmy garou! A swoje historyjki i bajeczki to sobie mogą wsadzić... I tak rzecz sprowadza się do tego, że starsi prowadzą dziwaczne gierki, wykorzystując do tego ławotwórczych frajerów w wilczej skórze... Mamy być tacy jak oni? I po co być jednym z wielu, jeśli można odejść i być kimś wyjątkowym?...

Kogo zatem dziwi wciąż zwiększająca się ilość roninów?

Przyznaję, że takie spojrzenie na sprawę burzy obraz społeczeństwa garou, ich życia w watahach i mentalności stada... Ale nie okłamujmy się, w stadach mogą żyć wilkołaki z Azji – mieszkają sobie w jaskiniach, pilnują ognia i lasów, a czasami wybierają na wojenną wyprawę, wśród młodych zwaną po prostu „rozróbą”. Ale w Europie? W USA? Nie ma szans. Trzeba się przystosować. A jaka jest dzisiejsza młodzież? Nieprzystosowana. I tyle w tej sprawie: mamy albo utopijny, albo realistyczny obraz sytuacji – trudniejszy, wymagający więcej inwencji, ale chyba dający więcej możliwości. Starszyna pielęgnująca mądrości, których nikt już nie chce znać. Duchy, o których zapomniano. Obowiązki, których niema komu wypełniać. Niespłacone długi. Chaos. Stapianie się ze światem ludzi, zacieranie się granic, coraz realniejsza groźba zerwania zasłony, sprzeniewierzenia się prawu maskarady. Ale czy mogło być inaczej?

METYSI

Taaak... Większość z was wie kim są metysi – to owoc związku niezgodnego z prawami *Litanii*, potomek dwójki garou. W podręczniku opisano ich tak dokładnie, jak i „czystorasowców”, doszło jednak do kilku – moim zdaniem – przekłamań, które postaram się tu obalić, zastępując o wiele wiarygodniejszymi teoriami/zasadami.

Przed wszystkim zastanówmy się kim taki garou-metys jest dla pozostałych członków swego plemienia. Szukacie odpowiedniego określenia? Ja je już znalazłem – jest KUNDLEM. Mieszańcem, nierasowcem, zbrukany mój tworem, ale przede wszystkim dowodem na zaistnienie zdarzenia, które nigdy nie powinno mieć miejsca. Ukazuje więc słabość garou, a z tym nie mogą się one pogodzić. Od szczenięcia jest więc metys szukanowany, poniżany i upadłany; rówieśnicy, jeśli już postanowią się z nim bawić, zwykle wykorzystują go jako zwierzynę łowną, starszyna zaś uwielbia odbijać sobie na bękarcie przeżyte upokorzenia. I cokolwiek by taki garou robił, zawsze będzie „tym gorszym” – jakąż pieśń opiewać będzie męstwo wilkołaka, którego istnienie jest dowodem pogwałcenia praw *Litanii*?

Metysi stoją na straconej pozycji już od chwili urodzenia. I z tym się można zgodzić, choć nie zostało to tak jaskrawo pokazane w podręczniku. A jak traktować wzmiankę o tym, że metys zna dużo więcej historii i obyczajów plemienia niż homidzi bądź lupusi? Bardzo prosto: najpłodniejsze lata swego żywota (czyli dzieciństwo) metysi spędzają na łonie plemienia. Trzeba być idiotą, by w tej sytuacji nie posiąść o wiele więcej wiedzy niż osoba, która w świat garou wkracza dopiero jako nastolatek.

To wszystko jest zrozumiałe, ale za to – moim zdaniem – zupełnym nieporozumieniem są mutacje metysów. Wiem, że ich naturalną formą jest potężny crinos, ale nie tłumaczy to faktu sztucznego dodawania złych cech tej rasie – czyż bycie kundlem nie jest wystarczającą karą? Ale bardziej naukowo: mutacje mogą powstać, kiedy kilka pokoleń osobników blisko spokrewnionych ze sobą (np. bracia i siostry, czasem też kuzyni) współżyje tylko w swoim gronie, nie mieszając nowej krwi ze starą.

– *Posłuchaj mnie, synu. Jest coś, co powinieneś wiedzieć. Otóż jesteś... – tu dramatyczna przerwa.*

– *No, gadaj, dziadku! – szczeniak nie wytrzymuje napięcia.*

– *...Jesteś wilkołakiem.*

– *Eat! Czad! Spoko! I co, mogę się zmienić w wilka?*

– *Tak, ale posłuchaj... Istniejemy od setek lat. Nasi przodkowie poprzyślegli...*

– *Jak mam się zmienić w tego wilka?*

– *...bronić świętej Matki Gai przed złem, jakim jest Żmij. Nasze życie...*

– *Kurde, jak się zmienić w wilka, dziadku?!*

– *Pomyśl o tym, że chcesz nim być. Zachowuj się jak on. Warcz.*

– *Wrrrr... Wrrrr... No? Wrrrr... Kurde.... Hau, hau... Szlag by to... O! Mam, ja się zmieeeeewrrrrrr... Rowfl!*

– *No widzisz? Proste, prawda? Więc, jak mówiłem... Hej, gdzie pędzisz? Nie skończyliśmy jeszcze! Wracaj tu! Kurcze, to już piąty w tym miesiącu... Ta dzisiejsza młodzież jest nie do wytrzymania...*

ŚWIAT MROKU

W wyniku braku świeżych genów stare się wypaczają i może dojść do mutacji. A jak to się ma do garou? Przecież prawo *Litanii*, choć tamane, nie jest naruszane aż tak często, by w danym plemieniu dwa wilkołaki, które skonsumowały swój związek uczuciowy, były zbyt blisko ze sobą spokrewnione! Nawet mając tego samego ojca pochodzą od różnych matek, bo wilki nie tworzą jakże modnych wśród ludzi trójkątów seksualnych. Skąd zatem mutacje?! Dlaczego każdy metys ma utykać i mieć niedowład jednej z rąk? Przecież to paranoja, dziwaczne utrudnianie życia, zupełnie nie uzasadnione...

Cóż zatem? Trzeba wykreślić zarówno listę mutacji, jak i stwierdzenie, że każdy metys musi mieć co najmniej jedno zniekształcenie. Zamiast tego należy pilnie przestrzegać ich statusu społecznego i związanych z tym utrudnień (nie mogą wejść na wystawę rasowych wilków?) oraz uwzględnić poniższe propozycje:

Metys, jako swego rodzaju kundel, musi się czymś wyróżniać. Otóż osobnicy wywodzący się z tej rasy posiadają zwykle oklapłe uszy (przypominam, że wilki mają uszy raczej sztywne, które lubią „nastawiać” – stąd zwrot *nadstawił uszu*), krótkiej lub średniej długości sierść i skrócony ogon – ogryzek zaledwie. Nie wpływa to natomiast na ich parametry; brak połowy ogona nie oznacza kalectwa i chorób kręgosłupa (kolejna mądrość twórców gry), bo

większość małych psów miałyby problemy z chodzeniem! Jak wiemy, tacy metysi, jakich znamy, powstałi wskutek machinacji Żmija – wcześniej garou mogły bez obaw łączyć się w pary (kolejny dowód na to, że metysi nie mogą być zdeformowani; Żmij przede wszystkim „produkuje” maszyny wojenne, na co mu więc wilczysko bez rąk i z pękniętym kręgosłupem?). Cóż zatem pierwiastek Żmija będzie oznaczał dla tych biednych istot? Otóż ich zapach jest częściowo skażony – nieznacznie, ale jednak. Denerwuje to pobliskie garou, ludzi i zwierzęta. Oto jeden z powodów izolacji metysów; wykorzystywanie darów jest dla nich trudniejsze – duchy niespecjalnie chcą pomagać „zmijopochodnym” (proponuję ST +1 lub +2). Ponadto metysi łatwiej wpadają w szał – nie potrzebują w tym celu czterech, a zaledwie trzech sukcesów. Ale to od tego żmijowego pierwiastka pochodzi największy chyba plus metysów (poza ich olbrzymią wiedzą na temat plemienia, w którym żyją od małego): wrodzoną im zdolność zmiany formy. Jako że *crinos* jest ich formą naturalną, przy teście przemiany ST obniżamy o 2. No i nie zapominajmy, że jako swojego rodzaju twory Żmija metysi są dużo mniej odporni na jego wpływ...

Tak zatem wyglądają metysi. Różnią się dość znacznie od reszty, przez co nie lubiący bękartów nie mają problemu z ich znalezieniem i rozpoznaniem... W tym momencie metys przestaje być kalekim podnóżkiem, stając się niemal garou. Pozbawionym praw – ale jednak garou! I tak być powinno od początku!

KONIEC

Zdaje sobie sprawę, że dla części z was zamieszczone powyżej uwagi nie są zbyt odkrywcze, i że od dawna stosują one podobne zasady. Z pewnością znajdą się i tacy, którzy uznają mnie za heretyka i podadzą me zamiary wciąż aktywnej Inkwizycji. Mimo to mam nadzieję, że niektórzy Szanowni Czytelnicy docenią moją pracę i zechcą wykorzystać przedstawione powyżej informacje, bo inaczej mój trud pójdzie na marne...

Na pożegnanie jeszcze taka mała głupawka z sesji, w postaci krótkiej historyjki: Otóż pewnego razu wraz z kumplem wymyśliłmy dla wilczków przygodę, w której jedna ze scen utrzymana była w konwencji kryminału – członkowie watahy mieli odnaleźć ślady prowadzące do porwanej przodowniczki stada. A gracze, zamiast szperać po mieście, zdobywać informacje i szukać śladów, pokazali jacy to są „obcykani z systemem”, i stwierdzili: *To my pójdziemy do starszyny po pomoc. Porwana przodowniczka to nie byle co, niech więc zapytają jakiegoś Wielkiego Ducha gdzie ona się znajduje.* Gdybyśmy im na to pozwolili (a podręcznik właściwie nie zabrania takiego działania), to przygoda sprowadziłaby się do prostego dojazdu na miejsce i ostrej zadymy. Brakuje jeszcze tylko krewniaka-pomocnika – i mamy typowy scenariusz **White Wolfe’a**.

Ale tak to jest. Podręcznik pozwala, nie zabrania, nawet zachęca – i gracze to wykorzystują. Albo też – częściej – bezwiednie dają sobą kierować autorom podstawki, którzy Wilka pisali chyba w straszliwym pośpiechu...

I to tyle mojego. Jeśli ktoś chciałby podyskutować bądź też podchwycić temat, piszcie. Do redakcji lub do mnie (na reaven@rpg.pl).

Do przeczytania!



KRYSTAŁY CZASU

Dzisiaj mam dla Was dokładny opis dwóch bohaterów niezależnych, których można wykorzystać do zbudowania ciekawej przygody. Jak nietrudno zauważyć, obaj należą do kasty złodziejskiej. W najbliższym czasie przedstawimy także BN-ów innych kast, a już za miesiąc prawdziwa gratka – szczegółowy opis golemów wraz ze specyficznymi zdolnościami tych istot.

Rumcajs

Ps. „Świat Almohadów” zbliża się wielkimi krokami - przyglądajcie się uważnie wystawom w księgarniach!

BOHATEROWIE DO WYNAJĘCIA

Rafał Nowocień

Ilustracje: Jarosław Musiał

Tan Fergus Stormfoot

Niziołek zabójca poziom IV

Charakter: Chaotyczny Zły

ŻYW 110 SF 110 ZR 100 SZ 95 INT 80

MD 80 UM 40 CH 80 PR 80 WI 30 ZW 4

ODPORNOŚCI: 1-5 – 50; 6-10 – 60;

BRONŃ 1: sztylet; bgł 115; TR 135; opóz. 2; SKUT. 95 kl.+sp.; OB + 10; AT 2;

BRONŃ 2: łuk krótki; bgł 100; TR 120; opóz. 2.; SKUT. 105 kl.; OB +0; AT 2;

ZBROJA: ubranie podróżne ; OGR. -, -; OB bl./dal. +45/+30; WYP 10/15/20

Przedmioty magiczne

1. Buty łowców – Wysokie buty z miękkiej, łososiowej skóry. Nosząca je osoba porusza się zupełnie bezszelestnie (zaatakowany przeciwnik wykonuje test zaskoczenia przeciwko 1/2 swej SZ akt.), a ponadto nie otrzymuje obrażeń przy upadku z dowolnej wysokości, zawsze lądując na równe nogi.

2. Sztylet ognia (+10/+10) – Jeśli atak osiągnął cel, ofiara otrzymuje dodatkowo 2k10 ran od płomieni (połowa przy udanym rzucie obronnym przeciwko odp. nr 8).

Uwaga: Dane te nie są uwzględnione w charakterystyce.

