

MIM 12

Magia i Miecz

cena: 6,50 zł

Sekrety 3. edycji
DUNGEONS & DRAGONS

OSTATNI TREN
opowieść wampiryczna

SPRAWA RUGHERA
śledztwo w Middenheim

cztery
dłuższe
przygody



EARTH

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI

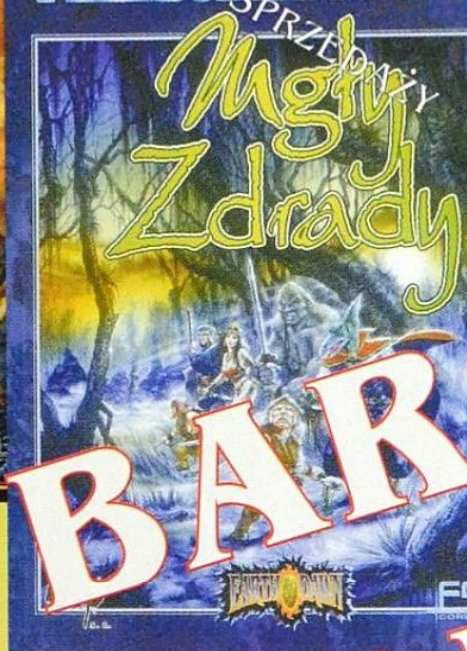
Przygoda



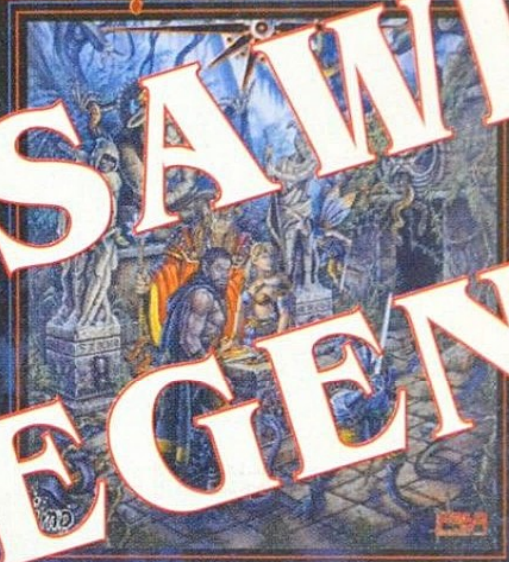
Podręcznik
podstawowy

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI

Rozszerzenie zasad

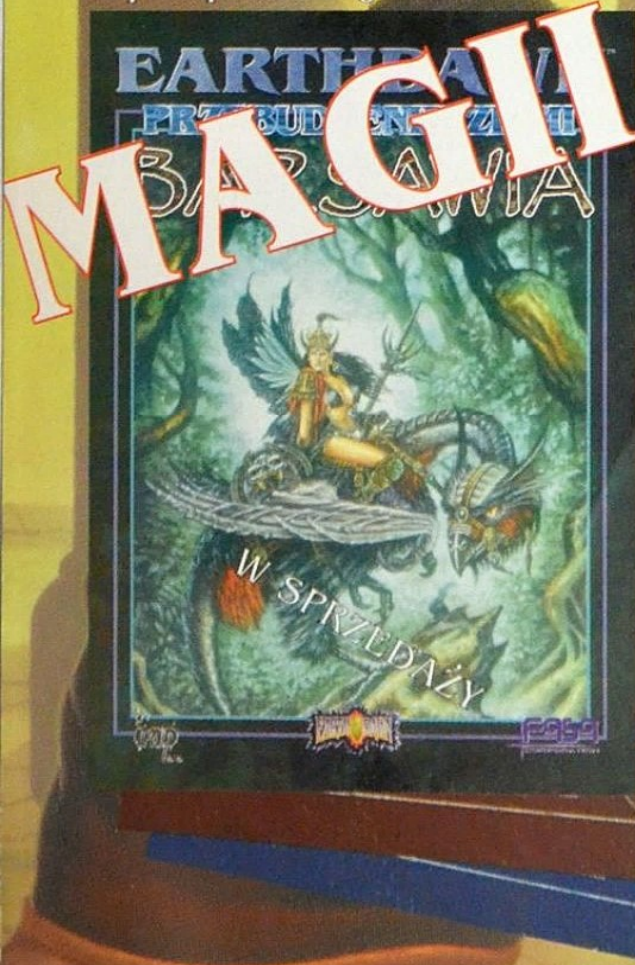


EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI
KSIEGA WILDOZY

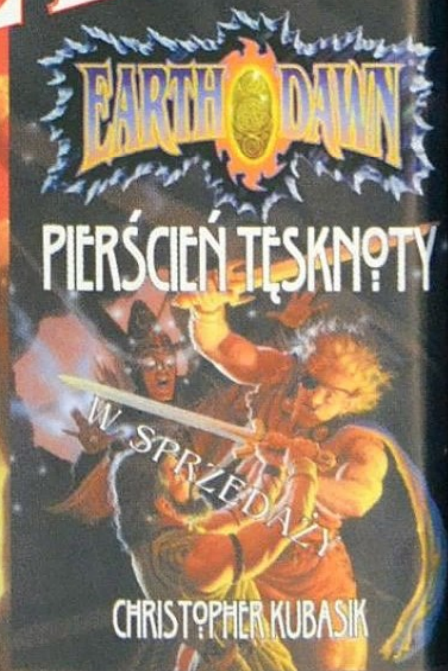


BARSAWIA
LEGENDY
CZĘKA

Opis prowincji

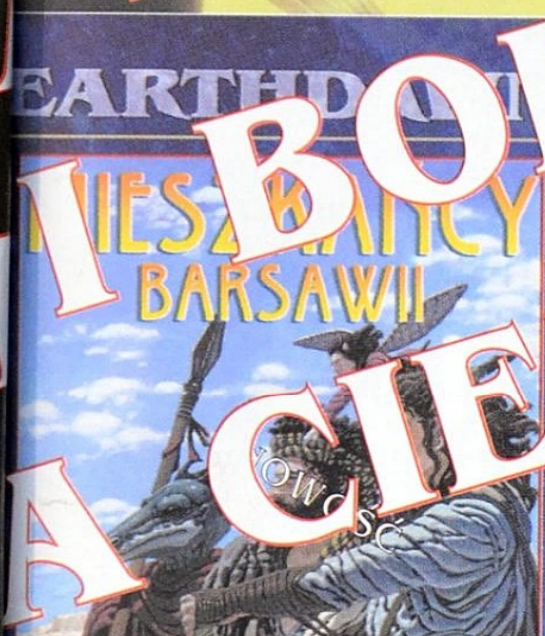


Powieść



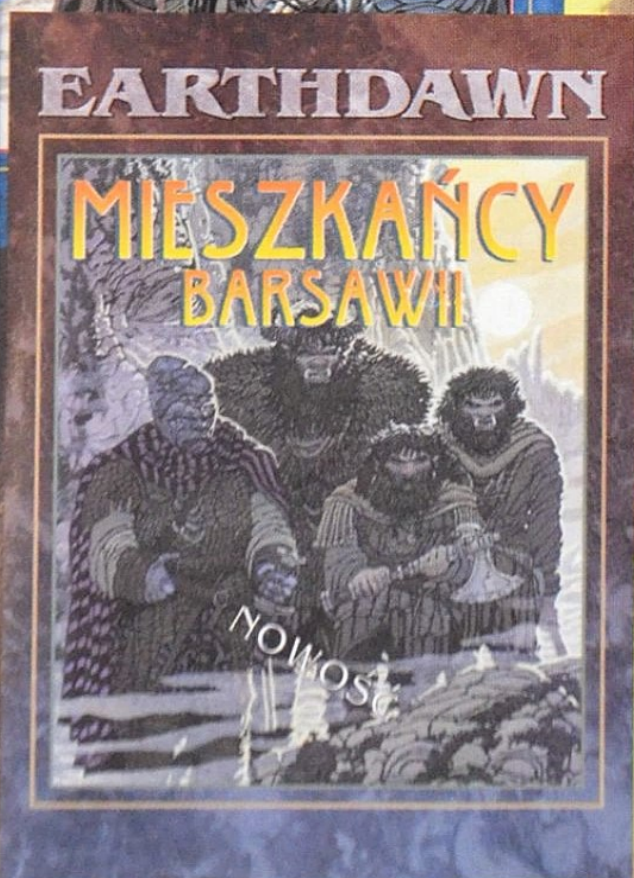
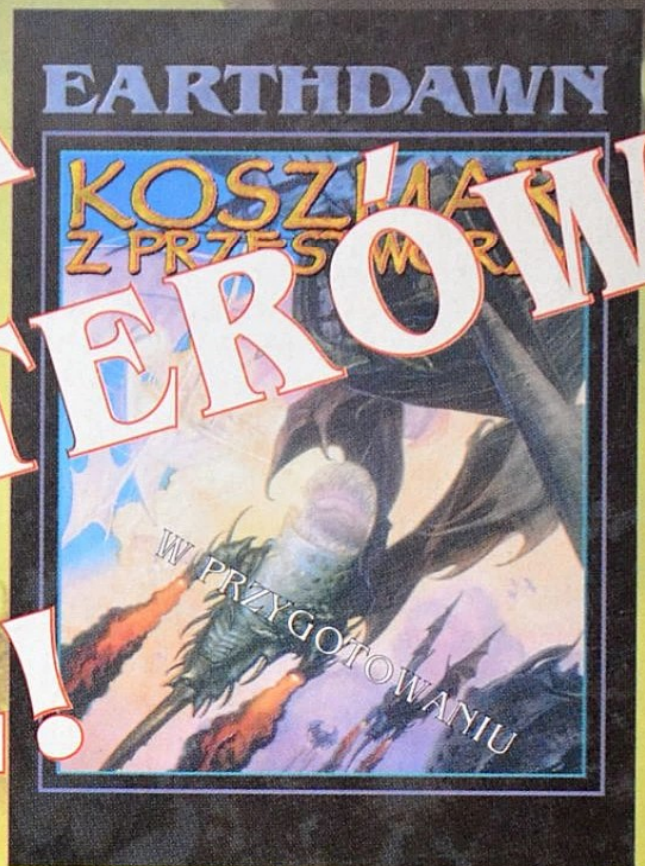
EARTHDAWN

KRAJNA BOHATERÓW A CIEBIE!



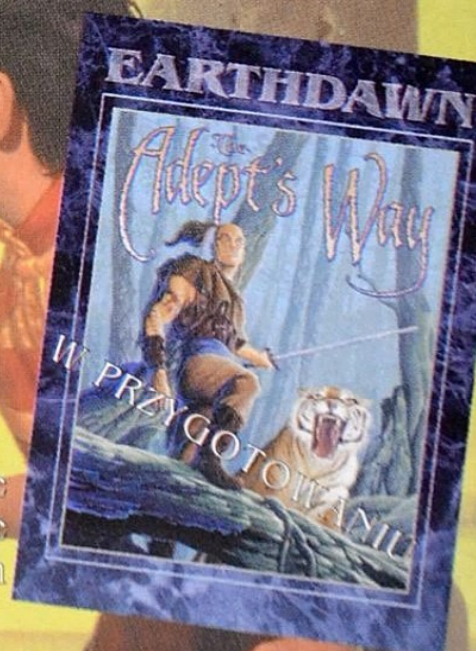
Opis
Dawców
Imion

Przygoda



Opis
Dawców
Imion

Dodatkowe
informacje
o dyscyplinach



FASA
CORPORATION



Gdy białe płatki spadają z nieba...



Lubię zimę. Ale taką prawdziwą: śnieżną, słoneczną, mroźną, filmową... Szczególnie gdy jestem gdzieś w górach i mogą poszusować na nartach. Jednak nawet w mieście śnieżna zima może być przyjemna. Jak się dobrze spojrzeć przez okno, widać tylko zakryte białym puchem gałęzie, spadające z nieba płatki... Tylko te pędzące samochody i wyzierająca spod bieli skarpetka na drzewie!

Zima to oczywiście nie tylko mróz, śnieg i lód. To również Gwiazdka. A któż nie lubi Gwiazdki? Może zresztą z jej racji zima da się przeżyć? Dodać by jeszcze można Nordcon, Krakon, Walentynki, kolejne numery MiMa... Jest trochę zimowych przyjemności, prawda? Gwiazdka to jednak najważniejsza z nich. Wszak wpływa na ludzi jak nic innego. I gracze są jacyś lepsi, i przygody ciekawsze, słodsze, a mistrzowie gry jakoś szczerzej nagradzają. Bo przecież Gwiazdka to czas dawania – i, oczywiście, otrzymywania – prezentów.

Nie wiem, jak Wy, ale ja uwielbiam wręczanie prezentów. Zawsze mam problemy z wyborem, co komu sprawi największą przyjemność, kiedy jednak już się zdecyduję, wszystko idzie jak po maśle. Godziny spędzone na bieganiu po sklepach wieńczy sukces. A ujrzenie później uśmiechu na czyjejś twarzy – to największa nagroda.

Radosna, miła, gwiazdkowa atmosfera tuż tuż. Wieczory nieco dłuższe, jest więc czas na czytanie i sesję. Mi zaś nie pozostaje nic innego, jak wręczając ten prezent (czyli numer MiMa) wraz z wszystkimi członkami redakcji i pracownikami wydawnictwa

życzyć Wam, Drodzy Czytelnicy, wszystkiego najlepszego z okazji świąt i wspaniałego roku 2000! Ponadto życzymy Wam szczodrych prowadzących, dobrych graczy, niezwykłych przygód, świetnych systemów, cudownych książek, niesamowitych filmów... i czego jeszcze byście chcieli. Niech gwiazdy nigdy nie będą w porządku. Niech Gaja ma Was w opiece. Niech Chaos na zawsze ulegnie. Niech Horrorzy nie powrócą. Niech Iluvatar nad Wami czuwa.

T. Krecmar

PS. W ramach dodatkowego prezentu uchylę rąbka tajemnicy na rok 2000: na naszych łamach pojawi się Lewnadowski i Ziemkiewicz. Jest chyba na co czekać, prawda? Dodając jeszcze inne wspaniałości... ale o tym za! Bo przecież w roku 2000 damy Wam więcej takich prezentów.

PPS. Sobie skromnie życzymy lepszych drukarni.

D&D 3E:
odkrywanie
tajemnicy!

Strona 8



Sarmackie
przygody
Dziadka
Muraszki

Strona 27

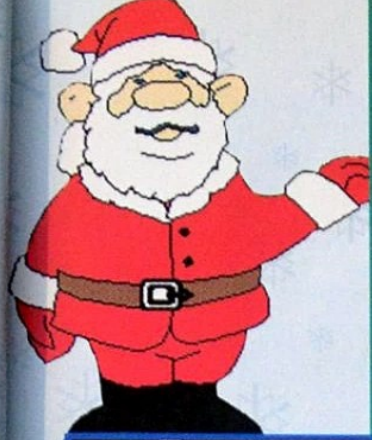


Hasła miesiąca
(edycja gwiazdkowa):

„Muszę zaspokoić swoje potrzeby jako MG – losując postaci”.

„Teraz zrobimy to, do czego jeszcze jestem zdolny jako MG – losujemy...”

„Tylko dwie serie... Na początek”.
(Andrzej M. na jednej z sesji)



Almanach:

Jedi i nie tylko albo rycerz wersja 2.3	42
<i>Tomuś</i>	
Sila wyższa	46
<i>Maciej Kocuj</i>	
Mistrzu, a ja, czy ja też się boję?	43
<i>Bombel</i>	

Opowiadanie:

Pan Muraszko, czyli bynajmniej nie ostatni zajazd na Rusi	27
<i>Jacek Komuda</i>	



Cyberpunk:

Trup na ulicy	84
<i>Michał Studniarek</i>	

Felietony:

To ja go nastrojem!	26
<i>Post Scriptum</i>	

Warhammer:

Sprawa Rufghera	70
<i>MYBMR (Grzegorz Asbury)</i>	
Wszyscy mają wrogów	64
<i>Daniel Lenart</i>	
Panteon elfich bogów:	
Undo'miel	50
<i>Thil nen & Ellentir</i>	

Świat Mroku:

Ostatni tren	48
<i>Paweł "ShandoR" Marczewski</i>	

Zew Cthulhu:

Suche Macki Turcji (II)	78
<i>Adam "Wolvie" Wieczorek</i>	
Dotrzeć do Doliny Słupów	80
<i>Jerzy Cichoński</i>	

Mięcho:

Bohaterowie do wynajęcia	90
-----------------------------	----

Dzikie Pola:

Ciupazkami psułatów! czyli dyariusz zbójnicki	55
<i>Michał Mochowski</i>	

Panorama:

Komantarze MiMa	8
Recenzje	10, 14
Wieści	15

Stałe działy:

Listy	20
Okiem zewnętrznym: Jak podejrzeć niewiedzialnego faceta	23
<i>Tomasz Kołodziejczak</i>	
Kraina Goblinów	87

WYDAWCA:

Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzaku@mag.com.pl

Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac.)

Zew Cthulhu, Earthdawn

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

eplams@egmont.pl

Tomasz Andruszkiewicz (*Świat Mroku*)

tommandr@pfi.com.pl

Maciej Kocuj (*Almanach, Kraina Goblinów*)

maciek@mag.com.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (*Warhammer*)

mag@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności, p.o. *Dzikie Pola*)

mag@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał,

Robert Siniakiewicz

KOREKTA:

Trzy Mikołaje



STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,

Marcin Mortka, Łukasz M. Pogoda,

Robert Siniakiewicz (człowiek do specjalnych

poruczeń), Toread

SKŁAD I ŁAMANIE WŁASNE

DRUK:

Algraf

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

http://www.mag.com.pl

*Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania
zmian w nadesłanych materiałach.*

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach,

to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja

nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia

związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

„Shadowbread” by Angus Fieldhouse

(Games Workshop)

Wrocław 11 - 14 październik 1999

SZEDARIADA XII

Od jakiegoś czasu Szedariada – w swoim czasie najlepszy konwent RPGowy w Polsce – trwa tylko dzięki swojej znamienitej przeszłości. Niestety obecnie organizatorzy nie potrafią powtórzyć wyczynów sprzed lata i impreza traci na wartości. Głównym zarzut to brak wszelakiej reklamy. I nie chodzi tu nawet o informacje w pismach branżowych – zdobycie jakichkolwiek informacji o Szedariadzie graniczy z cudem. Jakikolwiek szanse mają jedynie osoby posiadające dostęp do Internetu. W tym roku list informacyjny od organizatorów pojawił się na sieci na tydzień przed imprezą. No ale na szczęście dla wrocławian fandom jest rewelacyjny jeśli chodzi o szpiegostwo i inwigilację, toteż fani wywiedziawszy się o dokładnym terminie i miejscu konwentu pojawili się na Szedariadzie dość tłumnie – było około 300 osób (według danych od organizatorów).

Dla mnie dwunasta z kolei Szedariada rozpoczęła się o godzinie 9:20, kiedy to wraz z grupą znajomych wyjechaliśmy z naszego rodzinnego miasta – Krakowa. Na dworcu we Wrocławiu spotkaliśmy mnóstwo znajomych – w tym samym czasie dotarł pociąg z Warszawy, a w naszym pociągu byli ludzie ze Śląska. Ponieważ konwent miał się zacząć o 18:00, wszyscy rozeszli się bądź na piwo do znakomitych wrocławskich knajp, bądź odwiedzić znajomych.

Po przybyciu na miejsce konwentu – co zajęło sporo czasu, gdyż Lotnicze Zakłady Naukowe, w których odbywała się Szedariada, leżą daleko od centrum – okazało się, że nie ma jeszcze głównych organizatorów. Pojawili się nieco spóźnieni i, niestety, bez informatorów, które zostały wręczone konwentowiczom dopiero w sobotę po południu. W związku z tym przez ponad połowę konwentu nie był znany program, co było dość denerwujące. Nie był to jedyny powód do narzekania dla konwentowiczów. Mieli oni pretensje o wysoką cenę akredytacji (35 złotych), o brak miejsca, o niedogrzone sale. Innym mankamentem był brak mistrzów gry – niestety organizatorzy nie zdecydowali się wprowadzić wzorem Krakonu czy ostatniego Polconu „odgórnego” systemu rozdziału sesji i wielu graczy narzekało, że nie ma u kogo grać, bądź zmuszona jest do zabawy z mistrzami, z którymi grywa zwykle. A przecież wiele osób jeździ na konwenty po to, aby zagrać w nowe systemy, u nowych prowadzących.

Zdecydowanym błędem Szedariady była również mała liczba organizatorów – tylko dwóch (Robert „Ganelon” Stawiarz i Zbyszek „Zigzag” Żygadło), a resztę stanowiła zazwyczaj nieorientowana obsługa. Wynik był taki, że z jakąkolwiek ważniejszą sprawą należało zwracać się do któregoś z tej dwójki, a oni często nie mieli po prostu czasu. Ostatnią większą sprawą, na jaką trzeba ponarzekać była sala filmowa. Owszem, istniała takowa na Szedariadzie, niestety przez większość czasu zamknięta lub puszczano w niej *South Park* (znakomity to serial, ale ile razy można?) lub *Star Wars Trilogy* (te same uwagi co poprzednio).

Dość już jednak narzekań, czas wrócić do pochwał i solidnego omówienia programu.

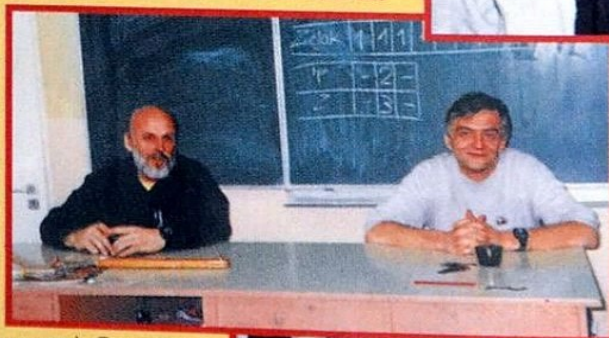
Tym co najbardziej decyduje o klimacie Szedariady jest „czynnik ludzki” – tzn. wspinali ludzie przyjeżdżający na ten konwent. Jest to w zasadzie jedyne miejsce poza Krakonem, gdzie można spotkać starych rpgowych wyjadaczy – ludzi, których lub o których czytało się w starych, pożółkłych już numerach *MiMa*. Tak więc i tym razem miałem możliwość spotkania się z przyjaciółmi z całej Polski (od morza aż po Tatry ☺).

Jeszcze w czwartek odbyło się kilka punktów programu. O 22:00 (spory poślizg czasowy) Ganelon oficjalnie otworzył XII Szedariadę. Następnie odbyły się bardzo

**Spotkanie z redakcją
Fahrenheita (sieciowego
periodyku poświęconego SF),
a jednocześnie autorskie
spotkanie dwóch wrocławskich
pisarzy: Eugeniusz Dębski
i Andrzej Ziemiański, w tle
wyniki konkursu wiedzy
o WODzie**



**Mroczne
knowania
podczas
wampirzego
LARP-a**



Publiczność na jednym ze spotkań, od lewej: tyłem Zbyszek „Zigzag” Żygadło, i Ela Gepfert, Piotr W. Cholewa, Robert „Ganelon” Stawiarz, Andrzej „Palkens” Palka, Piotr Wojtowicz i Paweł „Dżawor” Jawor. Na pierwszym planie głowa Oli Ptak.





Ela Gepfert (SKF) podczas dyskusji o Nagrodzie im. Janusza A. Zajdla. Z tyłu Sylwia „Kiro” Żabińska i Robert „Ganelon” Stawiarz

ciekawy (i trudny) konkurs wiedzy o horrorze (organizowany przez Dżawora), LARP wampirzy i pierwszy blok Dramy. Rozpoczął również działalność antykwariat oraz pracownia komputerowa, gdzie z zapalem grywano w Quake'a.

W piątek wciąż nie znaliśmy programu, chodziły jakieś słuchy o spotkaniach z Eugeniuszem Dębskim i Andrzejem Ziemiańskim. Były one mocno spóźnione i okazało się, że trzy spotkania – z Ziemiańskim, Dębskim oraz redakcją

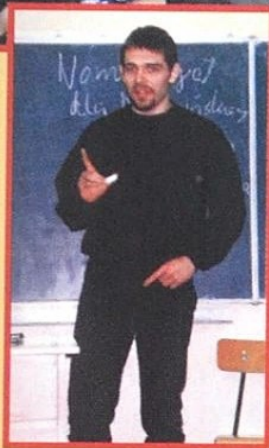
Publiczność na spotkaniu z Elą Gepfert. W środku Puszon, po lewej Jaqb, po prawej w drugim rzędzie: Kiro, Ola i Lucas (Łukasz Wiśniewski)

Fahrenheita (sieciowego pisma sf – www.rej.com.pl/f) połączono w jedno. Dwaj wrocławscy pisarze mówili głównie o swoim piśmie, ale również o własnej twórczości i planach

na przyszłość czy o polskiej fantastyce w ogóle. *Fahrenheit* był pomysłem Ziemiańskiego, który namówił do tego Dębskiego. Redakcja przyjęła sobie za cel promowanie autorów polskich oraz pochodzących z krajów sąsiednich. Mówiono również o Karecie Wrocławskim (czyli spółce autorskiej czworga wrocławian), nowej powieści Dębskiego („Aksamitny Anschluss”), planach stworzenia wydawnictwa, nagrodzie SREBNY GLOB (czyli nagrodzie od autorów dla autorów – polskiej Nebuli).

Następnie Dobra (Dobrośława Grzybkowska) mówiła o grach fabularnych w kulturze, przytaczając wyniki pierwszej ankiety opisującej środowisko RPGowskie. Na panelu „Gotyk trzy lata później” Dżawor (Paweł Jawor) i inni mówili o słabnącym zainteresowaniu

Konkurs Klubowy Wiedzy o Fantastyce – Wszechwiedzące Jury. Od lewej: Robert „Ganelon” Stawiarz, Łukasz Wolski, Sylwia „Kiro” Żabińska, Dominika, Artur „Muczachan” Stępień



Andrzej Ostrowski (Kot) prowadzi spotkanie na temat „Czym jest a czym nie jest fandom”

Światem Mroku wśród starszych graczy odkąd (po ukazaniu się polskich wersji systemów WOD) na konwentach zaroilo się od mrocznych ludzi, przepraszam.... wampirów, wilkołaków i upiórów. Ludzie, którzy grali w systemy WoD na kilka lat przed ukazaniem się ich w Polsce, mówili, iż obecnie stracili w ogóle zainteresowanie tymi grami z uwagi na to, że teraz gra w nie każdy i nie ma już takiego samego klimatu jak dawniej (koniec z elitą?).

Pewni swojej wiedzy mogli w piątek wystartować w konkursach „nie tylko dla orłów” oraz wiedzy o „South Park”, „Świecie Mroku” i „Armii Boga”.

Przez cały dzień (jak i w ogóle przez cały konwent) grano w gry fabularne (wszystkie możliwe systemy), karciane i strategiczne.

Sobota rozpoczęła się od prezentacji autorskiego systemu „Panthelion”. Później Jacek Inglot miał mówić o „pieprzonym losie fantasy”, nie stety się na konwencie nie pojawił.

Dużo emocji przyniosły dwa kolejne spotkania zbliżone ze sobą tematycznie – oba były odpowiedzią na zarzuty stawiane przez Macieja Parowskiego graczom i fandomowi w ogóle. Najpierw Ela Gepfert (prezes Śląskiego Klubu Fantastyki) broniła najważniejszego wyróżnienia polskiego fandomu – nagrody im.

Konkurs Klubowy Wiedzy o Fantastyce – kilka startujących drużyn i publiczność

Konkurs Klubowy Wiedzy o Fantastyce – radosna drużyna ircowego kanału #starwars-pl: Puszon, Bard i Twilight – może nie najlepsi, ale za to najweselsi





Darth Maul i inni kadeci (?) Janusza A. Zajdla – udowadniając, że zarzuty stawiane przez redaktora *No-*

wej *Fantastyki* są nieprawdziwe i nie mają żadnych podstaw. Mówiono również o historii fandomu, o amerykańskiej nagrodzie Hugo. Racji NF bronił (choć nie zawsze) Konrad T. Lewandowski. Kolejne spotkanie prowadzone przez Andrzeja „Kota” Ostrowskiego zatytułowane „Czym jest, a czym nie jest fandom” również przerodziło się w burzliwą dyskusję. Kot powoływał się na wyniki ankiety o środowisku RPGowców (przeprowadzonej przez niego i Dobrą), z których jasno wynika, że nieprawdą są zarzuty stawiane graczom. Fani gier fabularnych są kulturalnie zorientowani, dużo czytają (fantastykę i nie tylko) oglądają wartościowe filmy, mają inne ciekawe hobby. Dyskutowano również nad tym czy wciąż istnieją podziały na „stary” i „nowy” fandom. Konkluzja była taka, że fandom jest raczej homogeniczny.

Po ciekawych dyskusjach nadeszła pora na kolejne konkursy. Najpierw odbył się bardzo ciekawy i świetni zrobiony konkurs wiedzy o filmie i muzyce filmowej (byłem drugi 😊), następnie konkurs wiedzy o *Star Wars* (a tu trzeci 😊), a ukoronowaniem dnia, a może całej imprezy był – stanowiący żelazny punkt wszystkich wrocławskich konwentów – konkurs klubowy wiedzy o fantastyce. Tym razem pytania do tego, najtrudniejszego chyba konkursu na polskich konwentach ułożyli Sylwia „Kiro” Żabińska, Łukasz Wolski i Artur „Muczachan” Stępień. Wiele drużyn przystąpiło do tego boju – część były to prawdziwe kluby, inne ekipy tworzone były w naprędce. Po wspaniałej walce wygrała trójmiejska drużyna z klubu Berthren wyprzedzając między innymi: „Mroczny Żart Lucasa”, „Przemózgi”, ekipę ircowego

kanalu #starwars-pl (w składzie z niżej podpisanym). Był to przedostatni punkt programu Szedariady, ostatnim był wieczorek z Konradem Bielem, który wspaniale śpiewał i grał na gitarze.

Na zakończenie chciałem napisać o sporej atrakcji konwentu jaką była duża liczba LARPów – aż cztery. Niestety skierowane były one do niezbyt szerokiego grona odbiorców – otóż trzy z nich odbywały się w realiach Świata Mroku. Zorganizowała je nieformalna grupa BeerHand, a toczyły się podczas trzech kolejnych szedariadowych nocy. Ich uczestnicy zachwyceni byli licznymi intrygami politycznymi i gospodarczymi, ponadto mieli możliwość walki z wilkołakami jak i innym wampirami oraz okazję zastanowić się nad metafizyką czy przyszłością wampirów. Wszyscy mroczni konwentowicze mieli więc co robić – szkoda, że nie pomyślano o innych graczach, którzy nie lubią (żeby nie powiedzieć: „nie znoszą”) atmosfery świata mroku i woleliby zagrać w LARPa o nieco mniej mrocznych klimatach. Odbył się co prawda jeden LARP w konwencji SF organizowany przez Feniksa, ale nie był on w ogóle uwzględniony w programie i przebiegł w zasadzie niezauważenie.

Podsumowując tegoroczną Szedariadę uważam, że była ona konwentem – przynajmniej dla mnie – udanym. Odbyło się sporo interesujących spotkań, prelekcji i konkursów (choć mogłoby być trochę więcej punktów programu), miałem okazję spotkać starych dobrych znajomych no i poimprezować. W zasadzie cały ten konwent był jedną wielką imprezą.

O uwagach co do organizatorów już pisałem, nie chcę się powtarzać i liczę, że w przyszłym roku wezmą oni sobie do serca wszelkie uwagi i kolejna XIII Szedariada będzie dużo lepsza.

Więc choć wjeżdżaliśmy z Szedariady (ekipa krakowsko-gliwicka) śpiewając: „Już nie wrócę do Wrocka, nigdy więcej o niej! Wreszcie koniec z Szedarką... na pewno to wiem” – jestem pewny, że za rok znów zjawię się we Wrocławiu (ba! pewno będę również w maju na Melkoriadzie).

Michał 'Puszon' Stachyra
PS. Informacje o wampirzych LARPach pochodzą od Marty „Marcy” Nawrot.

Redakcja Portalu, drugi od prawej red.nacz Ignacy Trzewiczek, z tyłu przemyka znany tłumacz Piotr W. Cholewa

Redakcja Portalu, drugi od prawej red.nacz Ignacy Trzewiczek, z tyłu przemyka znany tłumacz Piotr W. Cholewa

Osobnicy, którzy są często (na sieci) myleni ze sobą: Puszon (po lewej) i Puszkini (po prawej) podają sobie ręce na znak zgody.



KOMIKS NIE TYLKO DLA DZIECI!

„LOCKE SUPERCZŁOWIEK”

rok	nazwa epizodu w „Locke Superczłowiek”
0001	Projekt Infinite
0144	Pogrom Andreoidów
0162	Burza na Ronwall
0163	Zimowa Planeta
0245	Gra Kosmiczna
0287	Plomienny Tygrys
0301	Tysiącletnie Imperium itd.

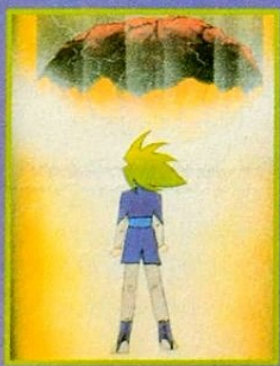


KALENDARIUM WYDARZEŃ

W roku 2503 rozpoczęto badania tych planet spoza Układu Słonecznego, na których mogłyby istnieć warunki do ich kolonizacji.

Specjalnie do tego celu wystrzelono w kosmos statek INFINITE I.

W tymże roku wprowadzono nowy kalendarz kosmiczny, w związku z czym rok 2503 przyjęto liczyć jako 1 rok nowej ery. Osobą odpowiedzialną na całość projektu był KENT RONWALL.



W 0023 roku ery kosmicznej po raz pierwszy w historii ludzkości, odkryto inną, niż Ziemia planetę, na której panowały warunki sprzyjające jej zasiedleniu. Na cześć koordynatora projektu kolonizacji kosmosu planetę tę nazwano RONWALL.

0143: Oficjalne wprowadzenie projektu CYBER (wykorzystania Andreoidów) dla potrzeb Armii Federacyjnej.

0144: Pogrom Andreoidów.

0148: Wprowadzenie zakazu produkcji Andreoidów oraz wykorzystywania już istniejących modeli do celów wojennych.

0162: Powstanie na Ronwall.

0163: Ronwall uzyskuje niepodległość.

0241: Powstanie na planecie DINAHL przeciwko Federacji Ziemskiej. Początek I wojny międzyplanetarnej. Wojna trwa do 0245 roku.

0246: Sekcja wywiadowcza Armii Federacyjnej rozpoczyna badania nad energią ESP.

0301: RJU JAMAKI zostaje wybrany najmłodszym w historii szefem sekcji wywiadowczej Armii Federacyjnej. Lady Carn rozpoczyna prace nad projektem „Tysiącletnie Imperium”

**„TYSIĄCLETNIE IMPERIUM” – PIERWSZY TOM Z SERII
„LOCKE SUPERCZŁOWIEK” POJAWI SIĘ W KIOSKACH
I KSIĘGARNIACH PRZED ŚWIĘTAMI BOŻEGO NARODZENIA.**

DUNGEONS & DRAGONS

3. EDYCJA:

NAJŚWIEŻSZE WIEŚCI!

Tomek Kreczmar

W lecie roku 2000 eRPeGowych wyjadaczy czeka niezwykle wydarzenie! Pojawia się trzecia edycja najstarszej i najpopularniejszej gry fabularnej na świecie. Publikację wesprze wejście do kin pierwszego filmu opartego na owym systemie. Na myśli mamy oczywiście trzecią edycję D&D/AD&D, znaną w światku pod prostą nazwą 3E.

System jest testowany od dłuższego już czasu, na sieci powstają pierwsze strony mu poświęcone, a w *Dragonie* Hasbro/WoT/TSR pojawił się nawet cykl artykułów „Countdown to Third Edition”. Krążą też informacje o tym, jak 3E ma wyglądać. Część z nich to plotki, część ulegnie dezaktualizacji w wyniku testowania. Któż jednak z prawdziwych fanów RPG nie chce wiedzieć już dziś, jak matka wszystkich gier fabularnych będzie wyglądać? Oto gorąca jak serce hutnika garść potwierdzonych wiadomości, nieco plotek i trochę przypuszczeń, dzięki którym wyrobicie sobie zdanie o 3E.

ŚWIATY

- ✦ W 3E światem podstawowym stanie się **Greyhawk**, do którego odnosić się będą wszystkie podręczniki podstawowe (vide **Alternity** i **Star*Drive**).
- ✦ Nie powstaną podręczniki przenoszące świat **Forgotten Realms** do 3E (pojawia się za to CD z wszystkimi opisującymi tę krainę publikacjami, których nakład uległ wyczerpaniu).
- ✦ Inne *settingi* mają szansę pojawiać się tylko jako uzupełnienia zasad – np. **PLANESCAPE** w postaci podręcznika opisującego różne wymiary. Materiały do **RAVENLOFT 3E** opublikowane zostaną w *Dragonie*, choć zasady grozy i szaleństwa pojawią się dopiero w nowej edycji.

BOHATER

- ✦ Postać opisywać będą te same cechy, uzupełnione o punkty życia i poziom.
- ✦ Nie ma już procentów przy 18 Siły.
- ✦ Zmodyfikowano wreszcie zasady dotyczące charakteru – łowca nie musi być dobry, ale paladyn wciąż i praworządny, i dobry.
- ✦ Wyboru klasy już nie ogranicza rasa, choć krążą plotki, iż ludzie szybciej będą zdobywać doświadczenie.
- ✦ W podstawowych zasadach opisane będą następujące klasy: wojownik, paladyn, łowca, barbarzyńca, złodziej, bard, zabójca (w podręczniku MG, nie gracza), mag, czarnoksiężnik, kapłan, druid i mnich (jak widać zrezygnowano z kawalerzysty!).
- ✦ Jeśli zaś chodzi o rasy, to będziemy mieli do czynienia z: elfami, pół-elfami, ludźmi, gnomami, krasnoludami, niziołkami i pół-orkami.
- ✦ Wszystkie klasy będą korzystać z tej samej tabeli doświadczenia: na poziom 1 potrzeba 0 PD (na nim zaczynamy), na 2 – 1000, na 3 – 3000, na 4 – 6000 (za każdym razem trzeba zdobyć 1000 PD razy aktualny poziom).
- ✦ Największa zmiana dotyczy jednak umiejętności, dzięki którym każda postać może być całkowicie unikatowa i niepowtarzalna. Na liście owych umiejętności pojawiają się m.in. złodziejskie zdolności, które testować się będzie w zwykły sposób, nie procentowo.
- ✦ Wprowadzono również modyfikacje dla wieloklasowców – nie będą oni dzielić punktów życia, natomiast liczba klas zależeć będzie od poziomu i zdobytych PD.
- ✦ Przedstawiciel rasy z natury odpornej na magię (np. krasnoludy) będzie tracił ową odporność, jeśli zostanie postacią czarującą.
- ✦ Oczywiście będzie można przenieść postaci z **AD&D** do 3E – wydany zostanie specjalna, oddzielana, stosunkowo tania książka, która ułatwi to zadanie. Jej treść pojawi się również w *Dragonie* i na sieci.

TABELA CECH

- ✿ Twórcy **3E**, wzorując się na **ALTERNITY**, opracowali tabelę modyfikatorów wynikających z cech. Innymi słowy, każdej wartości przyporządkowali liczbę z przedziału od -5 (odpowiada cesze 1) do +7 (26-27), która wpływa na test – im jest ona większa, tym łatwiej daną czynność wykonać.
- ✿ Oczywiście każda z cech ma swój „obszar działania” – Siła: testy ataku, obrażeń itp.; Zręczność: modyfikacja Klasy Pancerza, inicjatywy czy niektórych złodziejskich zdolności; Budowa: punkty życia...

WALKA I TESTY

- ✿ Klasa Pancerza – w **AD&D** miała wartość od -1 do +10. Teraz opisywać ją będą liczby od +10 do +30 (dawniejsze KP 10 to teraz również 10, ale już -10 to 30).
- ✿ Konsekwencją tego faktu to zniknięcie słynnego THAC0, tłumaczonego na TraK0 lub SPOK0. Zamiast tego każda klasa będzie miała zależny od poziomu modyfikator. Test – jak wszystkie w **3E** – będzie się wykonywać k20, modyfikować o magię, Siłę i Zręczność oraz zależnie od sytuacji.
- ✿ Kolejna modyfikacja dotyczy obrażeń zadawanych przez broń – zrezygnowano z uzależniania ich wartości od wielkości przeciwnika (pamiętacie – miecz dwuręczny 1k10 i 3k6).
- ✿ Każdemu orężowi przyporządkowana zostanie liczba, której wyrzucenie na k20 będzie oznaczało tzw. krytyczne trafienie – nie ma już zależności między KP przeciwnika a szansą na krytyka. Zrezygnowano również z opóźnień broni.
- ✿ Zmieniono także inicjatywę: test również wykonujemy k20, modyfikujemy w zależności od Zręczności – kto ma wyższy wynik, działa jako pierwszy. Można jednak opóźniać akcję lub skupiać się, czyli rezygnować z ataku, by później zyskać przewagę.
- ✿ Znacznie rozwinęto również walkę bez broni – pojawiło się dużo możliwości, zależnych od sytuacji, chęci i wyobraźni.
- ✿ Każdy test wykonywany teraz będzie kością k20 – im wynik wyższy tym lepiej.
- ✿ Wprowadzono pojęcie *Difficulty Class*, czyli coś w rodzaju stopnia trudności: ową liczbę trzeba uzyskać w zmodyfikowanym teście, by czynność zakończyła się sukcesem.
- ✿ Ciężkie zbroje wpływać będą na modyfikatory wynikające ze Zręczności oraz na testy umiejętności nie-bojowych.
- ✿ Liczba potocznych „odporności” zmalała. W **3E** będą tylko trzy rzuty obronne:
 - ✗ **refleks** – unikanie m.in. zaklęć obszarowych;
 - ✗ **umysł** – odporność na oczarowania i wpływanie na myśli;
 - ✗ **hart** – trucizny itp..

MAGIA

- ✿ Większość ogólnych zmian w zaklęciach ma doprowadzić do uniknięcia wszelkich wątpliwości, dotyczy więc zasięgu, czasu działania (nie w rundach, a minutach), wpływu magicznych odporności i standaryzacji efektów (tzn. magiczny ogień wytworzony przez wszystkie czary działa w ten sam sposób). Duża modyfikacja to również wprowadzenie 8. i 9. kręgu magii kapłańskiej.
- ✿ Zrezygnowano z czasu rzucania, przynajmniej w przypadku zaklęć, które tka się w czasie krótszym niż runda.
- ✿ Kolejne modyfikacje to sprawa konkretnych czarów: Na przykład *Magiczny pocisk* i *Ognista kula* najpewniej przestaną być najczęściej medytowanymi zaklęciami.
- ✿ Wszystkie czary znajdują się w jednym rozdziale, bez podziałów na klasy. W opisie pojawi się informacja, jaka klasa może dane zaklęcie poznać i na jakim poziomie.
- ✿ Jedną z najważniejszych zmian, dotyczącą jednak tylko kapłanów (vel kleryków), jest nowa zasada: *swap spells*, czyli „wymienianie czarów”. Pozwala ona poświęcić dowolne wymedytowane zaklęcie na leczenie – im większy poziom owego czaru, tym leczenie potężniejsze. Dzięki temu kapłani nie będą „zaśmiecać” sobie pamięci li tylko medycznymi zaklęciami. Moc ta dotyczy jednak tylko i wyłącznie tej klasy – nie druidów czy paladynów.
- ✿ Zmienione zostaną również zasady medytacji – najprawdopodobniej mag będzie mógł opanowywać niektóre czary na tyle dobrze, by nie musieć ich później na nowo zapamiętywać. Medytacja ma również dotyczyć tylko niektórych klas. Na liczbę medytowanych czarów będzie miała wpływ wysokość określonej cechy, podobnie jak w **AD&D** było z kapłanami (np. mag – Inteligencja, bard – Charyzma).
- ✿ Łatwiej będzie również zaklęcie przerwać, choć czarujący będzie miał szansę zachować koncentrację, jeśli powiedzie mu się odpowiedni test.



Baali przekleci przez przeklętych!

Maciek Kołakowski

Na Polconie spotkałem kolesia, twierdzącego, iż **Clanbook: Baali** to jeden z najlepszych dodatków do WAMPIRA. Pominę, że uśmiechnąłem się pobłażliwie i pożegnałem zapaleńca. Teraz jednak, gdy stałem się posiadaczem tej książki, przychodzi mi bić się w pierś. Czy jest najlepszy – trudno powiedzieć, lecz niewątpliwie ten osadzony w realiach VAMPIRE: DARK AGES suplement jest jednym z najoryginalniejszych i najbardziej poskręcanych dodatków, jakie kiedykolwiek czytałem.

Nic nie przygotowało mnie na taką lekturę: ani białe na czarnym wypisane „for adults only”, ani logo Black Dog Game Factory (kontrowersyjnej grupy wydawnictwa White Wolf, specjalizującej się w produkcji kronik i dodatków przeznaczonych zasadniczo dla osób dorosłych, o bardziej wyrobionym smaku i oczekiwaniach). Specjalistom z Black Doga świat zawdzięcza między innymi świetne **Giovanni Chronicles**.

Wracając zaś do Baali – są oni jedną z nielicznych, zadziwiających kwestii konsolidujących Klany.

No bo w jakim innym przypadku Nosferatu z Torreadorem zakrzykną jednym głosem: „Jeśliś słaby – uciekaj, jeśli zaś posiadasz jakąkolwiek potęgę – nie wahaj się ani chwili: zniszcz ich, zniszcz wszystkich”? Który zdrowy na umyśle Kainita przyłożyłby rękę do uwolnienia istot, mających go zniewolić?

Teraz możemy poznać przynajmniej część motywów, planów i historii Infernalistów. A jest to historia

nie byle jaka: sekretna, sięgająca czasów pierwszych osad w dolinie Eufratu i Tygrysu (po zastanowieniu – to się zaczęło w dniu Stworzenia), opowieść ilustrowana doskonałymi, mrocznymi, a nieraz obscenicznymi wręcz rysunkami. To one właśnie tworzą pierwsze wrażenie po otwarciu książki; nastrój (niesmaku, obrzydzenia, niechęci, fascynacji – wstaw właściwe) pogłębi się jeszcze, gdy zaczniecie analizować treść.

Dla przykładu: wprowadzające, krótkie opowiadanie opisuje tyleż namiętny, co tragiczny w skutkach romans opata Jonathana z młodym chłopcem (buee!). No a dalej też same rodziniki! Przedstawiona historia stworzenia i najbardziej chyba dosłowna, jak dotychczas, personifikacja sił pierwotnej Ciemności otwierają nowe możliwości interpretacji wampirzych mitów i – niestety – nowe spojrzenie na magię Świata Mroku (no tak, ale jak wytłumaczysz Tremmerowi, że z każdą wypowiedzianą inkantacją przybliża apokalipsę?).

To właśnie ujawnienie złowrogich źródeł Magii sprawia, że również osoby grające w **Maga: Wstąpienie** znajdą tu być może kilka ciekawych rzeczy dla siebie; jeśli nie inspirację, to na pewno doskonałe pomysły na adwersarzy.

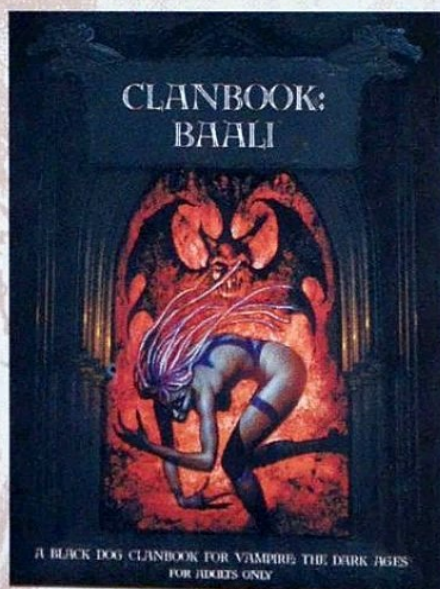
Cóż poza tym? Powiedzieć można, że „życie na gorąco”, bądź inny magazyn popularny – *by night*, to znaczy: kto, kogo, z kim i dlaczego zdradzał przez ostatnie tysiąclecia. Skąd Baali czerpią siłę, dlaczego dopomogli w ostatecznym zniszczeniu jednego z triumwiratu swych przywódców – matuzalemów. Co Baali mają wspólnego z klanem Brujah i dlaczego drugi matuzalem po dziś dzień spoczywa pod gruzami Kartaginy? A także ile racji mają ci, którzy twierdzą, iż trzecim z wielkiej trójki był nie kto inny, jak nieszczęsny Saulot?!

Jeśli jesteście zainteresowani, wiedźcie, że to dopiero nagłówki, natomiast mroczne opowieści, sugestie i pozostawione bez odpowiedzi pytania stanowią esencję, której przyjdzie Wam nieraz szu-

kać między wierszami.

Nie można chyba więcej powiedzieć, nie streszczając zawartości. Jedno zaś jest dla mnie pewne: ta książka zawiera zbyt wiele sekretów, by jakkolwiek prawdziwy Nosferatu mógł sobie pozwolić na to, by ją przegapić.

Na koniec dodam tylko, że trzeba mieć ostro nierówno pod sufitem, żeby utożsamiać się z tymi drakami. Już w Sabatniku więcej z człowieka!



KOŃCOWE ODLICZANIE

Adam „Wolvie” Wieczorek i Miłosz

WOLVIE: Długo oczekiwany dodatek do *Delta Green* pt. „Countdown” wreszcie trafił na półki! Muszę przyznać, że nie spodziewałem się tego, co dostanę w swoje ręce.

Książka jest wręcz olbrzymia – liczy sobie bowiem 430 stron. Już sam wstęp potrafi doskonale wprowadzić w klimat mylnych informacji, jakie towarzyszą agentom **Delta Green**. Mamy oto przedstawiony wycinek prasowy o strzelaninie pod ambasadą amerykańską w Londynie, a później szczegółowy raport nadesłany z komórki A – daje to doskonały obraz przykładu manipulowania informacjami.

Podręcznik zawiera wszelkie informacje na temat działalności insektów z Shaggai na terenie Wielkiej Brytanii. Jeżeli ktoś interesuje się złożonością owej cywilizacji nie będzie zawiedziony, bowiem w podręczniku opisano cały ich cykl rozwojowy i większość cokolwiek dramatycznej historii. Znajdują się też tutaj opisy takich organizacji jak „Armia Trzeciego Oka”, która zwalcza insekty, czy osławione rosyjskie „GRU SV-8”. Nie oszczędzono też Brytyjskiego Wywiadu i grupy PISCES.

Szczegółowo opisane są także ghule i ich organizacja. Ponadto dodatek zawiera omówienie współczesnej roli Hastura i naszego kochanego Króla w Żółci. W kolejnych rozdziałach znajdziemy tajemnicze raporty przesłane do komórki A, zawierające np. dokładne genetyczne wytłumaczenie sposobu rozmnażania istot z głębin (jak dla mnie trochę to zbyt skomplikowane – jakieś enzymy, komórki itp.). Oczywiście nowe umiejętności oraz, uwaga, moce psychiczne, które mogą ułatwić lub zatruć życie niejednemu Badaczowi. Dodatkowo mamy 2 przygody i mini kampanię, które jak zawsze w wydawnictwach Pagan Publishing stoją na bardzo wysokim poziomie. Znajdziemy także opisy agencji rządowych spoza USA; ciekawostką jest umieszczenie tam polskiej jednostki „GROM”. A jeśli jeszcze komuś mało, to mamy plan Klubu „Apocalypse”. Wszystko to jak zawsze okraszone mrocznymi ilustracjami. Ogółem jeden z najlepszych dodatków, jakie miałem w swoich rękach (oczywiście po „Poza Górą Szaleństwa”). Podręcznik ma tylko dwie wady – nie jest dostępny w Polsce, a cena to bagatelne 39,95\$.

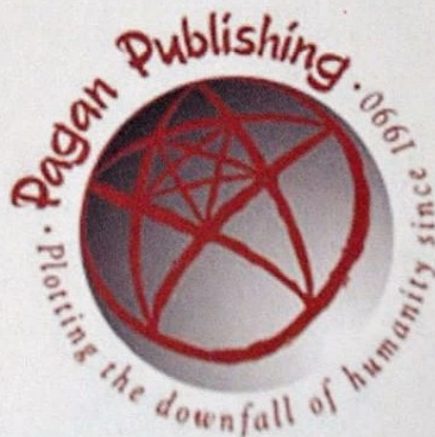
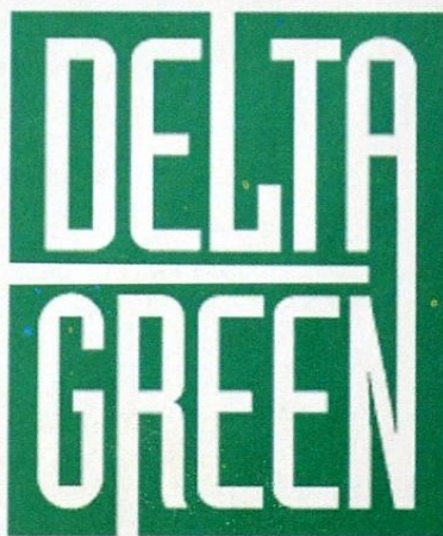
MIŁOSZ: Kurczę! To przerosło o kilometry moje najśmielsze marzenia! Ten dodatek jest po prostu obłędny!

Biorąc w ręce to potężne tomiście – świeżo przytargane przez Wolwiego z jego kolejnej wyprawy – myślałem sobie tak: *No, ciekawe, co „zbijacze kasy z Pagana” wymyślili tym razem. Pewnie jakaś produkcja masowa, głupowate teksty, rysunki na 20 stron, a tekstu tyle, co kot napłakał. Otworzyłem... I usiadłem.*

Kolesie z Pagana muszą mieć łby jak melony! Te 430 stron dosłownie zaćkano informacjami! Każde wolne miejsce, każdy akapit wypełniony jest drobnym tekstem. Opisy bohaterów niezależnych na całą stronę? Żart? Wszystko w drobnym, sieńkach rameczkach! Głupowate wodolejstwo? Stosy najrzetelniejszych i najpotrzebniejszych informacji! Kurczę! Weźcie sobie choćby rozdział z oddziałami specjalnymi z całego świata – Izrael, USA, Wielka Brytania... ale kurde, skoro Ci kolesie znaleźli informacje o GRO-MIE... I jeszcze w eleganckiej tabelce stworzyli przykładowego członka tejże grupy... No to ja tylko mogę zdjąć kapelusz.

To już nie jest dodatek, Kochani.

To jest biblia. Kurczę... 170 złotych, które wydacie, starczy Wam na opracowywanie zabawy na długie miesiące... Ha! Lata! Jestem bardzo uczulony na uczciwie przygotowane dodatki (twierdzą np., że White Wolf jawnie ssie kasę, produkując jakieś bzdety z połową stron wypełnionych przykładowymi postaciami) – **Countdown** jest jednak przykładem kawału prześwietnej roboty. Nie widzę firmy, która będzie w stanie to przebić. Chyba, że MAG Labiryntem nr 6, hi hi...



SZCZYT SZALEŃSTWA

Adam „Wolvie” Wieczorek

Chaosium oszalało! Tak można najkrócej podsumować to, co dzieje się w tej chwili w tym wydawnictwie. Wydanie „trójpaku” dotyczącego osławionych gór szaleństwa to – moim zdaniem – najlepsze, co spotkało Zew Cthulhu od czasów *Delty Green*.

Już w trakcie trwania kampanii reklamowej udało im się zarazić mnie entuzjazmem do tego projektu, tak więc kiedy podczas mej wizyty w Londynie natrafiłem na dodatek, nie miałem żadnych oporów przed wydaniem 39,95\$.

Pierwsze, co można zauważyć, to oczywiście objętość dodatku: prawie 440 stron. Nie to jednak jest najważniejsze, bowiem cały podręcznik to jedna wielka – nie: olbrzymia kampania, która uczyni **Orient Ekspres** niewartą uwagi książeczką...

Zastanawiam się właśnie, jak można recenzować czystą doskonałość...

Zajrzyjmy więc do środka. Kampania opisuje dzieje wyprawy na Antarktydę, która odbyła się po „osławionej” ekspedycji Uniwersytetu Miskatonic. Cała opowieść podzielona jest na 17 rozdziałów, opisujących po kolei zarówno przygotowania do wyprawy, jak i samą podróż, a wreszcie odkrywanie lodowego kontynentu. Badacze będą walczyć nie tylko z najbardziej nieprzyjawnym terenem na świecie, ale również z ludzimi przeciwnikami i często będą stawiani przed dwuznacznym moralnie wyborem.

Podstawą całej kampanii jest niepewność. Już na samym początku się dowiadujemy, ile informacji z poprzedniej ekspedycji udostępniono światu poprzez komunikaty radiowe, a ile pominięto milczeniem. I już na wstępie Badacze zostaną uwikłani w niebanalną intrygę – zanim dotrą do świata lodu niejednokrotnie spojrzą śmierci w oczy. Nie mogę zdradzić wszystkich szczegółów, ale zapewniam, że same przygotowania do prowadzenia scenariusza zajmują bardzo dużo czasu.

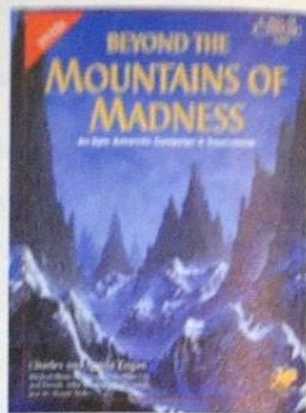
Na całe szczęście (lub nieszczęście) książka seruuje nam siedem dodatków opisujących po kolei: dokładny czas wydarzeń zaistniałych w czasie poprzedniej wyprawy, ubiór arktyczny z tamtej epoki (wraz z dokładnymi rysunkami – kto by przypuszczał, ile par

skarpet będą na sobie nosić Badacze), wpływ pogody na obrażenia, wytrzymałość i konserwację samolotów, opis wspinaczki, rozpisanie kluczowych i tajemniczych informacji dla Strażników tak, aby mogli jeszcze bardziej je zagmatwać, przedruk „zaginionych” czterech rozdziałów z opowiadania Edgara Alana Poe „Opowieść Artura Gordona Pyma”, rozpiskę ekwipunku ekspedycji zrobioną czcionką starej maszyny do pisania, opisy pojazdów (od samolotów poczynając na statku zakończywszy) i oczywiście dziesiątki wycin-ków z gazet i pomocy dla graczy.

Dość powiedzieć, że same dodatki zajmują strony od 288 do końca książki. Jakby tego było mało, mamy mapę formatu A2 przedstawiającą znaną w roku 1933 Antarktydę. A dla tych, którzy ciągle chcieliby coś dodać do tej kampanii, polecam osobny dodatek (16.95\$, jeśli dobrze pamiętam), zawierający specjalną zasłonkę mistrza gry utrzymaną w klimatach cokolwiek Gigerowskich. Oczywiście w środku znajdziemy już spreparowane wycinki prasowe, kopertę z listem w języku niemieckim, zapraszającym nas do wzięcia udziału w ekspedycji, mapę Antarktydy z zaznaczonymi Górami Szaleństwa, pocztówkę, nalepkę na szybę, zmywalny tatuaż i coś, co ucieszyło mnie najbardziej – naszywkę na kurtkę z napisem „STARKWEATHER-MOORE, ANTARCTIC EXPEDITION 1933”.

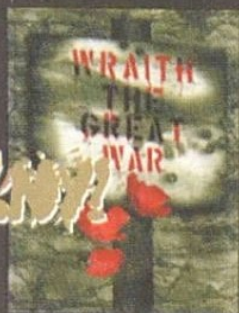
Na zakończenie dodam tylko, że planowany czas rozegrania kampanii to 15 do 20 sesji trwających cały dzień. To daje razem grubo ponad 400 godzin gry – tego jeszcze nigdzie nie było!

Dodatek polecam raczej zaawansowanym mistrzom gry, którzy będą w stanie wydobyć całą głębię tego znakomitego scenariusza.



WRAITH NIEŚMIERTELNOŚĆ

Piotr „Toread” Gnypp



Miesiąc temu pisaliśmy o zamknięciu linii systemu WRAITH: THE OBLIVION. Szkoda rozwodzić się znów nad tym, co oznacza to dla przeciętnego gracza. Można jednak pokusić się o podsumowanie, jak z końcem WRAITHA radzą sobie nasi zachodni bracia w RPG.

Z dyskusji i rozmów prowadzonych na szerokich wodach internetu, konwentach i czasopismach można chyba wyróżnić trzy postawy:

1. ignorujemy **Ends of Empire** – te wydarzenia jeszcze nie miały miejsca i wszystko jest po staremu;
2. zabieramy się za **Great War** – tam jest istna kopalnia pomysłów i rzeczy, które zawsze chcieliśmy pokazać;
3. gramy po **Ends of Empire**.

O ile pierwsze dwie dużo nie zmieniają, o tyle trzecia warta jest przynajmniej paru słów komentarza.

Śmierć towarzyszyła rodzajowi ludzkiemu od początku i raczej wątpliwe jest, aby po wydarzeniach w Zaświatach przestała zbierać krwawe żniwo. Z tym, że „życie” przeciętnego zmarłego stanie się trudniejsze, tak z powodu Maelstormów, jak i dlatego, że największa struktura w Zaświatach została zniszczona. Aby lepiej oddać klimat tego okresu, należałoby się zapoznać z dziejami tuż po zniszczeniu Wiecznego Miasta Rzymu. Każda Nekropolia jest zdana na samą siebie i musi z resztek złożyć własną przyszłość. To daje niesamowitą okazję Heretykom i Renegatom do ustalenia własnego, nowego i wymarzonego porządku rzeczy, jednocześnie wystawiając ich na niebezpieczeństwo ze strony Spekt – życie bez ochrony Stygii i jej wszechpotężnych Legionów. Nie należy też zapominać o maruderach z wielkich armii, którzy czas jakiś niepokoić będą Nekropolie. Zresztą jak wygląda świat po wojnie każdy z nas wie – wystarczy włączyć na chwilę telewizor.

Dla mistrza gry to nie lada wyzwanie. Całkowicie nowy *setting*. Nic już nie jest pewne, nadszedł czas własnych pomysłów i idei. Zcentralizowany świat, kręcący się wokół Stygii, rozpadł się na masę Nekropolii, z których każda posiadać będzie specyficzny klimat, nastrój i mieszkańców. Czy ocalałe miasta zawiążą kiedyś unię? Czy nadejdą czasy demokracji? A może Zaświaty czeka powrót w otchłań barbarzyństwa? Nie ma „oryginalnego” pomysłu.... Skończyło się bazowanie na dodatkach, co prawda trochę wydarzeń ujawnionych ma być w HUNTER: THE RECKONING, jednakże, jak

zapowiadają autorzy, dużo tego nie będzie. Każdy z nas teraz pokaże jak dobrze rozumiał ten dziwny i chory świat, nadeszła szansa zaprezentowania swoich unikalnych wizji. Pozostaje tylko życzyć kreatywności.

Na koniec kilka słów od twórcy WRAITHA: wspomnienia o tym, czego już nie ma.

Od: the deadguy

Do: Lista dyskusyjna W:tO

Data: 5 października 1999 05:03

Kiedy dokonywałem już kosmetycznych poprawek w **Ends of Empire**, przypomniałem sobie pierwsze chwile. (...) Tworzyłem Spectres w moim kawalerskim wtedy mieszkaniu w środku nocy (...) pisałem prawdziwą historię Artificers, żeby wysłać ją do Beth Fishi o 3 nad ranem (...) z przerażeniem odkrywam, że obydwaj moi pomocnicy opisali część o Hisroszynie w Dark Kingdom of Jade Adventures (...) kończę The Risen i myślę „To będzie fantastyczne” (...) 72 godzinne rundy pracy nad The Beast (...) desperacko poszukuję ludzi do podrzucania mi słów, każdy po tysiąc, do wypełnienia końcówki Shadow Players Guide (...) dwa razy załamuje się i płacze przy Charnel Houses of Europe (...) daję Claytonowi pierwszą próbkę Book of Legions i jestem cholernie z niego dumny, kiedy oddaje mi swą robotę (...) rozmawiam z Lucy Tylor przez telefon, potem z Tom Dietz i zdaję sobie sprawę, że oni naprawdę chcą pracować nad projektem, który proponuję (...) z wielu źródeł słyszę, że któregoś roku widziano Claudię Christian czytającą Wraith 2nd Edition w samolocie powrotnym z GenConu (...) wydaje „ochy” i „achy” nad pracą Mike Danza przy Spooks (...) **siedzę z Edem, Stevem oraz Kenem i słyszę, że to już koniec i nie mogę w to uwierzyć** (...) pracuję z Pauline nad każdym najdrobniejszym słówkiem w Ends of Empire (...) pracuję z Bruce’em i Geoffem i wszystkimi innymi, którzy tak jak i ja mają ochotę zwolnić tempo (...) wpadam do klatki Eda i dyskutujemy nad gorszymi momentami w Great War...

(...) to była świetna zabawa. Za nic w świecie nie chciałbym jej wtedy przegapić.

The deadguy

tytuł: Czynniki Chaosu
 autorzy: James A. Moore
 wydawca oryginału: White Wolf Game Studio
 wydawca edycji polskiej: ISA Sp. z o.o.
 tłumaczenie: Piotr Kucharski

Nikt już nie ukrywa jak potężną siłą rynku są tzw. crossovery, czyli mieszanie światów. W komiksie Alien walczy z Predatorem, a w RPG przewidywana firma White Wolf pokusiła się o publikację paru takich dodatków, które zwrócić miały uwagę fanów Świata Mroku w ogóle, bez względu na preferowany system.

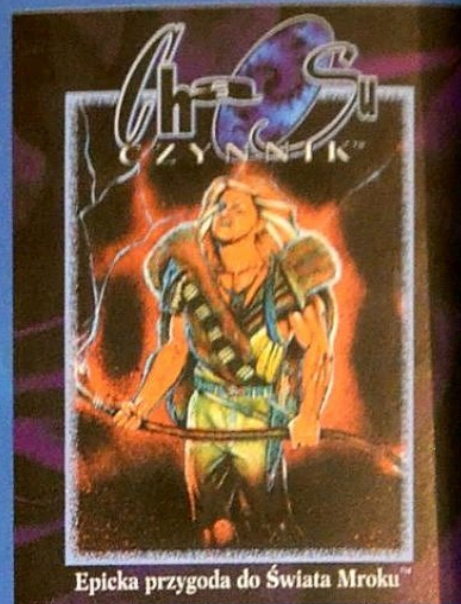
Wydawnictwo MAG opublikowało już swego czasu scenariusz pt. „W krwawym blasku Księżyca” dla wampirków i wilkołaków. Teraz potężnie uderza ISA, wydając **Czynniki Chaosu**.

Podręcznik dzieli się na dwie części. Pierwszą z nich stanowi opis Mexico City (w którym toczy się akcja przygody), drugą zaś scenariusz tytułowy. Nie ujawniając intrygi napisać mogę o niej, że:

- a) wydaje mi się bardzo ciekawa i pozostawiająca dla Narratora wiele dróg wyboru;
- b) jest rzeczywiście uniwersalna – równie zajmująca dla futer, pijawek i magów (choć każdy będzie miał inny cel);
- c) możliwa do poprowadzenia tej samej drużynie kilka razy (raz magom, potem wilkołakom i wampirom lub odwrotnie) co – jak sądzę – jest patentem nie z tej ziemi (znaczy autor nie proponuje tego literalnie, ale myślę, że da się zrobić);

Wykonanie nie błyska geniuszem, ale bez wątpienia jest na bardzo dobrym poziomie. Rzekłbym, że jest to jeden z najlepiej wykonanych dodatków do Świata Mroku. No i nawet mapa kolorowa jest na końcu (prymitywna, ale z heksami).

Akcja, mistycyzm, Aztekowie, historia (czyli Cortez), największe zło świata (Pentex, Sabat) versus „ci rozsądni”, pełne tło. Nie mam zastrzeżeń. Dobry, rzetelny dodatek.



Epicka przygoda do Świata Mroku™

Milosz

Przeczytałem, że prawie jedno Trzecie podręcznika To opis bohaterów niezależnych. Po pierwsze dlatego, iż za dużo w nich jest współczesności. Po drugie nie znam MG, który byłby w stanie zapisać. Takich wszystkich, a to dopiero dobrze wprowadzić do gry [Tomek]

OCENA
 Wykonanie: 65
 Zawartość: 70



Stało się. Ukazał się dawno oczekiwany **WEREWOLF: THE DARK AGES**.

Jak sam tytuł wskazuje, opowieść toczyć się będzie tu w ponurych wiekach średniowiecza. Sam system jest niczym innym jak próbą archaizacji tego, co już znamy. Nie jest za bardzo odkrywczy, nie powala na kolana i w zasadzie wygląda na to, że napisano go z myślą o robieniu wilkołaczko-wampirzych crossoverów w XII wieku.

Do rzeczy zatem. W owym dodatku znaleźć możemy, po pierwsze, szczegółowe opisy cernów XII-wiecznej Europy, zasady Delirium w średniowieczu, no i oczywiście przedstawienie plemion, ale tylko tych europejskich. Dla leniwych jest opis zamków, feudalizmu, czyli to, co sami możemy w książkach historycznych znaleźć.

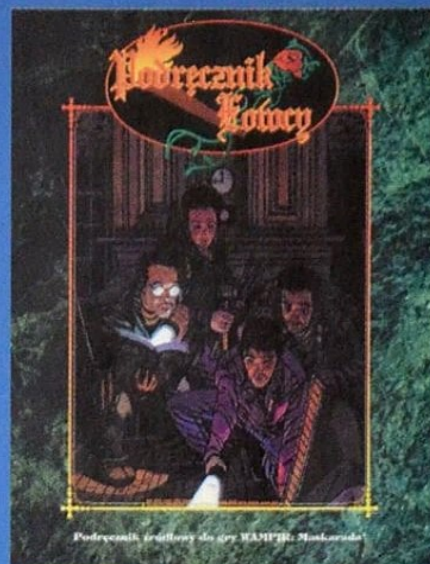
Rozczarowuje rozdział poświęcony Czarnym Spiralom i obecności Żmija w ówczesnie znanym świecie; nie zaskakuje też odkrywcością obraz średniowiecznej Umbry. Są zmiany w tworzeniu postaci, jednak kosmetyczne: tu zmieni się umiejętność, tam dojdzie jakaś nowa „cecha pozycji” itede. I czas na najlepsze – panie i panowie, oto najważniejszy rozdział: **Zasady Crossovera z Vampire: the Dark Ages**, a w nim szczegóły wojny naszych ulubieńców, stwory, broń, specjalna broń oraz jakich tricków używać dla zmylenia przeciwnika. Zapewne będzie to najczęściej używany rozdział przez co czwartego przeciętnego gracza WILKOŁAKA. Na końcu znajdziemy pakiet stworzonych postaci.

Nadszedł czas na zadanie sakramentalnego pytania: „Czy warto?”. Odpowiemy wykręcająco – „nie wiemy”. Z jednej strony warto mieć, aby urozmaicić kampanie wilków, tudzież napędzić stracha wampirom, a parę rzeczy jest naprawdę fajnie napisanych. Z drugiej strony książeczka najwyższych lotów to nie jest. Sądzę, że i tak przeżywa ciekawość, kilkoro z Was ją kupi. Rozważcie sami.

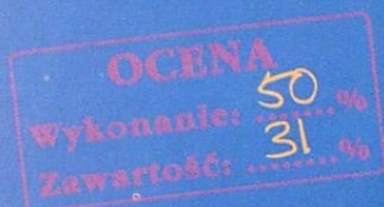
tytuł: **PODREČNIK ŁOWCY**
 autor: Bill Bridges
 wydawca oryginału: White Wolf Inc.
 wydawca edycji polskiej: ISA Sp. z o.o.
 tłumaczenie: Tomasz Malski

Oto dodatek do **Wampira: Maskarady**, opisujący świat wampirzych wrogów – łowców. Zaczniemy od strony technicznej. Ilustracje są monotematyczne: łowcy z krzyżami, łowcy ze spluwami, łowcy kółkują wampira, łowcy palą wampira, łowcy uciekają przed wampirem, wampir ucieka przed łowcami... Grafiki cechuje niedbały styl, większość jest schematyczna. Jednym słowem: „marnie”. Tłumaczenie ma wady (niektóre sformułowania śmieszają, długie i poplątane zdania nie sprzyjają zrozumieniu), ale ogólnie jest przyzwoite. Podręcznik raczej się nie rozpadnie.

Treść to głównie rozdziały o technikach polowań, tworzeniu postaci łowcy, koncepcjach sag i słynnych łowcach. Autor sprawia wrażenie, że nie może się zdecydować, czy pisze o bohaterach walczących ze złem – we wstępie czytamy „Motywem przewodnim (...) jest poświęcenie” – czy to raczej dodatek o „dobrej” zabawie, sięczeniu seriami z automatu i „Metodzie Dużej Siły Ognia”. Sporo treści przydatnych Narratorom lubiącym walkę, są jednak systemy, do których lepiej pasuje styl wypełniony „akcją”, organizacjami śledczymi czy religijnymi.



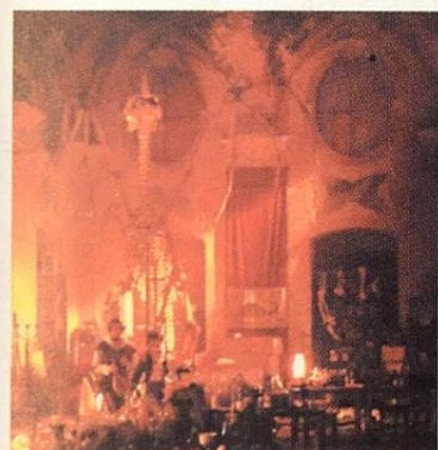
Tomasz Andruszkiewicz



Trochę niepokojąca jest maniera nie tłumaczenia imion, które mają swoje odpowiedniki. Wiem, że czasem sprawia to problemy, dlatego jednak Kaffasza nie nazwano Kaffaszem – nie wiem. (Tomasz)

☛tubudu!

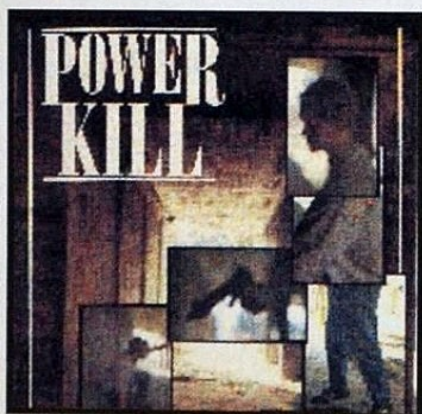
Amerykanie zapamiętają na pewno lato roku 2000! Pogoda ma być wspaniała, wszystko ponoć stanieje, a na ekrany wejdzie **D&D: The Movie**. W filmie występuje m.in. znany i lubiany Jeremy Irons, grający rolę złego arcymaga; mniej znani: Thora Birch, jako imperatorka Savina, Justin Whalin – człowiek złodziej, Zoe McLellan – człowiek mag i wielu innych. Reżyseruje Courtney „Corey” Solomon – gracz-weteran, który aż 10 lat walczył, by jego projekt pojawił się na srebrnym ekranie. On też jest współtwórcą scenariusza filmu.