3. Biały monokl – Umożliwia widzenie w ciemnościach (infrawidza o zasięgu SZ liczonej w metrach).

Oprócz wymienionych wyżej przedmiotów posiada przy sobie 1k50+30 złt.

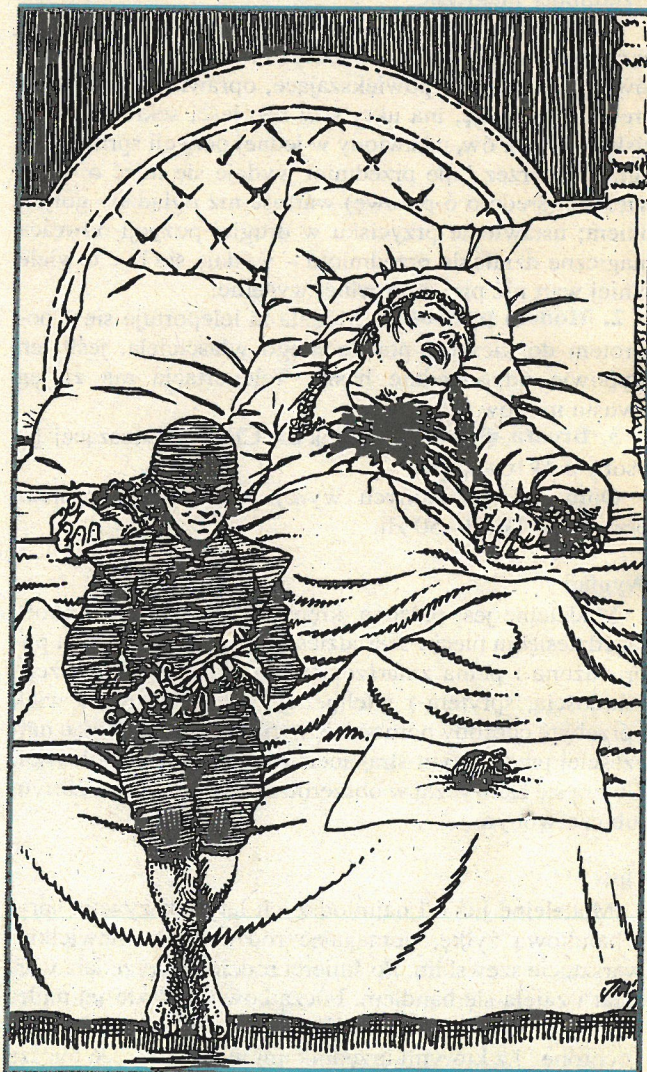
Wygląd

Tan Fergus jest, jak na hobbita, młodym chłopcem, który ledwie dwa lata temu osiągnął dorosłość, lecz jest już o nim dość głośno w pewnych kręgach. Zazwyczaj młodzieniec ten parady w luźnych, kolorowych szatach, i nikt nawet nie domyśla się, jak śmiercionośny arsenał ukrywa w połach i kieszeniach swego ulubionego zielonego płaszcza. Przystępując do pracy tan Stormfoot wdziawa obcisłą koszulę i krótkie spodnie z czarnego, matowego materiału, a na głowie przewiązuje takąż chustę z otworami na oczy. Zależnie od rodzaju zadania ma przy sobie krótki łuk z zatrutymi lub magicznymi strzałami, buty łowców, sztylet ognia lub biały monokl... a najczęściej wszystko to naraz!

Opis

Tan Fergus pochodzi z bardzo zamożnej rodziny kupieckiej, która dorobiła się majątku na zaopatrywaniu krasnoludzkich kopalń i podejranych transakcjach z grupami przeróżnych najemników. To ostatnie doprowadziło ród

Fergussa do tragicznego końca: którejś nocy banda zbójów, widząc niezadowolonych z ostatniej transakcji, napadła rezydencję rodu i doszczętnie ją złupiła, zabijając przy okazji wszystkich domowników. Młody Fergus, przebywając akurat w innym mieście, ocalał – jako jedyny z rodu... Po powrocie do domu – spalonego domu – hobbit poprzysiął zemstę na zabójcach. W ciągu następnego roku wyszedł i po kolei zgładził wszystkich bandytów. Zemsta dokonała się, lecz cóż było dalej robić? Młody Fergus nie ma już w życiu żadnego celu, a jedyne co potrafi, to zabijać – szybko i litościwie lub wolno i bardzo boleśnie...



KRYSTAŁY CZASU

Pomysły na przygody

- 1) W mieście, w którym przebywa grupa, popełniono już całą serię tajemniczych zabójstw. Kto jest sprawcą? Zorientowawszy się, że jest ścigany, zabójca zręcznie myli tropy...
- 2) Jeden z członków drużyny staje się kolejnym celem Fergussa, który nie przebiera w środkach, by dopaść ofiarę!
- 3) Okazuje się, że nie wszyscy bandyci, którzy napadli na dom Stormfoota, zostali pokonani – ostatni z nich wynajmuje drużynę jako ochronę osobistą. Iotrzyk chce dotrzeć do Ostrogaru, gdzie ma nadzieję uzyskać pomoc przyjaciół. Czy drużyna zaopiekuje się draniem? A jeśli Fergus pojawi się osobiście, by wyjaśnić motyw swej zemsty?

Madeleine Huks

Człowiek kupiec V poziom

Charakter: Neutralny Neutralny

ŻYW 140 SF 100 ZR 70 SZ 75 INT 110

MD 125 UM 50 CH 110 PR 50 WI 25 ZW 5

ODPORNOŚCI: 1-5 – 75; 6-10 – 55;

BROŃ: laska; bgł 75; TR 90; opóz. 3; SKUT. 85 ob.;

OB + 26; AT 3;

ZBROJA: ubranie zwykłe; OGR. -, -; OB bl./dal.

+30/+20; WYP 10/10/10

Przedmioty magiczne

1. Oko fałszerza – Jest to magiczna lupa, pomocna przy wycenie kamieni szlachetnych i drobnych przedmiotów. To duże szkło powiększające, oprawne w masywną drewnianą ramkę, ma ukryty w rękojeści sekretny przycisk. Przycisk ów, ustawiony w jednej pozycji sprawia, że oglądany przez lupę przedmiot wydaje się mieć o wiele większą (średnio o połowę) wartość niż oglądany gołym okiem; ustawienie przycisku w drugiej pozycji odwraca magiczne działanie przedmiotu – wydaje się być o wiele mniej wart niż przy normalnej wycenie.

2. Moneta powrotu – Moneta ta teleportuje się z powrotem do kieszeni poprzedniego właściciela, jeśli ten wypowie odpowiednie hasło. Teleportacja ma zasięg dwustu metrów.

3. Brosza chały – Zwiększa CH i PR noszącej go osoby o 1k10+20 pkt.

Oprócz wymienionych wyżej przedmiotów posiada przy sobie 1k100+50 złt.

Wygląd

Madeleine jest pulchną, kręłą kobietą w wieku około pięćdziesięciu pięciu-sześćdziesięciu lat. Jej twarz jest pobrużdżona i pełna zmarszczek, ale oczy wciąż błyszczą młodością, sprytem i inteligencją. Ze względu na wiek i przebyte choroby porusza się z trudem, przesiadując najczęściej przed swym straganem na niewielkim stołeczku. Ubiera się zazwyczaj w obszerne suknie w kolorze żółtym lub czerwonym.

Opis

Madeleine już od najmłodszych lat wykazywała spryt i handlową żyłkę, pomagając rodzicom w niewielkim warsztacie szewskim. Po śmierci rodziców sprzedała warsztat i zajęła się handlem. Początkowo nie szło jej najlepiej, ale szybko zrozumiała komu należy płacić za „ochronę” i z którymi urzędnikami warto zawrzeć bliższą

znajomość... Madeleine nigdy nie stroniła od nauki – jeśli mogło przynieść to jakiś zysk – dlatego też posiadała umiejętność wyceny luksusowych przedmiotów, a nawet sztukę dobrego wystawiania się i zachwalania towaru, co wydawnie podniosło obroty jej sklepu. Niestety, kilka lat temu jej jedyny syn ciężko zachorował, i wszystkie oszczędności poszły na leki i kapłanów – musiano nawet posunąć się do odczyniania klątw! Pieniądzy zostało jej tyle, że może prowadzić tylko niewielki stragan z garnkami, ale przecież nadejdą jeszcze dobre czasy!

Pomysły na przygody

- 1) Od jakiegoś Madeleine upatrzyła sobie banda uliczników – pod wieczór przychodzą do jej straganu i zabierają cały utarg; co prawda straż miejskie kilkakrotnie próbowały interweniować, ale gwardziści nie mogą przez cały dzień pilnować jednego straganu ze skorupami! Być może Madeleine jest daleką kuzynką jednego z bohaterów i poprosi go o pomoc?
- 2) Madeleine postanawia wyruszyć z towarem do innego miasta, w nadziei lepszego zarobku. Czy podróż przebiegnie bez niespodzianek?
- 3) Madeleine ma zakopane cenne klejnoty, które musi teraz odzyskać, by spłacić długi zaciągnięte na leczenie choroby syna. Niestety, miejsce ukrycia skarbu znajduje się na terenie opanowany przez zbójców/potwory – kobieta potrzebuje pomocy członków drużyny. Jeśli zgodzą się wykonać zlecenie, Huks wysłała z nimi swego brata, by „miał na nich oko”. Czy awanturnicy oddadzą mu skarb, zadowolając się swoim (na pewno niewielkim!) udziałem?



Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAGw ciągłej sprzedaży	Kosmetyki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Komiksy	Gry Komputerowe	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Goblin”, Warszawa Galeria handlowa stacji metro Centrum róg ul. Marszałkowskiej i al. Jerozolimskich Pawilon 2001A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep „IMP-Ogryn”, ul. Szewska 6, 3p, 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 61	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Sklep „MAG”, ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdl.net/~plvmail/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				✓	
Księgarnia „BESTSELLER” 02-679 Warszawa ul. Modzelewskiego 81 tel.844-35-93	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
„BARD” Centrum Gier Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓			✓
„FANTASY SHOP” Kraków, ul. Wolnica 13 tel./fax. (0-12) 423-57-27 w. 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep BAZYL, Dom Handl. ODZIEŻOWIEC Szczecin, al. Niepodległości 19 tel. 0-501-754-119	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654-98-11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
STREFA 51 ul. Powroźnicza 18/20 80-825 Gdańsk, tel. (0-58) 305 30 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celną 10, tel. 0 602 600 073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Księgarnia PROGRESOR ul. Młeczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					
CENTRUM GIER 50-117 Wrocław ul. Igiełna 17 tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓						
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel.0-601 47 66 83 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓		
Sklep SZEHEREZADA, Rzeszów ul. Warszawska 57 (1 piętro) tel.0601337966 (na rozjeździe Warszawa-Lublin)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Księgarnia FABER i FABER, tel.49-12-65 ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
Capri COMPUTERS, tel. 642-73-38 ul. Cyprijska 29 02-767 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓	✓	
Sklep R.A.R. ul.Grzegorzewska 32a, Kraków fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓
ARKANA Książki, tel. 39-94-17 ul. Słowackiego 4 01-627 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓	✓						
ELFOLAND-WOLA (SKLEP I KLUB) ul. SOKOŁOWSKA 24/26 (wejście od Żytniej) WARSZAWA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓
ELFOLAND-MOKOTÓW tel.8493481 ALEJE NIEPODLEGŁOŚCI 148 (metro Pola Mokotowskie) WARSZAWA	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
CENTRUM GIER tel.324 34 07 65-071 Zielona Góra ul. Sobieskiego 8/10/5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓			
SKLEP „GAROU” RZESZÓW ul.ASNYKA 10pokój3, 3 piętro	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		
RYNEX, Płockie Centr. Handl., hala nr 3 box 24 ul.Rembielińskiego 6, 09-400 Płock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
CYBER SMOK 71-118 Szczecin ul.Wyzwolenia 42 tel.0-91 452-30-51	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓
G.K.W. BELLONA Warszawa tel.826-17-07 ul.Krakowskie Przedmieście11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓	✓	✓		
GRYFIN 38-200 SIERADZ ul.ŻWIRKI I WIGURY 3	✓	✓	✓	✓	✓								✓				✓	
GRYFIN POZNAŃ PLAC WIOSNY LUDÓ, paw 3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					

Redaguje zespół piłkarski
MAGoblin Warszawa,
w składzie:

Witold Chwiłkowski (pomoc
doraźna), Rafał Nowocień
(liberum veto), Tomek
Kreczmar (bezwzględny napad
epilepsji), Maciej Kocuj (ostatni
za bramką) oraz gościnnie
Colin (łamacz poprzeczek)

PODREČNY ZBIÓR RAD

PRZYDATNYCH ZWŁASZCZA DLA RYCERZY PALADYNÓW

Oto garść niezbędnej wiedzy potrzebnej bohaterom gier fabularnych. Co zrobić, gdy znajdziemy się w dziczy: w górach, w lesie, na mokradłach? Jak rozpałić ogień, jak rozbić obozowisko, jak przyrządzić sobie smaczny posiłek? Zapoznajcie się z poniższymi radami. One mogą uratować Wam życie...