☛tubudu!

VIOLENCE było dopiero początkiem. Hogshead nie osiadł na laurach i, promując swój „Nowy Styl” (New Style), wydaje **PUPPETLAND/POWER KILL**. Obie gry stworzył znany autor ze stajni Pagan Publishing – John Tynes. Są to niezwykle proste systemy, od wielu lat dostępne za darmo. Oczywiście zostały one przed „oficjalnym” wydaniem poprawione

i uzupełnione. PUPPETLAND to surrealistyczna gra w świecie dziecięcych koszmarów – w świecie lalek. Krainą tą niegdyś władał Twórca, zginął on jednak z rąk Pana Pięści. Uzurpator, wspomagany przez bandę plugawych, drewnianych obwiesiów – Miażdżycieli Orzechów – przejął kontrolę nad przerażonymi mieszkańcami. Na szczęście Judy, była dziewczyna Ciosa, postanowiła oczyścić krainę lalek ze zła. Mechanika jest prosta, a świat na tyle niezwykły, że gra winna zachwycić każdego. I zaniepokoić. Jednak nie tak, jak POWER KILL, o którym dyskutowano już wiele, wiele razy. POWER KILL to meta-rpg, które sięga ku granicom rzeczywistości i zmusza do odnalezienia odpowiedzi na pytania, gdzie kończy się rola graczy, a zaczyna graczy-bohaterów. System z pewnością namiesza w głowach wielu osobom. Każdy, kto go pozna, spojrzy na gry fabularne z zupełnie innej perspektywy.



✿tubudu!

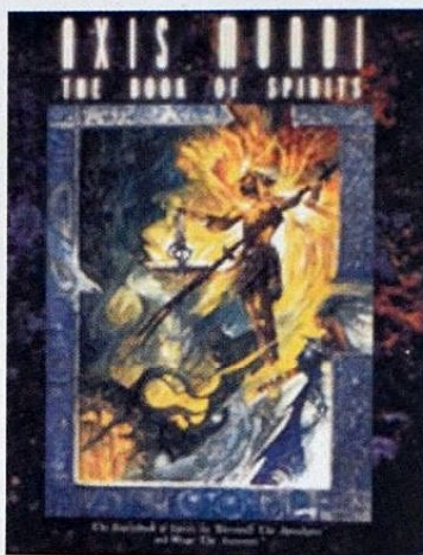
Czyżby koniec dominacji AD&D? Staży wyjadacze świata RPG (m.in. Greg Stafford i Robin Laws) połączyli wspólnie siły w firmie Issaries Inc., by stworzyć nowe, wiekopomne dzieło: HERO WARS. Gierka ma być osadzona w świecie Glorantha, przez co wielu kojarzy ją z RUNE-QUESTEM, słusznie zresztą, bo systemy winny okazać się kompatybilne. Mocne uderzenie zapowiedziano już na koniec roku, kiedy to ma się ukazać Gloranth: Introduction to the Hero Wars.



W styczniu 2000 zaś: **Hero Wars: Roleplaying in Glorantha; Deluxe Hero Wars Boxed Set.**

✿tubudu!

Spirit Ways to – jak sama nazwa wskazuje – dodatek o świecie duchów i jego sekretach. Fajna sprawa



dla wszelkiego rodzaju spirytualistów, szamanów wszelkich tradycji i im podobnych. Nowe wady, zalety, umiejętności potrzebne w tym dziwnym i tajemniczym świecie. Dodatkowo opisy szamańskich kultur porzucanych po świecie i tak dalej. Sami oceńcie, czy się Wam przyda.

✿tubudu!

Do pewniaków w obsadzie „Władcy Pierścieni” dołączyły kolejne osoby.



Najważniejszą z nich jest niewątpliwie znakomity Christopher Lee w roli Sarumana. Oprócz niego wiadomo, że Liv Tyler („Armageddon”) wystąpi w roli Arweny, a John Rhys-Davies („Sliders”, filmy o Indianie Jonesie) zagra Gimlego. Nastąpiła też jedna zmiana: Stewarta Townsenda w roli Aragorna ma zastąpić Viggo Mortensen („Armia Boga”). Ponadto zagrają ponoć: Elijah Wood (Frodo Baggins), Sean Astin (Sam Gamgee), Billy Boyd (Peregrin Took), Dominic Monaghan (Meriadoc Brandybuck), Ian McKellan (Gandalf), Orlando Bloom (Legolas), Sean Bean (Boromir), Ethan Hawke (Faramir), Cate Blanchett (Galadriela), Ian Holm (Bilbo Baggins), Donald Sutherland (Denethor), Uma Thurman (Eowina), Kevin Conway (Theoden), Brad Dourif (Grima Smoczy Język). Nas najbardziej powinna ucieszyć wiadomość (ponoć już pewna), że kompozytorem muzyki do LotR będzie Wojciech Kilar.



☛tubudu!

Wraz z nadejściem HUNTER: THE RECKONING powstała potrzeba zareklamowania go. Pewnego pięknego dnia, odwiedzając stronę internetową White Wolfa przeczytaliśmy, że firma ta została sprzedana nieznanemu nikomu firmie internetowej Anonymous Liberty. Z ciekawości udaliśmy się więc na stronę tejże kompanii i tam przeczytaliśmy informację, iż wyżej wymieniona firma sądzi, że klienci White Wolfa będą również zainteresowani i ich ofertą, że nie zamierzają zmieniać polityki wydawniczej firmy, ale proszą o wypełnienie ankiety. Ankieta była w miarę dziwa, gdyż pytała się o nasze doświadczenia z istotami nadnaturalnymi, spotkaniami z UFO, kontroli rządu nad statystycznym obywatelem. Postanowiliśmy więc zrobić małe badania. Okazało się, iż serwer Anonymous Liberty jest w jednym węzle z serwerem White Wolfa, a jego administratorem jest niejaki Chris McDonough. To zdziwiło nas jeszcze bardziej, gdyż Chris McDonough pracuje dla White Wolfa i on to właśnie dał to smutne ogłoszenie o sprzedaży. Na listach dyskusyjnych i Usenecie podniósł się raban. Dopiero po paru dniach White Wolf wyjaśnił, iż wszystko to jest kampanią reklamową HUNTER: THE RECKONING, i że chyba przejęli i że przepraszają. Dziwne. Na pewno firma pożądana skutek odniosła, wzbudzając niemałe zainteresowanie HUNTEREM (na paru listach pojawiły się nawet domysły, że Anonymous Liberty to jacyś kolesie uważający się za łowców czarownic ;)). Osąd pozostawiam Wam. Jednakże – jak powiedział jeden z moich znajomych – lepsze to niż banalne *A ten proszek w porównaniu ze zwykłym to....*

☛tubudu!

Pokazało się, ale mało o tym jeszcze wiemy – **Clannovel: Assamite**. Nie chcemy pisać w ciemno, więc więcej szczegółów za miesiąc.

Drodzy Klienci i Fani,

White Wolf nie został sprzedany. Ogłoszenie, które ukazało się na naszej stronie, było częścią planu marketingowego, promującego wydanie szóstej gry Świata Mroku, *Hunter: The Reckoning*.

Jedną z najatrakcyjniejszych cech Świata Mroku jest jego realność. Promocja i odsłona hunter-net.org zostały zaplanowane tak, by stworzyć otoczkę niedomówień wokół sprawy, by zaprezentować wam grę *Hunter* w niepowtarzalnym stylu.

Wydaje się jednak, że skutki okazały się bardziej dramatyczne niż zamierzaliśmy. Przepraszamy wszystkich, którzy uwierzyli, że WW został sprzedany. Naszym zamiarem było wywołanie emocji, a nie problemów. WW nie odchodzi. Nadal będziemy dostarczać fanom najbardziej dynamiczne i pobudzające wyobraźnię gry na rynku.

Dziękujemy za wsparcie. Pozostajemy do waszych usług w przyszłości.

White Wolf Game Studio.

P.S. Jednocześnie chciałbym zwrócić się z oddzielnymi przeprosinami do tych, którzy byli wymienieni lub obrażeni w poprzedniej korespondencji. Powinno być lepiej to przewidzieć i nie używać przesadzonych metod promocji nowej gry *Hunter*. A choć kierownictwo i większość ludzi stąd wiedziało o moich planach, w ostateczności – był to mój pomysł. Jednak fani głośno i wyraźnie powiedzieli: „to zły pomysł”. Tak więc raz jeszcze osobiście przepraszam wszystkich, którzy poczuli się urażeni lub zaniepokojeni taktyką użytą w promocji nowej gry. Proszę nie mieć tego za złe autorom i twórcom systemu *Hunter* – jest to świetny produkt, a owi faceci nie mają nic wspólnego ze sposobem prezentacji go tutaj.

Chris McDonough
White Wolf Webmaster

☛tubudu!

Dla wszystkich fanów WILKOŁAKA (i nie tylko) – ukazała się godna polecenia rzecz, czyli **Book of Weaver**. Jak sama nazwa wskazuje, opisuje nam niejakiego Weavera znanej w tych stronach jako Tkaczka. Cóż możemy znaleźć w środku? Że zaczyna się od jakiejś historii pisać chyba nie trzeba, gdyż jest to standard dodatku White Wolfa; dalej znajdujemy powody i cele jej działania. Mówiąc najogólniej, chce ona odkryć przyczynę sprawczą – dlatego tak strasznie popycha technikę, pomaga jej to również zrozumieć własną sieć i odzyskać zdrowie psychiczne (które, jak wszyscy pamiętamy, jakiś czas temu utraciła). Kartkując rozdziały natykamy się na opis trzech „ziaren”, które Tkaczka zasiała ludzkości – Dogma, Nauka i Technologia, zapoznamy się z wpływem jaki wywarła (i wciąż wywiera) na Żmija, jej działalność w Umbrze i co wspólnego z nią mają magowie. Trudno nie wspomnieć w **Book of Weaver** o jej ukochanym plemieniu – Glass Walkersach (po polsku Tułaczach Betonu). W dalszej części czytamy o wszelkiego rodzaju doświadczeniach technologicznych i tym podobnych, by stąd przejść do działu o DNA. Reasumując – dodatek jest niezły i na poziomie, jednak nie ma się co po nim spodziewać cudów. Jest napisany podobnie do **Book of Wyrm** (które to cudo niedługo ma wydać Wydawnictwo Mag), więc chyba warto się w niego zaopatrzyć. Aha, byłbym zapomnieli – w środku są całkiem ładne obrazki.



☛tubudu!

Wraz z wyjściem trzeciej edycji Wampira, pokazało się na rynku sporo uaktualnień do tegoż systemu. Jednym z nich jest **Kindred of the East**



Companion. Co w środku? Ano jak zwykle (chyba raczej: o dziwo – *Milosz*) sporo. Między innymi znajdziemy dokładną historię rozmaitych kraiń wschodniego Świata Mroku, sporo informacji o dworach, opisy rozmaitych frakcji działających w Middle Kingdom. Jak przystało na prawdziwego Companiona i tu nie obyło się bez opisu wyższych poziomów „dyscyplin” wschodnich krewniaków. Sprawnie napisane, podaje tyle potrzebnych co i bezużytecznych informacji. W sumie sprawę można przedstawić tak – jeżeli masz **Kindred of the East Companion**.

✱łubudu!



Cudeńko – tak można nazwać **Cainite Heresy**, dodatek do **Vampire: the Dark Ages** traktujący o ludzkich herezjach.

Wsluchując się w opinie graczy można wnioskować, iż jest to jeden z najlepszych suplementów, jakie wydał White Wolf. Ale do rzeczy – książka opowiada o herezjach i wpływie, jaki wywołali na nie nieśmiertelni; przyznam się szczerze, że już z pierwszego rozdziału możemy dowiedzieć się więcej na temat historii kościoła i jego rozłamów, niż z niejednego podręcznika szkolnego. Nic to zresztą dziwnego, skoro pasją **Kena Hita**, autora dodatku, jest okultyzm i wszystko, co z nim powiązane. Sekty, ich tajne znaki, ikonografia, architektura, ukryte znaczenia... Szok: naprawdę jest tego sporo i w dodatku ładnie napisane. Żeby dopełnić szczęścia, dodano też rozdział o tych, którzy zwalczaniem herezji się zajmowali – początki inkwizycji, ruch kontrreformatorski. Dodano też nowe tło, nowe umiejętności, porady, jak wprowadzić herezję w świat gry, jak i również ważniejsze postacie. Zaprawdę powiadam Wam – rzecz jest śliczna. Właściwie obowiązkowa.

✱łubudu!

W zasadzie po ukazaniu się **HUNTER: THE RECKONING** nie trudno było odgadnąć, że wraz z nim zaraz pojawi się koszulka, kubek, komplet kości i rozkładana osłonka mistrza łowców. Kostki i osłonkę już mamy. A co w osłonce? Niewiele, oprócz niej samej – 72 stronicowa książeczka o *powerach*, jakie mają nadnaturalne: autorzy mówią, że to niesamowicie potrzebne ;).

✱łubudu!

Wydawało się by, że to tylko **Clanbook**, a jednak tak nie jest. W końcu ukazał się długo oczekiwany **Clanbook Salubri**. Pełen wiedzy, która do tej pory była niedostępna naszym oczom; daje nam zupełnie inny ogląd tego klanu, historia Saulota staje się nagle dziwnie „zanieczyszczona” Baali i wampirami wschodu. Nie da się ukryć, iż **Cynthia Summers** posiada pewien dar, dodający nawet najczystszy ludzizm dziwną mroczną stronę, a ta książka do **Vampire: the Dark Ages** pokazuje to chyba najlepiej. Nie będę psuł zabawy i nie zdradzę, jakich to nowych rzeczy dowiemy się o tym i tak zagadkowym klanie – wystarczy, że powiem, iż nie ma tam tylko dwóch frakcji...



Pewną nowością jest też, iż stworzone postacie, które znajdziemy na końcu dodatku, są w miarę ciekawe i niestandardowe.

✱łubudu!

Nieprawdziwe okazały się pogłoski o kolejnych cięciach w **White Wolf**, a dokładniej – o zakończeniu linii **CHANGELING: THE DREAMING**. Dowodem jest **Fool's Luck: the Way of Commoner**. Całość dotyczy *Accordance War* – szczegółowego opisu rewolty,



jaką podnieśli commonerzy, by obalić Szlachtę (Nobles). Całość jest jakaś bez ładu i składu, historie i opowieści z wojny płytkie i zwykle bez sensu... chyba lepiej pójść do kina na jakiś film.

✱łubudu!

I znowu **Kindred of the East**. Jeżeli chcesz wiedzieć jak Kuei-jin prowadzą woję, jakie stosują sztuczki, poznać ich kodeks honorowy itede, to zakup **Shadow War**, bo właśnie o tym traktuje.

✱łubudu!

Świat należy do Szatana! Kuszenie, władza, pieniądze i pożądanie. To temat przewodni **Infernalism: the Path of Scream**. Rzecz jest osadzona w realiach **Sorcerers Crusade** i opowiada o magach oddanych ciemności, demonach, sztuce czarnej magii. Autor wypiera się wszelkich powiązań z satanizmem, a dodatek wydaje się być ostry; nie ukrywam również, że fajnie napisany. A więc wszelkiego rodzaju Neophandii – nadszedł wasz czas!

✱łubudu!

Pojawił się specjalny **Hunter: the Reckoning Dice Set** – ciekawe, kiedy będzie koszulka ;).

✱łubudu!

A jednak będzie **Terminator 3**, a także 4!!! Zajęli się tym producenci Mario Kassar i Andy Vajna. Scenariusz **T3** napisze Tedi Sarafian, a nad **T4** pracować będzie David Wilson. Występ popularnego Arniego S. nie został potwierdzony, mało zaś prawdopodobne, by w przedsięwzięciu wziął udział James Cameron, reżyser i pomysłodawca wcześniejszych części. Akcja **T3** ma się toczyć w roku 2001, na kiedy zresztą zapowiadana jest premiera, a dotyczyć wojny nuklearnej. **T4** z kolei ma obejmować czasy po tym apokaliptycznym wydarzeniu. W obu główną postacią będzie John Connor, znany z części drugiej. Prawa kosztowały ponoć 8 mln USD.

☛***tubudu!**

Odżegnując się od przeszłości, **John Wick** postanowił pozbyć się całej swojej kolekcji kart do LEGENDY PIĘCIU KRĘGÓW! Kto by się spodziewał, że animator świata tak potraktuje swoje dziecko...

☛***tubudu!**

Kolejny film o nawiedzonym domu trafia na amerykańskie ekrany. Opowiada on o biznesmenie, który kupuje możliwość spędzenia nocy w zamieszkanym przez duchy posiadłości. W jednej z głównych ról wystąpi znana z roli Xenii w „Goldeneye” **Famke Janssen**.

☛***tubudu!**

Zapewne dopiero w przyszłym roku trafi do nas najnowszy film **Tima Burtona**, pt. „Sleepy Hollow”. Będzie to adaptacja legendy o Bezgłowym Jeźdźcu. W filmie występują m.in. **Johnny Depp** i **Christopher Walken**. Na Zachodzie film zapowiada slogan reklamowy: „Potoczą się głowy”. Tłumy już szaleją!

☛***tubudu!**

Zapewne podobne hasło mogłoby zapowiadać czwarty film z cyklu „Nieśmiertelny”. „The Highlander: World Without End” doczekał się wreszcie reżysera. Będzie nim **Doug Aarniokoski**, wcześniej asystent przy takich filmach jak „Od zmięchu do świtu”, „Austin Powers” i „Oni”. Zarówno **Christopher Lambert**, jak **Adrian Paul** wystąpią w tym filmie.

☛***tubudu!**

W Londynie otwarto „James Bond – Licence to Thrill” – interaktywne centrum rozrywki dla miłośników agenta 007. Szczęściarze.

☛***tubudu!**

W przyszłym roku powstanie „Spawn 2”. Tym razem film ma być bardziej nastrojowy, zbliżony do przebojowego serialu animowanego **McFarlane’a**. Szykują się zmiany w wyglądzie tytułowego bohatera.

Miejmy nadzieję, że wszystkie starania wyjdą sequelowi nieudanego, pierwszego „Spawna” na dobre.

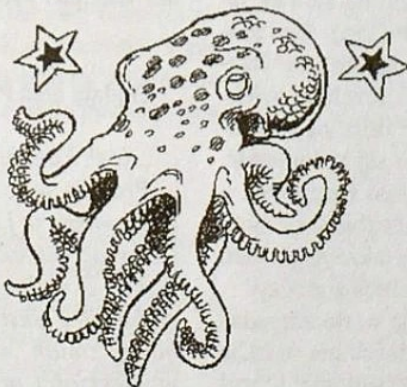
☛***tubudu!**

Bruce Willis występuje w horrorze „The Sixth Sense” (Szósty zmysł) w roli psychologa, który zajmując się pewnym ośmiolatkiem, będzie musiał stawić czoło nadnaturalnym zjawiskom. Film może nieźle zarządzić!!! Klimat obłądny.

☛***tubudu!**

Elder Party znów szykuje ofensywę! Wybory 2000 muszą być ich!

ELDER 2000



Chaosium znów proponuje zestaw dla wyborców-maniaków: koszulka, znaczek, plakaty, ulotki. Znamy to. Ale i lubimy. Poprosimy o jakieś ładne koszulki, bo stare nam się wytarły.

☛***tubudu!**

Neil Gaiman podjął się napisania scenariusza filmu opartego na „Krainie Chichów” **Jonathana Carolla**.

☛***tubudu!**

Krążą pogłoski o możliwości nakręcenia czwartej części przygód **Mad Maxa**.

☛***tubudu!**

Matrix II i **III** będą na pewno sequełami (według wcześniejszych pogłoszek, akcja co najmniej jednego z filmów miała się dziać przed wydarzeniami z pierwszej części) hitu z **Keanu Reevesem**. Druga część ma się ukazać na początku lata 2000, a trzecia już parę miesięcy później.

☛***tubudu!**

Trwają prace nad scenariuszem do „Mumii II”. Autor, **Stephen Sommers**, zapowiedział, że film nie ruszy do produkcji, dopóki scenariusz nie będzie co najmniej równie dobry, jak pierwszy. „Nie musi być na większą skalę, ale lepszy” – twierdzi **Sommers**. Chyba nie będzie to trudne.

☛***tubudu!**

Zaskakujący hit roku, „The Blair Witch Project”, zarobił w USA ponad 130 mln dolarów. I zważywszy, że produkcja kosztowała 30 tysięcy, pobili rekord przebiecia produkcja – zysk.

☛***tubudu!**

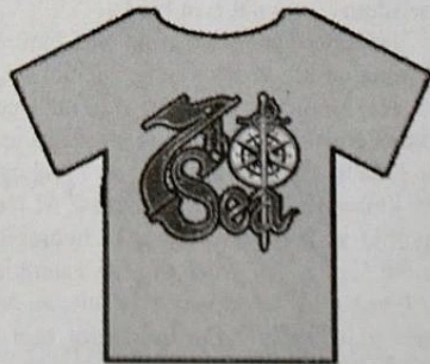
Pierwszym kandydatem do roli **Hellboya** w adaptacji komiku **Mike’a Mignoli** jest **Ron Perlman** („Obcy: Przebudzenie”).

☛***tubudu!**

W stanach odbyła się premiera nowego filmu **Luca Bessona** – **Historia Joanny D’Arc** – z **Millą Jovovich** (znaną z „Piątego elementu”) w roli głównej. Obraz wypełniają nie tylko liczne sceny bitew, ale także wydarzenia nie do końca realne. Nie wiadomo jeszcze, kiedy będzie miała miejsce polska premiera.

☛***tubudu!**

Nie trzeba było wiele czekać na koszulkę do systemu **7TH SEA**. Już można je kupić! Z przodu mamy logo systemu, z tyłu zaś słynne zdanie: „Pirates get the gold, Gentlemen get the girl, Heroes get both!”, co w wolnym tłumaczeniu można ująć: „Piraci biorą złoto, dżentelmeni – dziewczyny, a bohaterowie – oba te skarby”.



Witam!

Dzisiejszą rubrykę chciałbym zacząć od podziękowań dla Kozaka za wzbogacenie mojego „Archiwum RPG” o kolejny artykuł oraz dla Krzysztofa za „materiały kompromitujące” Miłosza (he, he!) – myślę, że w przyszłości znajdzie się jakaś okazja, aby to zdjęcie zamieścić (może „Portret tburcy”?).

Przejdźmy jednak do rzeczy.

„Piszę ten list, bo mam olbrzymi kłopot, któremu wy możecie zaradzić. Skończyły mi się pomysły na przygody. Jestem Mistrzem od dwóch lat, korzystam non-stop z waszego czasopisma, czytam różne książki – i nic. Gracze są znudzeni moimi misjami. Grywamy raz w tygodniu, czasami dwa lub trzy. Jak temu zaradzić? Czy zmienić system? Gramy w WFRP, Shadowrun, KC. Mam olbrzymią chęć kupić Zew Cthulhu, lecz cena jest wysoka – pieniądze piechotą nie chodzą, więc mnie nie stać”.

Szin

Jeżeli gracze są znudzeni, oznacza to, że w przygodach czegoś brakuje: może akcji, może oryginalności, elementu zaskoczenia itp. Zastanów się (albo wynotuj na kartce), jakie scenariusze prowadziłeś im przez ostatni czas. Być może mają one jakieś wspólne cechy, które wciąż się powtarzają – musisz zadbać, aby te elementy usunąć. Jeżeli np. większość przygód działa się w podróży, osadź drużynę na dłużej w jednym miejscu i pozwól bohaterom się zdomować. Poza tym, może warto trochę zwolnić tempo rozgrywek – zainwestuj w jakość, nie w ilość (po takiej liczbie sesji można się wypłukać z pomysłów). Może warto także na pewien czas przekazać pałeczkę Mistrzowi Gry któremuś z graczy?

Co do systemów – konwencję faktycznie warto zmieniać co jakiś czas, żeby jedna się nie przejadła. Jeżeli nie stać Cię na podręcznik do ZC, porozmawiaj z graczami, czy któryś z nich nie zechciałby podjąć się prowadzenia gry w tym systemie. A może drużyna zrzuci się na podręczniki dla MG?



„Ostatnio obito mi się o uszy, że MAG ma wydać Star Wars RPG po polsku. Czy to prawda, czy jedna z wielu plotek?

P.S. Nie jestem krytykiem, ale w numerze 9/99 podpis do ilustracji na okładce brzmi: DARK MAUL. Co to za Dark? Bo mi się wydaje, że Darth Maul. Niech Moc będzie z wami”.

Lord Sith

Jak na razie, nadal nie została jeszcze wyjaśniona kwestia praw autorskich do SWRPG (między Lucasem a West End Games). Wszyscy z niecierpliwością czekają na jej rozstrzygnięcie (tym bardziej, że WEG ma już przygotowany dodatek oparty na „Mrocznym widmie”). A skoro tam nic nie wiadomo, to u nas tym bardziej.

Jeżeli zaś chodzi o pana z okładki (tego w czerwono-czarne paski), to faktycznie zakradł się nam błąd. Miał być Darek Maul, czyli zdrobnienie od Dariusza Maula, mniej znanego brata postaci z pierwszego epizodu GW. Zdjęcie z okładki zostało zrobione w redakcyjnych magazynach, w których wspomniany Dariusz M. został przyłapany na próbie wykradzenia tajnej technologii hodowli kurzysków (które, jak wiadomo, są gatunkiem spokrewnionym z Ewokami). *Nota bene*, czy wiecie, że *maul* to po angielsku m.in. duży drewniany młot (nie wspominając o tak

podstawowych znaczeniach, jak: tłuc, maltretować, kaleczyć). Zatem: niech Młot będzie z Wami!



„(...) Sz.P. Autorze «Co by tu jeszcze...» (MiM 7-8/99), prawdą jest, że polskie stacje TV wsadzają dużo «knotów» w tekst itp., ale skoro znasz tak dobrze język angielski, wiesz, że większość tekstów nie da się przetłumaczyć tak, by były tak samo śmieszne, więc tłumacz (bądź tłumocz) są bezradni. Ale nie o to mi chodzi, a o serial «Więzy krwi». Otóż klan «Brujah» czyta się następująco: «J» wymawia się jak «H», a «H» na końcu jest nieme (wszystko jak w hiszpańskim!) – wychodzi «Bruha» – końcówkę «-na» dodali Polacy. A nazwę «Gremlinsi» uważam za obrazę dla systemu Wampir: Maskarada. (...)”

Fandhir

Oddaję głos P.S.-owi, autorowi wspomnianego felietonu.

„Sz.P. Fandhirze!

Prawdą jest, że jeżeli ktoś upiera się przy tłumaczeniu dosłownym, to i hot dog przetłumaczy na «gorącego psa». Czerpiąc jednak z własnych doświadczeń, ośmielię się zauważyć, że w tłumaczeniu chodzi o to, aby a) jak najwierniej oddać ideę tekstu tłumaczonego, b) wprowadzając jak najmniej zmian w stosunku do oryginału. Przynajmniej w większości przypadków (czotem biję przed panią Ireną Tuwim, która odważyła się dać nam Kubusia Puchatka zamiast bardziej dosłownej Fredzi Phi-Phi, jaką usiłowano nam zaproponować później). Tłumaczenie jest sztuką, a dobry tłumacz artystą. Takim jest np. pan Mariusz Arno-Jaworowski, który tłumaczył (i tłumaczy nadal – red.) m.in. kreskówki Warner Bros.

Co do klanu Brujah – wiem, jak to się wymawia, i właśnie o wspomnianą końcówkę «-na» w felietonie mi chodziło, bo jest ona potrzebna jak psu piąta noga (pisownia użyta w «Co by tu jeszcze...» została spolszczona z premedytacją).

A cytowani «Gremlinsi»? Jeżeli Sz. Pana, jak mniemam miłośnika Wampira: Fanfaronady, nie zdołała obrazić pełnia tłumaczenia Polsatu (z ich własnymi «Gangersami» włącznie), a moim jednym «Gremlinsom» się to udało, to ja przepraszam.

We wspomnianym felietonie popełniłem natomiast inny błąd i do niego się przyznaję. Chodzi mianowicie o to, że jedną ze stacji, które niegdyś potraktowały fanów «Star Treku» w opisany, kretyński sposób, był nie Canal+, jak niefortunnie napisałem, a TVN (który, *nota bene*, spełnia ostatnio moje przewidywania i wywala dobrą fantastykę z programu, wstawiając zamiast niej opery mydlane i tanią, pardon, kulturę masową). Canal+ za nieporozumienie przepraszam – im powinienem przywalić za dubbing.

Z poważaniem”.

P.S.

Uff! Może teraz dla odmiany coś lżejszego.



„(...) 1) Czy możecie umieścić w swoim czasopiśmie więcej scenariuszy do ZC i profesję Tancerza Wojny?

2) Czemu zmieniliście okładkę i pierwsze strony?”

Hastur

Proszę, proszę – nawet sam Ten, Którego Imienia Nie Wy-mówię czyta nasze pismo!

1) Scenariuszy do ZC było ostatnio w MiM-ie mniej, ponieważ Miłosz i cała armia jego współthultystów skupiła wszystkie swoje siły, całą Moc i resztki Poczytalności na stworzeniu „Labiryntu” #6. Jak już zapewne mieliście się okazję przekonać, warto było!

Artykuł „Tancerze Wojny” do WFRP był już drukowany w dwóch częściach, w „MiM-ach” 7(12)/94 i 1(13)/95. Znalazł się tam opis profesji i scenariusz. Pojawi się również w pierwszym z przygotowywanych Grimuarów.

2) Nie tylko okładka i pierwsze strony uległy zmianie, co zapewne widać już na pierwszy rzut oka. Wygląd zmieniliśmy, miejmy nadzieję, na lepszy – aby MiM bardziej się Wam podobał i aby zwrócić Waszą uwagę i podkreślić, że zachodzą u nas spore zmiany. Format i objętość natomiast zostały zmienione z przyczyn wydawniczych. Jak się sprawdzi nowa postać pisma – czas pokaże.



„Nie zgadzam się z wypowiedzią Szanownego Pana Vespera, którego zdaniem systemy takie, jak W:M, W:A, WFRP czy ZC są systemami «beznadziejnymi». Nie wiem, co miał na myśli Pan Vesper, przedstawiając syzyfową pracę ludzkości i nieludzkości w wyżej wymienionych grach i mocno ubolewam nad tym, że Warhammer jest dla Niego systemem, którego jedyną ideą jest mordowanie pomiotów i przybytków Chaosu.

Co do W:M i W:A, są to chyba jedyne gry, gdzie zawczasu chodzi o odgrywanie postaci, walka zaś i temu podobne rzeczy są odsuwane na plan dalszy. Dlatego nazwanie owych gier mianem «beznadziejnych» jest obrazą RPG i tekstem chyba nie na miejscu. Nie sądzę także by Earthdawn był systemem bardziej narracyjnym niż np. W:A”.

Maciek

Wydaje mi się, że Vesper przez określenie „beznadziejne” rozumiał akurat „pozbawione nadziei” czy też „katastroficzne”. A faktycznie wspomniane systemy mają podobną tendencję: Stary Świat zaleje Chaos, wilkołaki spodziewają się Apokalipsy, wampiry Gehenny, Wielcy Przedwieczni nie chcą dłużej spać. Ideą jest tu raczej przeciwstawienie się temu katastrofizmowi. Ale o tym już trochę pisałem przy okazji listu Vespera (patrz MiM 9/99).



List kolejnego Czytelnika sugeruje nieco inne spojrzenie na futrzaki, niż zasugerowane powyżej przez Maćka.

„(...) Czy nie uważacie, że system Wilkołaka sugeruje schemat: «Bracia, Źmij znowu zaatakował, musimy... ślap, groaaagh! (wybuch, strzały, wybuch) Groaaagh! (bryzg, punkty doświadczenia)»?

Kiedy grałem tylko w Wampira, myślałem, że gra wilkołakiem to pod względem atmosfery to samo, bo w sumie to ten

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

12'99 (72)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Okiem Zewnętrznym[]

To ja go nastrojem![]

Pan Muraszko[]

Ilustracje[]

Jedi i nie tylko[]

Mistrz, a ja, czy ja też się boję?[]

Ilustracje[]

Siła wyższa[]

Ostatni tren[]

Ilustracje[]

Ciupazkami psubratów![]

Ilustracje[]

Wszyscy mają wrogów[]

Sprawa Rufghera[]

Ilustracje[]

Panteon elfich bogów: Undo'miel ...[]

Suche Macki Turcji (II)[]

Ilustracja[]

Dotrzeć do Doliny Słupów[]

Ilustracja[]

Trup na ulicy[]

Kraina Goblinów[]

Bohaterowie do wynajęcia[]

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:

Listy

sam świat. Dlatego zdziwiłem się, kiedy pierwszy raz zagrałem w W:A. Usiadłem do gry pełen najlepszych oczekiwań – drużyna należała do tych «doświadczonych». Długo tworzyłem postać, historię i temu podobne duperele. No i zaczęło się: «Bracia, Zmij znowu...».

Byłem zdziwiony i potem wprosiłem się jeszcze na jedną sesję do innej drużyny – niestety. Moja żyłka badacza kazała mi podsłuchać jeszcze kilka wilkołaczych sesji i co? Wszędzie to samo.

Zastanowiłem się więc, czy to gracze tak łamią system, czy system sugeruje wyżynankę. Przejrzałem podręcznik i okazało się, że Wilkołak tak właśnie jest napisany! (...)”

Junior

Czekam na Wasze opinie. A na zakończenie parę listów mniej lub bardziej związanych z literaturą.



„(...) W odpowiedzi na list Rackne, podaję tytuły książek, które według mnie warto przeczytać. Na pewno «Sage o Wiedźminie» A. Sapkowskiego, bestsellerowy cykl Terry'ego Goodkinda «Miecz Prawdy» (na razie cztery tomy) i na koniec powieści przygodowo-podróżnicze Karola May'a. (...)”

JayDi

„(...) Odpowiedź na propozycję Rackne. Polecam cykl S. Lawheada «Pieśń Albionu». Lawhead czerpie obficie z celtyckiej mitologii, opisów dawnych zwyczajów i tworzy bardzo ciekawą wizję literacką. (...)”

Texx Albionczyk

„1) Zwracam się z uprzejmą prośbą o reanimację «Strefy Śmierci» na łamach MiM-a. Czy da się to zrobić?

2) Czy w ramach lektur, drogi JeRzy, mógłbyś podać parę tytułów książek napisanych w realiach «Strefy Śmierci»?

P.S. Brawa dla Hugo za piękną odezwę (MiM 5/99). Pozdrowienia dla redakcji, rysowników i pozostałych przy życiu krasnoludków”.

Koszalek

1+2) Aby poznać losy i szanse „Strefy Śmierci”, zajrzyj do wywiadu z Tomkiem Kołodziejczakiem (MiM 9/99). Jest on jednym z twórców systemu, a także autorem powieści „Kolory sztandarów” i „Schwytny w światła” z cyklu Dominium Solarnego. Akcja SS dzieje się na jednej z planet opisanego w tych książkach uniwersum.

P.S. Wszystkie krasnoludki w redakcji zostały dawno zeżarte przez chochliki drukarskie. Dlatego nikt nie pomaga nam w pracy, a błędów jest wciąż nadmiar.



Tyle na dzisiaj. Pozostaje mi tylko życzyć Wam udanych, radosnych Świąt (z kontenerami prezentów) i Nowego Roku lepszego od poprzedniego. No i jeszcze tylko zaproponuję coś do czytania na najbliższy miesiąc. Tym razem lektura błyskawiczna (biorę poprawkę na przedświąteczne porządki): Ch. Dickens „Opowieść wigilijna” – rzecz niby znana, ale nie każdy czytał. A warto.

Pozdrawiam! Wasz świąteczny zajączek... zaraz, to chyba nie ta pora roku... W każdym razie: Wasz

JeRzy

Tomasz Kołodziejczak

JAK PRZYJRZEĆ SIĘ NIEWIDZIALNEMU FACETOWI?

Herbert George Wells w opowiadaniu „Niewidzialny człowiek” przedstawił pomysł wykorzystywany potem wielokrotnie – po wypiciu specjalnej mikstury bohater staje się niewidzialny. Jak sądzę, większość rolplejowych systemów *fantasy* daje graczom możliwość znikania, czy to dzięki czarom, czy specjalnym miksturami. I na pewno opcja ta często jest wykorzystywana. Niewidzialny osobnik może wślizgnąć się w dowolne miejsce, niezauważony towarzyszyć innym ludziom, dokonywać różnorodnych manipulacji. A to kogoś skrytobójczo załatwić, a to pospieszować, a to żeby popodglądać, co robi ładna sąsiadka po zmroku.

Niestety, zarówno mistrz Wells, jak i jego liczni naśladowcy, zapomnieli o jednym dość istotnym elemencie – niewidzialny człowiek byłby całkowicie bezradny, bowiem byłby... ślepy. Dlaczego? To proste. Na czym polega niewidzialność danego obiektu? Na tym, że promienie światła w ogóle z nim nie „reagują”, po prostu przechodzą przez niego bez żadnych odbić czy załamania. No a patrzenie polega właśnie na „reakcji” – promienie światła muszą paść na siatkówkę oka i pobudzić znajdujące się tam światłoczułe komórki. Jeśli siatkówka oka (tak jak skóra, mózg i dwunastnica) niewidzialnego człowieka stanie się przezroczysta, to nic się na niej nie zatrzyma i nasz tajnos agentos oślepnie. Szczerze mówiąc, marny to stan na uprawianie szpiegostwa, skrytobójstwa czy podglądactwa sąsiadek.

Przykłady podobnych niekonsekwencji można w fantastyce znaleźć wiele. Człowiek, który zażył eliksir umożliwiający przenikanie przez ściany,

powinien od razu zapaść się w podłogę, fundamenty domu, w ziemię – i, przyspieszając coraz bardziej, pomknąć ku jądry planety. Wszak jego ciało przenika przez materię stałą... Oczywiście spadałby na golasa, bo przeniknąłby też przez koszulę, skarpetki i galoty.