Maść na gobliny – wszyscy, którym zdarzyło się obozować kiedyś w górach lub w lesie, wiedzą jak dokuczliwą plagą potrafią być gobliny. Stworzenia te nękają wieczorami podróżnych z dokuczliwością tak wielką, że można je bez zbytniej przesady porównać do komarów. Na szczęście od niedawna jest na to nowy, wyśmienity sposób. Mag Kheycam Iudzok z Narvell wynalazł maść skutecznie odstrasżającą gobliny. Teraz więc, wybierając się w jakąś podróż, kupujemy w sklepie maść Kheycama, smarujemy nią dokładnie gobliny (gobliny nienawidzą być smarowane, więc uciekają gdzie pieprz rośnie) i możemy spać spokojnie.

Pieczeń z Grila

Etap 1: Wytropić i upolować Grila.

Etap 2: Wskrzesić drużynowego kucharza.

Etap 3: Oprawić mięso, w razie potrzeby wskrzesić oprawcę.

Etap 4: Rozniecić ognisko, a jeśli nie możemy znaleźć zapalek, to wskrzesić tropiciela.

Etap 5: Oddzielić i załadować na wozy komponenty magiczne, w razie potrzeby (niektóre są silnie trujące) wskrzesić maga.

Etap 6: Rozłożyć mięso na zawieszanej nad ogniskiem metalowej kracie, którą zdobyć można praktycznie w każdym zamku, dodać majeranku, soli, cebulki i opiekąć aż mięso zbrązowieje, co jakiś czas obracając widłami na drugą stronę. I jeszcze uwaga końcowa: jeśli nie ma kogo wskrzeszać, posiłkiem zajmie się Gril.

Rozbijanie obozowiska – najpierw upewniamy się, czy miejsce, w którym chcemy rozbić obozowisko jest położone w obronnym miejscu i czy można niepostrzeżenie się do niego podkraść. Następnie ustalamy liczbę osób nocujących w obozowisku, kto pełni stażę, co robić z końmi i wozami. Na koniec otaczamy obozowisko i w dogodnym momencie, wykorzystując przewagę zaskoczenia, z głośnym wrzaskiem ruszamy do ataku, rozbijając wrogi obóz.

Rozniecanie ognia – tutaj opiszemy jak rozniecić ogień, gdy drewno, które chcemy podpalić zamokło i nie chce zająć się ogniem. Wypijamy litr najtańszego wina, następnie w odpowiednim momencie wychodzimy za róg karczmy i uwalniamy na ścianę zawartość pęcherza. Teraz podpalamy tak nasączone drewno za pomocą czaru *Kula ognista* lub, jeśli jesteśmy ambitni, korzystając z zapalek. Ściana karczmy, nawet mokra, powinna zająć się błyskawicznie.

Troll a la' Gotrek – początek jest prosty: najpierw należy trolla upolować, a następnie wywiesić mięso na świeżym powietrzu, aby skruszało (ale nie na słońcu, bo stwardnieje na kamień). Po około miesiącu, gdy tusza dostatecznie zmięknie, możemy (po uprzednim usunięciu skóry za pomocą kilku odpowiednio rozłożonych ładunków prochowych) przystąpić do właściwego przyrządzania. Mięso gotujemy przez dwa dni w 15% roztworze kwasu solnego, następnie nadziewamy na ruszt i opiekamy nad ogniskiem, obracając trolla równomiernie. Przyprawiamy do smaku majerankiem i odrobiną krasnoludzkiego piwa. Już po niespełna piętnastu minutach będziemy mieli gotową pieczeń! Podawać z chlebem i odrobiną cebulki.

Ukąszenia – ukąszenia bywają bardzo niebezpieczne, do rany może wdać się zakażenie, a ponadto stworzenie, które nas ukąsiło mogło być jadowite. Dlatego, chcąc usunąć z organizmu wszelkie szkodliwe substancje trzeba, zgodnie z tym, co radzi doktor hrabia Dracula, na wszelki wypadek wyssać możliwie najwięcej krwi z okolic ukąszenia.

Ścinanie drzewa na opał – ścinając w dziczy drzewo na opał należy (szczególnie, jeśli jesteśmy w bardzo starym lesie) przestrzegać następującej procedury: głośno i powoli pytamy drzew czy możemy je ścinać. Czekamy piętnaście minut na odpowiedź. Po piętnastu minutach pytamy znowu, tym razem stukając trzonkiem topora w pień drzewa. Odczekujemy kolejne piętnaście minut. Pytamy po raz trzeci, stukając mocniej. Jeśli w ciągu kolejnych piętnastu minut nie otrzymamy odpowiedzi, możemy być prawie pewni, że ścinane drzewo nie jest entem.

Kroniki Dubienia Górnego

Gildia Czarnoksięska Dubienia Górnego otrzymuje wsparcie finansowe od Wielkiej Akademii Czarnoksięskiej z Narvell. Dotacja Akademii nie jest imponująca, jednak wystarczająco duża, by akademie raz do roku wysyłała swojego inspektora celem przejrzenia ksiąg rachunkowych naszej gildii.

Inspekcja zawsze przebiega tak samo: odcytany w prawie, pełen zapatu i dobrych chęci przybysz zasiada nad księgami Gildii. Przez kilka pierwszych dni z gabinetu Ojmusa, który prowadzi księgi rachunkowe, dobiegają na przemian jęki i przekleństwa. Po trzech dniach przysłany przez Akademię biegły rewident wymyka się cichcem do gospody, gdzie przez tydzień pije na umór. Ósmego dnia wsiada na konia i odjeżdża do Narvell, by nigdy już więcej nie powrócić do Dubienia Górnego. Zachęcony brakiem zastrzeżeń co do prowadzenia ksiąg, Ojmus Szarozęby pracowicie kontynuuje dzieło księgowania dochodów i wydatków Gildii.

Kroniki Gildii Czarnoksięskiej
Dubienia Górnego. Tom XIV s. 515

W ciągu ostatniego miesiąca czarnoksiężnik Akrukszim tyśięczny już chyba raz przeklinał własną głupotę. Na początku kwietnia wyruszył z Narvell do małej osady na zadupiu cywilizowanych krain, by przeprowadzić kontrolę ksiąg rachunkowych działającej tam gildii czarnoksięskiej. Osada nazywała się Dubienie Górne i leżała po drugiej stronie puszczy Tagore. Puszcza Tagore cieszyła się wśród wędrowców złą sławą od czasu, gdy przestano ją nazywać Chomiczym Laskiem. Dlatego czarnoksiężnik Akrukszim, choć do strachliwych nie należał, zdecydował się wynająć przewodnika. Traf chciał, że w pierwszej karczmie trafił na człowieka (przedstawiającego się jako Jonathan Eimraj) który twierdził, że zna Puszczę Tagore jak własną kieszeń i poprowadzi Akrukszima taką drogą, że czarnoksiężnikowi włos z głowy nie spadnie.

I słowa dotrzymał. W trakcie ich przeszedł miesięcznej wędrowki przez puszcze nie zaatakował ich nawet pojedynczy komar, nie mówiąc już o groźniejszych stworzeniach jak pchła czy czerwona mrówka. Problem polegał jednak na tym, że całą puszcze można było objechać w ciągu tygodnia. Jonathan usprawiedliwiał się, że musi trochę nadłożyć drogi, aby ominąć co niebezpieczniejsze miejsca. Przez pierwsze trzy dni Akrukszim nawet mu wierzył, ale potem, niestety, zupełnie stracił orientację.

Wreszcie w połowie maja wyjechali z puszczy, około pół dnia drogi od Dubienia Górnego. Tutaj się pożegnali i Jonathan, podśpiewując, ruszył w swoją stronę, by nieść pomoc kolejnym podróżnym chcącym przemierzyć Puszczę Tagore, a nasz czarnoksiężnik pośpieszył w kierunku widocznej z pobliskiego pagórka gospody.

Karczma była prawie pusta - jedyną godną uwagi osobą był tysi brodac, ćmiący fajkę na ławie przed kominkiem. Człowiek ten nosił długi wełniany płaszcz, który kiedyś był zapewne zielony lub granatowy, ale w wyniku wielokrotnego prania z użyciem najlepszych proszków magicznych stracił swą naturalną barwę i teraz przybrał śnieżnobiałą barwę. Akrukszim, który lubił takich oryginałów, postanowił nawiązać z nim bliższą znajomość.

- Dobry tytoń - zagadnął, pociągając nosem.
- Dobry, a do tego tani - brodac uśmiechnął się, prezentując rząd poszarzałych od krasnoludzkiego tytoniu zębów.
- Jak to? - zdziwił się Akrukszim. - Taki tytoń powinien w tych stronach kosztować przynajmniej 250 za paczkę!
- Dokładnie 274 - uściślił brodac. - jeśli jednak kupujemy

go 29 lutego i zgodnie z obowiązującym prawem rozłożymy spłatę podatku od luksusu na trzy najbliższe lata, wnosząc opłaty w rocznicę zakupu, zaoszczędzimy 47 i ćwierć. Dodatkowo, jeśli transakcji dokonamy na wyspie pojawiającej się każdej zimy pośrodku Dzikiej Rzeki, która nie należy ani do nas, ani do Dzikich Krain, można pominąć cło, co daje kolejne 18 oszczędności. Dodatkowo, jeśli kupić 253 sakwy i odsprzedać 252 sakwy, to w wyniku zaokrąglenia podatku od sprzedaży zaoszczędzimy dodatkowe dwa i ćwierć. Pojawia się co prawda podatek od dochodu z tytułu odsprzedaży, ale jeśli prowadzimy działalność gospodarczą, to możemy połowę wliczyć w koszty, a druga połowa zostanie nam umorzona, jeśli jako tragarza zatrudnimy krasnoluda w ramach programu ulg dla tych pracodawców, którzy zatrudniają pracowników z upadających kopalń. Dodatkowo, jeśli kilka minut poświęcimy na wyjaśnianie zasad transportu tytoniu, będziemy mogli potrącić sobie 12 i pół jako zryczałtowany odpis na koszty szkolenia. Po ubruttowaniu daje nam to...

W tym momencie Akrukszim stracił wątek. Brodac ciągnął swój wywód jeszcze pół godziny, ale do skołowanego rewidenta Wielkiej Akademii docierały już tylko pojedyncze zwroty: ...ulga budowlana..., ...odejmując 215 i mnożąc to przez trzy czwarte..., ...po odliczeniu wydatków na amortyzację sakwy..., ...premia eksportowa..., ...piętnaście i pół procenta z i ośmiu dziewiątych..., ...co razem daje dwanaście i ćwierć za sakwę - zakończył swój wywód brodac. - Znam się na tych sprawach, bo w końcu jestem Wielkim Skarbnikiem Gildii Czarnoksięskiej Dubienia Górnego i na co dzień obcuje z takimi rachunkami. Zresztą, właśnie dlatego tu jestem. Akademia z Narvell co roku wysyła swojego biegłego rewidenta, aby sprawdził nasze księgi i to, jak wykorzystujemy ich dotację. Jednak w tym roku biedaczek trochę się spóźnia. Myśleliśmy, że może coś mu się przydarzyło podczas podróży przez puszcze Tagore (to niebezpieczne miejsce, jak pewnie wiecie), więc przyjechałem tutaj i już od tygodnia wypytuje o niego wszystkich podróżnych. A wy panie o nim nie słyszeliście? Podobno nazywa się Akrukszim.

- Nie, nie słyszałem - odparł szybko Akrukszim. - Ale być może mój przewodnik będzie coś o nim wiedział. Jeśli się pośpieszę, to może go jeszcze dogonię.

Nie czekając na odpowiedź Ojmusa, rewident odwrócił się na pięcie i zniknął za drzwiami gospody.

Tego roku Gildia Czarnoksięska Dubienia Górnego nie oczekiwała się przyjazdu kontrolera z Narvell...

Kryształ Czasu

- O! A więc to tak wygląda jejita...
- Udaję trupa...
- Co za obskurna karczma: smród, bród i robale. A ty, obwie-siu, jesteś pewnie właścicielem tego syfu...
- Mam pomysł. Zapolujmy na kaczkę...

AD&D

- Zobaczycie, zaraz go pokonam, dajcie mi jeszcze pięć minut...
- Jeszcze tu wrócę...
- Spokojnie, znam się na tym. Smoki nie mieszkają w takich jaskiniach...
- Dobra, chłopaki, dajcie mi 50 sztuk złota, a ja zapomnę o tym przykrym incydencie.

ZAPOWIEDZI

ODGŁOSY Z KUŹNI

Wakacje tradycyjnie stają się okresem, w którym wydawcy zbierają siły na następne półrocze. Dlatego też pozycji jakby mniej, chęci do pracy zresztą też (człowiek myśli raczej o górach, jeziorach i plażach, a nie drukarniach, korektach czy tłumaczach). Nas również nie ominął nastrój rozluźnienia...

A co mogliście ostatnio kupić?

1. **Krainy Snów**, czyli kolejny dodatek do UKM (Ukochanego Dziecka Miłosza). Podręcznik prezentuje się niczego sobie, a dwukolorowa mapka wyszła naprawdę ładnie. O treści wiecie już tyle, że nie ma co się dłużej rozpisywać. Nie traćcie więc czasu, tylko kupujcie!
2. **Skala śmierci**, a więc ciąg dalszy **Kamieni Zagłady**. Koniec jest już coraz bliżej! Osobnicy posiadający poprzednie części nie będą zaskoczeni – podręcznik wygląda identycznie, różni się tylko treścią.
3. **Świt Czarnego Słońca** to licząca 528 stron książka C. S. Friedman. Otrzymałmy już pierwsze recenzje naszych ukochanych Czytelników i skłamałbym mówiąc, że nie są zachwyceni. Takiej trylogii *fantasy* dawno nie było na naszym rynku!
4. **Dar mądrości** Dave'a Duncana nikogo nie zaskoczył. Niektórzy nawet uważają, że jest lepszy od części pierwszej. Mam nadzieję, że i Wam się spodobał.
5. **Spadkobierca** C. J. Cherryh to ostatni tom trylogii opowiadającej o kontaktach ludzi z rasą obcych. Jak się jednak okazało, cykl na tym się nie kończy. W grudniu tego roku ukaże się pierwsza część drugiej trylogii. U nas już w przyszłym roku. Oczywiście dzięki reklamie Wydawnictwu MAG koniec reklamy.

I tyle, jeśli chodzi o pozycje, które trafiły już na księgarskie lady. Teraz o tym, co jest „na wylocie”.

1. **Oko Yrrhedesa** Andrzeja Sapkowskiego. Tak, tak. To nieco poprawiona wersja gry, którą AS napisał dla naszego wydawnictwa przed kilku laty. Świetny prezent dla wkraczających w świat RPG.
2. **Przeznaczenie miecza**, czyli ostatni tom trylogii **Siódmy miecz** Duncana. Cóż, wszystko co dobre, szybko się kończy.
3. **Labirynt 5**, czyli 80 stron przegód, artykułów i cennych informacji przeznaczonych do **WFRP**, ale przydatnych również każdemu miłośnikowi *fantasy*.

Na zakończenie, tradycyjnie, o planach bardziej odległych.

1. **Krasnoludzkie wojny** to czwarta część kampanii **Kamienie Zagłady**, a zarazem wstęp do zakończenia, które, niestety, jeszcze się nie ukazało na rynku zachodnim, więc i Wy będziecie musieli na

nie nieco poczekać. Przygodę można jednak rozegrać niezależnie zarówno od poprzednich epizodów, jak i od tego jeszcze nie wydanego. Przy okazji warto wspomnieć, że firma Hogshead posłała do drukarni dodatek **Marienburg**. My otrzymałmy rękopis (komputeropis?) podręcznika i z ręką na sercu możemy stwierdzić, że jest to ładna rzecz. Na naszym rynku ukaże się najpewniej w przyszłym roku. Planowany termin wydania: wrzesień.

2. **Koszmarny z przestworzy** przesuwamy nam się koszmarnie. Miejmy nadzieję, że niektórzy w końcu wezmą się do roboty i zakończą pracę nad tą przygodą. Planowany termin wydania: sierpień/wrzesień.
3. **Mieszkańcy Barsawii** to dwa tomy liczące ponad 120 stron (każdy), opisujące osiem ras Dawców Imion. W podręcznikach zawarto nie tylko informacje przydatne do odgrywania postaci, ale również nowe zasady, dyscypliny i talenty. Planowany termin wydania: październik.
4. **Księga Żmija** – wszyscy wiedzą, o co chodzi. Planowany termin wydania: wrzesień.
5. **Almanach potworów**, który rozszerzy wiedzę każdego zwolennika UKM. Miłosz zapewne wyłoży Wam, co i jak. Planowany termin wydania: październik.
6. **Labirynt 6**, czyli UKM do kwadratu. Tyle pisaliśmy o tym reklamie świetnym dodatku koniec reklamy, że chyba warto nieco się pohamować. Dlatego też wspomnę tylko, że planowany termin wydania tej reklamy jedynej obowiązkowej lektury na nowy rok szkolny koniec reklamy to wrzesień/październik.
7. **Milion Otwartych Drzwi** Johna Barnes'a – To książka dla miłośników dobrej science fiction. Opowieść o tym co może spotkać nas w dalekiej przyszłości. Nie jest to najprzyjemniejsza wizja – tylko dla tych o mocnych nerwach. Szukajcie we wszystkich dobrych księgarniach po 15 września.
8. **KRES STRIKES BACK** – Czyli dobra wiadomość dla miłośników najoryginalniejszego i najmroczniejszego twórcy *fantasy* w naszym pięknym kraju. Już we wrześniu pierwszy tom *Opowieści Grombellandzkich* – Północna Granica. Ciąg dalszy, **Król Bezmiarów**, już w listopadzie. Tom trzeci *Opowieści Grombellandzkich* w pierwszym kwartale 2000 roku. Pani Dobrego Znaku w... Ufff. Już nie mogę się doczekać. A wy?

Oczywiście, to nie wyczerpuje naszych planów na koniec roku. Po co jednak chwalić dzień przed zachodem słońca?

Tomek

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



Wszystkie ceny aktualne do
15.09.1999

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztce).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ☆ przy kodzie oznacza, że nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu – produkt można zamawiać, ale czas realizacji zamówienia będzie dłuższy. Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości przypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna. Symbol * oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

UWAGA: Oznaczenia po nazwie produktu:

R – rozszerzenie zasad, O – opis miejsca, P – przygoda.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

GRY FABULARNE

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-66
MIM25 – MIM66 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44
i 55-56 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 69 do numeru 74
PP69 24,00 zł
Prenumerata kwartalna
od numeru 69 do numeru 71
PK69 13,00 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł
Labirynt nr 3
LB3 15,00 zł
Labirynt nr 5: Warhammer
LB5 29,00 zł
Labirynt nr 6: Zew Cthulhu
LB6 29,00 zł

WARHAMMER

Podręcznik podstawowy
WHRPG 79,00 zł
Ekran Mistrza Gry
WHEMG 22,00 zł
Galeria bohaterów
WHBOH 20,00 zł
Księga wiedzy tajemnej
WHKWT 22,00 zł
Potępieniec
WHPOT 22,00 zł
Zamek Drachenfels
WHZAD 21,00 zł
Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 22,00 zł
Licznik
WHLCZ 22,00 zł
Mroczny cień śmierci
WHMRC 24,00 zł
Wewnętrzny wróg:
(kampania)
Wewnętrzny wróg
WHWEW 22,00 zł
Cienie nad Bögenhafen
WHCBO 19,00 zł
Śmierć na rzece Reik
WHŠRR 24,00 zł
Szara eminencja
WHSZE 24,00 zł
Źle się dzieje w Kislevie
WHKIS 35,00 zł
Imperium w płomieniach
WHIMP 32,00 zł
Kamienie Zagłady
(kampania):
Ogień w górach
WHOWG 32,00 zł
Krew w ciemnościach
WHKWC 29,00 zł
Skala śmierci
WHSKS 29,00 zł
Krasnoludzkie wojny
WHKRW 29,00 zł

EARTHDAWN – PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł
Księga wiedzy
EDKWI 45,00 zł
Barsawia
EDBAR 69,00 zł
Mgły zdrady
EDMZD 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy, wersja 5.5
ZCW55 72,00 zł
Księga Strażnika
ZCKST 16,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT 35,00 zł
Księga bestyj
ZCXIB 15,00 zł
Cthulhu 1990
ZCDZI 17,00 zł
Krainy Snów
ZCKRS 59,00 zł
Przeżające podróże
ZCPOP 21,00 zł
Serce grozy
ZCSEG 27,00 zł
Maski Nyarlhotepe
ZCMAN 79,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Podręcznik podstawowy
ŠRRPG 52,00 zł
Stwory Śródziemia
STŠRD 24,00 zł
Przewodnik po Śródziemiu
ŠRPPS 35,00 zł
W poszukiwaniu palantira
STWPP 28,00 zł
Władca Pierścieni
(gra fabularna)
PIRPG 47,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Podręcznik podstawowy
WARPG 59,00 zł
Ekran Narratora
WAEKR 15,00 zł
Podręcznik gracza
WAPGR 50,00 zł
Podręcznik Narratora
WAPNA 32,00 zł
Rytuał przejścia
WARPR 20,00 zł
W krwawym blasku Księżyca
WAWKB 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POŁA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł
W stepie szerokim
DPWSS 38,00 zł
Ogniem i mieczem
DPOIM 38,00 zł

KRYSZTAŁY CZASU

Podręcznik podstawowy
KCRPG 65,00 zł
Almohadowie
KCALM 39,00 zł
INNE
Aphalon 45,00 zł
APPOD

GRY KARCJANE

INFERNO – MAGAZYN GIER KARCJANYCH

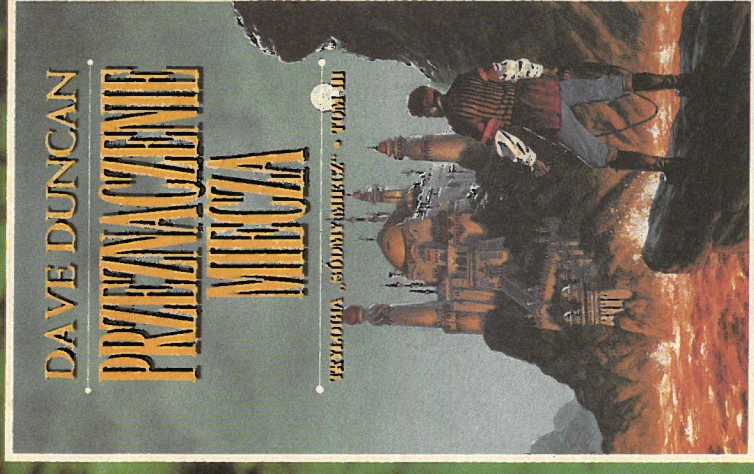
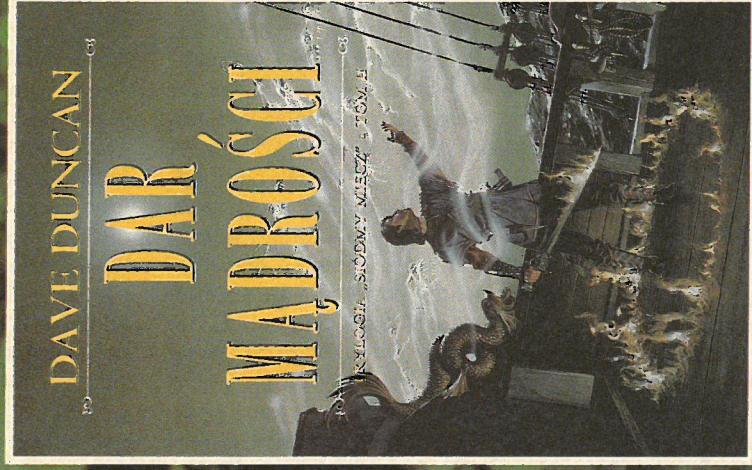
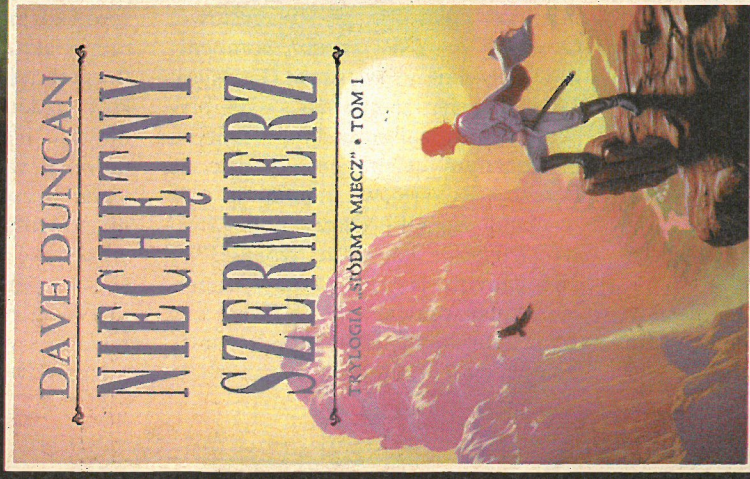
Nr 1
INF01 3,50 zł
Nr 2
INF02 3,50 zł
Nr 3
INF03 4,80 zł
Nr 4
INF04 4,80 zł

stempel	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)	Pokwitowanie dla wpłacającego	
zł pobrano opłatę	stempel	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł pobrano opłatę	stempel	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)	Pokwitowanie dla poczty
zł pobrano opłatę	stempel	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)	Pokwitowanie dla banku

[illegible]

**PRENUMERATA UŁATWIA ŻYCIE!
W PRENUMERACIE TANIEJ**

**z rasą wojowniczych atevi
autorstwa jednej z najbardziej uznanych i popularnych
pisarek science fiction.**



**Pelna przygod, humoru i niesamowitych zwrotów akcji
saga fantasy, opowiadająca historię mieszkańca Ziemi,
który nagle znalazł się w obcym świecie
i na dodatek w obcym ciele.**

JAKUB T. JANICKI

Elementarna dedukcja, drogi Watsonie!