Jeśli mag otacza się polem magicznym, przez które nic nie przenika (w celu obrony przed atakami wroga), to dość szybko powinien wyzionąć ducha z powodu braku tlenu. Jeśli bohater powiększa się dziesięciokrotnie, to natychmiast powinny mu popękać kości nóg – jego masa wzrosła bowiem w takim przypadku tysiąc razy, a przekrój kości tylko stukrotnie, więc nie wytrzymałyby takiego obciążenia. Kto nie wierzy, niech spojrzy, jak kłocowate giczoły mają słonie i brontozaury – inaczej złamałyby się pod własnym ciężarem.

I tak dalej, i tak dalej...

Wiem, co wielu czytelników **MiMa** powie w tym momencie: „Zaraz, toż to przecież magia! Wszystko dozwolone! Ja po prostu używam takiego czaru, który czyni niewidzialnym i nieślepym! I co mi pan robi, panie Kołodziejczak?”.

No, nic nie zrobię, oprócz smętnego pokiwania głową, bo rozumiem doskonale, że zabawa w rolplejowe *fantasy* nie ma na celu ustalania zgodności magicznych bajerów z fizyką naszego świata. Jednak... Jednak namawiam Was do tego, żeby czasami się nad tymi rzeczami zastanowić, spróbować wyciągnąć z nich logiczne wnioski i wprowadzić je do świata rozgrywanego scenariusza.

Zacznijmy od tego, że wyszukiwanie głupot, paradoksów i nielogiczności w cudzych przygodach dostarczy Wam wiele złośliwej satysfakcji.

Natomiast ich usuwanie, wyciąganie konsekwencji z przyjętych wcześniej założeń pozwoli budować światy spójniejsze i logiczniejsze, może stanowić źródło wielu ciekawych konstrukcji fabularnych.

Przyjmijmy, na przykład, że niewidzialny assasin rzeczywiście ślepie. Oznacza to, że musi przejść cykl specjalnych szkoleń, które pozwolą mu wykorzystywać niewidzialność pomimo kalectwa. Można stworzyć dla postaci bardzo ciekawą sytuację wyboru – uzyskasz dar, lecz jednocześnie utracisz sprawność. Albo trzeba będzie przyjąć, że niewidzialność nie jest pełna, że miejsce pobytu zabójcy wyznaczają dwa cienie w miejscu jego oczodołów, co uczyni każdą misję bardziej ryzykowną.

Zbudujmy bardziej złożoną konstrukcję: Każdy niewidzialny assasin ma ptaka-symbionta, który zawsze leci w pobliżu, obserwuje teren i telepaticznie przekazuje obrazy wprost do mózgu swego pana. Niewidzialny człowiek przez wiele lat uczy się właściwie interpretować te obrazy na własny użytek. Istnieją też treserzy sokołów mających polować na symbionty. Takie sokoły strzegą ważnych miejsc przed niewidzialnymi szpiegami, którzy po utracie ptaka ślepną. Budowane są skomplikowane

systemy obronne, mogące wykrywać niewidzialnych szpiegów, a także zespoły ratunkowe, mające odnajdywać na terytorium wroga assasinów, którzy utracili swe ptaki-symbionty i oślepli...

Doskonały przykład historii, w której wyciągnięto logicznych konsekwencji z fantastycznych założeń, stanowi disneyowski „Aladyn”. W finałowej scenie zły czarownik, chcąc zawładnąć Agrabahem i resztą świata, składa wyczarowanemu z lampy dżinowi życzenie: „Chcę zostać najpotężniejszym dżinem na Ziemi!”. Jego wola się spełnia. Już wydaje się, że nowego złego dżina nic nie pokona, gdy, śśśllurg!, zostaje on wciągnięty do środka przez lampę, która powstała wraz z nim. Zapomniał biedaczek, że bycie dżinem polega na tym, iż ma się lampę, w której generalnie się siedzi, a wyłazi tylko po to, żeby spełnić CUDZE, czyli właściciela lampy, życzenia. Choćby się było i najpotężniejszym, i najbardziej złym dżinem świata.

A dlaczego ów zły bohater marnie skończył? Bo nie potrafił wyobrazić sobie konsekwencji czardziejskich sztuczek, których zapragnął używać. Co Waż, Drodzy Czytelnicy tego felietonu, na pewno już nie grozi. Zostaliście ostrzeżeni.

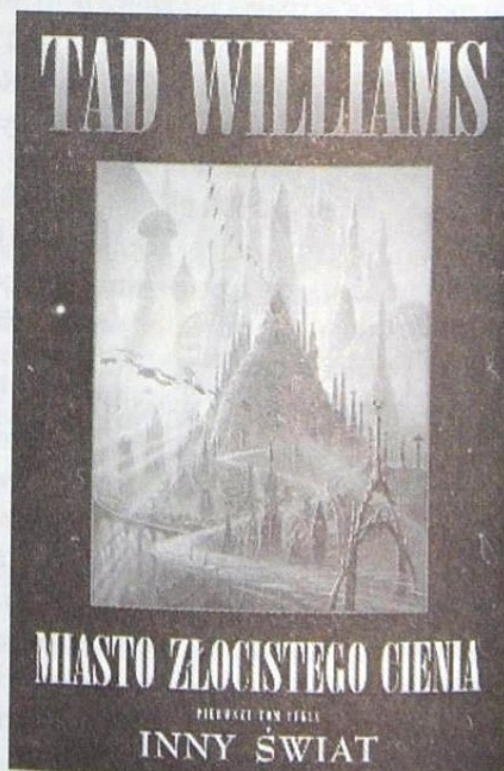
RECENZJE

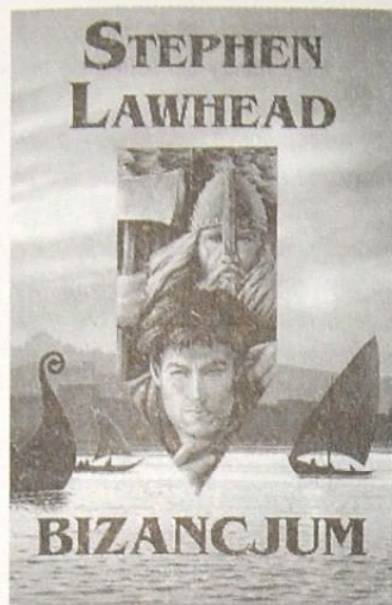
TAD WILLIAMS MIASTO ZŁOCISTEGO CIENIA

Tada Williamsa wszyscy miłośnicy *fantasy* powinni poznać dzięki doskonałemu cyklowi „Pamięć, smutek i cierń”. Seria zapoczątkowana „Miastem złocistego cienia” zapowiada się równie imponująco – książka liczy ponad osiemset stron, a szykują się trzy następne tomy. Ale nie o grubość tu jedynie chodzi. Williams przedstawia epicką epopeję, która powinna przypaść do gustu miłośnikom cyberpunku. Akcja książki dzieje się w bliskiej przyszłości, na terenie południowej Afryki, i jednocześnie w sieci komputerowej. W wielowątkowej, sensacyjnej intrydze uczestniczy kilku bohaterów, a wirtualne światy sieci przenoszą czytelnika zarówno do krain baśniowych, jak i okopów pierwszej wojny światowej.

Czytelnik nie znajdzie tu zaskakujących pomysłów związanych z komputerami czy nowych bajerów technologicznych. „Miasto złocistego cienia” to po prostu porządne, grube czytało wykorzystujące cyberpunkowe klimaty.

„Rebis”, cena 40 zł





**STEPHEN LAWHEAD
BIZANCJUM**

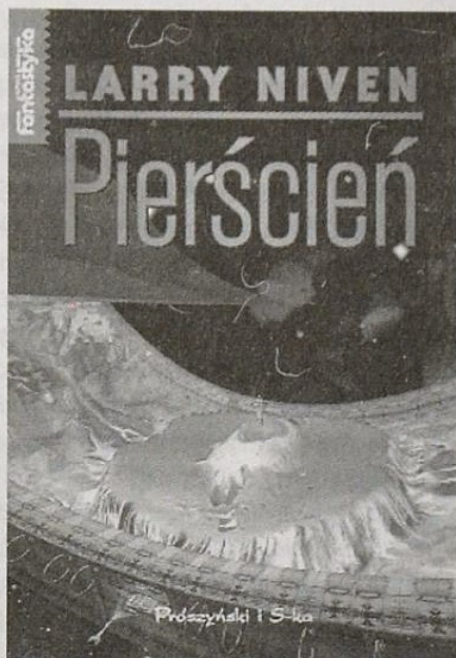
Lawhead to autor znany w Polsce z trzech cykli, z których dwa – „Pieśń Albionu” i „Pendragon” – szczerze polecam. Tym razem wydawca zaproponował niefantastyczną powieść tego pisarza. Sądzę jednak, że z przyjemnością przeczyta ją każdy fan *fantasy*. Akcja „Bizancjum” rozgrywa się w dziewiątym stuleciu. Bohater książki, młody irlandzki mnich, zostaje przez przełożonych wysłany w wielką podróż. Ma dotrzeć do centrum ówczesnego świata – do pełnego przepychu miasta Bizancjum. Wyprawa ta okaże się pełna przygód, a pierwszą z nich będzie, ni mniej ni więcej, tylko wpadnięcie w łapy skandynawskich łupieżców. Wartka akcja, ciekawa panorama średniowiecznego świata, dobrze odrobione historyczne realia.

„Zysk i s-ka”, cena 39

**LARRY NIVEN
PIERŚCIEŃ**

Klasyczna powieść SF, nagrodzona przed laty Hugo i Nebulą. Louis Wu, Ziemianin, otrzymuje zaskakującą propozycję od lalecznika, przedstawiciela rasy wyżej od ludzi rozwiniętej technologicznie. Mają wspólnie zbadać zadziwiający świat, tytułowy Pierścień. W zamian za pomoc lalecznik udostępni Louisowi nowe technologie. Nie chcę zdradzać szczegółów fabuły. Powiem tylko, że ta powieść dostarczy Wam dużo czytelniczej frajdy. To dobra stara *science fiction* – z obcymi rasami, kosmicznymi podróżami, niesamowitymi odkryciami. Lektura na jeden wieczór.

„Prószyński i s-ka”, cena 23 zł



**THORGAL
KORONA OGOTAIA**

Kolejny, już dwudziesty pierwszy, tom komiksowych przygód dzielnego Thorgala Aegirssona. Wojownik wreszcie odzyskuje pamięć i może wyzwolić się spod władzy pięknej Kriss de Valinor. Po latach rozłąki spotyka swoją żonę i dzieci...

Polski rysownik Grzegorz Rosiński i scenarzysta Jean Van Hamme stworzyli przed dwudziestu laty bohatera, który okazał się jednym z najpopularniejszych herosów europejskiego komiksu. We Francji przygody Thorgala sprzedają się w setkach tysięcy egzemplarzy. Na ubogim polskim rynku komiksowym wciąż pozostaje on najpopularniejszym bohaterem. W roku 2000 ukażą się trzy lub cztery nowe albumy.

„Egmont Polska”, cena 14,90 zł



TO JA GO NASTROJEM!

Dawno temu, na konwencie, mój kumpel spotkał młodego Narratora, który szukał chętnych do gry w „Wampira” (Już widzę twarze pełne oburzenia, mdlejące damy i słyszę okrzyki arystokracji: „Młody Narrator?! <Wampir> na konwencie?! Hańba!”). Poczekajcie z wrzaskami – to dopiero początek). Kumpel się nudził, więc postanowił zobaczyć, na co stać owego wielce nieletniego osobnika. Zanim jednak przyszło co do czego, zadał mu pamiętne pytanie: „A jak ty prowadzisz tego swojego <Wampira>?”. Chodziło mu o masę różnych rzeczy: tworzenie postaci, wymyślanie historii, czy dużo będzie turlania itp. Nie spodziewał się jednak, że jego niedoszły Narrator spojrzy tępyim wzrokiem i odpowie: „No... mrocznie i tajemniczo!”.

Nie muszę chyba dodawać, że na tym stwierdzeniu dla mojego kumpla sesja się skończyła.

Przytaczam tę historię, ponieważ ostatnimi czasami jakaś zaraza wybuchła wśród graczy i „mrocznych i tajemniczych” osobników (w skrócie nazywam ich czasami „MiTo-manami”) namnożyło się co niemiara. Wszelkich kultystów, jesiennych gawędziarzy, bywalców Polskich Elizjów Świata Młodych – a co jeden to bardziej mroczny i tajemniczy. Wejdzie taki do sali i żarówka gasną. Ulubionym systemem MiTomana jest „Wstęp do psychoanalizy RPG” (bezkostkowy, rzecz jasna). A jeśli nie gra we „Freud RPG”, to na pewno w coś innego, co pozwoli mu się w pełni zrealizować, robiąc po gaciach, pod wpływem straszliwych opisów Mistrza Gry. Freud ponoć zalecał, żeby dzieci bawiły się swoimi kupkami – miało to kształtować wyobraźnię i zdolności twórcze.

Mroczna atmosfera i tajemniczość na sesji to nic złego. Wręcz przeciwnie – jeśli uda się to osiągnąć, to doskonale. Do szewskiej pasji doprowadzają mnie jednak osobnicy, którzy, po pierwsze, nie potrafią (czy raczej nie chcą) w RPG znaleźć nic przyjemnego; po drugie, znacznie gorsze, przenoszą swoje niezdrowe fascynacje z gier na rzeczywistość (i na odwrót); po trzecie, już zupełnie paskudne, pełni przekonania o własnej

wyższości, pluja na wszystkich, którzy ośmielają się myśleć inaczej.

Dosyć tego dobrego! Czy raczej: dosyć tego złego – nadymania się i zrzędzenia, defetyzmu i nihilizmu. Zróbcie coś ze sobą, ludzie! Co za frajda z nieustannego ponuractwa i niezadowolonia? Świat, prawdziwy czy nie, to nie tylko czarny kolor. Gdyby w którymkolwiek z opisywanych uniwersów nie istniały piękno, miłość i nadzieja, jego mieszkańcy, dla dobra przyszłych pokoleń, przestaliby się rozmnażać. A jednak jakoś się to wszystko toczy. Nawet w „Kruku”, jakże smutnym przecież filmie, Eric Draven powiedział: „Nie może padać cały czas”.

A jeżeli nie potraficie inaczej się zachowywać i zmieniać sposobu myślenia na bardziej przyjazny sobie i otoczeniu, to sugeruję wizytę u psychiatry. Prawdziwego – nie „doktora Narratora”.

Sesja, na której Mistrzowi Gry uda się stworzyć odpowiedni klimat, to wspaniałe chwile. Niestety, zbyt wielu graczy zapomina, że wyrażenie „nastrojowa” nie musi wcale oznaczać „mroczna i tajemnicza”. Nastrój może być radosny – np. na dworskim balu czy wiejskim weselu. Podniosły, gdy drużyna jest świadkiem ważnych dla losów narodu obrad. Euforyczny, gdy bohaterowie z krzykiem rzucają się w najdłuższy wir walki, wciąż jeszcze przeświadczeni o swojej niezniszczalności, z pragnieniem glorii, która czeka zwycięzców po bitwie. Romantyczny, gdy postać z różą w zębach wspina się po bluszczu na balkon ukochanej, aby wyrecytować jej swój nowy wiersz. Pełen napięcia, gdy bohater spogląda na bezlitosny licznik bomby i się zastanawia, który przewód należy przeciąć, aby ładunek nie wybuchnął mu w twarz. Jednak jeżeli klimat na każdej sesji będzie taki sam – mroczny i tajemniczy, czy jakkolwiek inny – w efekcie wszystko sprowadzi się do jednego określenia: nudny.

Co jednak najważniejsze, nastrój powinien być stworzony tak, żeby gracze nie musieli go odgrywać. Tak, żeby go po prostu czuli.

A to już wyższa szkoła jazdy.



P.S.

ZAMÓW NAS PRZEZ INTERNET.

Odwiedzając naszą stronę WWW (<http://www.mag.com.pl>) możesz zamówić nasze produkty. Po prostu wyślij e-mail na adres: **handel@mag.com.pl**

i podaj w nim:

- 1) listę produktów (kod, tytuł, ewentualnie autor), które chcesz zamówić
- 2) adres, na który należy przelać zamówione produkty

UWAGA: Minimalna wartość zamówienia musi wynosić 30 złotych.

Po otrzymaniu potwierdzenia (tzn. wysłaniu do Ciebie e-maila i sprawdzenie, czy jesteś pewien swego zamówienia – przy okazji poinformujemy Cię o ewentualnym braku jakichś towarów), wyślemy Ci paczkę, za którą zapłacisz przy odbiorze – czyli za tzw. „zaliczeniem pocztowym”. Uwaga: koszt wspomnianej paczki to koszt zawartości plus 12 zł stałej opłaty pocztowej plus 5 złotych (jeśli waga paczki nie przekracza 1 kg – inaczej dopłata za wagę jest wyższa).

WYNIKI ANKIETY 9/99

1. Lochy – 4,56
2. Kowal run – 4,38
3. Puszka Pandory – 4,30
- (4. Jesienna gawęda – 4,29)

Ostatnie miejsce:

Sierżant Venton – 2,94

Ocena numeru: 3,74

(-0,28 w porównaniu z 7-8/99)

Nagroda:

Łukasz Górzyński
(ulubiony system: WFRP)

Jacek Komuda

Pan Muraszko

czyli bynajmniej nie ostatni zajazd na Rusi

Szybko i cicho podjechali do gospody. Samuel uwiązał wodze do pochyłego płota, Szczawiński się rozejrzał. Dzień nie był zbyt szczególny. Od rana siąpił drobny deszczyk, niebo było pochmurne i mgliste.

– Pamiętajcie – Kietlicz wyłożył szeptem wszystkie zawilości swego doskonałego planu. – Jak tylko wejdziemy, Żyda za łeb i na kontuar. Potem przypieczemy. A jak przypieczemy, powie, gdzie jest szkatuła.

Chyłkiem skierowali się ku gospodzie. Pchnęli skrzypiące drzwi. Karczma powitała ich chłodem i spokojem. Za kontuarem stał siwy Żyd w postarzęzionym chałacie. Nie był zbyt stary, nie był też zbyt młody – w sam raz nadawał się do tego, aby przypiec mu piętę.

Nie kryjąc się już, podeszli do kontuaru.

– Piwa, Żydzie! – zagrmiał Kietlicz. – A chyżo, bo ci z pejsów zrobię wycior do muszkietu!

Pałka zarechotał. Szczawiński skrzywił się i począł podkręcać ledwo co wyrosłego wąsa.

Karczmarz napełnił szybko gliniane kufle. Kietlicz rozejrzał się po ciemnej izbie. I wówczas drgnął. W szynku poza nimi przebywał ktoś jeszcze. W najciemniejszym kącie siedział jakiś stary, brodaty, przygarbiony szlachcic. Ledwie Kietlicz dojrzał, że tamten nie miał jednej nogi, zakrztusił się piwem, zakaszłał, omal nie wypuścił z rąk kufła. Odwrócił się szybko do kompanów.

– Waszmościowie! – syknął. – Wiecie, kto tu siedzi?

– No, kto? – zapytał Szczawiński. – Ten staruch? Chyba nie wtrąci się, jak będziemy wieszali Żyda.

– Ten stary... – Kietlicz zakrztusił się znowu. – Ten... – zakaszłał. – Ten staruch jest wart więcej złota, niż sam waży.

– Co? Nie może być!

– To jest Serafin Muraszko. Znaczy się Did Muraszko...

– A kto to?

– Nie słyszeliście? Największy warchoł w kijowskim województwie. Nie, może nie pierwszy. Ale na pewno drugi po panu Samuelu Łaszczu.

– Jezusie Nazareński, królu żydowski! – niemal wykrzyknął Szczawiński, demonstrując tym samym bogobojność, o którą trudno byłoby go posądzać. – To pewnie infamis!

– W rzeczy samej. I jest nagroda za niego. Pięć tysięcy czerwonych złotych.

– To co, idziemy?

– Już zaraz, waszmościowie.

Powoli odwrócili się w stronę Muraszki. Działek nie zwrócił na nich uwagi. Kietlicz ponaglił kompanów skinieniem ręki. Ruszyli wolno, odsuwając się od siebie. Muraszko nawet nie spojrział w ich stronę. Po prostu siedział, zadumany, nad kielichem pełnym wina, ani zwracając uwagi na otoczenie.

– Waśc jesteś Serafin Muraszko? – zapytał groźnie Kietlicz, ledwie stanęli na stolem. – Mamy sprawę do waszej miłości.

Muraszko wolno podniósł głowę. Oczy miał mętne i kaprawe.

– Sprawę?! – zahuczał gniewnie. – Jaką sprawę? Ja pożyczek nie udzielam. Jałmużny nie daję. Chyba że o zajazd rzecz idzie. Wtedy ucha nadstawię.

– Panie Muraszko! – rzekł Kietlicz nadspodziewanie uroczyście. – Zdaj waśc szablę i pistolety i jedź z nami.

– Co?! Jakim prawem?!

– Jesteś, panie Muraszko, łotr, hultaj i szelma bez czci i sumienia! – zagrmiał Kietlicz.

– A wy, kto jesteście?!

Spojrzeni po sobie, nieco stropieni elokwencją pana Muraszki.

– My jesteśmy służby Rzeczypospolitej! – zakrzyknął Szczawiński. – Obrońcy cnót i honoru szlacheckiego.

– I rycerze Chrystusowi! – dorzucił Pałka.

– Znaczy się, waszmościowie kwestarze? Na nowy kościół ofiary zbieracie?

– Dawaj broń!

– Powoli, mości kawalerowie – powiedział szybko Muraszko, a Kietliczowi się zdało, że widzi w jego oczach strach. Stary widać zorientował się wreszcie, że to nie przelewki. – Zaraz, widzę, żeście zacna kompanija. Rzeknijcie, co mam dla was uczynić...

– Wstawaj! – zawrzasnął Pałka, a potem chwycił starego za żupan na piersiach i poderwał w górę. – A jak nie, to jak pies na arkanie pójdziesz, stary trupie! Zbieraj się!

Pchnął Muraszkę na ścianę. Kietlicz dostrzegł, że twarz starego zbieleła jak kreda. Uśmiechnął się

pod wąsem. Że też kogoś takiego określano zaszczytnym mianem wielkiego infamisa.

– Zaraz, zaraz... rzekłem już, żeście godni kawalerowie – powiedział pośpiesznie Muraszko. – Pójdę, już pójdę, gdzie zechcecie. Jenó pozwólcie, bym ulżył nodze strudzonej.

Kietlicz rozluźnił się. Wszystko poszło jak z płatka. Dał swoim kompanom znak, że wszystko idzie dobrze. Odsunęli się od stołu...

...Dziadek Muraszko ostrożnie wyciągnął swą prawą, drewnianą nogę na dębowym blacie. Ujął za jakiś zaczep pod kolanem i wtedy właśnie się okazało, że cała sprawa nie przedstawiała się tak prosto, jak to sobie wyobrażali. Wprost przeciwnie – wielce się skomplikowała, zważywszy, że w drewnianej podeszwie Muraszki widniał okrągły, czarny otwór, zupełnie jak gdyby wewnątrz protezy znajdowała się gruba, metalowa rurka...

– Ratuj się! – zdołał wrzasnąć Kietlicz i padł na podłogę, przeturlał się w bok. Usłyszał głośny trzask; huk wystrzału był tak silny, jak gdyby wypaliła kolubryna. W powietrzu zapachniało prochem. Poderwał się na nogi, i wówczas poczuł, że cały oblepiony jest czymś mokrym i lepkiem czymś, co rozbryzgało się po ścianach i suficie. Potarł dłonią żupan, podniósł rękę do oczu... To była krew...

Szczawiński i Pałka leżeli na podłodze. Pierwszy podrygiwał, charczał w agonii, drugi spoczywał cicho i spokojnie, a przez dziurę w jego brzuchu, przez szczątki wyrwanych, porozrywanych trzewi, widać było zalane krwią deski podłogi. Kietlicz usłyszał stukot. Dziadek Muraszko szedł na niego z wyciągniętą szablą. Z jego drewnianej nogi unosiła się wąta smużka dymu.

– Ty z kurwy synu! – wrzasnął Kietlicz rozpaczliwie, a potem rzucił się na Serafina. Uderzył z góry, z zamachu. Muraszko rozkraczył się, uderzenie, które miało rozłupać mu czaszkę, przyjął zwinnie na zastawę szabli, sam pchnął płasko, nisko, od dołu. Kietlicz odbił podstępny sztych szabli, przyciął z podlewu, chlasnął krótko, a potem się zawinął, obrócił w piruecie i ciął z zamachu w pierś. Przeciwnik uchylił się. Muraszko zatańczył na zdrowej nodze, uniknął z piekielną szybkością spod świszczącego ostrza zygmunówki, a potem wysunął do przodu protezę, podcinając nogi Kietliczowi. Opryszek zawrzasał krótko, stracił równowagę, zwałił się z hałasem, wyrznął łbem o ławę. Szabla wypadła mu z ręki. Zdażył jeszcze się odwrócić, rzucić krótkie, szybkie spojrzenie na przeciwnika. Dostrzegł błysk...

– Jezu Chry...

Nie zdążył domówić tych słów. Szabla Muraszki wbiła mu się w łeb, przecięła kości i mózg, dotarła aż do lewego oczodołu. Kietlicz wyprężył się tylko, jęknął i opadł martwy na posadzkę.

Minęła chwila, nim Muraszko nabrał nieco tchu.

– O, szelmy! – zakrzyknął wściekle. – O, łotry! To nic szacunku dla starego człowieka nie mają! Nic a nic! I żeby to jeszcze dla chama albo łyka! Ale nawet dla takiego starego warchoła jak ja! Tfu! Sodoma!

Szybko klęknął, chwycił za medalik na szyi, wznosił oczy w górę w niemym zachwycie.

– Panie Boże Wszechmogący, czy jak ci tam... – zaczął. – Opuść mi niegodnemu, a i racz zesłać do piekła dusze tych oto hultajów. Sam widzisz, że nie ze złej woli, jeno w obronie koniecznej to uczynił. Zresztą szelmy to byli i ładaca. Niewiele, Panie, miałbyś z nich pociechy. A tak – ja sam nędzny grosz ich zbiorę, aby na Chwałę Twoją Wiekuistą do świątyni naszej ofiarować... Amen.

To rzekłszy, Muraszko zerwał się rażno z kolan. Szybko obmacał sakiewki trzech zawalidrogów, skrzywił się, wyczuwając w nich tylko marne miedziaki. Odczepił szablę z rapci, wyrwał z kołpaka Kietlicza czerwony kamień.

– Tfu! – splunął. – Chudopachołkowie. Nie wartalo nawet ręki na nich podnosić!

– Żydzie! – zagrmiał. – Zawieziesz ich jutro do starosty. Nieznacznici to ludzie, ale pewnie infamisi. Będzie ze dwieście czerwonych od łba, jako konstytucja przewiduje.

– Tak jest, panie. Tak jak zawszi wsiółko zhobie!

– Przynieś miód – Muraszko uśmiechnął się szeroko. Wszystko poszło dzisiaj wyśmienicie. Proceder swój uprawiał już od kilku lat, lecz pomimo tego wiedział o nim niewielu. Swoją drogą jednak Zaporozcy i wszelakie hultajstwo wielce ostatnio zbiedniało. Kiedyś, się zdarzało, że na dwóch, trzech Kozakach miał i tysiąc złotych zysku. No cóż, wszystko w Rzeczypospolitej zdawało się mieć ku gorszemu. Ech, gdzie te czasy młodości...

– Jaśnie panie – głos Jankiela wyrwał go z zadumy. – Jaśnie panie, ja jeście jednego wam nie rzec. Jeście wy jednego nie wiecie.

– Tak? A czego?

Jankiel przypadł bliżej do Muraszki. Skłonił się uniżenie.

– Ja, jak wasia wielmożność chcieć – tylko siedzieć, piwo przedawać i ucha nadstawiać. I ja, nu, ja wiedzieć jedna rzec. Tu wrócić jaśnie pan Gedeon Sienieński, syn Janusza, co mi ta karczma spalić. On tu być – on w Jedlinie dwór odbudować.

– Czekaj – mruknął Muraszko – gadaj po kolei. Co to za Gedeon? Kto to?

– Tutaj psijechał pan Sienieński. Syn starego Janusza, tego, z którym wasia wielmożność zwady miała. On zbudował dwór w Jedlinie, tam, gdzie kiedyś żył stahy pan Sienieński... A teraz jeho krewniak w Jedlinie być. Siedzieć tam ciągle i ciągle. I on coś złego knuć. Coś złego...

Muraszko zamyślił się. Jedlina, Jedlina... Tak, teraz przypominał sobie wszystko... To było opuszczone uroczysko o trzy mile od jego dworu. Ot, po prostu – pustkowie przy lesie. Ale kiedyś – przypominał sobie – kiedyś stał tam dwór niejakiego Janusza Sienieńskiego, znanego hultaja i – jak powiadano – charakternika. Sienieński nie żył już od dawna, usieczony przez pijanych Kozaków w czasie zwady o nierządną dziewczkę w Korsuniu czy Czehryniu. Czyżby zatem teraz ktoś z jego krewnych upomniał się o Jedlinę? No cóż, Muraszko pamiętał, że była tam dobra ziemia, blisko las, rzeka, a nawet zarosłe sitowiem stawy... Wieś była w ruinie, nikt tam nie mieszkał, ale jeśli ów młody Sienieński ściągnął chłopów, odbudował dwór, mógł szybko zostać policzony do grona posesjonatów. A mieć takiego sąsiada, mogło okazać się całkiem niebezpiecznie... Muraszko zamyślił się.

– Konia! – wrzasnął niespodziewanie tak głośno, że aż echo poszło po izbie. – Konia!

* * *

Dwór, a właściwie mała, stepowa forteca w Tyśmienicy, był obszerny i obronny. Pod samym umocnionym dworzyszczem rozciągały się zimne i mroczne, wykute w skale podziemia. Powiadano, że jeszcze pradziad Muraszki – ten zwany Stieńką

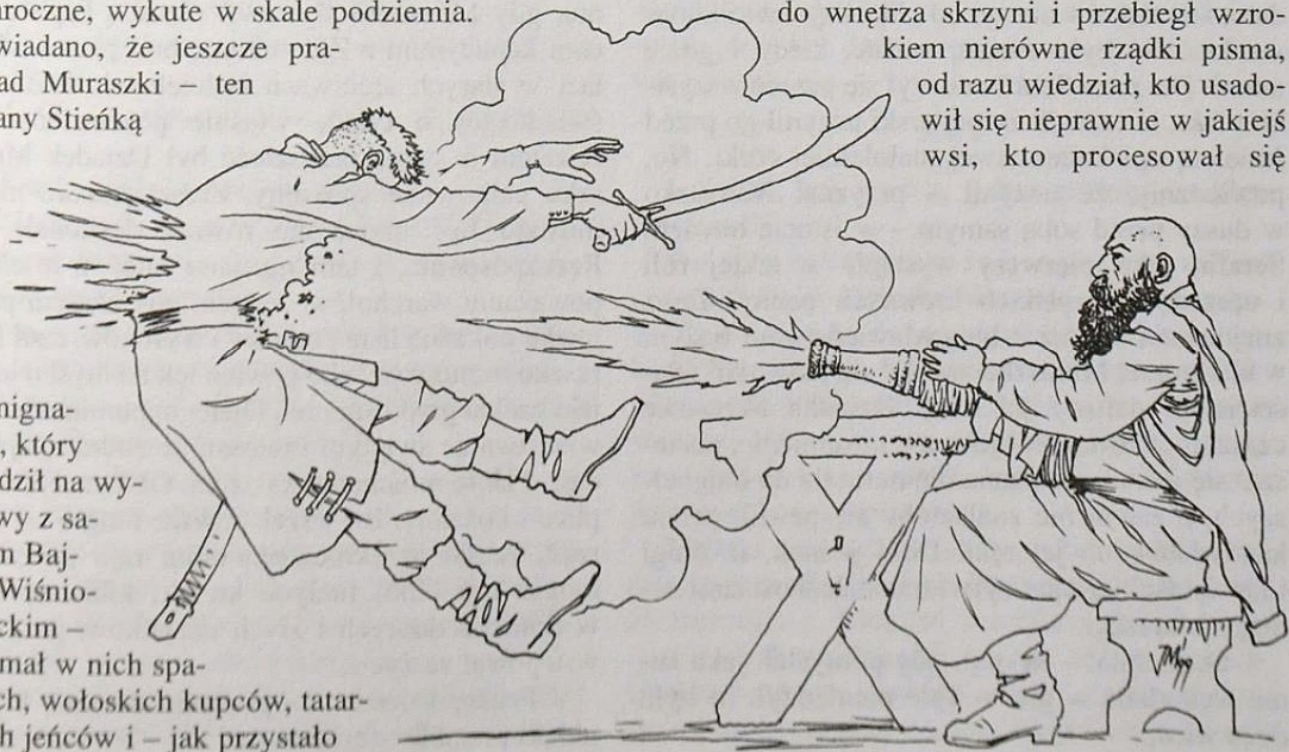
Łamignatem, który chodził na wyprawy z samym Bajdą-Wiśnio-wieckim – trzymał w nich spaśnych, wołoskich kupców, tatarskich jeńców i – jak przystało

na prawdziwego władkę z Rusi – wielu swych sąsiadów. Od lat jednak podziemia owe rzadko bywały w użyciu. Dziadkowi Muraszce, który, choć przodkowie jego kąpali się w dziegciu, sy-piali w jednej izbie razem z końmi, a wizytę w łaźni raz na pół roku uznawali za zbytek, uważał się już za szlachcica polskiego, nie przystawało trzymać więźniów w tak mało kawalerski sposób. Owszem – czasami gościł w podziemiach któryś z hultajów, szlachcic albo chłop, jednak większa część lochów pozostawała niewykorzystana. Z jednym tylko wyjątkiem, a była nim mała kamienna salka tuż przy wejściu, do której klu-cze nosił Muraszko zawsze na szyi i nie rozsta-wał się z nimi nawet w czasie snu.

Teraz więc, ledwie przybył do dworu na spienionym wierzchowcu, natychmiast pośpieszył do podziemi. W ciszy, przerywanej jedynie odgłosem spadających kropel wody, zszedł po schodach, po czym otworzył drzwi do tajemnej komnaty. Wewnątrz znajdowała się ogromna, stara, obita żelazem skrzynia.

To był największy skarb Muraszki. Kufer, o którym krążyły legendy. Dziadek zazdrośnie strzegł swej tajemnicy. Pilnie baczył, aby nie spo-częło na niej żadne oko. Lecz w kufrze nie było złota. Drewnianą skrzynię wypełniały stopy pożółkłych papierów.

Tam było wszystko... Kwity, rejestry, komputy wojska, listy, skrypty, nadania, pozwy i co tylko jeszcze wychodziło spod piór kancelarii grodzkich w tym warcholskim kraju. Dziadek Muraszko skrzętnie zbierał owe dokumenty. I dzięki temu, ledwie otworzył ciężkie wieko, ledwie zajrzał do wnętrza skrzyni i przebiegł wzrokiem nierówne rzędkie pisma, od razu wiedział, kto usadowił się nieprawnie w jakiejś wsi, kto procesował się



Jarosław Musiał

przed laty z kimś i przegrał. A także, kto zgarnął zbrojną ręką królewszczyzny, a kto pożyczył pieńniadze i nie oddał, kto urządził zajazd na sąsiada, na kim ciążył wyroczek, banicja, infamia, kogo nęcano pozwami. Tu spoczywała tajemnica Muraszki, dzięki której mógł on spadać jak piorun na przeciwników, zasypywać ich pozwami, występować o pozwolenie intromisji, to jest wykonania legalnego zajazdu, rugować z dóbr dzierżawców i dłużników.

Chciwie oglądał leżące na wierzchu papiery. Odrzucał na bok rejestry, ścierał kurz z kartuszy i pergaminów. Szukał tej jednej, jedynej rzeczy – szukał dokumentu, który kiedyś przewinął mu się przed oczyma, który musiał być gdzieś w tym przeklętym kufrze. Dziadek Muraszko pamiętał jego kształt, kolor, krój pisma, pamiętał wszystko, lecz nie mógł znaleźć tej jednej, jedynej wyblakłej karty papieru. Dotarł już niemal do dna skrzyni, rozrzucił papiery i kartusze. A potem wykrzyknął tryumfalnie i zbliżył do światła dwa związane razem, złożone niby listy dokumenty. Pierwszy z nich był listem zastawnym, w którym Janusz Sienieński, a zatem stryj Gedeona, pożyczał dwa tysiące czerwonych złotych od niejakiego Gostomskiego, cześnika żytomierskiego, pod zastaw wsi na Lewobrzeżu, która zwała się Jedlina. Jak jednak widać było z drugiego dokumentu – imć pan Janusz nigdy owego długu nie spłacił – bowiem papier ów zawierał po prostu nakaz intromisji Sienieńskiego z wymienionych wyżej dóbr.

Już samo nazwisko Gostomskiego powiedziało wiele Dziadkowi Muraszce. Tak bowiem się składało, że człek ów nie żył od kilku czy też kilkunastu lat. Nie było zresztą ważne, kiedy i gdzie umarł. Dla pana Serafina liczył się przede wszystkim fakt, iż cześnik żytomierski uczynił go przed śmiercią opiekunem swej małoletniej córki. No, powiedzmy, że uczynił – przyznał Muraszko w duszy przed sobą samym – w istocie bowiem Serafin jako pierwszy wystąpił w takiej roli i uprzedził wszystkich krewnych panny. Teraz znajdowała się już z błogosławieństwem bożym w klasztorze, Muraszko zaś stał się prawnym właścicielem połowy jej dóbr. Dziadka Muraszkę czasami gryzło w związku z tym sumienie, pocieszał się jednak, że panna nie należała do najgładszych, a zatem nie znalazłoby się pewnie wielu kandydatów do jej ręki. Dość jednak, iż długi i należności jej ojca były teraz należnościami samego Muraszki.