Czyli o detektywach w RPG

Łaps, szpicel, śledź, tajniak. To tylko kilka z licznych określeń na prywatnego detektywa – postaci będącej jednym z najpopularniejszych archetypów kultury masowej naszego wieku, a bardzo niedocenianej w grach fabularnych. W tym artykule postaram się przybliżyć Wam ten pogardzany, choć potrzebny zawód i różne jego odmiany, skupiając się na tworzeniu i wykorzystywaniu „łapsów” w RPG. Tak więc – let’s go!

Któż to taki?

Zacząć trzeba od arystotelesowskiej definicji „kto to jest prywatny detektyw?”. Jak sama nazwa wskazuje, chodzi tu o prywatną (w niektórych realiach licencjonowaną) osobę, zajmującą się rozwiązywaniem zagadek kryminalnych i im pokrewnych. Istnieje oczywiście bardzo wiele podtypów detektywistycznych, wiążących się zazwyczaj z autorami, którzy stworzyli charakterystyczne postaci, powielane potem w nieskończoność przez mniej lub bardziej sprawnych naśladowców i epigonów.

I ani słowa o...

Od razu warto wspomnieć o marginesie, jakim są detektywi nie zajmujący się śledztwem na co dzień, a nawet jeśli, to nie zawodowo i przez przypadek. Kimś takim jest słynna miss Jane Marple, uroczą, samotną starszą damą, bohaterka licznych powieści Agaty Christie. Wokół niej wprost bez przerwy dzieją się niezwykle i zagadkowe wydarzenia, którym starszka stawia czoło z niezmiennym urokiem i łatwością. Podobne talenty uznać należy za wrodzone, a pasja do zwalczania na własną rękę zbrodni może wystąpić u postaci każdej profesji – co także stanowić może urozmaicenie przygód, ale nie wymaga raczej osobnego omówienia.

Nie będę też zajmował się detektywem czy też śledczym policyjnym, równie często występującym w kultu-

rze, ale dysponującym zupełnie innym arsenałem środków do zwalczania przestępczości i całkiem innymi obowiązkami, nadzwyczaj często (jeśli chcemy mistrzować realistycznie) uniemożliwiającymi współpracę z resztą grupy.

Jak na to wpadłeś, Sherlocku?

Wyrażenie „prywatny detektyw” niemal natychmiast kojarzy się każdemu z Sherlockiem Holmesem, genialnym bohaterem sir Arthura Conan Doyle’a, detektywem wszechczasów, nieśmiertelnym bohaterem kultury masowej i niemalże symbolem epoki wiktoriańskiej. W rzeczywistości Holmes jest archetypem jednego z dwóch najistotniejszych podklas detektywów, do którego należy też inny słynny tropiciel przestępców, Hercule Poirot. Są to dżentelmeni w każdym calu, mistrzowie dedukcji, znający swoją wartość i żyjący na stosunkowo wysokim poziomie. Pracują dla samej „creme de la creme” życia towarzyskiego i politycznego (Holmes dla księcia, Poirot dla premiera), przyglądają się półświatkowi tak, jak ogląda się robaki pod mikroskopem – z zainteresowaniem ale i obrzydzeniem. Zarówno Poirot, jak i Holmes mają swój styl i swoje dziwactwa. Dla Anglika jest to pasja naukowa chwilami trąca fanatyzmem – gdy na przykład bije trupa kijem, by sprawdzić, czy po śmierci robią się sińce; dla Belga to umiłowanie absolutnej symetrii – żałuje, że jajka nie są kwadratowe. Obydwaj mają też swoich pomocników i asystentów, Watsona i Hastingsa, których wciąż zadziwiają swym błyskotliwym rozumowaniem i których ostatecznym celem jest, cytując za Perezem-Reverte, w momencie rozwiązania zagadki zakrzyknąć: „Brawo, Mistrzu! Jak na to wpadłeś?!”. Nieodzowny jest też głupawy funkcjonariusz prawa, czy to Pratt czy Japp, który przypisuje sobie tryumfy detektywa, samemu odznaczając

się... hmm... niezbyt lotną umysłowością, rekompensowaną przez przytłaczającą pocziwość.

Zegnaj, łaleczko

Najbardziej znanym przedstawicielem detektywa drugiego typu jest bez wątpienia bohater kilku powieści Raymonda Chandlera, Filip Marlowe. Wbrew powszechnemu mniemaniu, to jednak nie Chandler stworzył taką wizję prywatnego szpicla – doprowadził jedynie do perfekcji wzór stworzony przez Dashiella Hammeta, twórcę słynnego „Sokoła maltańskiego” i postaci Sama Spade’a. Marlowe to zgorzkniały cynik, człowiek przegrany, samotnik i dziwak, który równie często jak broni używa błyskotliwych, miażdżących ripost. Nie wybrzydza wśród zleceń, z trudem wiąże koniec z końcem. Nie ma złudzeń, co do charakteru swojej pracy jak i wymiaru „sprawiedliwości” w ogóle, w swym postępowaniu kieruje się jednak surowym kodeksem moralnym – co nie pozostaje bez wpływu na jego nędzny status materialny.

Czas, w jakim żyje Marlowe, to burzliwe lata czterdzieste i pięćdziesiąte – jakże inne od spokojnych czasów wiktoriańskich. Obraca się wśród marginesu, żyje z nim i to on stanowi główne pole jego eksploracji. Sam Chandler pogardzał zresztą wzorcem angielskiej powieści kryminalnej, ustawiającej swojego bohatera gdzieś poza środowiskiem przestępczym, sprowadzającej zbrodnię do pojedynczego aktu o wyraźnych motywach (i późniejszych konsekwencjach), który zdemaskować można potęgą umysłu, bez żmudnego śledztwa, łapówek i wymuszeń. Swoje tezy, zawarte w eseju „Skromna sztuka pisanie powieści kryminalnych”, stosował zresztą we wszystkich swoich powieściach, pełnych przemocy, alkoholu i łatwych kobiet (he, wyszła mi niezła reklama – no i dobrze, bo Chandler to mistrz powieści popularnej).

Detektyw powieściowym realizmu?

Prywatny detektyw w RPG jest zdecydowanie niedoceniany. Z wydanych w Polsce systemów prawie żaden nie proponuje go jako profesji. Nie znalazło się dlań miejsce w postmodernistycznym do bólu Warhammerze (gdzie robotnicy chodzą do pracy z pudełkiem na drugie śniadanie) czy w Cyberpunku 2020. W Zewie Cthulhu, którego akcja toczy się przecież w czasach sprzyjających rozwojowi takich postaci (i to w każdym z trzech okresów historycznych!), pojawia się on wprawdzie wśród innych postaci w rodzaju rybaka plemiennego, ale dogłębnierzego skupienia się nad tym typem tu nie znajdziemy. Owszem, tu i ówdzie pojawia się jako BN, jak choćby gnom Alfons Hercules de Gascoigne w legendarnej przygodzie do WFRP „Z niewielką pomocą moich przyjaciół” (no i analogiczny hobbit, El Aguba Garoba w jej twórczej adaptacji do Kryształków), ale jako BG – z rzadka i po łebkach.

Szkoda, bo detektyw to postać wymarzona dla MG. Przede wszystkim nie ma żadnych problemów z jej wprowadzeniem do przygody. Ktoś „płaci i wymaga” – można dać sobie spokój z zakapturzonym osobnikiem mówiącym „Na naszą krainę spadło wielkie nieszczęście”. Poza tym szpicel powinien dysponować zestawem umiejętności pozwalającym na sprawne prowadzenie śledztwa, unika się więc sytuacji, w której trzech profesorów uniwersytetu próbuje włamać się do magazynu.

Postać detektywa to również ułatwienie dla gracza. Brak problemu z motywacją („Money makes this world go around!”) i umiejscowieniem w scenariuszu pozwala na skupienie się nad postacią jako taką: jej nawykami i zwyczajami, powiedzonkami, osobami, którymi się otacza. Niby nic, ale to właśnie decyduje o smaczku gier fabularnych. Podsumowując więc – detektyw w drużynie doskonale podnieść może stopień realizmu rozgrywki.

Warto zauważyć, choć nie jest to warunek *sine qua non* gry taką postacią, że przydałaby się i u gracza pewna zdolność tzw. „dedukcji”, czyli logicznego myślenia i redukcowania poszlak. Nie dotyczy to oczywiście osób, którym nie przeszkadzają sytuacje w rodzaju „Domyśliłeś się właśnie, że...”.

Tworzenia rys ogólny

Niezależnie od systemu, istnieją pewne atrybuty, w które warto wypożyczyć tworzonego właśnie łapsa. Przede wszystkim, i to niezależnie, czy chcemy nadać postaci rysy Holmesowskie czy Marlowe’owskie, liczą się zdolności umysłowe. Jeżeli system przewiduje, że sfera ta pozostaje w gestii MG, a nie gracza (a tak jest, niestety, w ogromnej ich większości), stawiamy na inteligencję. Z nią wiąże się z kolei istotne umiejętności – wmawianie, wiarygodność, empatia, targowanie się i tym podobne. Detektyw musi przede wszystkim główkować i kombinować, rozwiązania siłowe stosując tylko w konieczności, ale, nie oszukujemy się, nie rezygnując z nich zupełnie. Powinien też choć pobieżnie znać podstawy obowiązującego prawa i zasady pierwszej pomocy.

Na drugim miejscu postawiłbym jednak wszelkie zdolności opierające się na zręczności, manualnej i ogólnie pojętej: otwieranie zamków, ukrywanie się, charakteryzacja, aktorstwo, refleks, skradanie się czy inny cichy chód tu i ówdzie. Sprawne przeszukiwanie pomieszczeń, śledzenie podejrzanych i robienie zdjęć niewiernemu małżonkowi *in flagranti* to przecież chleb powszedni prywatnego detektywa.

Nad bronią, znając przebiegłość naszych czytelników, rozwozić się nie będę. Warto tylko wspomnieć, że ważna jest walka wręcz. Proszę wybaczyć moje zdanie, ale uważam, że umiejętne zdzielenie po głbie może zmięknąć największego twardziela. Poza tym, nie chodzi przecież o to, by kogoś zabić...

Od ogółu do szczegółu

Konkrety zależą już od systemu. W *fantasy* na przykład, a mam na myśli *fantasy* starającą się zachować pozory powagi (a nie WFRP), właściwy „prywatny detektyw” nie ma w zasadzie prawa egzystencji. Elementy tej roli przejąć mogą agencje pozostające na usługach władców i wykonujący dla nich misje szpiegowskie – wykradzenie jakichś dokumentów, zdobycie dowodów na współdziałanie konkurenta z mrocznymi siłami itp. Zawsze można jednak stworzyć postać najemnika-wywiadowcy, stosującego w swej pracy nietypowe metody (to znaczy NAJPIERW zadającego pytania) – na usługi kogoś takiego pozwolić mo-

gliby sobie nawet co majątniejsi patrycjusze.

Zew Cthulhu to uczta dla miłośników tradycyjnej powieści kryminalnej, i wybór jest tu przeważnie prosty. W roku 1890 gramy raczej wyłącznie kimś *a la* Sherlock Holmes, elegantem z wyższych sfer. Biorąc pod uwagę spokojny zazwyczaj charakter przygód w tym wariantie ZC, warto dopakować cechy naukowe – łamanie szyfrów, analizowanie śladów, psychologię; nieodzowna jest także etykieta.

W latach dwudziestych możliwe są oba warianty: zarówno typ „salonowca” jak i Marlowe’owski – wszystko zależy od tego, jaki rodzaj przygód preferuje Strażnik. W „Orient Ekspresie” ktoś w rodzaju Hercule’a Poirot byłby jak najbardziej na miejscu, podczas gdy w slumsach Chicago, stając twarzą w twarz z królem podziemia, wyglądałby raczej śmiesznie.

„Cthulhu 1990” pozostaje poza sferą moich rolpejowych zainteresowań, śmiem jednak polecić każdemu zastanawiającemu się nad wyborem współczesnego *mode d’emploi* w ZC obejrzeniu filmu „8mm” Joela Schumachera z Nicolasem Cagem w roli głównej. Kreowana przez niego postać to dobry przykład, jak wymyślna i jednocześnie składna może być koncepcja postaci detektywistycznej, a i scenariusz dostarczy bystremu Strażnikowi niejednego przemyslenia.

Sprawa komplikuje się w przypadku gry w systemie *dark future*, np. Cyberpunku. Szybki rozwój wszelkich nauk sprawia, że coraz trudniej wymagać od pojedynczej osoby, by, przynajmniej ogłędnie, znała się na wszystkim, z czym może przyjąć się jej zetknąć. Trudno sobie wyobrazić, by ktoś nie będący Supermanem z taką samą łatwością łamał zabezpieczenia korporacyjnych baz danych, jak i... kończyny ochroniarzy! Dlatego też w rozgrywkach przyszłościowych otwiera się pole do popisu dla grup wywiadowczych, których członkowie specjalizują się w różnych przydatnych dziedzinach. Poza oczywistą atrakcyjnością takiego rozwiązania dla samych graczy eliminuje ono także odwieczny problem prowadzących CP 2020 – jak u licha połączyć w jednej drużynie fixera, reportera, dwóch solo i człowieka korporacji! A że zaistnienie w rzeczywistości roku 2020 to przede wszystkim kwestia stylu, i w CP możliwe są wcześniejsze, nawet XIX-to wieczne inspiracje.

No, i sprawa ostatnia – na grupie dyskusyjnej *pl.rec.gry.rpg* pojawiła się niegdyś kwestia: czy tworząc detektywa w CP, należy skorzystać z profesji gliniarza czy fixera? Moja odpowiedź jest prosta: troszkę z tego, troszkę z tego, bo detektywi to przede wszystkim byli gliniarze, lecz muszą mieć także doskonałe kontakty we wszystkich środowiskach – także w przestępczym.

Z czym do ludzi i... co od ludzi

...czyli słowo o wyposażeniu. Istnieją bowiem takie elementy ekwipunku, bez których wprost ciężko sobie wyobrazić prywatnego detektywa. I choć nieśmiertelne szkło powiększające w późniejszych czasach zastępuje nowoczesna aparatura, a sztuczne wąsy i brodę profesjonalna charakterystyka czy wręcz chirurgia plastyczna, pewne rzeczy pozostają niezmiennie.

I tak – bez kompletu wytrychów ani rusz. Kto wie, kiedy i gdzie trzeba będzie się włamywać? Potrzebna jest też pewna liczba fałszywych wizytówek (czy też kart identyfikacyjnych), w końcu im mniej osób wie, kim jesteśmy naprawdę, tym lepiej. Sprawa nie jest taka prosta z bronią – oczywiście, jest potrzebna, ale w wiele miejsc bezpieczniej jest chodzić bez niej. Brzmi to paradoksalnie, ale odwiedzając np. szefa miejscowej mafii w jego lokalu łaps powinien zdawać sobie sprawę z absolutnego braku szans na zdziałanie czegokolwiek za pomocą gnata, podczas gdy brak balastu pod lewym ramieniem może doskonale świadczyć o pokojowych zamiarach gościa. W pewnych kręgach przynajmniej.

Prawdziwy detektyw powinien też mieć zawsze przygotowaną niewielką torbę czy też walizkę, pozwalającą mu na opuszczenie domu bez konieczności wcześniejszego pakowania. Powinny się więc w niej znaleźć przybory higieniczne, ubrania i wspomniany wyżej ekwipunek operacyjny.

Bycie prywatnym detektywem to zawód nietypowy, ale zupełnie tak samo jak inne zarobkowy. Nikt w końcu nie będzie się narażał za darmo (poza wyjątkowymi sytuacjami oczywiście). Stawki zależą rzecz jasna od reputacji i referencji detektywa, ale także od środowiska, w którym pracuje. Holmes czy Poirot mogą pozwolić sobie na przyjmowanie honorarium po skutecznym rozwiązaniu zagadki, podczas gdy Marlowe pobiera opłatę dzienną plus

dodatek za pozytywne zakończenie śledztwa.

Jak skończyć w Kryminale?

Słownictwo użyte w ostatnim akapicie powyższego podrozdziału dobrane obrazuje także zupełnie inny aspekt gry detektywem. „Śledztwo” i „zagadka” to właśnie dwa rodzaje przygód wymarzonych dla drużyn, w których są detektywi. O ile śledztwo to dosyć pospolite rozwiązanie występujące zwykle w opozycji do tradycyjnego w *fantasy questa* (zalecane np. w podręczniku do ZC), o tyle prawdziwe wyzwanie stanowi skonstruowanie porządnej zagadki kryminalnej.

Przyznam się szczerze, że porwałem się na to tylko raz, budując złożoną historię w... WFRP! Morderstwo które rozegrało się na pokładzie



opisanego w „Księdze wiedzy tajemnej” statku „Cesarz Lutipold” zaplanowałem co do minuty, co w połączeniu z kilkoma fałszywymi tropami dało, przynajmniej w moim odczuciu, bardzo pozytywny efekt. Inna sprawa, że zajęło mi to o wiele więcej czasu niż wymyślenie zwykłej przygody, a i tak nie ustrzegłem się pewnych nieścisłości.

Zachęcam jednak wszystkich do zaeksperymentowania z taką formą scenariusza. Jeśli zaś ktoś obawia się, że może zabraknąć mu pomysłu fabularnego, polecam lekturę kilku kryminałów.

Lektury (nadobowiązkowe)

Czytanie kryminałów ma bardzo wiele pozytywnych aspektów. Po

pierwsze *secundo*, sprawia przyjemność. Po drugie *primo*, ćwiczy umysł. Po trzecie *secundo*, podpowiada wiele pomysłów na przygody i postaci do RPG. I wreszcie, po czwarte *primo*, zawsze jest potem z czego napisać maturę.

Zapoznavania się z olbrzymim dorobkiem światowego kryminału wręcz nie wypada zacząć inaczej, niż od Conan-Doyle’a, zwłaszcza opowiadań i „Psa Baskerville’ów”. Agata Christie napisała około sześćdziesięciu powieści, niestety na bardzo nierównym poziomie. Osobiście polecam rewelacyjne „Morderstwo w Orient Ekspresie”, „Zabójstwo Rogera Ackroyda” (za którą to powieść Christie została wykluczona z Angielskiego Związku Pisarzy Kryminałów. Przeczytajcie, to dowiedziecie się dlaczego) i w cudowny sposób łamiącą schemat „najmniej podejrzany jest winny” powieść „Zabójstwo na plebanii”. Z jej dzieł szpiegowskich warto jest poznać „N czy M?”.

Ze wszech miar godny jest przeczytania wzmiankowany „Sokół maltański” Hammeta. Powieści Chandlera są zaś, prócz walorów logicznych, doskonałym remedium na chandrę i składają do spokojnej, męskiej rezygnacji. Polecam zwłaszcza „Długie pożegnanie” i „Wysokie okno”. Z korzystających ze wzorów Chandlera autorów warto wspomnieć Jonathana Lethema („Pistolet z pozytywką”) i Willimama Hjoertsberga (słynny „Harry Angel”).

Z innych twórców warto jest poznać francuskiego mistrza, Georges Simenona i jego serię powieści o inspektorze Maigret oraz rodzimych autorów – Joe Alexa (pod tym pseudonimem ukrywał się zmarły niedawno Maciej Słomczyński) oraz Joannę Chmielewską.

Epilog

Czytajcie, grajcie, bawcie się. Czekajcie na Was świat prywatnych detektywów – świat zimnej i precyzyjnej logiki, ale także hultajskiego uroku, świat okrutnej zbrodni i sprawiedliwej, nierzadko okrutnej kary, ale także wykwintnego humoru i cynicznej zgryźliwości, wreszcie – świat wszechobecnego zła, ale także świat tryumfującego ostatecznie w każdym wypadku dobra. To ostatnie zależeć może także od Was!

+++

MIŁOSZ

BURZA W LUBLINIE

Chmiel jeszcze na okolicznych polach nie wzeszedł (a była to połowa kwietnia), kiedy zawitałem w wysokie progi lubelskiego Wojewódzkiego Domu Kultury. Zostałem tam bowiem zaproszony jako reprezentant redakcji „Magii i Miecza“ z okazji Lubelskich Dni Fantastyki, czyli konwentu zwanego popularnie eLDeeFem.

O Domu Kultury goszczącym konwentowiczów pisać mógłbym w nieskończoność. Przecudowny post-gierkowski klimat grubych murów, siermiężnych schodów, wszystko pachnie drewnem... Samo przebywanie w takim budynku było już dla mnie przeżyciem niesamowitym, ale przecież nie pojechałem tam na wycieczkę...

Spotkanie z redakcją przebiegło w bardzo pozytywnych nastrojach. Poza standardową wymianą informacji o zapowiedziach MiM-a i MAG-a w ogóle, dyskutowaliśmy ze słuchaczami i prowadzącymi (znanymi Wam: Toreadem i Malkavem) na temat specyfiki polskiego RPG. Czy jest coś takiego? Czy polskie RPG jest lepsze niż inne? Zastanawialiśmy się, gdzie rodzą się największe RPG-owe talenty (tu jednoznacznie przychodził mi na myśl archetyp Jan-ka Muzykanta) i czy w wielkich klubach RPG ktokolwiek w ogóle może się wybić na szersze wody. Po niemal dwóch godzinach wyszedłem z sali w bardzo dobrym nastroju, a z tego, co widziałem, reszta dyskutantów również.

Poza panelami o fantasy i SF odbyły się jeszcze spotkania z redakcjami (np. Fenixa, reprezentowanego przez Andrzeja Łaskiego – z którym wieczorem stoczyłem bardzo wzniosłą debatę na temat wyższości historii o Jamesie Bondzie nad „fantasy dla kobiet”, która ostatnio kwitnie – oraz Michała Studniarka), a ponadto zdarzały się spotkania z twórcami (np. Anną Brzezińską). Trzeba też wspomnieć, że w programie uwzględniono także tzw. „nie-spotkania“ i konwentowicze nie spotkali się z Andrzejem Sapkowskim, który nie dojechał z jakichś ważnych powodów.

Kiermasz książek, wydawnictw RPG, pokazy wideo, konkursy, walki w „Warhammera stołowego“ – wszystko to miało miejsce, choć w zminimalizowanej, jak na niewielki konwent przystało, formie. Nie można jednakowoż odmówić organizatorom pomysłowości, uporu i pracowitości. Całość wypadła, moim zdaniem, o wiele lepiej niż na niektórych ogromnych konwentach.

Wieczorem, gdy konwentowicze zamykali się w salach ze świecami na nocnych sesjach, ja spędzałem czas w gronie przybyłych PESM-owców, zabawiając się w wykreconą wersję rebusów, czyli pokazywanie tytułów filmów, książek i zwrotów związanych z fantastyką. Uśmieiałem się i ubawiłem tak, że następnego dnia miałem chrypkę. Jeśli będziecie się kiedyś nudzić, to polecam – zabawa przednia. Jedna osoba się nie bawi, tylko pisze na kartach tytuły.

Jak naprodukuje, reszta dzieli się na drużyny; przedstawiciel zespołu podchodzi, losuje kartkę i pokazuje przez dwie minuty, a reszta ma zgadnąć, co pokazuje. Jeśli odpowiedź będzie prawidłowa, to otrzymują punkt – i tak w kółko. Trzeba posłuchać co się dzieje, żeby pojąć fenomen tej gry. Albo np. takie tytuły jak „Sexmisja“... Jak to się świetnie pokazuje, hehe! Na szczególną uwagę zasłużyła sobie drużyna Słonecznego Patrolu, czyli grupa PESM-koleżanek (do wglądu na fotce obok).

Powiem uczciwie, że wcale się nie nudziłem i zapewne sporo w tym zasługa towarzystwa, ale konwent ten mogę polecić z czystym sumieniem. Jeśli kiedykolwiek LDF-y będą Wam (czasowo) po drodze – nie wahajcie się, lecz łapcie kumpli, plecaki i jazda do Lublina.

Serdecznie pozdrowienia dla Tomasza A. Winiarczyka, prezesa lubelskiego klubu fantastyki Syriusz (który istnieje od 1981 roku!), Toreada i przemiłej pani Jadzi z domu kultury. Serdecznie dziękuję za zaproszenie!