– O, szelma! – syknął, gdy pomyślał, jaka suma wchodziła w grę. – Tyle pieniędzy! To była duża wieść...

Pośpiesznie zgarnął i wrzucił do skrzyni rozrzucone papiery. Starannie schował w zanadru pergamin, a potem ruszył na górę. Szybko zamknął drzwi, przemierzył kręte schody i popędził do dworskiej świetlicy. Szybko wpadł do głównej izby dworu. Była ciemna, zadymiona, pełna gwaru i zapachu wina. Jego synowie siłowali się na ręce, kilku spało, Kozacy i czeladź dworska pili, psy ogryzały kości pod stołami.

– Słuchajcie no, tacy synowie! – zakrzyknął. – Dość picia! Wszyscy spać! Rozbić gąsiory z wodką! Zajeżdżamy Sienieńskiego!

Kościół, do którego wszedł Muraszko, świecił pustkami. Stary szlachcic długo spoglądał na wspaniałe draperie, złozenia i łuki. Pan Serafin zawsze chętnie wspierał wszelakie świątynie, zakony i klasztory. Na religię, pokuty i rożanie poświęcał coraz więcej czasu, a wiara jego robiła się z wiekiem coraz żarliwsza; wzrastała tym bardziej, im częściej Muraszko zagłębiał się w dokumenty ze swojej skrzyni i znajdował tam coraz to nowe infamie, banicje i pozwy dotyczące jego osoby. Wprawdzie Dziadek i tak był pewien, że bez przeszkód przekroczy po śmierci bramy raj, w czym pomóc mógł mu wydatnie bliski krewny, piastujący w tamtej, niebiańskiej Rzeczypospolitej urząd równy prawie marszałkowi nadwornemu – bo ów był ni mniej, ni więcej tylko klucznikiem bramy do rajskiego ogrodu. Dowodem szczególnej Opatrzności Bożej był fakt, iż Muraszkwie spowinowaceni byli bardzo blisko ze świętym Piotrem, a to znaczyć mogło bardzo wiele. Już dziesięć lat temu, gdy Muraszko wystawił okazałą kaplicę ojcom kapucynom z Żytomierza, brat przeor odnalazł w starych archiwach kościelnych dokument świadczący o tymże właśnie pokrewieństwie. A zatem o swoją przyszłość był Dziadek Muraszko całkowicie spokojny. Zresztą, skoro niebo musiało być urządzone równie doskonałe, co Rzeczypospolita, i tam musiano mieć w wielkim poważaniu warcholów. Jednak, gdy czasem przeglądał okazałą listę pozwów i wyroków, czuł Muraszko mimo wszystko pewien lęk na myśl o losie, jaki czekał go po śmierci. Dlatego, pomimo pokrewieństwa ze świętym Piotrem, szczodłą ręką rozdawał złoto mnichom i księżom. Obdarzał nim kaplice i kościoły. Bo wszak zawsze mogło się zdarzyć, że do przekroczenia bram raj, zabraknąć mogło mu kilku małych kresek, kilku szczebli w drabinie dobrych i złych uczynków, po której wstępował za życia.

– Proszę księdza... – powiedział teraz, ledwie ukląkł przed konfesjonalem.

– Słucham cię, mój synu.
– Wypowiadać się chciałbym... Jam jest Dionizy Muraszko, urodzony herbowy... Wyruszą właśnie w trudną i niebezpieczną podróż i mej duszy nie chciałbym narażać na potępienie.

– Znaczą się, panie Muraszko, znowu myślicie kogoś zajeżdżać?

Pan Serafin zmieszał się. Nie poznawał księdza, z którym wpadło mu rozmawiać, ale zdało mu się, że tamten musiał być jakimś młodym wikariuszem. A zatem zapewne nie znał jeszcze dobrze pana Muraszki.

– No... jak by to rzec. Niby tak, ale... Ja w prawie jestem!

– zakrzyknął bojowo Dziadek.

– Moje włości chcę odebrać.

Krwawicę ojców.

Dobra, które nie-

prawnie pewien

człek trzyma. Bez-

bożnik to wielki, hul-

taj i warcho! Już je-

go stryj wiary świę-

tej nie szanował!

– Niepiękną ty postę-

pujesz, panie Muraszko.

No, ale mów śmiało o swoich

grzechach.

– Zajazd urządziłem.

– Mmm... Na kogoż to?

– Na starego Niemirycza! Ale to heretyk, ari-

nin, Chrystusowej wiary przeciwnik!

– Czy sądzisz, że nawet ten, co błędzi, nie jest miły Panu?

– Co?! – wydyszał Muraszko. – Nie może to być.

– Każdy kiedyś nawrócić się może.

– Macie rację, ojciec – Muraszko spuścił oczy. – Każdy się łącznie nawróci... jeno nie Niemirycz!

– Czy to już wszystko?

– No, jeszcze dwóch, nie, trzech hultajów usiekłem, ale ci także sami zwady ze mną szukali...

– Mniejsza o małe grzechy. Przejdziemy do tych wielkich. Postów przestrzegałeś?

– Och – Muraszko poczuł, jak przenika go dreszcz, bowiem właśnie w tym momencie przed oczyma stanęła mu wołowina, którą zajał w najlepsze w ostatni piątek. – Oj, ojciec, raz się zdarzyło...

– Tylko raz? Na pewno? Pan wszystko widzi...

– *Nobile verbum*, proszę księdza.

Spowiednik milczał długo. Muraszko poważił się wkrótce szepnąć mu jeszcze słówko:

– To jak, ojciec, otrzymam rozgrzeszenie?

– Teraz nie!

– Jakże to tak, Boże Miłościwy – zaszlochał Muraszko. – To ja, biedny, na śmierć niemal idąc, nawet słowa pociechy nie dostanę?

– Wszystkie grzechy ci będą odpuszczone, mój synu... Jeśli tylko wszystkie krzywdy, których się dopuściłeś, naprawisz.

– Jako miły Bóg, naprawię, naprawię. Niechaj jeno szczęśliwie do domu powrócę. Zaraz boso do Ostrej Bramy się puszcę.

– Przecie w Ostrej Bramie już byliście, panie Muraszko.

– To do Częstochowy! Ba, do samej Ziemi Świętej pieszo iść będę!

– Idźcie z Bogiem, panie Muraszko.

Dziadek przeżegnał się, powstał z kolan i pokiśtykał szybko do wyjścia. Już na progu otoczyła go czeladź i synowie.

– Co, ojciec, jak tam u klechy było?! – roześmiał się

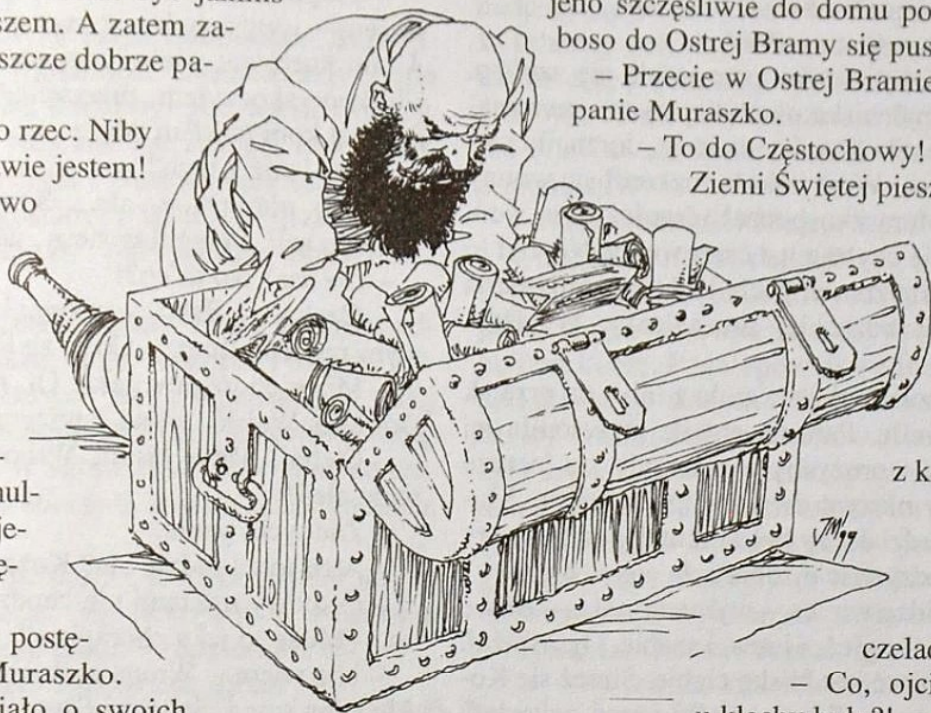
wesoło najstarszy Jan. – Odpuszcili ci wszystkie kondemnaty, wyroki i swawoleństwa?

– Żebyście wiedzieli! – zakrzyknął starzec. – Mądrze i chytrze trzeba z księdzem gadać. Wyjednalem wam odpuszczenie wszystkich grzechów na rok z góry! No, dalej, ruszajcie się, gamonie! Siedać na koń!

– Sonka, hej, Sonka, jesteś gdzieś, przeklęta wiedźmo?!

Ten głos, zachrypnięty i nieco piskliwy, należał niewątpliwie do Dziadka Muraszki. Starzec zeskończył z konia przed niską, zapadniętą w ziemię chałupą. Rozejrzał się. Wstrząsnął nim dreszcz. Drzewa i krzaki dokoła zamarły w bezruchu. Wiatr nie szeleścił liśćmi, słońce schowało się za chmury. Koń szlachcica parsknął trwożliwie. Muraszko przeżegnał się pośpiesznie.

Bodiaki przy ścianie chałupy zafalowały. Wyszła spoza nich wysoka kobieta o twarzy pooranej zmarszczkami. Niegdyś musiała być ładna, ale czas i słońce odcisnęły na jej obliczu piętno. Czarne, pokryte siwizną włosy wymykały się spod postrzępionego czepeczka. Worożyła kroczyła



Jarosław Musiał

pokracznie, zatoczyła się lekko, gdy dostrzegła Muraszkę, i odsłoniła w uśmiechu bezzębne usta.

– A, jesteś – mruknął Muraszko, który odzyskał już pewność siebie. – No, to dobrze, wiédźmo. Mam sprawę do ciebie. Chcę zajechać młodego Sienieńskiego i muszę wiedzieć, czy wszystko dobrze pójdzie.

– To chodź – mruknęła stara i uchyliła drzwi od chaty. – Włóż stary ogierze. Kiedyś, pamiętasz, zostawałeś u mnie całe noce, a teraz co?

– He, he, starość nie radość.

Weszli do izby. Sonka zakrzętnęła się szybko. Wygarnęła z paleniska nieco tlejących czerwona-wo węgli, sypnęła do misy na stole, dorzuciła nieco ziół z garnca. Wnet dokoła rozszedł się wonny zapach, ale Muraszko poczuł również inną woń, dobywającą się chyba z ust czarownicy. Nie był to jednak zapach piżma ni pachnideł, lecz ordynarna woń gorzałki, kozackiej przepalanki. Wiedźma była pijana.

Sonka wyrzuciła tlejące zioła z misy na przetak i chlusnęła wodą. Para na chwilę przesłoniła jej oblicze. Oczy worożychy rozszerzyły się jeszcze bardziej, były niczym dwa wielkie księżyce. Muraszko nie wiedział, czy był to skutek gorzałki, czy też Sonka rzeczywiście zobaczyła coś w parze.

– Bitwę widzę wielką – wymamrotała. – Bitwę pode dworem. I ogień, i krew, i szable. Oj, uważaj, Muraszko, śmierć jest blisko ciebie. Strzeż się Kozaka ze szramą na łbie, gorzałki przed zajazdem nie pij, bo źle będzie...

– Jakże to tak? Bez gorzałki mam iść na dwór cudzy? – zafrasował się Muraszko. – Nie może to być! Gadaj, wiédźmo, co tam jeszcze widzisz!

– Husaria przez step idzie! Skrzydła im błyszczą... A na czele Lach z brodą, z długą brodą...

– Na Boga, to pewnie ja! – zakrzyknął Muraszko. – Ani chybi Sienieński ma beczki z czerwonymi w piwnicach! Wystawię jeszcze chorągiewkę husarską, jak mi Bóg miły! Gadaj – to naprawdę ja?!

– Nie wiem... Może być... Chyba ty...

Muraszko zerwał się z ławy. Twarz mu promieniała.

– No, to na Sienieńskiego! – wykrzyknął.

* * *

W świetlicy dworu w Jedlinie siedziało nad kusztykami z miodem dwóch panów braci. Pierwszym z nich był sam Gedeon Michał Sienieński, młody szlachcic średniego wzrostu o ciemnych, podgolonych włosach, a drugim nieco wyższy od niego Kozak o starannie wygolonym łbie i natłuszczonych wąsach założonych za uszy. Był to Sawa, druż i przyjaciel pana Sienieńskiego, który

wpadł do dworu na pogawędkę i – jak to zwykle bywało – został na dłużej.

Drzwi otwarły się z wolna. Do świetlicy wszedł wolno Wrona. Zgarbił się, skrył pod uśmiechem zakłopotanie. Gedeon spojrzał nań i już wiedział, czuł to – coś było nie w porządku.

– Proszę o wybaczenie, panie – rzekł. – Ale coś mi się zgola podobać przestało.

– Co takiego?

– Tropilem jelenia – mruknął stary sługa pod wąsem – i wyjechałem z lasu na trakt do Horola. A tam kurzawa; wielu ludzi idzie, znaczy się. To i w kępę skoczyłem, przeczekałem. A tu z ośmdziesiąt koni traktem zdąża.

– No, i cóż z tego?

– Ano nic, panie, ale... Spojrzałem za nimi, a wolno szli. Skręcili w stopy, jakby do nas...

– Do nas? No to co?!

– Czekaj! – Sawa wstrzymał Gedeona nerwowym ruchem dłoni. – Co to za ludzie byli?

– Może chorągiew jaka. Ot, na miły Bóg! Pan Dominik Wolski do nas z wizytą jedzie.

– Cichaj. Mów jasno, Wrona, znaki jakoweś widziałeś?

– Żadnych, panie.

– A co to za ludzie idą? Kozacy, Tatary może?

– Ordyńcy traktami nie chodzą – wtrącił Gedeon. – Może to jaka chorągiew?

– Nie wiem – Wrona rozłożył bezradnie ręce. – Ale kupa sroga. Są tam i Kozacy – dworscy chyba, choć barwy nie pomnę. Są i Lachowie – siła czeladzi i szlachty. Wszyscy konno, wozów za nimi z dziesięć. I różni zbrojni. Paru na wołoszynach przednich, paru na husarskich, reszta na bahmatach albo lada chmyzach jedzie. Jedni mają samopały, łuki, spisy, niektórzy to nawet zamiast szabli kiścienie.

– Znaczy się, to nie może być Wolski. Cóżes jeszcze widział, Wrona? Gadaj śmiało!

– Niewiele. Czasu nie było. Ledwie przeszli – skoczyłem na koń i przez las skokiem ruszyłem! Ledwom zdążył. Za dwie kwatery tu będą.

Gedeon spojrzał na Sawę, a Sawa na Gedeona.

– Kto to może być?

– Licho nie śpi. Wrona – Gedeon wstał, po czym sięgnął po szablę – pobudź czeladź, rozdaj prochy i kule. Zawrzyć drzwi do dworu, pilnować okien. Coś mi się widzi, że dzisiaj kogoś prochem ugosczę.

– Ale co to za jedni? Z kimżeś ty zadarł, Gedeonku?

– Ja? Z nikim przecież. Zresztą – może dalej pójdą. Aha, Wrona! – zakrzyknął do zmierzającego ku wyjściu pocztowego. – Daj znać do wsi. Niech kmiecie do chałup wleżą i nawet nosa za próg nie wychylają!

– Wedle rozkazu! – odparł szybko pocztowy. Żwawo ruszył do sąsiedniej izby. Po chwili usłyszeli jego przekleństwa, gdy budził resztę czeladzi. Żwikulis, Bieliński, Belda i Gąsiorowski porwali się na nogi, dobudzili resztę. Semenکو, który przyjechał wraz z Sawą, wpadł do izby z nabitymi półhakami. Gedeon pośpiesznie skoczył do sieni. Wrona otworzył klapę w podłodze, podawał stojącemu na górze czeladnikom broń, proch i kule.

Szybko i sprawnie zajęli stanowiska. Skrzypnęły zamykane okiennice, zatrzeszczały rygle u głównych drzwi. Dwór był gotowy do obrony. Pachółkowie i stajenni zatrzasnęli na głucho drzwi stajni. Gedeon i Sawa zajęli stanowiska przy oknie w gościnnej izbie. Wyjrżeli przez szpary w grubych, nabijanych bretnalami okiennicach.

Na razie nie działo się nic. Przed dworem widzieli wyraźnie plac, płoty, rozkopany świeżo wykop, zwały ociosanych pni na palisadę, a dalej drzewa, krzaki, przysadziste kępy krzewów i starą, zarośniętą drogę w stronę lasu. Było jeszcze całkiem widno – do wieczora została może godzina, może dwie.

Nadal nic się nie działo. Gedeon myślał już, iż alarm mógł okazać się fałszywy, a swawolna kompania widziana przez Wronę obrała inną drogę, gdy nagle w drzwiach ujrzał zarośniętą głowę Żwikulisa. Żmudzin spojrzał mu prosto w oczy, a potem skinął głową.

– Konie, Gedeonku... Jazda sroga.

Nie minęła chwila, a usłyszeli je wszyscy. Na drodze nie pojawił się nikt, ale wokół dworu, pod osłoną chaszczy i drzew jęły przemykać się cienie jeźdźców. Wszyscy usłyszeli zbliżający się tętent kopyt, ochryple nawoływania. A potem z trawy i gęstwin wychyliły trzy gromady zbrojnych i pomknęły – każda z innej strony – prosto

ku dworowi. Gedeon usłyszał potężniejący grzmot kopyt, dzikie chrapanie wierzchowców, brzęk oręża i uździenic.

– Panie Gedeonie! Wraz ich zdmucham! Tego grubego na przedzie pierwszego biorę!!! – zakrzyknął Wrona.

– Zaraz, czekać tam! – zaoponował Gedeon. – Niechaj najpierw podjadą!

Przez strzelnicę w okiennicy przyjrzał się bliżej nadiągającym. Dojrzał wśród napastników kołpaki szlachty polskiej, wilcze kapuzy Kozaków, futrzane czapy Tatarów i czeladzi. Kim mogli być? Nie było czasu na rozważania! Byli coraz bliżej; już tylko o kilkanaście kroków!!! Już o chwilę, o moment!!!

– Panie Gedeonie! Można-li już?!

– Czeakać! Jeszcze czeakać!!!

Przy samej ścianie dworu, na dwie piędy przed podjazdem, nieznajomi zwrócili w bok rozhukane konie. Pogałowali wzdłuż ścian dworu, hałasując po tatarsku. W rękach niektórych zabłyśły szable; lufy pistoletów i bandoletów zniżyły się... Grzmot przeokropny wstrząsnął ścianami dworu! Huk i dym uderzył wprost w twarze kryjących się w budowli ludzi i jednocześnie zagwizdały kule, rozległy się trzaski odłupywanego drewna, brzęk wybijanych szyb, okrzyki i nawoływania. Gedeon drgnął, gdy kula z pistoletu wyrwała kawał okiennicy obok niego.

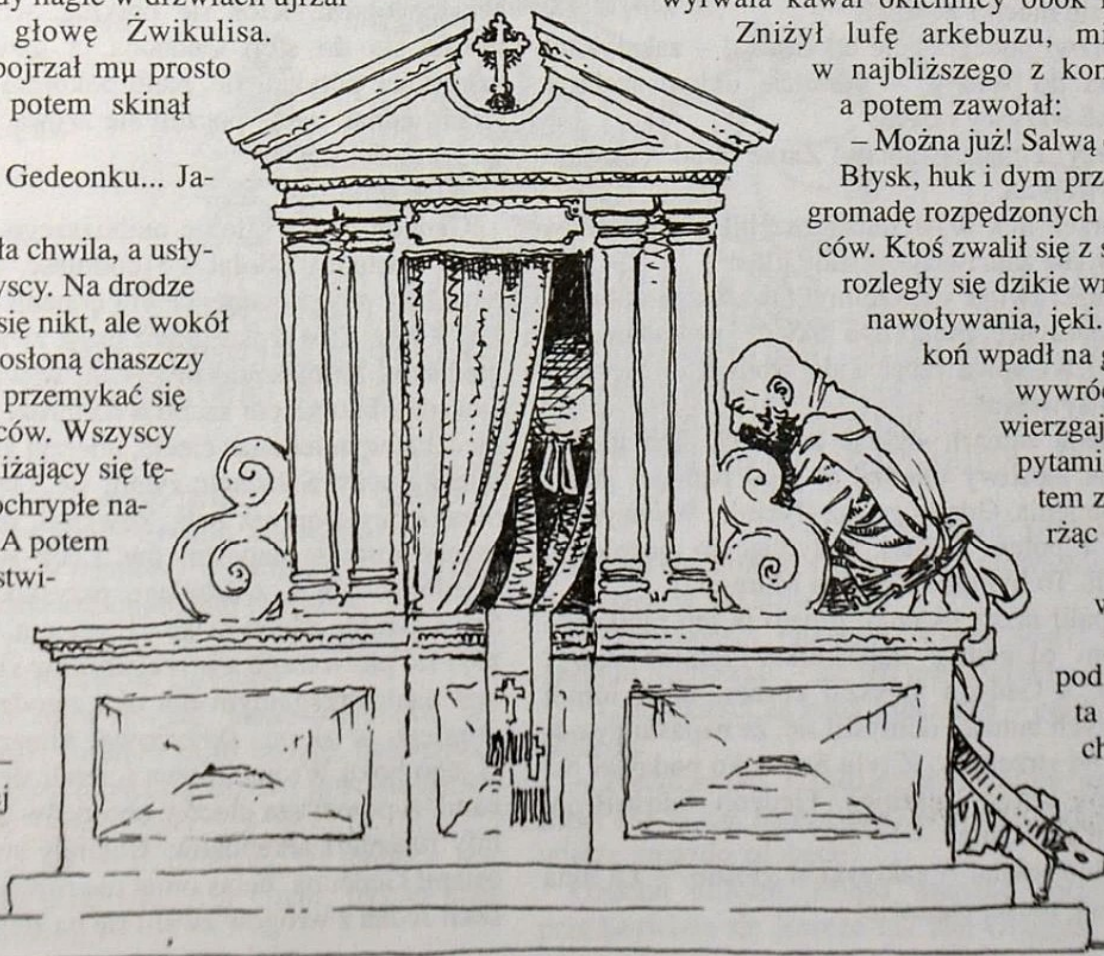
Zniżył lufę arkebuzu, mierząc w najbliższego z konnych, a potem zawołał:

– Można już! Salwą ognia!

Błysk, huk i dym przeorały gromadę rozpedzonych jeźdźców. Ktoś zwał się z siodła, rozległy się dzikie wrzaski, nawoływania, jęki. Czyjś koń wpadł na ganek,

wywrócił się, wierzgając kopytami, a potem zerwał, rżąc dziko.

Ktoś wleciał prosto pod kopyta wierzchowca, jakiś



Jarosław Musiał

Kozak upadł, bryzgając krwią na okiennicę, za którą skrywał się Sawa z Gedeonem. Ktoś strzelił w ich okno.

Kula gwizdnęła, przebijając deski okiennicy; kurz, pył i dymy przesłoniły cały świat. W sąsiedniej izbie pacholek jęknął głośno i zwałił się na podłogę, znacząc deski świeżą czerwienią.

– Nabijaj! Równo mierz! – zakomenderował Wrona.

– Gąsiorowski ranny!

– Opatrzeć!

– Szybciej! Nabijaj, Maksym!

– Waszmościowie! – zagrmiał Gedeon. – A czego to dwór szlachecki napastujecie?! Kto wy?!

W oparach wokół dworu zakotłowały się czyjeś sylwetki, zarżały dziko konie, zadudniły kopyta.

– Do drzwi! Do okien! Rozwalić odrzwia taranem! – rozległy się głosy komend. Jakby w odpowiedzi ze dworu huknęły wystrzały. Odpowiedziały im błyski rusznic i arkebuzów. A potem wielu ludzi rzuciło się na ganek; Gedeon struchlał, słysząc, jak w drzwi wejściowe uderzyło coś ciężkiego, mocnego.

– Raz i dwa, ruszać się! – zagrmiał głos. – Raaaazeeeeem!!!

Potężny taran zakotłosał drzwiami. Gedeon usłyszał trzask pękających desek, szcęk rygli i zawiasów, głucho łomotanie w okiennicę. Coś walnęło w dębową strzelnicę, za którą byli ukryci, wbiło się mocno w deski.

– Drzwi podeprzycie od środka! – zakrzyknął Gedeon do Wrony. – Pilnujcie okien, szelmy! Strzelać wszyscy razem!

– Trzy! Pchajcie mocno! Zaraz runą! – ozwało się od wejścia.

Poprzez huk wystrzałów przebił się piskliwy, starczy, ale zadziwiająco silny głos!

– Nuże, zwiąć się, szelmy! Ojcowiznę odbieracie! Krwawicę moją! Do okien, powiadam, do okien! Okiennice rąbać i do środka! A Sienieńskiego żywcem!

Gedeon zamarł, słysząc te słowa. Ten głos – dziwnie złośliwy obudził w jego pamięci jakieś wspomnienia. Gdzieś go już słyszał... Wyteżył pamięć, a potem zamarł z dymiącym pistoletem w dłoni. To był głos Dziadka Muraszki!

Wypalił przez okienko prosto w łeb rąbiącego toporem okiennicę napastnika. Tamten zawył głucho, a Gedeon usłyszał chrzęst traw, łomot podkutych butów i domyślił się, że napastnicy odstąpili od strzelnicy. Z tyłu Semenکو podawał już następną nabitą rusznicę. Gedeon odtrącił ją, chwycił za szablę.

– Pilnuj okna! – zakrzyknął głośno. – Za mną do drzwi, mości panowie!

Razem z Sawą rzucili się do ciemnej sieni. Z boku przybiegli na wezwanie Wrona i Żwikulis. Wokół domu rozbrzmiała gwałtowna palba, okrzyki, łomot kopyt. Taran uderzył w drzwi po raz kolejny. Gedeon dojrzał, że potężne, grube bale poczynają już uginać się pod uderzeniami, zasuwy puszczały, wyrwane z nadludzką siłą z framugi... Znów posypały się uderzenia – równo miarowo, jedno po drugim. Okute drzwi poczęły ustępować.

– Na trzy otwieramy i na szable skurwysynów! – zagrmiał Gedeon. – No, dalej, Wrona! Ty to uczynisz.

Pacholek skinął głową i przyskoczył do drzwi. Uderzenie spadło znowu, wstrząsnęło ścianami dworu. Wrona odemknął dwie zasuwy, położył dłoń na wypaczonym ryglu.

– Jeden!!!

Atakujący krzyknęli głośno i uderzyli znowu. Podłoga zadrżała pod stopami Gedeona.

– Dwa!!!

Następne uderzenie wyłamało kawał deski z drzwi. Górna zasuwa pękła w jednej chwili. Gedeon, Sawa i Żwikulis skoczyli pod ściany.

– Trzy!

Wrona odsunął rygiel i ściągnął drzwi na siebie. Otworzyły się ze skrzypieniem w tej chwili, gdy atakujący napaarli po raz kolejny na taran. Ogromny, dębowy bal wpadł w otwarte przejście, nie napotykać oporu. Ktoś się potknął, wrzasnął. Bal zwałił się do stóp Gedeona, a dźwigający go szlachcice potykali się, padli pokotem na podłogę sieni; jednak zaraz poczęli się zrywać, chwytając za rękojeści szabel.

– Do broni!

Gedeon ciął w głowę najbliższego z napastników. Następny zdołał się podnieść, zablokować cios, lecz w tejże samej chwili dopadli doń Żwikulis i Sawa. Ktoś wpadł przez próg, zwał się z Sienieńskim. W ciasnym przejściu, w wąskiej sieni, zawadził brzuścem szabli o nadproże, a młodzieniec, nie wymierzając cięcia, uderzył go rękojeścią między oczy. Szlachcic zwał się. Gedeon stanął okraciem w poprzek bala. Zewsząd, zda się, runęło nań mrowie napastników. Lecz Wrona stanął z jednego boku, z drugiego przyskoczył szybko Sawa. Szable zderzyły się z brzękiem. Gedeon pozbył się pierwszego z przeciwników szybkim, niemal niedostrzegalnym dla oka zwodem, chlasnął drugiego w skroń, skrzyżował klingę z trzecim. U jego boku Wrona i Sawa ścierali się z napastnikami. A potem zza pleców obrońców wysunęły się lufy rusznic i arkebuzów. Huknęły strzały. Błysk oślepił Gedeona, hałas omal nie rozsądził mu czasy! Jeden z wrogów zwał się na ziemię, brocząc

krwią, innego rzuciło do tyłu. Atakujący krzyknęli krótko – rzucili się w ucieczce ku wejściu, potykając i tratując w drzwiach. Gedeon i Sawa wystrzelili za nimi jeszcze raz.

– Wrona! Zamykaj drzwi!

Chwycili bal, przepchnęli go z trudem przez próg. Naparli na drzwi. W otwartym przejściu Gedeon widział już pędzących ku gankowi kozaków. Chyba ze dwudziestu chłopów zeskoczyło z koni i bez rozkazu poczęło gnać ku przejściu.

– Szybciej! Zamykajmy!

Drzwi, choć wypaczone, dały docisnąć się do framugi, zablokować niemal w ostatniej chwili. Z trudem zasunęli rygle. Któryś z pocztowych przyskoczył z kilkoma deskami i młotkiem; przybił je skośnie do podłogi i drzwi. Podtoczyli pod drzwi puste beczułki po miodzie, zablokowali. Zaraz po tym w okutą furtę posypały się uderzenia. Gedeon skoczył ku swemu stanowisku. Wyjrzał przez rozłupaną strzelnicę i dostrzegł, że atakujący uciekali ku krzakom i chaszczom wokół dworu

– Gąsiorowski ledwie dycha – powiedział Żwikulis, gdy przekroczył próg świetlicy. – W płuco dostał. A Maksym zginął. W łeb go postrzelili. Bełda ranny, jeden pacholek postrzelony. Prochów mamy mało, bo wasza wielmożność kupić nie zdążył...

– Wiem – mruknął cicho Gedeon.

Wrócił do okna.

– Panie Sienieński! – zahuczał nagle na zewnątrz czyjś bas. – Słyszysz mnie, waćpan?!

– Aha – mruknął Gedeon. – Układów próbują. Może tą drogą co wskóramy.

– Słyszę! – odkrzyknął, uchyliwszy lekko okiennicę. – A kto pyta?!

– Jaśnie oświecony Serafin Muraszko!

– A, witam waszmości w Jedlinie. Na gościnność moją narzekać chyba nie będziesz!

– Nie w gościnęśmy tu przyjechali. Ale żeby zbójowi sprawiedliwość się stała!

– A cóżem to ci zawinił, panie Muraszko, żeś mnie zajechał?! Infamia za to będzie, bom nawet pozwu od waszej mości nie dostał! Intrumisji żadnej nie było!

– Intrumisja już była, dziewięć lat temu! – odkrzyknął ktoś piskliwie. Ani chybi, był to sam Dziadek Muraszko.

– Panie Gedeonie! Słyszysz mnie jeszcze?!

– Słucham.

– Dwór jest obstawiony! Mysz się nie przecisnie! Jeśli waszmość z czeladzią bez broni wyjdiesz, odejść ci bezpiecznie pozwolimy!

– A toś waćpan wymyślił! Jeśli wy szturmów zaniechacie – ja wam pozwolę cało do domu wrócić.

– Wyłaż, zbój zatracony! Już my ci wszystkie winy darujemy!

Przez chwilę panowała cisza. Widocznie tamci naradzali się przez chwilę.

– Wyłaż, psi synu! – wrzasnął cienko Muraszko.

– Wyłaż, bo cię na arkanie jako psa powlokę!

– Nie wiem, kto kogo powlecze, ale że waść kuteremoga, to ci biec za moim koniem ciężko będzie!

– Ty z kurwy synu!!! – rozdarł się Muraszko. – Wyłaż, bo jak nie, to ja zaraz moją Luśkę podtoczę, a z twojego dworu jeno szczapy zostaną!!!

Gedeon uśmiechnął się lekko. Lecz Sawa spojrział nań z niepokojem.

– Hej, wy tam – zabrzmiało na zewnątrz. – Słyszycie mnie wszyscy?! Ten, kto Sienieńskiego ustrzeli, dziesięć dukatów nagrody dostanie!

Jarosław Musiał



– Wy też mnie słuchajcie – krzyknął Gedeon do swoich. – Za głowę Muraszki dwadzieścia dukatów daję!

– Trzydzieści dukatów, słyszeliście?! – zagrzemiał Muraszko. – Za łeb psa wściekłego.

– Czterdzieści za pana Muraszkę – podbił cenę Gedeon.

– Pięćdziesiąt! Pięćdziesiąt dukatów nagrody dam! Już ja cię, lisie, z nory wykurzę. Już ja ci to wilcze gniazdo zdobędę!

Gedeon milczał. Mimo wszystko sprawa nie przedstawiała się jeszcze tak źle. Obejrzał się na

Sawę. Ten patrzył przez strzelnicę. Naraz zamrugał oczyma. A potem się odwrócił, spojrział na Gedeona jakby z niedowierzaniem. Stojący obok Wrona przetarł oczy.

– Niemożliwe to, panie Gedeonie, ale na drodze przed dworem armatę odprzodkowują!

– Co?! – zagrzymiał Sienieński. – Nie może to być!

– To sam obacz.

Gedeon ostrożnie wyjrzał przez rozwaloną strzelnicę. Zobaczył drogę, zgęstniałe wśród krzewów i traw cienie wieczoru, odległe sylwetki napastników. A także coś, co przejęło go chłodem. Daleko, dalej niż zasięg strzału z muszkietu, kilku ludzi obracało właśnie z wolną potężną armatę. Była duża, ciężka. Nie wyglądała, ma się rozumieć, na oblężniczą kolubrynę, jednak, tak na oko, była to co najmniej pół- lub ćwierćkartauna.

– Wyginiemy – szepnął blady jak trup Wrona. – To przebiję ściany...

– Skąd on ma armatę?! Skąd?

– Pewnie zdobył. Jak się Did uprze, gotów nawet Bar zdobyć, żeby z arsenału choć jedno działo na waści wyciągnąć. Nie znasz ty jeszcze Muraszki, Gedeonku.

Sienieński nic nie odpowiedział. Zaciśnął dłoń w pięści.

– Żwikulis!

– Słucham waszmości – kędzierzawa głowa staro Żmudzina wychyliła się zza framugi.

– Idź... do tylnych drzwi. Wymknij się za zewnątrz... Potrzebuję twojej pomocy.

– Co mam uczynić? – zapytał spokojnie Damian.

– Ty umiesz chodzić po lesie... Z niedźwiedziami i wilkami za bary się brateś. Wyślisz się wilkom w ludzkiej skórze?

– No... tak – Żwikulis podrapał się po głowie. – Spróbuję. Ale ciężko będzie.

– Wyślisz się tylnymi drzwiami. Wpadniesz w ogród, potem za rzeką w las. Musisz dojść do Zołotonoszy. Tam pytaj o chorągiew pana Dominika Wolskiego. To mój druh. Jeśli go spotkasz – powiedz, co tu się dzieje. Niech mi przyjdzie w sukurs!

– Pójdę – mruknął Żmudzin. – Pewnie, że pójdę.

– Weź to – Gedeon wcisnął mu w dłoń własny miecz. – Kup konia w jakiejś wsi. I uważaj.

Żmudzin skinął tylko głową. Cicho jak wąż prześliznął się do tylnych drzwi. Wrona odsunął rygle i Damian ostrożnie przekroczył próg, po czym miękko i cicho wszedł w ciemność. Zapadła cisza. Nikt się nie odezwał.

– Panie Sienieński!!! – dobiegło z zewnątrz. – Słyszysz mnie, waćpan?!

– A słyszę!

– Luśka jest na waści dwór obrócona. Starczy lont przyłożyć i jeno drzazgi z was ostaną!

– To i ostaną. Czego wać chcesz?

– Abyście się poddali.

– Całuj psa w nos!!! Nie może to być.

Sawa i Wrona poruszyli się niespokojnie. Sposobnie uważnie na Gedeona.

– Nie wytrzymamy, Gedeonku – powiedział spokojnie Kozak. – Spasi Chryste, zginąć przyjdzie...

Gedeon nie odpowiedział. Zapanowała duszna cisza. Gąsiorowski zajęczał cicho. Dwaj inni pacholkiwie, ranni w czasie zajazdu, leżeli spokojnie. Belda oddychał chrapliwie.

– Gąsiorowski ducha odda – mruknął Wrona.

– Panie Gedeonie, przystańmy na kondycję... Żwikulis przeszedł, ręczę głową. Poddamy się, a zaraz pan Wolski w sukurs przybędzie. Po co ludzi gubić?

– Dobrze gada – mruknął Sawicz.

Gedeon milczał. Popatrzył na rannych, na obryzane krwią ściany, na trupy w sieni, rozłupane, krzywe okiennice, leżącą na podorędziu broń.

– Panie Muraszko!!!

– Słucham, słucham!

– A jakie kondycje dajesz?

– Do loszku wszyscy pójdziecie i w dyby!

– Nie może to być! Nie poddam się!

Po tamtej stronie zaszemrały głosy. Widocznie Muraszkiwie zastanawiali się, czy Dziadek nie przesadził z żądaniami.

– Puścimy wolno czeladź. Jeno broń i prochy odbierzem!

– A co ze mną?

– W dyspozycji mojej wać zostaniesz.

– Panie Muraszko, piekło ciebie pochłonie!

– To wychodźcie! I bez turbacji. Broń rzućcie przy ganku!

Gedeon nie zdecydował się jeszcze, lecz któryś z pacholków odemknął już zasuwę, odsunął zagrażające przejście beczki, odbił przybite do podłogi deski. Sienieński ukrył twarz w dłoniach.

– Nie może to być, nie może!

– Wychodzić, wychodzić!

Wrona pierwszy przekroczył próg. Nic się nie stało. Nikt nie strzelił, nikt się nie poruszył. Gedeon usłyszał za to zbliżający się szybko tętent kopyt, chrzęst kroków, brzęk zbroi. Wyszedł na zewnątrz. Ludzie Muraszki otaczali dwór ciasnym kręgiem, płomienie pochodni roztaczały wokół ganku purpurową poświatę. Gedeon rozejrzał się dokoła. Nie było żadnych szans, aby się stąd wydostać. Konni warowali wokół dworku, stali tuż przy ganku z szablami w dłoniach, piesza czeladź mierzyła do nich z samopalców i rusznic. Pacholkiwie szybko i sprawnie przeszukiwali wychodzących

z dworku. Wyluskiwali mieszkni, odbierali szable i pistolety. Dziadek Muraszko kuśtykał już ku nim, otoczony przez gromadę zbrojnych.

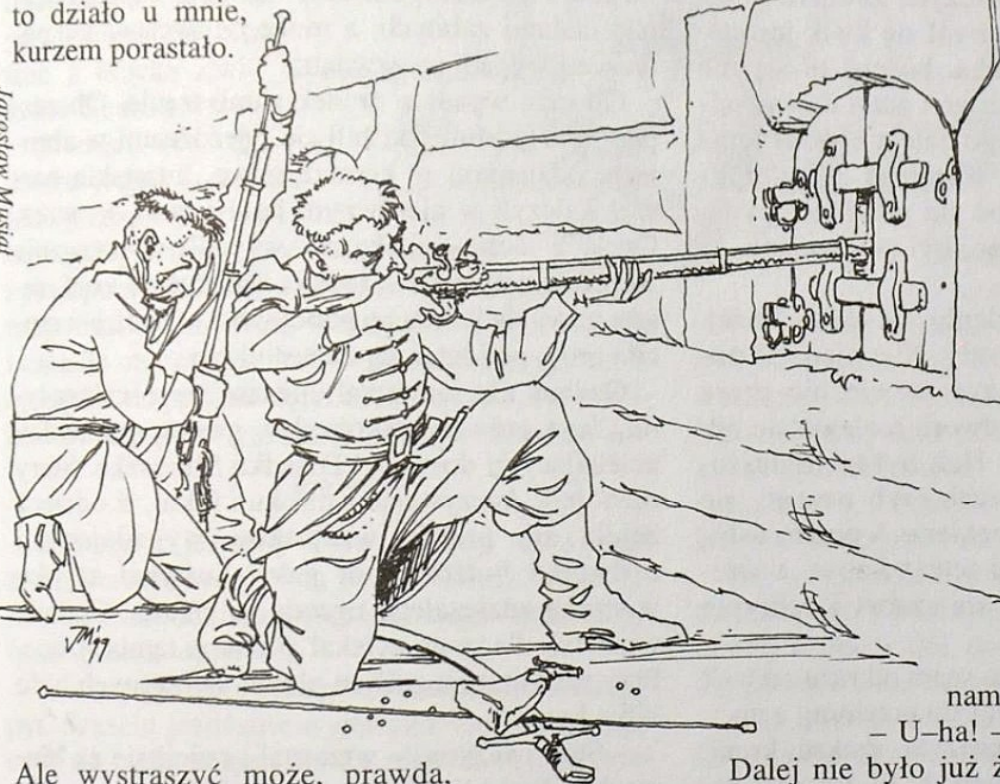
– Wielce po szlachecku waszmość postępuje – mruknął Gedeon. – Z armatą przeciw mnie jednemu.

– Z armatą? Z jaką armatą?

– Jak to z jaką – z tą, co tam stoi.

– A, o moją Luškę waści chodzi – Dziadek roześmiał się wesoło. – Toż to jest foglerz lany jeszcze za Zygmunta Starego. Panie Gedeonie, nikt z niej nigdy nie wystrzelił ani nie wystrzeli. Chybabym głupi był, co by w taką starość prochy sypać. Gdyby pękło, strzepy z nas samych by ostały. Toż ja nawet jednej kuli nie mam dla niej... Stało to działo u mnie, kurzem porastało.

Jarosław Musiał



Ale wystraszyć może, prawda, mości Gedeonie.

Gedeon milczał. Wyglądało na to, że przechłodził całą sprawę...

– No, waćpan, teraz jesteś już mój! – zawołał radośnie Dziadek Muraszko, gdy Sawę i Gedeona przywiązano do słupa pośrodku świetlicy. – Teraz ja was gościł będę. A nie bójcie się, po kawalersku postąpię. Przeciem szlachcic, jako i wy.

Gedeon nic nie odpowiedział. Rozglądał się wściekły, ale i oszołomiony. Ludzie Muraszki rozleźli się po kątach. Wszędzie zaczął się już rabunek, uczta i pijatyka. Czeladź stawiała stoły w świetlicy. Wyrąbywała deski z podłogi, stawiała je na krzyżakach zamiast ław. Z piwiniczki wytoczono już wielkie beczki miodu i piwa. Ten i ów zanurzał w nich kielich lub dzban, a niektórzy

Kozacy swoje wygolone głowy. Na zewnątrz płonęły ogniska, słychać było pijackie śpiewy i trwożliwe beczenie prowadzonych na rzeź baranów. Pod ścianami jęczeli ranni, gdzieś – chyba do stajni – wynoszono zabitych. A we dworze czeladź zdejmowała już broń i zbroje ze ścian, odrywała nawet haki i mosiężne okucia okiennic. Wyglądało to wszystko tak, jak gdyby w Jedlinie rozłożył się na nocleg tatarski czambuł.

Tymczasem do świetlicy zważyło się mnóstwo ludzi. Wszyscy rozłożyli się wokół słupa, do którego przywiązany był Gedeon i Sawa. Przez okna podawano pieczone na rożnie barany, czeladź odbijała stągwie pełne wina, pękate

antałki piwa i miodu. Ktoś zwał się, zupełnie pijany, pod stół, ktoś inny zatoczył. Dokoła brzmiały pijackie okrzyki, wrzaski i przekleństwa.

– Mości panowie! – zakrzyknął piskliwie Dziadek Muraszko do pijanych Lipków, Kozaków i szlachty, która się tu zgromadziła. – Zdrowie wasze w gardła nasze! Pijcie do dna! Ja wam pozwalam! Zdrowie! Zdrowie! Oby nam się powodziło.

– U-ha! – zakrzyknął jakiś Kozak.

Dalej nie było już żadnych wytwornych toastów, żadnego unoszenia kielichów, a tylko wielkie, ogromne picie i jedzenie. Kozacy rozpoczęli wnet tańce, zabrzmiały badury i tęskne zawożenia czekaników. Szlachta i czeladnicy pili do dna, ile tylko się zmieści. Panowie bracia, niepomni na swoje urodzenie, zanurzali głowy w beczkach i misach jak prości Kozacy. Zresztą – jakaż tu była szlachta – paru klientów Muraszki, nieco zaściankowej hołoty – a reszta – sami niezamożny włodykowie, bojarzyńkowie putni, niewiele różniący się od Kozaków czy Tatarów. Całe to towarzystwo szybko przemieszczało się wzajemnie, popiło do cna. Panowie bracia pili, ile się dało. Chwyтали za cynowe kubki i nieliczne ostale jeszcze kielichy. Nabierali trunku w czapki, kapuzy, zanurzali głowy w beczkach. Jeden pił ze starej misy na sosy. Ci, co nie pili, łapali kawały pieczonego mięsa, odcinali je ze

stojących na stołach baranów, jedli, hulali, bawili się i rabowali. Takiej zabawy nie bywało jeszcze nigdy we dworze Gedeona.

Gdy Gedeon ocknął się z odrętwienia, było już znacznie ciszej. Wielu obcych leżało pod stołami, kilku kiwało się sennie. Pozostali przycichli, pili w milczeniu, szepcząc coś do siebie albo gadając ochryplymi z wysiłku i przepicia głosami. Na zewnątrz płonęły jeszcze ogniska, przez otwarte okna zalatywał od nich kwaśny dym. Zewsząd rozlegało się głośnie chrapanie, czasami brzęk stali, jakiś łoskot albo trzask deski.

Ciche pohukiwanie puszczyka zbudziło martwą ciszę. Zaraz po nim ozwał się kwik jastrzębia. Gedeon nadstawił ucha, bo coś tu się nie zgadzało. Była przecież jesień i ptaki dawno odleciały ze stepów. Dlaczego zatem słyszał teraz takie odgłosy. Przygryzł wargi ze zniecierpliwienia i czekał dalej. Coś się powinno wydarzyć. Wiedział to na pewno, był przekonany, że coś się stanie.

Pohukiwanie sowy rozległo się nieco bliżej. A potem noc rozdarły strzały. Nie wiedział dokładnie, nie mógł zobaczyć prawie nic przez wąskie okienka, ale koło dworu rozległa się nagle gwałtowna kanonada. Huk był tak ogłuszający, że resztki potłuczonych szyb osypały się na podłogę z głośnym brzękiem. A potem usłyszał wrzaski, tupot stóp i tętent kopyt, a wreszcie brzęk zderzających się szabel i ochryple wrzaski komend.

Śpiący, zmożeni pijackim snem od razu zerwali się na nogi. W izbie wszczął się potworny zamęt. Kilkudziesięciu chłopów skoczyło szukać broni. Ktoś jęknął, ktoś się przewrócił. W zamęcie zadeptano pochodnie, gdy na wpół pijane towarzystwo szukało broni. Gedeon usłyszał straszny łoskot, brzęk szabel. A nad tym wszystkim górował ochryply głos Dziadka Muraszki!

– Pomoc!!! Pomoc sprowadził, psi syn! Do szabel wszyscy! Na podwórze, powiadam, na podwórze.

Tłum rzucił się ku drzwiom. Rozległy się wrzaski, jęki, biadolenia. W ciemności ludzie tratowali się wzajemnie, przepychali. W końcu wypadli na zewnątrz. Dokoła dworu rozległy się nowe strzały, okrzyki i jęki. Ktoś zwałił się w drgawkach na podłogę, ktoś przebiegł koło Gedeona.

– Tatarzy! – rozległ się czyjś głos. – Tatarzy idą.

– Nie, to hetman! Husaria idzie!

– Nie może być, jak to, skąd to?!

A potem rozległ się jeden dziki, porażający wszystkich wrzask:

– Uchodź! Uchodź wszyscy!

Izba opustoszała w mgnieniu oka. Za oknem rozbrzmiały nowe wystrzały, Gedeon usłyszał rżenie koni. A potem ciemna sylwetka przesadziła parapet. W blasku dogasającej ostatniej pochodni, Gedeon poznał szorstką, brodatą twarz. To był Żwikulis. Żwikulis cały i żywy!

– Damian! – wrzasnął Gedeon. – Ty żyjesz? Naprawdę żyjesz! Dzięki niech będą Bogu.

– Lepiej nas rozwiąż! – warknął z tyłu Sawicz. – No, na co czekasz?!

Żwikulis dobył kindżała. Wystarczyły dwa ruchy i więzy opadły. Gedeon jęknął, rozprostowując dłonie. Nie czekał na nic, chciwie porwał porzuconą na podłodze szablę i skoczył do sieni. Przeskoczył nad ciałami zabitych, a może rannych w tej potyczce i wypadł na zewnątrz.

Od razu wpadł w środek zamieszania. Obszarpani ludzie Muraszki bili się z jeźdźcami w zbrojach, odzianymi w karmazynowe, husarskie barwy, walczyli w nierównym boju twarzą w twarz. Część z nich – ci, którzy wypadli dostatecznie wcześniej z dworku – zdołała skoczyć do koni, reszta umykała kołem po pobojowisku, bądź już rzuciła broń, poddając się napastnikom.

Gedeon nie zamierzał mieszać się z walczącymi, lecz ledwie zeskoczył z ganku, pomiędzy uciekającymi dostrzegł Dziadka Muraszkę. Stary rozbójnik, korzystając z mroku i faktu, iż odsiecz zajęła się przede wszystkim wypadającymi z dworku ludźmi, sam jeden kuśtykał szybko w stronę zdziczałego ogrodu za stajnią. Gedeon wiedział, dlaczego uciekał akurat w tamtą stronę. Przy starym, przegniłym płocie uwiązanych było kilka koni.

– Stój, psi synu! – wrzasnął i rzucił się za Muraszką. Żwikulis i Sawicz popędzili za nim. Gedeon omal nie wpadł pod kopyta rozpędzonego konia. Jeździec zamierzył się na niego szablą, ale rozdzielili ich inni walczący. Sienieński wyrwał się z bitewnego zamieszania, skoczył żywo za umykającym Serafinem. Z dworku ozwały się strzały. Sawa jęknął, chwycił za ramię, a potem padł twarzą w ziemię. Gedeon nie zauważył tego, gnał z okrwawioną szablą w dłoni; Serafin obejrzał się, dojrzał szlachcica, wrzasnął i przyspieszył kroku.

– Nie ujdiesz! – zagrzmiał Gedeon. Byli już przy koniach, wierzchowce szarpały uwiązami, rzucały się wściekle. Sienieński wiedział, że Dziadek nie zdoła wsiąść na żadnego z nich. Że wcześniej ostrze szabli rozłupie mu czaszkę.

Muraszko opadł na zad jednego z koni. A potem się odwrócił. Uniósł drewnianą nogę, mierząc prosto w Gedeona.

– Jezus Maria! – wrzasnął szlachcic. Czarne oczko samopału spojrzało nań z bliska. Sienieński gruchnął na ziemię, padł prosto w błoto. Skulił się, zamarł. To samo uczynił też Żwikulis. Ale wystrzał nie padł. Natomiast Gedeon usłyszał oddalający się szybko tętent kopyt. Ostrożnie podniósł głowę. I wtedy zorientował się, że wystrzał nie padł, a po Dziadku Muraszce zostało tylko wspomnienie. Gedeon obejrzał się – obok niego dźwigał się właśnie z blocka Żwikulis. Gedeon wstał i odwrócił się. Od dworu jechał ku niemu jakiś jeździec w przepysnej, husarskiej zbroi, choć bez skrzydeł i pióropusza. Gdy zdjął szyszak, Sienieński rozpoznał w nim pana Wolskiego. Z tyłu husarze i czeladź otoczyli już ludzi Muraszki. Kozacy i dżicy Lipkowie poddali się, rzucili broń na ziemię. Kilku czmychnęło w gęszcz. Bitwa była skończona.

Był szary, jesienny świt, chłodny wiatr niósł znad Dniepru woń błota i zbutwiałych liści. Pośród drzewami na wysokim brzegu rzeki unosiły się pasma mgły.

W ciszy poranka rozległ się stukot końskich kopyt. Sześciu jeźdźców wyjechało spod zwieszających się nisko gałęzi. Dwaj z nich dźwigali zawieszony w kolebce między końmi ciemny, pękaty worek, do którego przywiązano kilka kamieni.

Jeźdźcy zamarli. W słabym świetle świtu, we mgle i oparach znad Dniepru wyglądali niczym

ukraińskie sysuny unoszące się nad stepami. Ale jeden z nich – niski, brodaty, z drewnianą nogą – przybliżył się z koniem do worka, a potem wymierzył weń potężnego kopniaka.

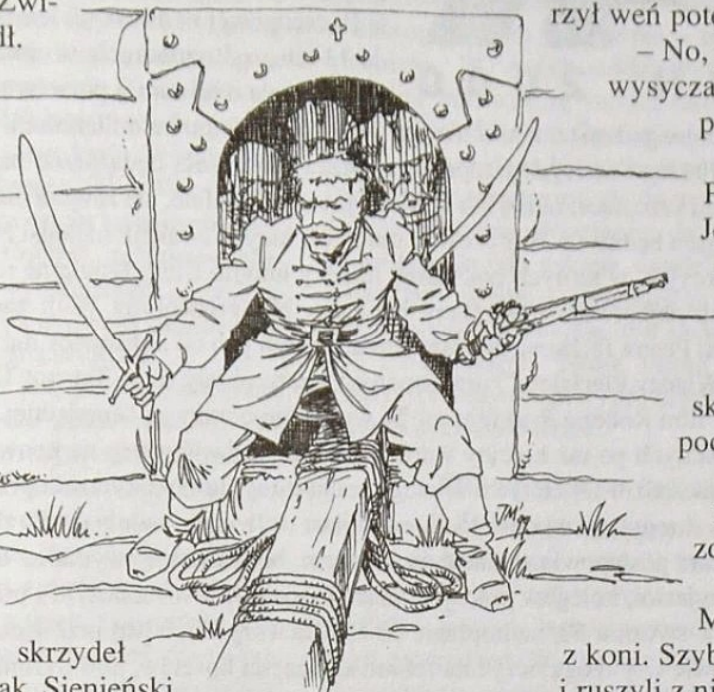
– No, jak tam, Sonka?! – wysyczał zjadliwie. – Przepowiedziała ty mnie złoto i bogactwo. Przepowiedziała, że Jedlinę zdobędę, ale nie przepowiedziała, że husarze pana Wolskiego w sukurs Sienieńskiemu przyjdą. Tak, poczekaj ty, poczekaj, będzie ci chłodno. Z worka dobył się zduszony jęk.

Dwaj ludzie pana Muraszki zeskoczyli z koni. Szybko chwycili worek i ruszyli z nim w stronę skarpy.

– Wiem, że lubisz ty nago w jeziorze pływać – rzucił Muraszko. – I ci kazałem worek kamieniami obciążyć, co byś nie wypłynęła przed czasem. Nacieszysz się teraz wodą do woli... A i pić gorzałki nie będziesz więcej. Tak, tak, pomyliłaś się ty, moja Sonko... Pomyliłaś... Porucznik Wolski także ma brodę jako i ja...

Hajduty opuścili niżej swoje brzemie i poczęli rozhuśtywać. Chwila jeszcze – i na znak Muraszki cisnęli worek w dół, do Dniepru. Rozległ się głośny plusk. Potem zapanowała cisza.

– To o jedną wiedźmę mniej – mruknął Muraszko i splunął z niesmakiem. – Miejmy nadzieję, że policzysz mi to, Panie, w zaświatach i do nieba przyjmiesz. A jak nie przyjmiesz, to i tak petardą bramę wysadzę i łyczkom twoim krwie upuszczę!



Jarosław Musiał

NOWY KONKURS!

Do piór, Panowie Bracia! Nie marnujcie swych wielkich talentów – już dziś usiądźcie do komputerów i przygotujcie scenariusz, oparty na niezwykłym opowiadaniu jednego z ojców gry **Dzikie Pola**. Nie czujcie się jednak ograniczeni konwencją tekstu. Przygoda może dziać się w dowolnym ze znanych w Polsce eRPeGowych światów. A więc do piór, Panowie Bracia! Na teksty czekamy do końca stycznia.

SPROSTOWANIE

Nasz redakcyjny goblin drukarski przeszedł samego siebie i w numerze 11(71)/99 dokonał niewątpliwie niezwykłej zmiany, podpisując artykuł **TEN PIERWSZY RAZ** błędnym imieniem i nazwiskiem. Autorem wspomnianego artykułu jest PRZEMEK „EAHL” GAŁEK, którego – wraz z wszystkimi Czytelnikami i zainteresowanymi – przepraszamy. Goblina zamarynowaliśmy w beczce z przejrzałym winem. Na wiosnę będzie w sam raz.

KRAKON 2000

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na ostatni w tym wieku Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki **Krakon 2000**, czyli **Krakon 2 Kilo**, w skrócie **K2K**. Nasz zlot po ostatni raz w tym tysiącleciu odbędzie się w krakowskiej Szkole Podstawowej nr 10 na ul. ks. Blachnickiego 1 w dniach od 10 do 13 lutego. Rozpoczęcie w czwartek o godz. 12:00 w południe, zakończenie o tej samej porze w niedzielę.

XX wiek powoli dobiega końca, a nikt nie wie, co przyniesie nowe millennium. Dlatego nasz konwent poświęciliśmy fantastyce bliskiego zasięgu, a zaproszeni przez nas goście będą przed nami roztaczali wizje niedalekiej przyszłości – straszne i krzepiące, mniej lub bardziej prawdopodobne, ale zawsze niezmiennie ciekawe. Oprócz szeregu spotkań, na miejscu będzie na Was czekało mnóstwo innych atrakcji: najlepsi Mistrzowie Gry, sklepy konwentowe oraz sale projekcyjne, w których pokażemy między innymi filmy fabularne rozgrywane się w świecie **BA-BYLON 5**, a w nocy najpotworniejsze filmy hardcore. Nie pozwolimy Wam zasnąć, pokazując „Evil Dead I” (cudo!), pierwszy film Petera Jacksona pt. „Bad Taste” (to ten pan od „Martwicy mózgu”, który obecnie pracuje nad filmową adaptacją „Władcy Pierścieni”) oraz japoński, czarno-biały film „Tetsuo: The Iron Man”. Spróbujemy także pokazać pierwszy film Roberta Rodriguez! Te wszystkie obrazy za cenę jednej akredytacji!!!

Oto powody, dla których po raz kolejny warto wcześniej opłacić wstęp na konwent – wszyscy, którzy zapłacili w październiku, zaoszczędzili 20 złotych! Dlatego zachęcamy do dokonywania przedpłat – do końca tego miesiąca cena jednej pełnej akredytacji wynosi 45 zł, natomiast w styczniu rośnie do 50 zł (decyduje data na stemplu pocztowym). Osoby, które postanowią zapłacić na imprezie, będą musiały wydać aż 60 złotych.

Zbierzcie więc przyjaciół, kolegów graczy oraz znajomych fanów fantastyki i przyjedźcie do Krakowa. Przypominamy: dziś 45 zł, w styczniu 50, na imprezie 60 zł. Dla wszystkich pań przewidujemy nieustającą zniżkę w wysokości 5 zł. Mistrzowie Gry mogą liczyć na refundację części kosztów, pod warunkiem, że wywiążą się ze swojego zadania i poprowadzą kilka sesji (szczegóły na konwencie).

Noclegi na terenie szkoły są wliczone w cenę akredytacji, wyżywienie we własnym zakresie, w szkole będzie czynny bufet. Osoby zainteresowane noclegami w hotelu prosimy o wcześniejszy kontakt. Masz jakieś pytanie? Napisz do nas list lub wyślij e-mail na stalker@enter.net.pl

Przedpłaty należy przysłać przekazem pocztowym na adres:

KKMF „Dzabbersmok”, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1.

Q2K

Każdy, kto stworzył interesującą przygodę, może wziąć udział w konkursie na najlepszy scenariusz do gry fabularnej **Quentin 2000**. Wymagania są łatwe do spełnienia: nadesłany tekst musi być czytelny, a scenariusz nie może rozgrywać się w świecie autorskim ani łamać przyjętej konwencji. No i, oczywiście, scenariusz musi być oryginalny. Nieprzekraczalny termin nadsyłania prac to 15 stycznia 2000 r., dlatego jeśli wymyśliście dobrą przygodę, spiszcie ją jak najszybciej i prześlijcie już dziś na adres KKMF podany powyżej lub e-mailem na fgdg@hotmail.com.

Nagrodzone i inne godne uwagi przygody ukażą się na łamach „Magii i Miecza”, a wszyscy autorzy opublikowanych tekstów oczywiście otrzymają pełne honoraria autorskie wg obowiązujących stawek. Każdy z Was może spróbować!

WYGRAJ KRAKON

Na koniec, po raz trzeci zapraszamy do udziału w minikonkursie „Wygraj Krakon”. Pośród osób, które prawidłowo odpowiedzą na pytanie, rozlosujemy jedno dwuosobowe zaproszenie na **K2K** (czyli dwie pełne akredytacje). A oto pytanie, związane z organizowanymi przez nas niesamowitymi Turniejami na **HIPERfana**:

Jaką nazwę nosiła ubiegłoroczna nagroda dla zwycięzców **MEGAturnieju**?

Nawiasem mówiąc, w tym roku czekają naszych superfanów nowe atrakcje. Jakież? Tego na razie nie możemy powiedzieć, aby nie zepsuć niespodzianki. Na pewno nie będzie to nic, co już znacie – na naszych konwentach nikt się nie nudzi!

Odpowiedzi przesyłajcie na kratkach pocztowych na adres redakcji „Magii i Miecza”, załączając kupon, który znajduje się w rogu tej strony. Macie czas do chwili ukazania się następnego numeru gazety. Nazwiska nagrodzonych w naszym minikonkursie podamy w styczniu, a zaproszenie wyślemy pocztą.

W ubiegłym miesiącu pytaliśmy, jaką nagrodę otrzymał konwent Krakon. Odpowiedź brzmi: była to nagroda fanzinu **FANTOM**. Przy okazji warto wspomnieć, że Stanisław Strelnik, koordynator Krakonu '98, został jeszcze nagrodzony za swoje dokonania **Śląską**.



PMM 2000

Czyli jak będzie wyglądał Puchar Mistrza Mistrzów w roku 2000

Puchar Mistrza Mistrzów jest konkurencja mająca na celu wyłonienie najlepszego Mistrza Gry w role playing games. Ludzie przygotowujący ową konkurencję pragną, aby stała się ona oficjalnym turniejem w Polsce. W tym jednak celu w skład komisji sędziującej wchodzi przedstawić większych klubów z całego kraju. W takiej formie PMM odbył się już na Polconie '99 w Warszawie. Drugim ważnym krokiem poczynionym ku uniezależnieniu PMM od poszczególnych klubów czy konwentów, jest fakt przejścia patronatu nad wyróżnieniem przez **Magię i Miecz**. Krotką informację na ten temat można było znaleźć już w poprzednich wydaniach **MiMa**.

Ze wstępnych ustaleń wiemy już, że PMM odbędzie się na zbliżającym się **Krakonie 2000**. Konwent ów w ostatnich latach stał się najważniejszym wydarzeniem w świecie RPG – co roku do Krakowa przyjeżdża prawie 1000 osób, z czego setka rejestruje się jako MG. Można więc powiedzieć, że jest to bardzo dobre miejsce na wyłonienie tego najlepszego z najlepszych. No tak, ale przecież nie będzie tam tak wielu świetnych MG, którzy w tym czasie, w zaciszu domowym prowadzić będą fenomenalne sesje. Na to już nic nie poradzimy. Jeśli chcesz wygrać – jedź na **Krakon 2000**!

W jaki sposób możesz dostać się do półfinału?

Przede wszystkim musisz zarejestrować się jako MG w recepcji konwentowej (osoby niezarejestrowane są automatycznie dyskwalifikowane). A potem masz przed sobą dwa wyjścia. Po pierwsze, możesz od razu zapisać się do PMM. Wiesz wtedy, że twoja sesja będzie oceniona bardzo skrupulatnie, a może nawet któryś z sędziów weźmie w niej udział. Drugie wyjście, to nigdzie się nie zapisywać. Co to oznacza? Tyle, że w trakcie trwania konwentu przez jego teren parokrotnie w ciągu dnia przejdzie się nasza komisja, przyglądając się poszczególnym sesjom. A jeśli potem powiesz: Oni trafili na mój najgorszy moment! – pluj sobie w brodę. Nie zapisałeś się – nie możesz liczyć na to, że twoja sesja będzie skrupulatnie obserwowana. Niestety nie da się dokładnie ocenić wszystkich odbywających się sesji na danym konwencie. Nie bój się jednak. Pozostaje jeszcze trzeci sposób na to, aby znaleźć się wśród tych najlepszych. Otóż każdy gracz będzie miał prawo do wpisania oceny na tylniej stronie karteczki, którą otrzymał w momencie wybierania sesji. Następnie ten sam gracz będzie mógł karteczkę wrzucić do urny znajdującej się na recepcji. W ten sposób nawet jeżeli nikt z komisji nie widział twojej sesji, a była ona tą „naj”, twoi gracze (oczywiście „losowo” trafiający na danego MG – nie więc miejsca na kumoterstwo) mogą sprawić, że to ty a nie kto inny dostaniesz się do półfinałów.

Jak wyglądać będzie półfinał? Będzie to otwarty dla publiczności konkurs pięciu najlepszych z najlepszych. Zadania konkursowe będzie najpewniej przygotowywać redakcja **MiMa**. Nie będzie to jednak sposób wybrania tego najlepszego. Z półfinału do finału przejdzie

tylko dwóch kandydatów do pucharu. Oni to też – w sobotę późnym wieczorem – poprowadzą równoległe sesje. W dwóch oddzielnych pomieszczeniach. W skład ich drużyn, oprócz zwykłych graczy, będą wchodzić sędziowie. Oprócz tego inni członkowie komisji sędziowskiej będą obserwowali obydwie grupy. I ty możesz przyczynić się do wyboru przyszłego właściciela pucharu. Wystarczy, że przyjdiesz na finał, dostaniesz do ręki ankietę, zgodzisz się na surowe warunki ciszy w pomieszczeniach gry, a na koniec po dokładnym przyjrzeniu się obu sesjom wypełnisz uczciwie ową ankietę. Twoja ocena będzie zsumowana z innymi i wpłynie na wybór przyszłego zwycięzcy Pucharu Mistrza Mistrzów.

Jak się przygotować, by wygrać?

Prawdopodobnie w następnym numerze **MiMa** pojawi się obszerniejszy artykuł. Na razie jednak jestem w stanie udzielić tylko paru wskazówek. Po pierwsze, na PMM oceniane będzie prowadzenie, a nie przygoda, którą prowadzisz. Ważne jest, aby udało ci się wywołać zaplanowany nastrój, niekoniecznie pasujący do systemu. (Jeśli z założenia nastrój ma nie odpowiadać systemowi, zaznacz to w momencie zapisywania się w recepcji). Do oceniania scenariuszy służy już krakonowy Quentin, nie zaś PMM. Znajdź więc lub napisz jakąś super przygodę i skup się na tym, jak ją poprowadzisz. Ważne będą też używane pomoce, opisy, tempo akcji, sposób wywoływania odpowiedniego nastroju oraz kontrolowanie przebiegu gry. Pamiętaj jednak, że zawsze najważniejsze jest, jak bawią się twoi gracze.

Coś więcej o PMM...

Wiecie, że w dwóch poprzednich wydaniach konkursu zwyciężył Krzysztof „Bard” Kurek? Nie może być zatem wątpliwości, iż ten właśnie człek wie, jak prowadzić. Pragniemy opublikować w **MiMie** wywiad z owym wielkim mistrzem. Poznać jego tajne techniki prowadzenia, które dwukrotnie doprowadziły go do zdobycia Pucharu Mistrza Mistrzów. Postaramy się również zamieścić tekst o tym, jak przygotować się do konkursu, jak uczyć się prowadzenia. Ponadto na pewno postaramy się opublikować ranking najlepszych MG w Polsce oraz, być może, dokładny regulamin PMM.

Dodatkowe informacje o przeszłych i zbliżających się edycjach PMM możecie znaleźć na stronie pucharu: <http://www.puszk.in.polbox.pl/PMM.html>. Jeżeli to ci nie wystarcza, jeżeli sam chcesz mieć wpływ na to, jak w przyszłości będzie wyglądał PMM możesz, zapisać się na listę dyskusyjną poświęconą temu tematowi. Pamiętaj jednak, że ta lista nie jest miejscem do narzekań, ale na pomysły z cyklu „co zrobić, by PMM był lepszy”. Aby zapisać się na listę, należy wysłać e-mail na adres pucharmm-subscribe@egroups.com. Jej archiwum znajdziesz na <http://www.egroups.com/list/pucharmm>.

Puszk.in

Tomus

JEDI I NIE TYLKO

ALBO RYCERZ WERSJA 2.3

Nikt chyba nie ma wątpliwości: rycerzem można być w każdej niemal stylistyce. Nawet w *space operze*, co udowodnił Lucas, tworząc „Gwiezdne wojny” i postaci rycerzy (!) Jedi. Owi mistyczni wojownicy walczą bronią „białą”, mają kodeks, rytuały, tajemne moce... Czegoż więcej pragnąć?

Jedi to nie jedyny sposób na stworzenie rycerza w świecie tzw. *hard science fiction*. Nasz wojownik nie musi wcale być mistyczną postacią. To może być niemalże zwyczajny *fighter z gunem* w rękę. Tu rolę odgrywa jednak nie broń czy typ postaci, ale charakter i psychologia bohatera. Ważny jest kodeks, o którym tyle pisałem; podejście do innych mieszkańców świata gry; honor; miłość; przyjaźń...

Przenieśmy się na chwilę do *cyberpunka*. W brutalnym świecie czy to **CP** czy **SR** teoretycznie nie ma miejsca na rycerzy bez skazy. Ale fakt ten tylko winien nas zachęcać. Pamiętacie ostatnią ekranizację „Romea i Julii”, w reżyserii Baza Luhrmanna? Tam bohaterowie w taki sposób używają pistoletów, jakby to były szpady czy rapiery. Zachowują się jak przystało na szarmanckich szlachciców, choć atmosfera świata zdaje się do tego zupełnie nie pasować. Czyli można połączyć dwie zdawałoby się obce sprawy. To samo spróbujmy uczynić w *cyberpunku*. Pamiętajcie: U rycerza nie chodzi o broń czy zbroję, ale o charakter. Co potwierdza choćby cykl filmów „Mad Max”, których bohaterem jest przecież wojownik szos – ale nie taki zwykły zabijaka, a właśnie rycerz.

Będzie więc nasz rycerz przyszłości charakteryzował się wszystkimi cechami klasycznego szlachetnie urodzonego. Musi jednak jednocześnie pasować do innej stylistyki. Nie ma wszak smoków, z którymi mógłby toczyć pojedynki, by stać się bohaterem legend. Wydawałoby się, że trudno w ogóle znaleźć godnego przeciwnika. Tym bardziej jest to wyzywająca rola. Nasz rycerz przyszłości będzie przypominał trochę Don Kichote’a – nie do końca pasuje do otaczającego go świata, walczy z „wiatrakami” (mutanci, cyberszaleńcy i inne takie) i dobrze mu z tym.

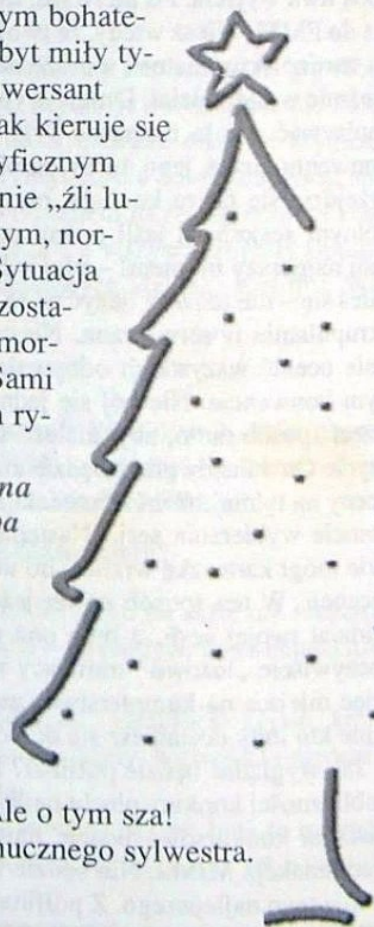
W technicyzowanym świecie mamy jeszcze jedną możliwość odegrania rycerskiej postaci. W rzeczywistości wirtualnej. Ikona naszego kowboja cyberprzestrzeni może być żywcem ściągnięta ze średniowiecznych rycin. Programy do niszczenia LODów będą przypominały miecze, kopie lub rapiery. Pamiętajmy jednak cały czas, że nie dzięki samemu wyglądowi rycerz jest rycerzem. Nasz kowboj będzie musiał posiadać też odpowiedni kodeks.

A gdy już jesteśmy przy kowbojach, to warto wspomnieć, że w **DeadLandach** i podobnych światach też roi się od potencjalnych rycerzy. Ileż to westernów nakręcono o samotnych jeźdźcach, uzbrojonych tylko w rewolwer i honor, którzy robili porządek z tymi złymi. Niesamowici Wayne, Peck czy Eastwood grali ich doskonale.

I jeszcze jedna nietypowa wersja rycerza. Wiedzieliście „Payback” z Melem Gibsonem? Głównym bohaterem filmu jest niezbyt miły typek – złodziej, malwersant i morderca. A jednak kieruje się on honorem i specyficznym kodeksem. Gdyby nie „zli ludzie”, byłby zwykłym, normalnym facetem. Sytuacja zmusiła go zaś do zostania mordercą. Ale mordercą z honorem. Sami osądźcie, ile w nim rycerza przyszłości.

O czym nie można mówić, o tym trzeba milczeć (Ludwig Wittgenstein).

PS. I to by było na tyle. Jeszcze rozwiązanie konkursu, a za miesiąc czeka Was zupełnie inny cykl. Ale o tym sza! Wesołych Świąt i hucznego sylwestra.



Bombel

MISTRZU, A JA, CZY JA TEŻ SIĘ BOJĘ?

*Fear of the dark
fear of the dark...
Iron Maiden*

Ile razy próbowałeś stworzyć nastrój grozy na swoich sesjach? A ile razy ta sztuka Ci się powiodła? Zapalałeś świece, rzucałeś na stół karty tarota i nastawiałeś nastrojową muzykę. A Ty, gracz, ile takich sesji zaliczyłeś? Która z nich utkwiła Ci najbardziej w pamięci? Może ta, na której naprawdę poczułeś przez chwilę strach? Szkoda tylko, że takich sesji nie ma zbyt wiele. Jaka jest tego przyczyna? Mistrzowie Gry powiedzą: grupa nie potrafi się odpowiednio wczuć w nastrój. Gracze zripostują: prowadzący zbyt mało się wysila. A prawda, jak to ma w zwyczaju, leży sobie gdzieś pośrodku.