Spotkanie z Redakcją MiM-a, reprezentowaną wyjątkowo tylko przez Miłosza. Od lewej: Miłosze – wszystko co ma powiedzieć trzeba mu było napisać przed wyjazdem. Malkav – zauważył, że będzie w ogólnopolskim piśmie, Toread – też to zauważył, ale niewiele go już wzrusza, bo w piśmie był – nr 5/99, Butelka – czuje się wykorzystana i generalnie wszystko jej jedno.



Słoneczny patrol rozmiankowany w tekście. Wersja tekstylna – relaksująca się o poranku. Zdjęcia wykonała Bogini (czyli Zosia).

Zatrąpowany hobbysty Wolwiego i Abrakadabry poprosiłem ich o napisanie krótkiego artykułu o wpływach HPLa na komiks. Jest to właściwie przegląd tytułów, na które trzeba zwracać uwagę na rynku (głównie, niestety, zachodnim, niemniej coraz więcej firm sprowadza do nas te komiksy). Niewiele napisano o treści i samych twórcach. Artykuł jest swego rodzaju „balonem próbnym” – czy interesuje Was ten temat? Czy chcielibyście dowiedzieć się czegoś więcej o twórcach tych komiksów? O bohaterach? Proście – oczekuję na listy!

Dzisiejszy tekst polecam wszystkim, którzy chcieliby postawić stopę na niezbadanym jeszcze przez nas gruncie lovecraftowskich komiksów, a nie wiedzą od czego zacząć, lecz także osobom szukającym pomysłów na sesję RPG – kilka można zaczerpnąć z tego tekstu.

Zapraszamy do lektury!

Milosz

JOE ABRAKADABRA I WOLVIE HPL W KOMIKSIE

Howard Phillips Lovecraft jest twórcą horrorów o wiele mniej znanym od Stephen Kinga. Paradoksalnie jednak zainspirował on dużo większe grono osób, dzięki czemu odniesienia do jego prozy znaleźć można chyba wszędzie: w książkach, grach (rpg i komputerowych), filmach, muzyce i komiksach. Właśnie, w komiksach... Tematem tego krótkiego artykułu są właśnie komiksy prześiakięte klimatem i atmosferą Mythosu. Poniżej przedstawiamy pokrótce amerykański dorobek Mitów Cthulhu, mając nadzieję, że uda nam się zainteresować Was kolejną dziedziną kultury, delikatnie smagniętą macką szaleństwa. Zaczynamy więc.

Hellboy (firmy Dark Horse) to czołowy przedstawiciel komiksów natchnionych prozą H.P.L.-a. Twórca tego komiksu, Mike Mignola, nadał mu mroczny klimat, wykorzystując takie motywy, jak pradawni bogowie, stwory spoza czasu i przestrzeni, tajemne księgi i rytuały... Co tu dużo gadać: gdyby Lovecraft umiał rysować, nazywałby się Mignola. Kreska Mike'a buduje taką samą atmosferę, co słowa H.P.L.-a: pełno w niej nieprzenikniętych cieni, pobudzających wyobraźnię odbiorcy, zaś kolorystyka komiksu utrzymana jest w ciemnych kolorach. Tytułowy Hellboy to stworzenie z tego świata, który został przygarnięty i wychowany przez normalną rodzinę. Teraz, już jako dorosły osobnik, jest badaczem paranormalnym, zajmującym się obroną Ziemi zarówno przed

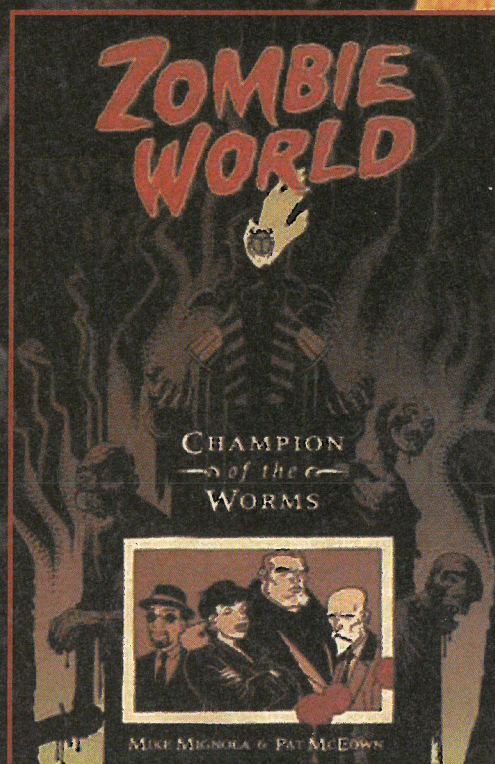
Wielkimi Przedwiecznymi, jak i parających się czarną magią nazistami.

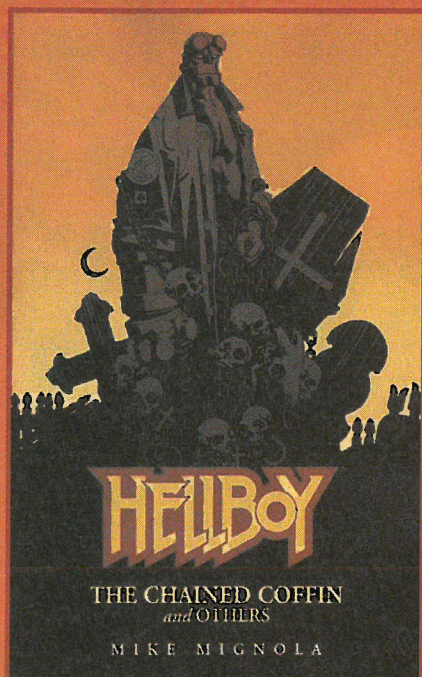
The Hammer (zaów Dark Horse). Obok Hellboy'a jest to jeden ze sławniejszych amerykańskich komiksów bazujących na Mythosie. Twórcą tego tytułu jest Kelley Jones, uważany za jednego z najlepszych artystów rysujących w konwencji grozy. Bohaterem opowieści jest profesor Wilcox z uniwersytetu Miskatonie, który żyjąc w symbiozie z pradawnym kosmitą próbuje przeciwstawić się pradawnym Bogom o takich imionach, jak choćby Azathoth czy C'thulu. Tak jak w Hellboy'u, mroczna atmosfera łączy się tu ze specyficznym czarnym humorem (przyjaciół bohatera jest wciągany do innego wymiaru przez zieloną mackę, owiniętą wokół jego kostki. Wilcox krzyczy „Uratujcie mnie!!” po czym odcina... nogę swojego towarzysza!! Haha-ha! Eeeeeee...przepraszam... Zły przykład).

Pomysłodawcą komiksu **Zombieworld** (Dark Horse) jest znowu Mike Mignola (prawdopodobnie największy komiksowy cthulhysta, jaki kiedykolwiek chadzał po Ziemi) oraz Pat McKeown. Trzyczęściowa historia rozpoczynająca ten cykl, zatytułowana *Champion Of The Worms*, opowiada o nekromancie (w tę rolę wcielił się jak zawsze świetny Azzul Gotha – heheh), którego jeszcze w zamierzchłych czasach uwieczniono w sarkofagu za próbę

przywołania na Ziemię olbrzymich Robaczych Bogów. 42 tysiące lat później, czyli dzisiaj, w małym miasteczku w stanie Massachusetts Azzul Gotha powraca do życia, i, jak się można domyśleć, próbuje dokończyć to, co przerwali mu niegdyś potężni magowie.

Batman/Hellboy/Starman (firma DC i Dark Horse) to *crossover* z udziałem tytułowych bohaterów. Nazistowska grupa Rycerzy Października porywa naukowca Teda Knighta i przy pomocy narkotyków zmusza go, by pomógł im w budowie olbrzymich teleskopów mogących skupić gwiazdą energię, potrzebną do przywołania





Suggor Yogerotha. Oczywiście, w tym momencie do akcji wchodzi nasi nadnaturalni badacze. Autorem scenariusza tego komiksu jest James Robinson, a rysunki stworzył Mike Mignola.

Fenny Finn (Dark Horse). Komiks ten nie został jeszcze wydany, ale już wiadomo, że będzie ethulowy: jego współtwórcą jest nieoceniony Mike Mignola (tego pana musieliście już zapamiętać...).

Dark Horse Presents #142 został w całości poświęcony H.P.L-owi. Mike Mignola i Ryan Sook przedstawili tutaj Dr. Gosbro Coffina, który rozwiązuje zagadkę Horroru Z Biblioteki. W opowieści zatytułowanej „Robacza Pieśń” (stworzonej przez Scotta Allie i Galen Showman) dwoje paranormalnych detektywów zamierza skraść księgę. Natomiast Welles Hartley i Vince Giarrano pokazali w swojej „Dziurce Od Klucza” jak to za sprawą dziennika martwego naukowca odżywa eksperyment, który związany jest z grozą leżącą poza naszym światem.

W szóstym numerze komiksowej antologii **Stain** (Fanthom Press) John Specht i Mike Joseph przedstawili rysunkową wersję historyjki „Fisherman at Falcon Point”, autorstwa H.P.L.-a.

Worlds of H.P. Lovecraft (Caliber Press). Twórcy tego albumu, Steve Jones i Octavio Cariello, postanowili przekształcić klasyczne opowieści Wiesz_Już_Kogo w komiksową serię. Pierwszy numer to adaptacja „The Lurking Fear”. Reporter i jego przyjaciel są na tropie dziwnych morderstw, kiedy jednak okazuje się, że zamieszczone są w to także starożytne legendy, bohaterowie tracą nadzieję na rozwiązanie zagadki, a może nawet na przeżycie. W kolejnych numerach ukazały się jeszcze przeróbki następujących opowiadań: „Beyond The Wall Of Sleep”, „The Tomb”, „The Alchemist”, „Picture In The House”, „Music Of Erich Zahn”, „Dagon” i „Arthur Jermyn”.

Lori Lovecraft (Caliber Press). Tytułowa bohaterka jest aktorką w różnego rodzaju filmach grozy, pełnych dziwnych rytuałów, czarnej magii i niespodziewanych gości. Ale gdzie kończy się scenografia, a zaczyna rzeczywistość? W skład tej serii wchodzi: „My Favorite Redhead”, „The Dark Lady”, „Repression” oraz **The Big Comeback**.

H.P. Lovecraft's The Dream Quest Of Unknown Kadath (Mock Man Press). Dzięki tej serii możesz śledzić przygody Randolpha Cartera, podróżującego po Krajinie Snów. Randolph Carter pojawia się także w opowiadaniu zamieszczonym w komiksie **League of Extraordinary Gentlemen** (DC Wildstorm), autorstwa Alana Moore'a.

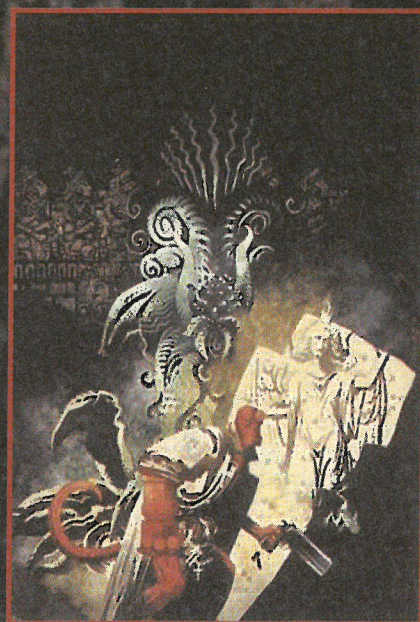
Oni Double Feature #6, #7 i #8. Trzyczęściowa historia Neila Gaimana, która ukazała się wcześniej jako opowiadanie w antologii „Shadows Over Innsmouth”. Komiks został zilustrowany przez znakomitego Craiga P. Russela.

Invisibles (DC Vertigo) także pełen jest odwołań do Mistrza (pojawiają się istoty podobne do tych opisywanych przez H.P.L.-a, a jeden z bohaterów był w młodości jego wielkim fanem), aczkolwiek komiks ten nie zawiera zbyt dużo klimatu „macek” (wyjątek stanowi wspaniały numer 11 pierwszego woluminu).

Wielu autorów dorzuciło swoje „trzy grosze” do **Batmana**, mimo że

w intencji pierwotnego twórcy tego komiksu (Boba Kane'a) nie był on związany z Mitami. W Gotham, w którym zazwyczaj osadzona jest akcja tego tytułu, znajduje się szpital psychiatryczny (z którego uciekają coraz to dziwniejsi pacjenci), podobnie jak jego założyciel noszący nazwę Arkham. Zresztą całe mroczne Gotham przypomina czasami miejsce żywcem wyjęte z literatury Lovecrafta. Wystarczy spojrzeć na jakiegokolwiek numery z rysunkami Kelley'a Jonesa, wydrukowanymi w numerach 1-3/98 i 7-9/98. Z innych numerów trzeba wspomnieć o 12/94, gdzie znajduje się przepiękna historia „Sanctum”, autorstwa Mignoli i Rasplera, a także o 8/91 i zamieszczonej tam opowieści „Dark Knight, Dark City” panów Milligana i Dwyera.