CZĘŚĆ PIERWSZA (tylko dla MG)

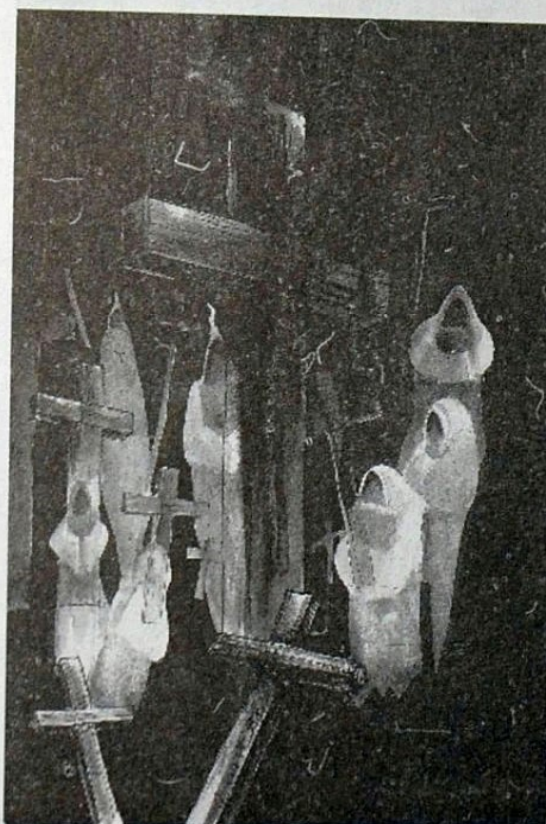
„Tym razem będzie to horror przez duże H, będą ze strachu robili w gacie i przerażliwie krzyczeli z przerażenia...” – myślisz przed każdą „strachopodobną” sesją, w nadziei, że nie wyjdzie Ci coś przez duże CH. Popatrzmy więc, co można z takim fantem zrobić.

Po pierwsze, możesz przeczytać wszystkie dostępne Ci artykuły na temat straszenia. Po drugie, możesz przeczytać je jeszcze raz, zwracając uwagę na ich treść. Po trzecie, możesz zrobić zakupy (w sklepiku z gadżetami małego satanisty): świece, karty, dymiące kadzidelka, zdjęcia pasujące do nastroju. Po czwarte, można przygotować odpowiednią muzykę.

W tym miejscu na chwilę się zatrzymamy, ponieważ w kwestii muzyki chcę Ci podsunąć kilka pomysłów. Nie ograniczaj się do utartych wzorców. Jeżeli akcja Twojego scenariusza toczy się w Afryce, to zamiast oklepanej ścieżki dźwiękowej z *Draculi*, użyj wybranych utworów *Deep Forest*. Przygodę do *Wampira: Maskarady* rozegraj przy akompaniamencie śpiewaków operowych lub muzyce jazzowej. Do horroru w świecie *Cyberpunku 2020* pasuje psychodeliczne techno (efekt lepszy

niż tradycyjny *Kruk*) lub koncert smyczkowy. A co powiesz na sesję, której podkładem muzycznym będą modły hinduskich mnichów? Cza! w stu procentach! Po prostu przed sesją usiądź i sprawdź dostępne Ci nagrania, wyłap te najbardziej przydatne i zgraj na kilka taśm. Pozwoli to uniknąć denerwujących przerw podczas sesji na poszukiwanie utworów. Pamiętajmy też, że mimo wszystko muzyka nie jest najważniejsza. Powinna stanowić tylko dopełnienie nastroju. Niech zaledwie sączy się z głośników i będzie słyszalna gdzieś w tle.

Po piąte – pokój. Nie trzeba go chlapać keczupem czy obklejać kisiem, a wręcz przeciwnie – warto go trochę posprzątać. Żadnych komiksów na półkach i „Playboy’ów” na dywanie. Wyłącz komputer i poproś rodzinę, aby nie przeszkadzała (młodsze rodzeństwo zaleca się zamykać w łazience lub fundować mu bilet do kina). I ważna sprawa: żadnych chipsów, ciasteczek i herbatki! To zupełnie psuje atmosferę i sprawia, że gracze częściej zajmują się tym, co mają na talerzu, niż tokiem przygody. Dodatkowo zalecam grę świateł. Jeśli masz świece, to już jest nieźle, ale i bez nich można się obejść. Ważne jest, aby światło było słabe, nic tak nie buduje atmosfery, jak ciemność. Jednak zbyt



nie przesadzaj. Granie po ciemku jest niewygodne i wcale nie tak straszne, jak by się mogło wydawać. Jeżeli nie masz odpowiednich świec ani małej lampki, to możesz przykryć żyrandol kolorowym kawałkiem materiału. Ewentualnie zrób specjalny klosz z papieru, powycinaj w nim niewielkie otwory i załóż na lampę. Efekt bomba. Oczywiście, papier musi być ciemny, inaczej mija się to trochę z celem. Jeżeli masz dostęp do stroboskopów, to ekstra. Ustaw jak najmniejszą częstotliwość migania. Do *Cyberpunka* i *Shadowruna* jak znalazł. Możesz też spróbować użyć policyjnego „koguta”.

Cezary Szymański

Mamy już więc dobre miejsce i odpowiedni nastrój. Brakuje nam teraz jeszcze trzech rzeczy: dobrego scenariusza, dobrych graczy i dobrego prowadzenia. Chwilowo pominiemy dwie pierwsze kwestie (różne drużyny gustują w różnych typach przygód, a jak jest z graczami – wiadomo, choć nie beznadziejnie – najlepiej niech zajrzą do drugiej części artykułu) i zatrzymamy się na trzeciej.

Każdy Mistrz Gry ma swój własny styl, nie ma więc sensu narzucać nikomu jakiegoś konkretnego sposobu prowadzenia. Trzeba samemu wychwytywać i korygować własne błędy, pytać o nie graczy, starać się być coraz lepszym. Tylko dzięki praktyce

można zostać mistrzem z prawdziwego zdarzenia. Pokuszę się jednak o kilka uwag natury ogólnej. Horror to scenariusze bardzo wymagające. Podstawą jest więc doskonała znajomość całej przygody. Tutaj nie ma czasu na zbędną improwizację. Dopieszczony scenariusz to połowa sukcesu. Przygotuj sobie porządne mapki terenu i plany pomieszczeń. To bardzo pomocne akcesoria, zwłaszcza kiedy grupa postanowi zrobić coś nieoczekiwanego (a zawsze to robi). Nie możesz dać się zaskoczyć. Dobrym pomysłem jest przygotowanie karteczki z imionami i nazwiskami mogącymi pojawić się w scenariuszu. Kolejną sztuczką jest wykonywanie niektórych rzutów w ukryciu przed graczami. Weźmy na przykład sytuację, w której bohaterowie przeszukują jakieś pomieszczenie. Wykonujemy standardowy rzut kośćmi, który mówi nam, że test powiódł się ponad wszelką wątpliwość. Zgodnie z prawdą mówimy, że nic w tym pomieszczeniu nie ma. Co robią gracze? Ruszają dalej bez żadnego cienia wątpliwości. Jeżeli jednak nie damy im możliwości obejrzenia wyniku, zaczną się zastanawiać, czy na pewno czegoś nie ma w tym pomieszczeniu – może test po prostu nie wyszedł. Atmosfera niepewności gwarantowana.

Kiedy już wszystko mamy przygotowane i obmyślane, pozostaje nam już tylko czekać na ukończonych graczy. Gdy się zjawia, nie mogą podłapać wesołego humoru. Żadnych głupich dowcipów,

żadnego flirtowania z siostrą. Nie pozwól im rozwalać się na kanapie – najlepiej porozsadzaj ich na krzesłach. Od razu napomknij im o kilku przykazaniach, które mają obowiązywać na dzisiejszej sesji:

1. Mówicie tylko wtedy, gdy jest wasza kolej albo was o to poproszą.
2. Wszystko, co mówicie do siebie w świecie rzeczywistym, mówicie również w świecie gry.
3. To samo tyczy się gestów i mimiki.
4. Żadnych głupich komentarzy.
5. Nie przerywacie opisów Mistrza Gry.
6. Ani żadnej rzeczy, która jego jest.

Może wydaje się to lekko przesadzone, ale jeżeli będziesz się konsekwentnie trzymał tych punktów i karał graczy (byłe nie cieleśnie) za ich nieprzestrzeganie, to sesja nabierze nowego, niecodziennego wymiaru. To idealna podstawa prowadzenia dobrego horroru. Jednak to nie wszystko, teraz sam musisz stanąć na wysokości zadania.

Nigdy nie pozwalaj się graczom nudzić. Jeżeli jest to tylko możliwe, to trzymaj ich razem. Jeśli drużyna rozlezie się po jakimś opuszczonym domostwie, to masz kłopot. Nie możesz im jednak zabronić robienia, czego chcą (a co mieści się w granicach szeroko pojmowanego rozsądku). Masz jednak prawo wyrażać sugestie typu: *Wydaje się wam, że razem macie większą szansę przeżycia*. Wbrew pozorom łatwiej straszy się

całą grupę niż każdego z osobna. Czasami jednak warto zniechęcić oderwać jednego gracza od gromadki. On się zaczyna bać o siebie, reszta drużyny niepokoi się o niego, on zaczyna się niepokoić z powodu ich niepokoju. Strach napędza strach i o to chodzi.

Zorientuj się, jaki typ straszenia najbardziej lubią Twoi gracze. Czy jest to „Obcy”, „Krzyk” czy „Od zmierzchu do świtu”. Wystarczy popatrzeć, jakie filmy im się podobają i jakie książki czytają najczęściej. Czy lubią rozwiązywać trudne, kryminalne zagadki, czy też wolą totalną prostotę. Zastanów się nad tym, pisząc lub wybierając scenariusz.



Cezary Szymański

Jeżeli w trakcie przygody znajdą się w „martwym punkcie”, musisz im jak najszybciej pomóc. Nic tak nie denerwuje, jak brak koncepcji na dalsze działanie. Taka sytuacja bardzo szybko może zepsuć misternie tkaną atmosferę. Niech jakiś pijaczyna widział to i owo, niech jakiś bezdomny zna sposób potajemnego dostania się na strych, niech głupi strażnik zgubi kartkę z zapisanym kodem wejściowym do bramy. Nigdy nie myśl: „Nie dowiedzieli się/nie znaleźli/nie rozwiązali zagadki, to niech się teraz męczą”. Sesja od razu stanie się nerwowa i raczej już jej nie uratujesz.

Strasz graczy z głową. Wykorzystuj rzeczy, których boimy się naprawdę: ciemność w piwnicznym korytarzu, cienie rzucane przez światło świecy, krzyk w ciemności. To nie musi być od razu Wielki Przedwieczny z armią demonów. Ciężko jest się przestraszyć czegoś, co nawet trudno sobie wyobrazić. Buduj scenariusz tak, aby fantastycznych stworów było jak najmniej.

Prawdziwie horrorzaste sesje rób zawsze po kilku nieco luźniejszych. Daj graczom szansę przywiązania się do bohatera. Trudniej jest narażać postać, która osiągnęła już pewien pułap doświadczenia, ma dopracowaną historię i kilka udanych akcji na koncie. Gracze zaczynają się wtedy bardziej bać. Na koniec pamiętaj, że wszystko to jest tylko zabawą i nie traktuj wszystkiego zbyt serio.

CZĘŚĆ DRUGA (tylko dla graczy)

Zapowiedział Wam sesję-horror, znowu będzie ubaw po pachy. A może jednak tym razem postarasz się, aby wysiłki Twojego Mistrza Gry nie poszły na marne? Może pomożesz mu w budowaniu nastroju? Nic na tym nie stracisz, a możesz zyskać naprawdę niezapomnianą sesję. Jak się do tego zabrać?

Na początek postaraj się polubić swego bohatera. Porozmawiaj na jego temat z Mistrzem Gry. Myślę, że powinien zgodzić się na postać, jaką Ty właśnie będziesz chciał, nawet bez rzucania kostkami. Powiedz, że wtedy lepiej będziesz się mógł wczuć w swego bohatera. Powinno poskutkować.

Co do historii postaci, to im więcej czasu jej poświęcisz, tym lepiej. Zapisz na przykład kilka

stron A4, opisując bohatera, a zapewniam Cię, że nie będziesz chciał go zbyt łatwo stracić, a jeżeli nie będziesz go chciał stracić, to będziesz się o niego bał, czyli właściwie bohater będzie się bał o własne bezpieczeństwo. I o to chodzi.

Kiedy masz już gotową postać, możesz zastanowić się nad samym sobą. Posłuchaj prośb Mistrza Gry, dotyczących zachowania na sesji. Staraj się do nich dopasować i ich przestrzegać – zyskają na tym wszyscy. Wiem, że czasami trudno jest się powstrzymać przed skomentowaniem jakiejś sytuacji, ale postaraj się okazać dobrą wolę.

Podczas przygody, która z założenia ma być straszna, musisz chcieć się bać! To jest podstawa dobrej zabawy. Myślę, że zdajesz sobie sprawę, jak trudno jest Cię przestraszyć samym opisem (no, chyba że jesteś ośmioletnim dzieckiem), a przecież nikt nie będzie biegał za Tobą z siekierą po pokoju (jeżeli tak się dzieje, to znaczy, że pomyliłeś piętra), próbując Ci unaocznic niebezpieczeństwo. Jest jednak pewien prosty trik, który może Ci trochę pomóc. Dla przykładu weźmy coś banalnego: potwór szamocze się w klatce, do której musisz wejść, nie mając w ręku żadnej broni. Co robisz? W przygodzie to proste – podwijas rękawy i wchodzisz. Teraz wyobraź sobie sytuację, że musisz przejść w świecie rzeczywistym przez podwórze, gdzie biegają sobie dwa potężne doberman. Ile razy się zastanowisz, zanim przejdziesz przez furtkę? Ktoś może zarzucić, że przecież nasi bohaterowie mają być lepsi i odważniejsi od nas. Zgadza się, ale odgrywajmy ich role w sposób właściwy. Odważny wojownik, zahartowany w licznych bojach, wejdzie do klatki z potworem szybciej niż wątpy naukowiec lub początkujący złodziej. Zawsze jednak pierwszą myślą powinna być chęć znalezienia sposobu na ominięcie przeszkody.

Jeżeli wszyscy postaracie się stworzyć odpowiednią atmosferę, to zapewniam Was, że sesja pozostanie na długo w Waszej pamięci. Po przygodzie warto zawsze przedyskutować, co było w niej fajne, a co całkiem do bani. Pomoże to zarówno Wam, jak i Waszemu Mistrzowi Gry.



Cezary Szymański

Nie da się ukryć, że nieodłącznym elementem światów *fantasy* są bogowie. Wprawdzie zdarzają się powieści i opowiadania, w których istoty nadprzyrodzone nie występują, ale wyjątki te nie dotyczą z pewnością gier fabularnych. W zasadzie każdy przyzwoicie opisany świat *fantasy* opiera się na dobrze skonstruowanej mitologii. Zawsze mamy więc historię o początku świata i dzieie stworzenia zamieszkujących go istot.

Przeważnie też znamy informację na temat dziedzin, które upodobali sobie poszczególni bogowie, oraz jakie łączą ich stosunki, koneksje i koligacje. Wykorzystanie bogów przez autorów podręczników kończy się jednak przeważnie na podaniu, jakimi mocami obdarzają wyznających ich kapłanów. Spora część Mistrzów Gry nie jest z tego zadowolona i z lekka psioczy na twórców systemów. Wbrew pozorom nie mam zamiaru przyłączać się

do tej krytyki (choć doskonale rozumiem racje niezadowolonych). Wręcz przeciwnie! Od razu na wstępie pragnę wziąć autorów w obronę. Kwestie związane z istotami wyższymi są bardzo skomplikowane. Chcąc opisać przeplatający się świat śmiertelników i bogów z pozycji wszytkowiedzącego mędrca, trzeba by zagłębić się w skomplikowane rozważania teologiczne. Jak wiadomo jest z tym kłopot już w przypadku jednego bóstwa. A tu mamy przecież cały panteon i kilkadziesiąt (jeśli nie więcej) inteligentnych ras. I niewiele pomoże tu sięganie do wzorców czerpanych ze starożytnej Grecji. Społeczeństwa większości światów *fantasy* mają odmienny niż u Greków system wartości i są na innym etapie rozwoju. Największy wpływ na oblicze świata i mentalność ludzi mają dwie (wiążące się zresztą ze sobą) rzeczy: rozprzestrzenianie się informacji oraz możliwość szybkich i dalekich podróży. W niektórych grach fabularnych występuje już prasa drukarska (na przykład w *Warhammerze*), w innych mamy

statki powietrzne i rasy latających, inteligentnych istot (patrz *Earthdawn*). Wszędzie zaś króluje magia, dzięki której można się przemieszczać gdzie się chce i wysyłać informacje do kogo się chce. W dodatku obecność istot wyższych daje się odczuć naprawdę wyjątkowo często i silnie. Czym innym są przecież omeny i przepowiednie wyroczni (czyli podstawowe znaki obecności bogów dla starożytnych Greków), a czym innym cuda

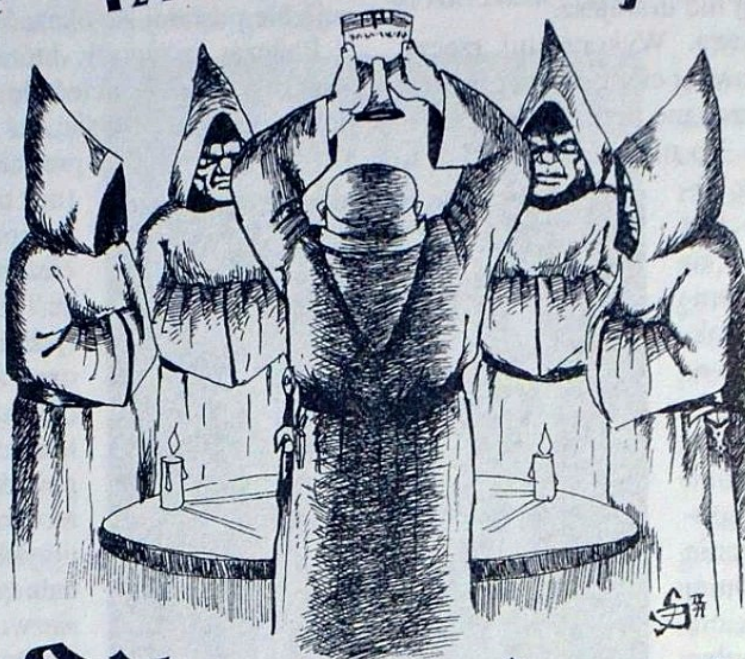
ione przez kapłanów czach setek ludzi oraz lowiskowe objawienia i klątwy (chleb powszedni w grach fabularnych). Dlatego postanowiłem uraczyć Was (głównie MG) garścią uwag dotyczących istot wyższych w grach fabularnych.

WYBRAŃCY

Z samej definicji bogowie są wszechmocni. W grach fabularnych nie jest to do końca prawdą, ale z pewnością nie da się zaprzeczyć, że istoty wyższe przynajmniej bardzo wiele mogą. Żadną sztuka

nie jest dla nich odnalezienie jakiegoś przedmiotu lub zgładzenie plugawego demona, kalającego ich imię. Bardzo rzadko się jednak zdarza, że robią coś takiego osobiście. W takich przypadkach wolą działać rękami swych wyznawców. I to wcale nie z lenistwa (choć kto ich tam wie), ale z wyrachowania. Coś takiego przysparza im większego splendoru i chwały. Mogą wtedy powiedzieć: *Popatrzcie jak otaczają mnie czcig, są gotowi zrobić dla mnie rzeczy prawie niewykonalne*. No i szczęśliwi wybrańcy (oczywiście głównie poszukiwacze przygód) wyruszają na kraniec świata odnajdywać zaginione artefakty i walczyć z hordami demonów. Przy okazji zadanie takie może być też próbą wiary. Bóstwo chce się przekonać, czy wyznawcy gotowi są oddać życie, do jakich są zdolni poświęceń i wyrzeczeń, czy warci są jego opieki i błogosławieństwa. A co, jeśli bohaterowie nie są wyznawcami bóstwa, które chce im zlecić zadanie? Tym lepiej. Bóg może wtedy powiedzieć: *Patrzcie, nawet ci, którzy nie są moimi czcicielami,*

Maciej Kocuj



Sita wyższa

gotowi są mi wiernie służyć. Istoty wyższe zawsze znajdują jakiś pretekst.

WOJNY RELIGIJNE

Łatwo przewidzieć, że duża ilość bogów powoduje powstawanie różnego typu napięć i konfliktów. Bóstwa stanowią dla siebie naturalną konkurencję, więc przeważnie nie pałają do siebie zbyt wielką sympatią. Dlaczego więc bogowie nie toczą ze sobą pojedynków na śmierć i życie? Po pierwsze dlatego, że generalnie są nieśmiertelni. Po drugie, inni bogowie mogą być zdegradowani zachowaniem swych pobratymców i przykładowo ich ukarać. W takim przypadku bóstwo zostaje przeważnie uwięzione na długie stulecia. Poza tym mogą uważać bezpośrednią walkę za rzecz niegodną i jeśli już, to walczą ze sobą rękami wyznawców.

Nie robią tego zbyt często, bo w walce padają trupy po obu stronach, a żaden bóg nie chce z własnej woli zmniejszać liczby swych czcicieli. Na takiej walce mogą skorzystać jedynie inne bóstwa. Dlatego nawet w ciemnych i zacofanych społecznościach *fantasy* panuje spora tolerancja religijna – podtrzymują ją sami bogowie.

BOSKIE PLANY

Bogowie mają swoje plany i dążenia. Przeważnie jednak zarówno cel, jak i metody realizacji są dla śmiertelników nie do pojęcia. W dodatku bóstwa inaczej rozumieją świat i mają odmienne systemy wartości. Coś, co zwykłemu człowiekowi wydaje się obrzydliwe i ohydne, może być dla bogów subtelne i piękne. Ścisłe uzasadnianie działań istot wyższych mija się więc z celem. Jakiś bóg może dążyć do zniszczenia miasta lub całego królestwa, bo psuje mu ono jakąś, znaną tylko jemu harmonię. Oczywiście kapłani zapewne będą interpretować takie wypadki jako karę za grzechy lub klątwę innego bóstwa. Mistrz Gry planując wydarzenia powinien jednak pamiętać, że w przypadku bogów proste i logiczne wyjaśnienia są przeważnie fałszywe.

KARA BOSKA

Ktoś mógłby zapytać, jakim cudem w świecie, gdzie bogowie często i stanowczo wtrącają się w życie śmiertelników, istnieje zbrodnia i występki. Po pierwsze dlatego, że niektóre bóstwa aprobują takie zachowania. Po drugie, każde wydarzenie może stanowić część jakiegoś większego planu (który, jak już wiemy, jest dla śmiertelników nie do pojęcia). Istnieje też coś takiego, jak przeznaczenie. Odwołując się do niego zawsze można uzasadnić brak boskiej interwencji,

mówiąc, że tak było pisane i nic nie może tego zmienić. Jednak w pewnych okolicznościach (dużo częściej, niż by sobie tego życzyli poszukiwacze przygód) bogowie zsyłają na śmiertelników kary. Dzieje się tak głównie wtedy, gdy mamy do czynienia ze zbezczeszczeniem świątyni lub ze sprzeniewierzeniem się woli bóstwa. Kara taka ma przeważnie postać klątwy i ma przeważnie bardzo przykre skutki. Wyjątkowo perfidną klątwą (bardzo rzadko stosowaną przez Mistrzów Gry) jest napiętnowanie. Pokarany tą klątwą osobnik jest wszędzie (mimo braku jakichkolwiek szczególnych znaków) rozpoznawany jako odszczepieniec. Wszyscy od pierwszego spojrzenia pałają do niego niechęcią i obrzydzeniem. Nikt nie zechce mu pomóc w niebezpieczeństwie, wskazać drogi, wyznając pokoju. Wszelkie istoty (nawet psy i koty) mogą być dla niego miłe i uczynne tylko pod groźbą siły lub innego przymusu. Wierzcie mi, to prawdziwie okrutna klątwa.

OBJAWIENIA

Bogowie mają najróżniejsze upodobania. Jedni lubią sztukę, inni wojnę, magię lub morskie głębin. Mają też różne temperamenty i charaktery. Jedni wolą siedzieć z boku i obserwować, inni bez przerwy wtrącają się do wszystkiego zsyłając znaki, przepowiednie i sny. Wszyscy jednak od czasu do czasu lubią zmanifestować swą obecność wśród śmiertelników, by wzbudzić ich strach lub podziw. Mogą to robić na wiele sposobów. Przede wszystkim lubią przyjmować ludzką (elfią lub krasnoludzką też) postać i stanąć na drodze temu lub innemu wybrańcowi. Nie stronią też od przyjmowania kształtów zwykłych zwierząt i fantastycznych stworzeń. Mogą pojawić się też w postaci zjawisk pseudo naturalnych. Jako płonące drzewo, ogromna fala, gwałtowne tornado lub piorun kulisty przemawiający ludzkim głosem. Często wszystko zostaje tak zaaranżowane, że śmiertelnik orientuje się dopiero po spotkaniu, iż miał do czynienia z bóstwem. Dodaje to nieco dramatycznego efektu.

Bogowie delegują też czasem specjalnych wysłanników, którzy otrzymują jakieś konkretne zadania. Coś w rodzaju anioła stróża lub wodzącego na pokuszenie diabełka. Funkcja kogoś takiego nie musi być wcale oczywista dla śmiertelnika. Jeden może się zawsze podszywać pod drugiego.

Możliwości jest bardzo dużo, a zdecydowana większość z nich naprawdę ubarwia i urozmaica zabawę. Pisząc przygodę warto odwołać się więc, od czasu do czasu, do siły wyższej.



PAWEŁ „ShandoR” MARCZEWSKI

OSTATNI TŁEN

Przygoda nieautoryzowana

„(...) I took it standing
Broke commandments
And he tumbled like a toy
Blood
Like a crimson highway
Spreading out
From his forehead to the ground
Twist of Cain
Yea drives my brain
Yea twist of Cain
Make me come alive (...)

Danzig Twist of Cain

Wstęp

Przygoda ta, przeznaczona do gry w systemie **Wampir: Maskarada**, pomyślana została dla grupy trzech Kainitów. Możesz, oczywiście, drogi Narratorze, poprowadzić większą ilość postaci. Ostrzegam jednak lojalnie, że prawdopodobnie będą wtedy problemy z zachowaniem odpowiedniego klimatu.

Bohaterowie prowadzeni przez graczy powinni należeć do klanu Toreadorów. Nie jest to oczywiście bezwzględny wymóg, jednakże ze względu na ogólną wymowę tekstu i wydarzenia, jakie mają miejsce, byłoby to bardzo wskazane. Jeśli jednak Twój gracz nie grają Toreadorami, Ty zaś nie chcesz tworzyć nowych bohaterów na potrzeby tej sesji, musisz się liczyć z koniecznością dokonania w tekście pewnych zmian.

Oprócz powyższych rad, muszę podać jeszcze jedną – otóż dobrze by było, gdybyś przed sesją zapoznał się z kilkoma dziełami Szekspira – niech będą to dla przykładu „Hamlet” i „Makbet” (a im więcej przeczytasz, tym lepiej). Gdy już zaczniesz czytać właściwy scenariusz, zrozumiesz, czemu o to proszę. W ramach podpowiedzi dodam, że cała przygoda rozgrywa się w Londynie.

W tekście tym, bardzo przypominającym klasyczne opowiadanie, zarysowuję w sposób dość liniowy ogólny przebieg wydarzeń. Nie rozpisuję możliwych dróg, jakie wybrać mogą bohaterowie. Chcę Cię jedynie zaznajomić z ogólnym rysem opowiadanej historii oraz – co ważniejsze – z klimatem, jaki powinien w niej panować. Myślę, że do tych celów forma quasi-opowiadania jest najodpowiedniejsza.

1: Bakerloo Station

Stali na opuszczonej stacji metra. Mrok kilka dobrych godzin temu objął świat we władanie. Od dawna już panowała jesień, pierwsze przymrozki dawały o sobie znać ostrymi igiełkami chłodu. Jednak żaden z nich nie zwracał na to uwagi. Ich własne, lodowate ciała roztaczały wokół chłód większy, niż zdołałby to znieść którykolwiek ze śmiertelników.

Jeden z nich zadarł głowę wysoko, pragnąc znaleźć coś, na czym można by zawiesić spragnione piękna spojrzenie. Jego oczom ukazała się jedynie szklana kopuła stacji, podparta żelaznymi podporami, które pamiętały jeszcze poprzednie stulecie. Gdy opuścił wzrok, dostrzegł, że pozostali dwaj również oczekujący na pociąg, przyglądają się mu z błyskiem zrozumienia w oczach.

Nie potrzeba było żadnych słów – w lot wyczuli bijący od siebie chłód, tę specyficzną aurę, która pozwala bardziej wrażliwym wykryć istoty podobne sobie. Od razu wiedzieli, że wszyscy trzej są Przeklęci.

Nie namyślając się wiele, uchwycili się tej cienkiej nici porozumienia, która ich ze sobą połączyła. Każdy doskonale wiedział, jak rzadkie są takie chwile w ich samotnym nieżyciu. Z przyjemnością zagłębili się w niewymuszonej rozmowie. Szybko zeszała na sztukę, oni zaś zdali sobie sprawę, że łączy ich coś więcej, niż się spodziewali. Wokół panował mrok; kolejny pociąg odjechał z poszumem, wzbudzając powiew, który targnął ich odzieniem. Nie zwrócili jednak na to uwagi, zagłębieni w rozmowie, chłonąc kolejne słowa niczym życiodajną *vitae*.

Czuli się tak, jak w swoim dawnym życiu. Na kilka chwil zapomnieli o własnym przekleństwie. Po prostu wyglądali na trzech przyjaciół, zagłębionych w konwersacji na tyle głębokiej, że pozwalała zapomnieć, iż czekają na pociąg. Wszyscy jednak wiedzieli, że ta rozmowa nie będzie trwać wiecznie, że zbliżający się świt dojmująco przypomni im o prawdziwej tożsamości. Starali się więc wykorzystać te cenne chwile najlepiej, jak się da.

Pomiędzy żelaznymi, czerniejącymi w mroku filarami Bakerloo Station, cicho gwizdał wiatr.

2: Wezwanie

Kolejne noce upłynęły im bardzo szybko. Poznawali się lepiej, wypuszczali się do teatrów i na najpóźniejsze seanse do kin. Rzadziej – na wspólne łowy. Nie chcieli brukać tej znajomości czynnością, która przypominała im o własnej tożsamości. Ta znajomość miała być idealna, miała dawać wytchnienie i przywracać dawno zagubione poczucie człowieczeństwa.

Tej nocy siedzieli w nocnym klubie. Lokal, jakich w Londynie wiele. Chromowane stoły lśniły odbitym światłem stroboskopów. Jakiś zespół grał na scenie ostry, rockowy utwór, przesycony świ-drującym brzmieniem przesterowanej gitary. Sycili się bliskością śmiertelnych, chłonęli ich entuzjazm i radość życia. Nie łaknęli krwi – po prostu chcieli czuć ich bliskość. Słyszeć ich śmiech.

Byli odprężeni. Wodzili oczami po kolorowej ciżbie i czuli spokój. Jeden z nich zapalił papierosa. Wyuczonym odruchem wciągnął dym do płuc, które już od dawna nie napępiały się powietrzem. Tłący się ogień nie wzbudził w nich niepokoju, nie tym razem. Pogłębił jedynie iluzję normalności, którą za wszelką cenę starali się utrzymać.

Nagle, z zupełnie niespodziewaną intensywnością, do ich jaźni wsączył się głos. Akcent był nie-naganny, podobnie intonacja. Słuchanie go sprawiało im wyraźną przyjemność. Był spokojny, ale jednak stanowczy. Rozejrzeli się, jednak nigdzie nie mogli dostrzec mówiącego. W pobliżu stolika nie było nikogo, dopiero parę metrów dalej kilkanaście osób podrygiwało miarowo w takt muzyki. Zdumiewający był fakt, iż pomimo głośnych, ostrych dźwięków, głos był doskonale słyszalny, choć najwyraźniej dobiegał z daleka.

Po chwili oszołomienia skupili się na słowach.

Chodźcie. Przyjmijcie me zaproszenie. Nie dajcie się długo prosić. Chodźcie.

Nastąpiła chwila ciszy, w ich duszach zaś zapanało pragnienie, by usłyszeć ten głos ponownie. Ledwie umilkł, a już cisza, która po nim została, była niemal nie do zniesienia.

Nagle jednak głos odezwał się ponownie, tym razem był pełen patosu i wzniosłości, zaś treść coś im przypominała.

*Jak nędznym, lichym i jałowym
zda mi się cały obrót tego świata!*

Ostatnie słowa zostały niemal wykrzywane. Napęli ich smutkiem, ale i zaciekawieniem. Starali się usilnie przypomnieć sobie pochodzenie tych słów. Wreszcie jeden z nich (najbardziej zainteresowany teatrem) wyszeptał:

– Hamlet...

Po chwili głos odezwał się znowu.



Chodźcie. Chodźcie. Chodźcie.

Niewiele się namyślając, wstali z krzeseł. Nie zdawali sobie nawet sprawy, jak szybko znaleźli się na ulicy. Nie wiedzieli też, skąd znali drogę, jednak szli pewnie i szybko, choć sami nie wiedzieli dokąd.

Milcząc cały czas, przeszli kilkoma ulicami i przecięli niewielki park, a ich jedynym pragnieniem było wreszcie znaleźć się na miejsku.

Po kilkunastu kolejnych minutach marszu stanęli u celu. Ich zaskoczonym obliczom ukazał się budynek, a raczej jego poczemniałe zgliszczka. Wszli do środka bez chwili wahania.

3: Teatr

Wewnątrz panował mrok. Zabrudzone sadzą ściany oświetlała blada poświata księżyca, jeszcze dopełniając niepokojącego wrażenia. Pożar najwyraźniej wygaś już wiele lat temu, lecz niepokojący zaduch popiołu i ognia był ciągle wyczuwalny. Początkowo było im trudno określić przeznaczenie zniszczonej budowli, jednak na właściwy trop naprowadziła ich kurtyna, zwisająca z sufitu i wznosząca się nad podwyższeniem, które kiedyś zapewne było sceną. Choć teraz popalony kawał materiału przypominał raczej szmatę, to gdzieś pod sadzą prześwitywały lśniące plamy szkarlatu.

Piotr Wysocki

†: Richard Burbanks

Rozejrzeli się dokładniej. Pomieszczenie zastałe było stosami nadpalonych desek i pozostałościami po obiciach siedzeń. Jedna ze ścian była w połowie pęknięta i sprawiała wrażenie, jakby zaraz miała runąć. Sufit wprawdzie jeszcze się trzymał, ale był osmalony, a tynk odrywał się od niego płatami.

Chodzili wzdłuż i wszerz pomieszczenia w irracjonalnym przeświadczeniu, że ukaże im się posiadacz owego pięknego, stonowanego głosu. W głębi duszy wiedzieli jednak, że to niemożliwe...

Przez cały czas nie zamienili ani jednego słowa, jakby w obawie, że wszelkie dźwięki zmacą spokój tego miejsca. Teraz jednak, już lekko zniecierpliwieni, zaczęli wymieniać szeptem niespokojne uwagi.

Podeszli do sceny.

W ty momencie zastałe, pełne popiołu i kurzu powietrze nad sceną zawirowało. Zafascynowani patrzyli, jak na ich oczach odbywa się fascynujący taniec malutkich szaroczarnych drobinek, które formowały się w ludzką postać.

Witajcie. Cieszę się, że przyjęliście moje zaproszenie.

Od razu rozpoznali tę intonację i głębię głosu. Nie odzywali się jednak – bali się zakłócić to piękne widowisko.

Widzę, że jesteście zmieszani. Może nawet odrobinę przestraszeni. Niepotrzebnie. Wszak łączy nas umiłowanie sztuki. Prawdziwi artyści nie powinni się obawiać siebie nawzajem.

Milczeli jeszcze przez chwilę, wpatrując się urzeczonymi spojrzeniami w wirujący kształt, migający niesamowitą poświatą księżycą. Wreszcie jeden z nich ośmielił się zapytać:

– Kim jesteś? Czemu nas tu wezwałeś?

Postać zafalowała nieznacznie i po chwili połyknęły słowa.

Jestem artystą. A raczej kiedyś nim byłem. Przed śmiercią. Teraz pozostały mi jedynie wspomnienia. Wezwałem was zaś, gdyż – jak mówiłem – i wy, i ja kochamy sztukę.

Wzdrygnęli się. W uszach dźwięczało im wypowiedziane z nienagannym akcentem „przed śmiercią”. Głos jednak kontynuował.

Byłem aktorem. Niektórzy mówili, że wybitnym. Ale, jak napisał mistrz Szekspir, życie jest powieścią idioty, pełną wściekłości i wrzasku. Teatr splotnął. Zginąłem w pożarze, grając przedstawienie aż do ostatniej chwili. Nawet, gdy tratowali mnie uciekający w popłochu ludzie, nie zapomniałem o swej powinności.

Nie wiedzieli, co mają odpowiedzieć. Wyznanie to napelniło ich współczuciem, jakiego nigdy wcześniej nie znali w swoim niezyciu.

Stali pośrodku ruin świątyni sztuki, niezdolni do jakiegokolwiek ruchu czy słów. Obłok wirował cały czas przed nimi, jakby w niemym oczekiwaniu. Wpatrywali się weń, starając się jakoś dojść do ładu z obcym uczuciem, jakie ich nawiedziło.