Wielu innych komiksowych twórców przyznaje się do inspiracji Lovecraftem: Alan Moore oraz Grant Morrison napisali nawet dla magazynu firmy Chaosium Inc. (*The Starry Wisdom*) krótkie opowiadanie do cyklu „A Tribute To H.P. Lovecraft”. Kolejnymi fanami „mackowatych opowieści” są Dan Brereton, DeMarco (którego obwołano mianem „finest Lovecraftian artist in the world”, czyli najlepszy lovecraftowski artysta na świecie), Vince Giarrano, Neil Gaiman (napisał słowo wstępne do antologii poświęconej H.P.L-owi i ethulową historijkę do „Shadows Over



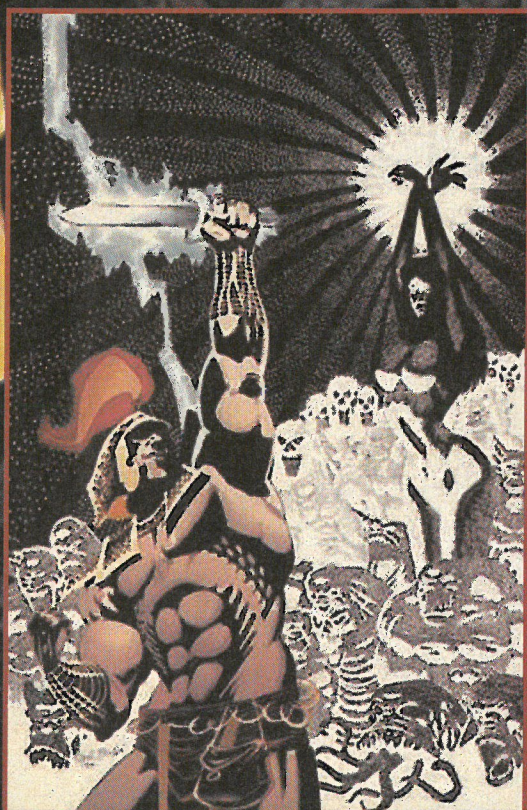
PANORAMA

Innsmouth") oraz wielue, wielu innych artystów i pisarzy.

A teraz kolej na stary kontynent. Europo! Cthulhu nadchodzi...

Prisoner of Ice to trzyczęściowa seria komiksowa, wydana dotąd tylko we Francji, opisująca to, co zostało tylko wspomniane w grze komputerowej o tym samym tytule. Z komiksu tego można dowiedzieć się jak przebiegała dramatyczna walka o przetrwanie ludzkości podczas powrotu Wielkich Przedwiecznych. Główni bohaterowie to członkowie ruchu oporu walczący z wszechogarniającymi siłami zła, czy naukowcy badający zaginione miasta. Komiks został stworzony przez spółkę Lero-ux Mosdi na podstawie historii Char-dota. Poszczególne jej części noszą następujące tytuły: „La Geole de Pandore”, „Le Glaive du Crepuscule”, „La Cite des Abimes”.

Kolejny komiks tej spółki autorskiej to **Alone in the Dark**. Pomimo, że okładka przywodzi na myśl pierwszą część gry, komiks opisuje zmagania gracza z części trzeciej. Komiks ten ukazał się w Polsce razem z pierwszą częścią gry. Warto zakupić program chociażby ze względu na sam komiks.



Kiedy piszemy o komiksie pozostającym pod wpływem H.P.L-a, obowiązkowo należy wspomnieć o siedmioczęściowej opowieści zatytułowanej „Rork”, autorstwa Andreasa. Większość z was pamięta zapewne, że dwie pierwsze odsłony tego dzieła ukazały się w Polsce pod szyldem Komiksu Fantastyki. Historia ta to losy tajemniczego Rorka, który wydaje się być nieśmiertelnym odkrywającym coraz to nowe tajemnice naszego świata. Akcja rozgrywa się w Ameryce lat dwudziestych, choć nie jest to wyraźnie powiedziane. Może trudno dopatrzeć się tutaj bezpośrednich wpływów Lovecrafta, niemniej jednak klimat opowieści, kontrapunktowany niesamowitą kreską, godzien jest samego Mistrza. Warto podkreślić, że Andreas sam pisze dla siebie scenariusze. Pozycja ta jest godna uwagi nie tylko miłośników Lovecrafta.

Dużo bardziej związany z Lovecraftem jest kolejny komiks Andreasa, pt. **Cromwell Stone**. Jest to dwuczęściowa opowieść o losach Cromwella Stone, zwykłego człowieka odkrywającego kosmiczne horrory czające się w Progu. Rysunki w tym komiksie przekraczają wszystko, co można sobie wyobrazić. Dość powiedzieć, że przypominają bardziej linoryty niż klasyczne rysunki komiksowe. Podstawowe motto na okładce pierwszej części brzmi: „The oldest and strongest emotion of mankind is fear. H.P.Lovecraft”. (Najstarszym i najsilniejszym uczuciem



człowieka jest strach). Nie dodać, nie ująć.

Wątki związane z Cthulhu Andreas wykorzystuje pośrednio w swoim najnowszym, ciągle nie zamkniętym komiksie pt.: **Carri-corne**. W tej chwili ukazały się cztery części tego fascynującego cyklu.

Nie sposób wymienić wszystkich komiksów, które w większym lub mniejszym stopniu nawiązują do twórczości Lovecrafta – jest ich po prostu za dużo. W większości wypadków są to jednak tylko epizodyczne napomknięcia o jakimś Przedwiecznym, pojedyncze rysunki istot przypominających wyglądem Cthulhu (np. ManThing), czy też rzucona półgębkiem nazwa pradawnej księgi, należącej do Mythosu. Tytuły bardziej spokrewnione z szalonymi pomysłami Sannika z Providence postaramy się opisać powyżej.

Z ostatniej chwili: jak zapewne wiecie, powstaje film o Hellboyu. Jak dotąd jednak na jego temat niewiele było wiadomo. Ale oto niespodzianka – producenci udostępnili prasie obrazek, który widzicie obok. Pobłogosławiony przez Mignole ma oddawać ducha filmu! Zapowiada się extra!!! O postępach prac związanych z tym projektem będziemy informować na bieżąco.

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

NAJBARDZIEJ ROZBUDOWANY SYSTEM RPG NA POLSKIM RYNKU

Na południu Krańca Świata zanoszą się na wojnę domową między krasnoludzkimi królestwami. Teraz, kiedy konflikt przybrał na sile, odkryto zapomnianą warownię Kadar-Gravning, twierdzę legendarnego Hargrima, wybitnego krasnoludzkiego monarchy. Dla krasnoludów z Krańca Świata nie ma wspanialszego symbolu władzy od jego korony. Ten, kto ją posiada jest prawdziwym królem, więc jeśli dojdzie do wojny strona, która zdobędzie artefakt z pewnością zwycięży.

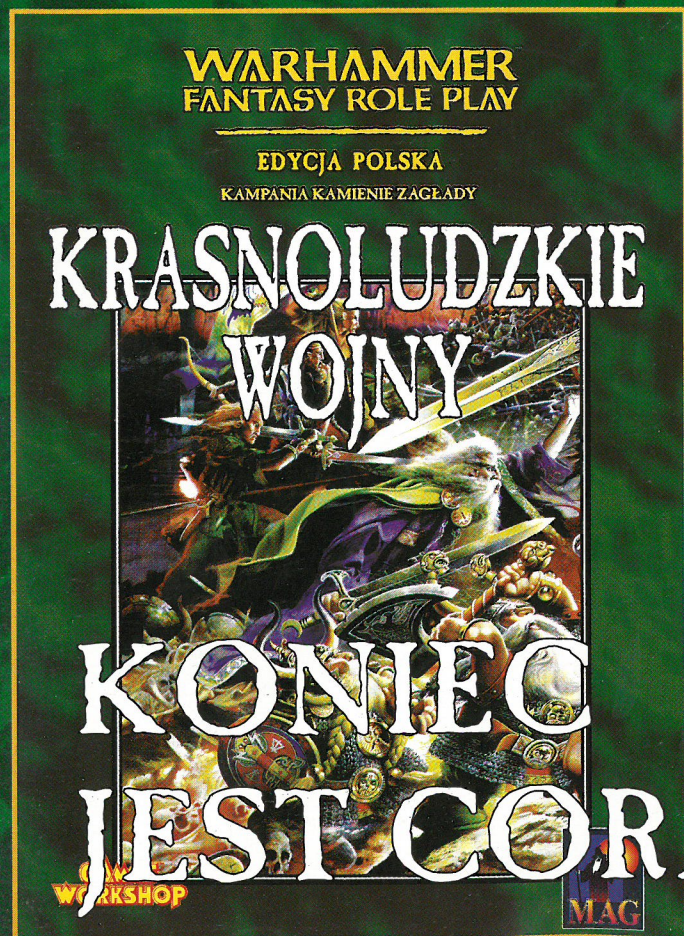
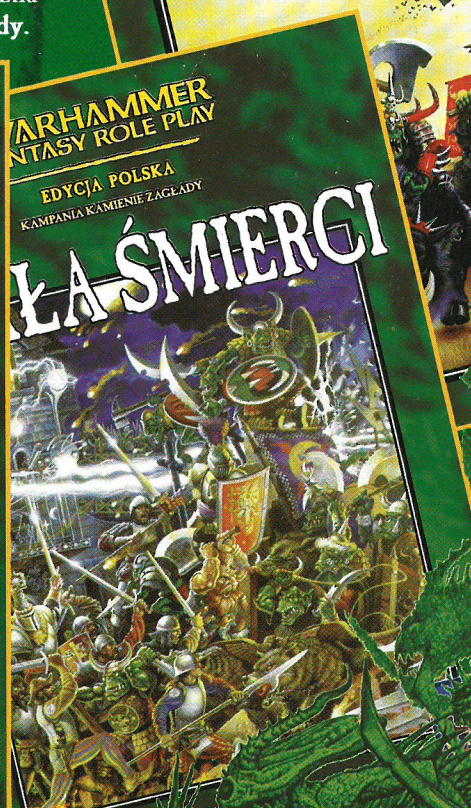
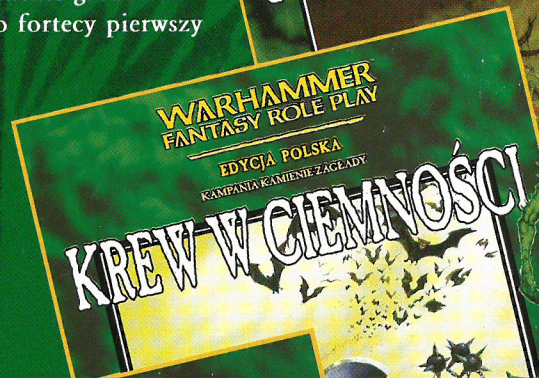
Ale znalezienie korony nie będzie łatwe. Sto lat temu Kadar-Gravning splądrowały orki. Duża część warowni leży w gruzach, a królewskie grobowce chroni pierścień śmiertelnych pułapek. Ten zaś, kto dotrze do fortecy pierwszy może być pewien, że wróg nie pozostał daleko w tyle.

W tym samym czasie, co krasnoludzkie ekspedycje, do Kadar-Gravning zbliża się mała grupka śmiałków.

Przybyli tu z własnych powodów: poszukują zaginionego Kryształu Wody, czwartego z Kamieni Zagłady.

Ale czy krasnoludy uwierzą w ich historię? Bohaterowie mogą przecież chcieć korony dla siebie.

Wojny krasnoludzkie to samodzielna przygoda, którą można też rozegrać jako czwartą część kampanii Kamienie Zagłady.



KONIEC JEST CORAZ BLIŻEJ!!!

**O MNIE
ZAWSZE
WARTO
PRZECZYTAĆ**

RECENZJI • 7 BETA TESTÓW • 7 ZAPOWIEDZI • 4 KONKURSY

102 inside

ISSN 1505-3551 INDEX 243334

cena: 10,99 zł
LIPIEC-SIERPIEŃ
7-8/99 (113-141)

SPORTS CAR GT
DISCWORLD NOIR
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

KONKURSY

- DESTINY
- ALIENS VS. PREDATOR
- RAINBOW GATE PL MP

**DUNGEON
KEEPER 2**

**STAR WARS
EPISODE I
RACER**

**STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE**

NEED FOR SPEED 4

PEŁNE WERSJE
• **TEENAGE**
• TAJEMNICA STATUE
• 15 GIEREK SHAREWARE
• FREEWARE

JESTEM
JESTEM
JESTEM

...NO MOŻE NIE TYLKO O MNIE