W końcu jeden z nich wydukał:

– Czego od nas oczekujesz?

Chcę, byście urządzili mi ostatnie widowisko. Wiem, że nie jesteście zwykłymi śmiertelnikami. Wiem, że dysponujecie wystarczającymi zdolnościami, by przywieść przed moje oblicze kilku zwykłych, lecz odpowiednio przygotowanych prostaczków. Razem z nimi, wy i ja, odegramy moją ostatnią sztukę. Ostatni tren oplakujący moje utraczone, śmiertelne życie. Potem będę wolny, wy zaś otrzymacie stosowną do zasług nagrodę.

Głos był rzeczowy, lecz gdy wspominał o pożegnaniu z życiem, słysząc w nim było nutę rozpacz.

– Jeśli mamy ci pomóc, chcielibyśmy znać twe nazwisko – powiedział najśmielszy lub może najgłupszy z nich.

Moje nazwisko umarło wraz ze mną, jednak jeśli to ma mi pomóc w przekonaniu was – dobrze. Zwano mnie Richardem Burbanksem.

Jeden z nich, ten sam, który rozpoznał wcześniej cytaty z Szekspira, zaraz przypomniał sobie to nazwisko. Nosił je jeden ze słynniejszych Szekspirowskich aktorów Londynu.

Eteryczny kształt zaczął się powoli rozmywać, głos zaś rzucił jeszcze, parafrazując „Hamleta”:

Mój świat wyszedł z formy, waszą zaś rzeczą jest przywrócić go do normy. Bywajcie!

Lśniący kurzawa rozmyła się zupełnie, pozostawiając ich osłupiałych i pomieszanych.

Następnej nocy postanowili dowiedzieć się czegoś więcej o sławnym za życia aktorze. Włamanie do biblioteki nie było trudne. Jeszcze łatwiejsze zaś było odszukanie mikrofilmów, na których trzymano stare roczniki gazet. Po dłuższym czasie udało im się znaleźć interesujące ich wycinki. Zaczęli czytać.

„Sławny aktor posadzony o konszachty z diabłem” – głosił jeden z nagłówek. Artykuł znajdował się na pierwszej stronie jakiegoś plotkarskiego dziennika. Jego autor pisał:

„Znany aktor, Richard Burbanks, najprawdopodobniej parał się czarną magią. Dowiedzieliśmy się z wiarygodnego źródła, którego, niestety, nie możemy ujawnić, że w posiadłości Burbanksa pod Londynem odbywały się czarne msze. Dochodziło na nich ponoć do aktów okrucieństwa wobec zwierząt, udział w nich zaś brała cała śmietanka towarzyska stolicy...”.

Gazeta datowana była na 4 listopada roku 1950.

Znaleźli też szereg recenzji z przedstawień teatralnych, w których Burbanks grał w latach 1946-1951. Był to okres jego chwały, gwałtownie przewrany przez tragiczny pożar, w którym artysta poniósł śmierć. Owej tragedii dotyczył też artykuł w plotkarskim dzienniku:

„Śmierć w pożarze karą za grzechy” – tłustym, czerwonym drukiem krzychał nagłówek na pierwszej stronie. Było to wydanie z 2 stycznia 1951, a autor tekstu uważał, że Burbanks ściągnął na siebie gniew Boży wyczynianymi przez siebie okropieństwami.

Wymknęli się z biblioteki z mieszanymi uczuciami. Mrok spowijający stare, wiktoriańskie ulice, nie był nawet w połowie tak niepokojący, jak ciemność ogarniająca ich dusze. Bili się z myślami, z których jedne nakazywały zapomnieć o głupawych artykułach, inne zaś zasiewały ziarno niepewności.

5: Henry McCarisson i Dziewiąta Fala

Nie widzieli się przez kilka nocy. Każdy z nich musiał sam uporać się ze swoimi podejrzeniami. Wreszcie jednak zdecydowali się na kolejne spotkanie, wyznaczyli je jednak w przeciwnym, do miejsca położenia teatru, krańcu miasta. Bali się, że w ich głowach ponownie może odezwać się ów

piękny głos i wezwać ich do siebie. Wiedzieli zaś, że wtedy będą MUSIELI usłuchać!

Usiedli więc w barze, który był częstym miejscem spotkań i schronieniem członków ich klanu. W lokalu prawie nie było śmiertelników. Silna poświata mocy, bijąca od ich pobratymców, uspokajała. Czuli się bezpieczni. Czuli, że uwolnili się spod dominacji tajemniczego głosu, że teraz mogą sami zdecydować o swoich poczynaniach.

Rozmawiali przyciszonymi głosami. Zdania mieli podzielone, niewiele dzieliło ich rozmowę od kłótni.

Nagle do ich stolika bez słowa przysiadł się łysy jegomość. Głębokie, szpetne bruzdy na jego twarzy wskazywały na przynależność do klanu Nosferatu. Miał zimne, stalowoszare oczy. Spojrzenie owo łagodziło nieco odpychającą aparycję, choć szpetota wampira i tak nie była nawet w połowie tak uderzająca, jak u innych przedstawicieli Nosferatu.

Byli zdumieni jego obcesowym zachowaniem, dodatkowo zaś zaskoczyła ich jego obecność w Elizjum Toreadorów.

– Jestem Henry McCarisson – odezwał się przybysz nie pytany.

Odpowiedzieli mu obcesowo, że jego tożsamość ich nie interesuje.

– A powinna, powinna – rzekł McCarisson z przekąsem. – Bo moja organizacja bardzo się wami interesuje.

Zamilkli. Nosferatu, który tak bezceremonialnie wtargnął do miejsca spotkań Toreadorów, musiał mieć naprawdę silne poparcie i bardzo potężnych sojuszników.

– Organizacja? – zapytał jeden z nich nieśmiało.

– Należę do bractwa Dziewiątej Fali. Zapewne o nas nie słyszeliście, lecz mogę was zapewnić, że my słyszeliśmy o was.

– Czego od nas chcecie? – pytanie było pozornie harde, w istocie zaś podszyte strachem.

– Mielście kontakt z pewną... istotą, która za życia znana była jako Burbanks. Nie próbujcie przeczyć. Ja i moi towarzysze zainteresowaliśmy się nim, gdyż stanowi śmiertelne zagrożenie dla naszego rodzaju. Za życia był magiem, niezbyt potężnym, podążał zaś mroczną ścieżką wiodącą na zatracenie. Po śmierci zaś nie stracił swych wątłych mocy – wręcz przeciwnie. Zwiększyły się one, gdyż najprawdopodobniej nawiązał kontakt z jakimiś tajemniczymi istotami, którym wcześniej oddawał cześć. Teraz zaś służy mrocznym bóstwom i używając magii, ściąga na nas gniew Przedpotopowych. Zadaniem mojego stowarzyszenia jest zniszczenie go. Tylko w ten sposób możemy oddalić, lub zupełnie uniemożliwić, ziszczenie się krwawej Gehenny i śmierci wszystkich Spokrewnionych z ręki naszych potężnych przodków.

Piotr Wyskok



Śluchali go, niedowierzając. Ten piękny głos miał należeć do podłej istoty, oddającej hołd jakimś demonom? Przecież było w nim tyle bólu, tyle czysto ludzkiej udręki, którą czuć mógł jedynie prawdziwy artysta, pragnący wyzwolenia przez swą sztukę.

Nagle w ich głowach rozbrzmiał znajomy tembr. Zdumieni zasięgiem głosu Burbanksa, wsłuchali się w dźwięczne nuty.

Jakże mnie wszystko oskarża i wszystko leniwej mej zemście bodźca dodaje!

Po chwili pauzy, podczas której dały się słyszeć jakby mlaśnięcia i jęki, brzydko kontrastujące z piękną intonacją Burbanksa, kojący głos odezwał się znowu.

A jednak, mili przyjaciele, ja, w przeciwieństwie do Hamleta, zemsty nie pragnę. Chcę jedynie spokoju, ale kłamliwe, zawistne języki ośmielają się twierdzić inaczej. To im podobni skalowali mnie za życia, sprowadzając na mnie gniew pospólstwa. Jak wam się zdaje, co było przyczyną pożaru? Tak, tak – podjudzona oszczerstwami tłuszcza podpaliła teatr w czasie mojego przedstawienia. Zabrali mi sztukę za życia i chcą to zrobić także po śmierci.

Głos umilkł. Ich nieprzytomnym oczom ukazała się skrzywiona złością twarz McCarissona.

– On do was mówi, prawda? Pragnie złamać waszą wolę! Jednak możemy go unicestwić, wystarczy spalić resztki teatru, w którym znajduje się jego duch. Musimy jednak zrobić to szybko, jeśli nie chcemy, by urósł w siłę i uczynił jeszcze więcej złego. Podejmijcie więc decyzję – przetrwanie i triumf czy klęska i powolna utrata woli?

Słowo od autora: W tym miejscu muszę prze-rwać Ci czytanie, Narratorze. Do tej pory, o czym lojalnie uprzedzałem we wstępie, opisywałem kolejne wydarzenia liniowo w formie opowiadania. Należy je prawdopodobnie jakoś obudować, nie można przecież w stu procentach przewidzieć reakcji graczy (i całe szczęście).

Dotarliśmy jednak do momentu, w którym gra-cze muszą dokonać kluczowego dla całej przygody wyboru. Mogą pomóc McCarissonowi lub zastosować się do życzenia Burbanksa. Poniżej opisuję konsekwencje, jakie niosą ze sobą oba te wybory.

6a: Ostatnie przedstawienie

Poprosili McCarissona o czas na wspólne podjęcie decyzji. Zostawili go przy stoliku, sami zaś oddalili się na stronę, by dokonać wyboru. W głowach wciąż rozbrzmiewał im kojący głos aktora. Wiedzieli, że w chwili śmierci miał już prawie sześćdziesiąt lat. Aktorski triumf spotkał go dopiero w jesieni życia. Jego głos uspokajał, przypominał im głosy ich śmiertelnych ojców, które, zdawało się, już dawno zapomnieli. Decyzję podjęli jednomyślnie.

Szybko obwieścili ją McCarissonowi i wybiegli w noc, wypełnić polecenia Burbanksa. Gdy tylko poczuli na twarzach chłodny, nocny powiew, w ich głowach rozbrzmiał spokojny głos aktora.

Cieszę się, moi drodzy, że tak zdecydowaliście. Nie mamy wiele czasu – przedstawienie musi się odbyć tej nocy. Odegramy fragmenty „Makbeta”. Czy dacie wiarę, że wymawianie tytułu tego dzieła przed odegraniem go miało rzekomo przynosić aktorowi pecha? A w wieczór mojej śmierci występowałem właśnie w „Makbecie”... Muszę więc zakończyć tę sztukę, odegrać ją po raz ostatni i uwolnić się. Co do wymawiania tytułu – toż to bzdura. Czy wielkie dzieło może być przyczyną nieszczęść? To tylko ludzie brukają sztukę złymi intencjami... Teraz pospieszcie się – potrzebujemy pięciu kobiet do roli wiem, Hekate i Lady Makbet. Ja zagram Macduffa w ostatniej scenie, wy zaś na przemian odegracie partie Makbeta. A teraz spieszcie się!

Poszło szybko. Napoili pięć przypadkowych kobiet swoją krwią, czyniąc z nich łaknące vitae niewolnice. Szybko przybyli do ruin teatru, nie chcąc odwlekać cudownego momentu, w którym sztuka uwolni ludzką duszę.

Burbanks już na nich czekał. Przyjął swój kształt z popiołu i pyłu, podobnie jak poprzednio. Był jednak znacznie wyrazistszy niż wtedy. Jego ciało spowijał wspaniały kostium szkockiego lorda.

Zaczynajmy. – rzucił niecierpliwie.

Przedstawienie było spełnieniem ich artystycznych ambicji. Tekst roli Makbeta był im nagle doskonale znany, choć nigdy wcześniej nie uczyli się go na pamięć. Kobiety, aktorki z przymusu, pojone od czasu do czasu krwią, były posłuszne ich woli i grały swoje role tak, jak tego chcieli. Nigdy wcześniej nie mieli takiej satysfakcji z obcowania ze sztuką, jak wtedy, na środku zniszczonej pożarem sceny.

Wreszcie przyszło im odegrać ostatni fragment – pojedynek Macduffa z Makbetem. Wygłaszali kolejno kwestie szkockiego władcy, który zagarnął tron siłą, Burbanks zaś dawał prawdziwy koncert wspaniałej gry aktorskiej w roli lorda. Wreszcie przyszło do momentu, w którym Macduff miał zadać ostateczny cios...

Teraz zaś...

Głos odezwał się w ich głowach. Do tej pory Burbanks wygłaszał kwestie tak, aby mogli to usłyszeć. Teraz, z niewiadomych przyczyn, odezwał się w ich jaźni.

...przyszła pora na ostatnie pchnięcie! Doprawdy, będzie to prawdziwy cios łaski dla takich głupców, jak wy! Na deser schrupię te śmiertelne duszyczki, któreście mi przywieźli!

W tym momencie postać aktora zafalowała, szerniała, a potem wystrzeliła oślepiającym światłem. Poczuli na całym ciele falę ciepła.

W ich gasnących spojrzeniach odbijał się obraz pięciu kobiet, spowijanych powoli przez mroczny obłok. Po chwili w miejscu, gdzie stały, leżały już tylko szkielety. Ciemny obłok zafalował i powoli się rozmył.

W ich martwiejącym wzroku znalazł też odbicie jeszcze jeden widok, a mianowicie dwa, powiększające się z sekundy na sekundę, światła. Nie mogli tego wiedzieć, ale były to reflektory samochodu McCarissona, który przyjechał, by ich powstrzymać.

Stary Nosferatu wysiadł z wozu i zbliżył się do ruin teatru. Dostrzegł ciała i szkielety leżące wśród popiołów.

Nagle w jego głowie odezwał się piękny, kojący głos...

Ob: Płomienie

– Dobrze – powiedział jeden z nich. – Wierzmy ci. Zniszczmy go, zanim stanie się zbyt potężny.

– Cieszę się – odparł McCarisson, a jego szpetna twarz pojaśniała uśmiechem. – Podjęliście mądrą decyzję. Chodźmy więc, nie ma czasu do stracenia.

Wyszli przed bar, gdzie stał czarny ford McCarissona. Szybko wsiedli do środka i ruszyli. Gdy już dotarli do zgliszcz teatru, Nosferatu wysiadł i otworzył bagażnik. W środku, poustawiane w równych rzędkach, stały kanistry z benzyną. Obok nich leżały, zrobione ze szmat i kijów, pochodnie. Każdy z nich chwycił po jednej, wziął też po jednym kanistrze.

Zaczęli polewać ruiny. W pośpiechu zraszali szerniałe deski łatwopalną cieczą. Ich ruchy były nerwowe. Bali się, że zamieszkujący te ruiny może się przebudzić. Po kilku minutach wszystko było już oblane benzyną. McCarisson zanurzył pochodnię w resztkę, jaka jeszcze pozostała na dnie jego kanistra i nakazał towarzyszom zrobić to samo. Następnie wyjął zapalniczkę i rozpałił szmaty. Potem rzucił pochodnię do wnętrza starego teatru. To samo uczynili i oni.

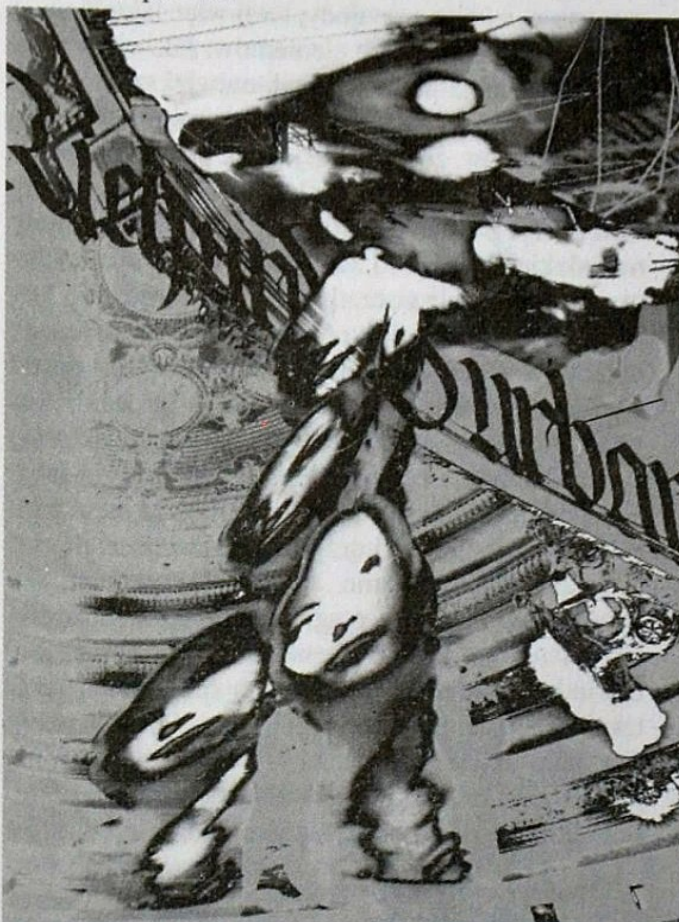
Ogień buchnął od razu, gorący i intensywny. Musieli zaprzeć się w sobie, by nie wpaść w panikę na jego widok. Siłą zmuszali się do spoglądania w trawiące wszystko płomienie. Snop buchał wysoko w niebo, rozświetlając noc intensywnym poblaskiem.

Wydawało im się, że spośród syku trawionego pożogą drewna dobiega śpiewny głos wspaniałego aktora. Wiedzieli jednak, że to tylko złudzenie. Wiedzieli też, że już nigdy nie będzie im dane słyszeć tego kojącego szeptu...

POSKOMBE I OPISY POSTACI

I to już koniec opowieści. Poniżej znajdziesz jeszcze, Narratorze, opisy dwóch występujących w grze bohaterów niezależnych. Nie jest to imponująca liczba, ale – jak już pewnie zauważyłeś – „Ostatni tren” jest opowieścią bardzo kameralną i stawia głównie na przeżycia wewnętrzne bohaterów.

Poniższych opisów nie należy traktować absolutnie dokładnie, zawarte tu współczynniki można zmieniać wedle woli. Znacznie ważniejsza jest historia obu postaci.



Richard Burbanks (Nephand)

Natura: Brutal/Bojownik

Postawa: Wizjoner

Esencja: Dynamiczna

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 1, Charyzma 5, Oddziaływanie 4, Wygląd 3, Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Aktorstwo 6, Przebiegłość 4, Cwaniactwo 3, Etykieta 4, Muzyka 2, Okultyzm 3, Lingwistyka 2

Cechy Pozycji: Talizman 3, Avatar 2

Sfery: Korespondencja 3, Materia 3, Pierwsza 2

Uwaga! Opisane tu Sfery dotyczą umiejętności Burbanksa przed śmiercią. Później jednak, w wyniku kontaktu z jakąś mroczną istotą, został obdarowany mocami, o których śmiertelni magowie mogą jedynie marzyć.

Piotr Wysocki

Arete: 5
Sila Woli: 3
Kwintesencja: 8
Paradoks: 2

Wygląd: Burbanks za życia był szczupły i wysoki (189 cm wzrostu). W momencie śmierci miał 59 lat. Wyglądał jednak dużo starzej. Jego włosy były już od dawna siwe. Pod oczami miał wieczne czarne cienie, jak od niewyspania. Był to efekt paradoksu, który w miarę pogłębiania się, powodował też silne pogorszenie się wzroku aktora.

Historia: Dzieje Burbanksa są dość dokładnie zarysowane w tekście przygody, tutaj więc uzupełnię je jedynie o kilka nowych elementów. Jak wspomniałem wcześniej, aktor święcił największe triumfy w latach 1946-1951. Karierę rozpoczął już po ukończeniu studiów, została ona jednak przerwana przez powołanie do wojska w okresie pierwszej wojny światowej. Burbanks wrócił z wojny uodporniony na ludzkie cierpienie i zdeterminowany, by ponownie grać. Tułał się początkowo po podrzędnych teatrzykach, a w trakcie kolejnej wojny występował, dając przedstawienia dla żołnierzy (sam został zwolniony ze służby ze względu na zły stan zdrowia). Po wojnie czekał go jednak wielki aktorski sukces. Z magią zetknął się, gdy był już „na fali”. Niespodziewanie zaczął się koło niego kręcić tajemniczy osobnik, wykorzystujący trwające już od dawna zainteresowanie aktora okultyzmem. To właśnie ów mroczny mag, którego tożsamość nie jest znana, powiodł Burbanksa ścieżką Zstąpienia, uświadamiając mu istnienie jego spaczzonego Avatara i ukazując mu grozę jego poprzednich wcieleń. Tak narodził się Burbanks – Nephandi. Wkrótce jednak jego praktyki przerwała śmierć, której bliższe okoliczności znaleźć można w tekście.

Henry McCarisson (Nosferatu)

Klan: Nosferatu
Natura: Tradycjonalista
Postawa: Fanatyk
Pokolenie: 10
Rok Przeistoczenia: 1890
Wiek pozorny: 60 lat
Atrybuty: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 4, Charyzma 1, Oddziaływanie 3, Wygląd 1, Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 4
Zdolności: Bójka 3, Czujność 4, Uniki 4, Walka Wręcz 4, Szt. Przetrwania 4, Okultyzm 5, Śledztwo 4, Medycyna 3
Cechy Pozycji: Sprzymierzeńcy 4, Znajomości 4
Dyscypliny: Potencja 4, Niewidoczność 5, Nadwrażliwość 2

Cechy Charakteru: Sumienie 3, Samokontrola 5, Odwaga 5
Człowieczeństwo: 5
Sila Woli: 8

Wygląd: Henry mógłby wyglądać na zwykłego staruszka... Mógłby, ale na swoje nieszczęście został przeistoczony przez starszego klanu Nosferatu. Przynależność klanowa odcisnęła znamiona na jego ciele – twarz Henryego pokrywają bruzdy i blizny, choć nie jest on nawet w połowie tak odrażający, jak jego niektórzy współklanowicze. Ową szpetotę łagodzi widoczny w oczach błysk dużej inteligencji. McCarisson jest dobrze zbudowany, ma około 190 cm wzrostu. Od jego sylwetki bije wyraźna aura siły – zarówno psychicznej, jak i fizycznej.

Historia: Nie wiadomo dokładnie, kto był ojcem Henry'ego. Jest nim z pewnością jakiś wiekowy i potężny wampir, jednak McCarisson wyraźnie nie utrzymuje z nim kontaktów. Przed Przeistoczeniem był prostym robotnikiem w jednej z fabryk Londynu i posiadał pewne wpływy jako przedstawiciel nowopowstałych w niej związków zawodowych. Nie miał rodziny, przez całe życie zaś, oprócz prowadzenia działalności związkowej i pracy, zajmował się uzupełnianiem wykształcenia. Dużo czytał i starał się poszerzać horyzonty. Gdy był już stosunkowo starym człowiekiem, wzbudził zainteresowanie swojego Ojca. Przyjął Pocałunek jak wybawienie, gdyż nie miał żadnej rodziny, był zaś zbyt stary, aby pracować. Gdyby nie stał się wampirem, najprawdopodobniej resztę życia przeżyłby na zasiłku.

Szybko zorientował się w meandrach polityki Spokrewnionych i zdał sobie sprawę z faktu, że największym zagrożeniem są Przedpotopowi. Zaczął więc szukać innych Kainitów, którzy byliby świadomi zagrożenia. Tak też trafił na przedstawicieli kultu Gehenny, organizacji zwanej Dziewiątą Falą. Zaakceptował jej przekonania i jest im wierny do dziś.

Na koniec pozwolę jeszcze sobie na podanie krótkiej notki bibliograficznej.

Otóż wykorzystane w tekście cytaty z dzieł Szekspira podaję za przekładem Józefa Paszkowskiego.

Informacje o Nephadich znaleźć można w podręczniku podstawowym do systemu **Mag: Wstąpienie**. Wiadomości o Dziewiątej Fali i innych kultach Gehenny znajdują się w dodatku **Elysium – the Elder Wars**. Został on niedawno wznowiony przez White Wolfa w jednym tomie z dodatkiem **The Anarch Cookbook**, całość zaś nosi tytuł **War of Ages**.

Wampire: Masquerade™ (Wampir: Masakarada) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc. Prawa do polskiego wydania linii produktów Wampir: Maskarada należą do ISA sp. z o.o.

Michał Mochocki

Ciupazkami psubratów?

czyli dyariusz zbójnicki

Swawolna Kompania przybywa na Podhale – w dzikie, tajemnicze i urzekające góry. Scenariusz rozpocznie się gdzieś u podnóża Tatr, w części graniczącej z Węgrami. Wioski gromadzą się tutaj w niedużych skupiskach, niekiedy znacznie oddalonych od siebie. Duża część dóbr to królewszczyzny, dzierzawione lub nadzorowane przez królewskich zarządców. Miasto (a raczej miasteczko) z siedzibą starosty grodowego jest tylko jedno, nazwijmy je po prostu Grodem. Konkretną lokalizację pozostawiam Tobie, Starosto.

Panom Braciom przyjdzie wziąć udział w małej lokalnej wojence, w jednej z wielu tragedii, jakie widziały te piękne, ale i groźne ziemie. Jeśli Pano wie Bracia staną po stronie sprawiedliwości, winni poprzeć zbójników. Ale czy zechcą?

Awantura wybuchła przed tygodniem, więc Kompania znajdzie się już w samym jej środku. I to właśnie ona będzie mogła przeważać szalę walki.

JAK TO SIĘ WSZYSTKO ZACZEŁO...

Stanisław Stefan, jedyny syn Stefana Kmity, sędziego ziemskiego i zamożnego posesjonata, ukończył 12 wiosen. Był to dzień, w którym kulawy, zreumatyzowany ojciec zdecydował wysłać rozpieszczonego i samowolnego chłopca za granicę. W eskorcie 10 konnych pacholców, z jednym tylko służącym, pod pieczę swego osobistego pedagoga, Staś wyruszyć miał na naukę do Włoch. I wyruszył, w czterokonnym powozie, z kuframi strojów i ekwipażu, ze skrzynią pełną złota. Nikt nie pamiętał, jak przed pięcioma dniami sędzia kazał oćwiczyć i wyrzucić precz koniucha Słowaka, który zawinił niedbalstwem. A chłop nie przebaczył. Udał się w góry, na stronę węgierską, gdzie w bandzie słowackich zbójników grasował jego brat. Opowiedział o wyjeździe panicza i o złocie, które ów wieść miał ze sobą. Zbójcy nie dali się długo namawiać...

Urządzili zasadzkę po stronie polskiej. Za którymś zakrętem zwalone pnie nieoczekiwanie zablokowały drogę powozu. Wtedy huknęły strzały i Słowacy rzucili się na pacholców. Czterej zdołali uciec, reszta dała gardła. Zbójcy oszczędzili tylko chłopca.

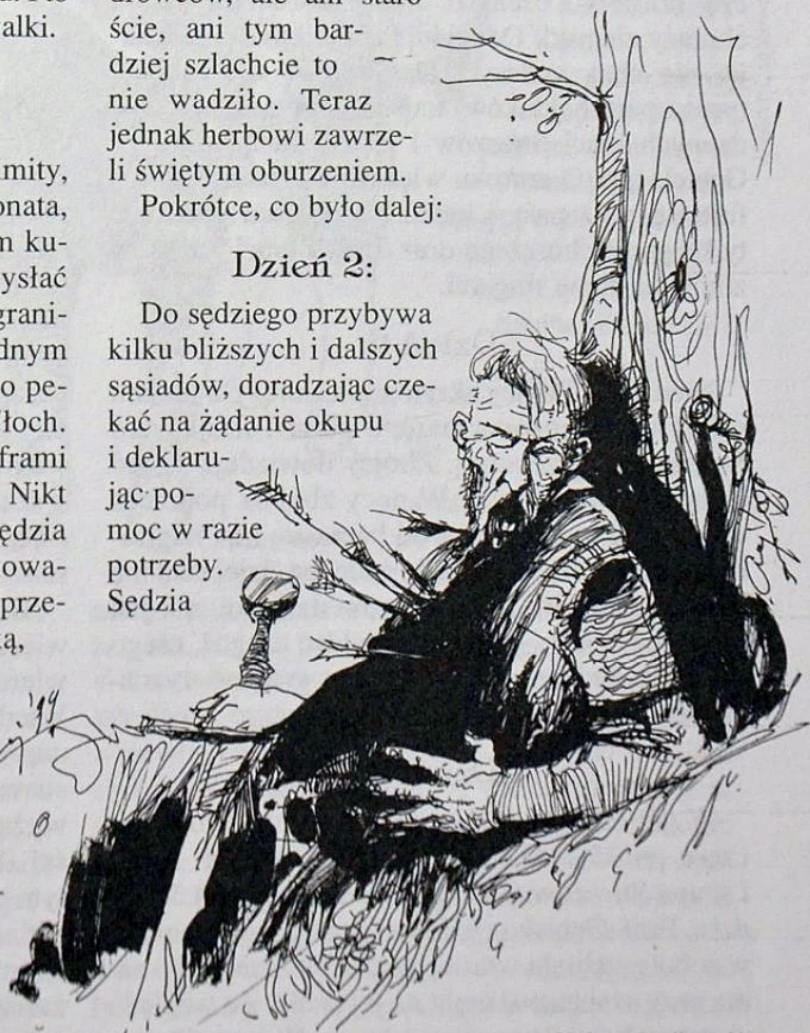
Ocalała czwórka nie miała szczęścia. Za ucieczkę czekały ich u sędziego wpierw tęgie bity, a potem loch. Sędzia nie przyglądał się karze, zaraz kazał się wieźć na miejsce napadu. Fakt, że wśród trupów nie było Stasia, wcale nie ułagodził ojca. Posłał natychmiast do starosty z żądaniem interwencji, tymczasem zaś uzbroił całą swoją czeładź do wymarszu na zbójców, pożyczył też kilkunastu hajduków od sąsiadów (wtorek, dzień napadu – dzień pierwszy).

Trzeba Ci wiedzieć, Starosto, że doszło do strasznej pomyłki. Nikt nie wie, że Stasia porwali Słowacy, ci bowiem nigdy nie działali po tej stronie gór. Winą obarczono nieświadomych niczego zbójników polskich pod wodzą harnasia Jaśka Komody, który dawniej zasadzał się na tymże zakręcie. Polscy zbójcy nigdy nie ośmielili się podnieść ręki na szlachcica – ot, łupili czasem kupców i wędrowników, ale ani staroście, ani tym bardziej szlachcie to nie wadziło. Teraz jednak herbowi zawręli świętym oburzeniem.

Pokróćce, co było dalej:

Dzień 2:

Do sędziego przybywa kilku bliższych i dalszych sąsiadów, doradzając czekać na żądanie okupu i deklarując pomoc w razie potrzeby.
Sędzia



Hubert Czajkowski

śle ponaglenie do starosty, oferuje mu 35 zbrojnych pod komendę.

Dzień 3:

W południe przybywa podstarości z 15 semenami, bierze 25 sędziowskich i idzie w góry szukać zbójników. Sędzia przygotowuje na piątek (następny dzień) zjazd okolicznej szlachty. Podstarości chwytą jednego zbójnika i wraca z nim do starosty. W Grodzie, podczas przesłuchania, zbójnik umiera na mękach.

Dzień 4:

Szlachta zbiera się u sędziego, podstarości miast w góry, też przybywa na zjazd. Jeszcze przed wieczorem podpita szlachta tłumnie decyduje się ruszyć i rozjeżdża do domów na przygotowania. Sędzia zabiera ludzi opieszalemu podstarościemu (przekazuje ich chorążemu) i pisze do starosty z żądaniem większego zaangażowania czynników oficjalnych. Starosta ogłasza 150 talarów nagrody za uwolnienie chłopca.

Dzień 5:

Rankiem idą w góry trzy duże grupy ochotniczej szlachty i czeladzi. Jedną dowodzi żołnierz, chorąży ziemski. Odnajdują zbójników, ci uciekają, nie chcą walczyć, ale bronić się, zabijają (prócz paru hajduków) najstarszego z trzech urodzonych braci Straszów i ciężko ranią młodego Gębickiego. O zmroku większość szlachty wycofuje się po zapasy i ludzi. Na miejscu pozostaje tylko grupa chorążego oraz dwóch braci Straszów z kilkunastoma sługami.

Dzień 6:

Niedziela. Zbójcy skryli się. Chorąży z ludźmi schodzi na wieczorną mszę, w górach ostają tylko Straszowie z czeladzią. Zbójcy dowiadują się od chłopów, o co chodzi. W nocy zbójnik podrzuca w obejściu sędziego list od harnasia. List napisany nieporadnie, w stylu, że żadnego dzieciaka nie ma, i choćby im i 200 talarów dawano, to i tak nadal nie będzie – nie mogą oddać czegoś, czego nie mają. Sędzia odczyta list jako wstępne wyznaczenie okupu.

Dzień 7:

W góry idą dwa oddziały semenów starosty, liczące po 25 ludzi, oddział chorążego (45 ludzi) i grupa Straszów (zaciągali posiłki i mają 30 ludzi). Pani Gębicka, wdowa, której syna raniono w sobotę, zebrała własną grupę (40 zbrojnych) sama przy szabelce stanęła na jej czele. Ze względu na tuszę, każe się nosić w lektyce. W sumie grupy

pościgowe liczą ponad 150 ludzi, z czego 1/3 to ochotnicza straż szlachecka. Zbójnicy zostają poważnie zagrożeni, dochodzi do kilku starć, trupy padają po obu stronach. Sędzia odkrywa list i uznaje go za żądanie okupu wyższego niż 200 talarów. Decyduje wycofać ludzi, których dał chorążemu, i zapłacić okup, potem zaś wyrzucić zemstę.

Dzień 8:

Rano sędzia wycofuje grupę chorążego, na jego prośbę wracają też ludzie starosty. Ale determinacja szlachty rośnie (niektórzy stracili krewnych). Oburzeni rezygnacją starosty, ślą delegację, która domaga się powrotu jego semenów. Chorąży tworzy nową grupę z ochotników. Korzystając z tego, że w górach pozostała tylko Gębicka i Straszowie, po zmroku Jasiek Komoda z częścią ludzi przekrada się na trakt, nieco dalej od właściwego teatru działań, chcąc schwycić kilku szlachciców i udowodnić im swą niewinność. Dowiaduje się, że kilku przyjezdnych herbowych nocuje nieopodal w karczmie...

A TERAZ ZACZYNAMY NAPRAWDĘ

Preludium

Wieści i plotki lotem błyskawicy obiegły okolicę. Swawolna Kompania, zanim dotrze w zasięg konfliktu, usłyszy w gospodach, jak to dwie setki zbójników napadły zamek bogatego sędziego, wyrzuciły mu służbę i porwali córkę jedynaczkę, cud-dziewicę, za którą żądają teraz tysiąca dukatów. Inni twierdzą, że uczynili to w zмовie z jej lubym, przepędzonym przez pana ojca i żądają jej posagu. Ojciec ponoć obiecuje krocie za uwolnienie jedynaczki... Wszyscy zaś barwnie opisują wojnę, która wybuchła potem między zbójcami a szlachtą i ludźmi starosty, w której padły dziesiątki trupów, aż w końcu zbójcy pobili i wyparli starostę na podgórze.

To ostatnie usłyszą Swawolni w poniedziałek wieczorem (dzień ósmy), gdy rozejdzie się już wieść o wycofaniu oddziałów starościńskich. Wtedy też podsuną szlachcica czy dwóch, którzy naprawdę walczyli z góralami Komody – ci dostarczą prawdziwych informacji, choć i oni zawyżą liczbę wrogów (do 70, gdy w rzeczywistości zbójców jest prawie dwa razy mniej), a przy tym podjudzą Panów Braci przeciw góralom. Dokąd Kompania się uda? Czy poprze którąś ze stron? W każdym razie Komoda dowie się od karczmarza, którędy szlachcice pojadą, i zastawi na nich pułapkę.

Spotkanie ze zbójnikami

W środę (dzień dziewiąty) Kompania opuszcza gospodę. Wąski, kamienisty szlak wije się zakosami, wspina mozolnie na wzniesienia, to znów zbiega raptownie w poprzecinane wartkimi strugami doliny. Bacznie rozglądający się bohaterowie mają szansę dwa razy spostrzec tajemnicze postaci obserwujące ich z wyniosłych skał. Potem zaś dróżka zbiegnie w dół i zatoczy półkole, omijając stromy, porośnięty świerkami pagórek. Zza niego wyjadą nad strumień, a właściwie małą rzeczke, szumiącą wśród potrzaskanych głazów. O rzut kamieniem, na drewnianej, poczerniającej od wilgoci kładce wyle-

guje się mężczyzna, przewiesiwszy nogi przez krawędź i nurzając stopy w bystrym nurcie. Jest ubrany w lnianą koszulę i portki (chyba że jest zima – wtedy w baranicę), przepasane szerokim, skórzanym pasem. Obok niego leżą kierpce (nie dajmy się zwieść, za koszulą ma nóż, pod kierpcami pistolet, ciupagę zaś skrywa za krawędzią kładki, przyciskając ją nogami). Na widok nadjeżdżających nie ruszy się z miejsca.

Zwykle Kompania zakrzyknęłaby „Z drogi, chamiel!” i zepchnęła górala do wody. Tym razem będą chyba ostrożniejsi. I dobrze. Góral przypatrzył się chwilę, po czym zaprosił bliżej („Ano, podjadom, panocki! Ja cłek pobożny, spokojny, krzywdy nie uczynię”). Póki nie sięgną po broń, gada spokojnie. Pożali się na zbójnicką dolę, że niewinnie ich szlachta morduje, bo żadnego herbowego nigdy nie zabili czy złupili, a co dopiero na szlacheckie dziecko rękę podnieść. Po czym oznajmi zdumionym Panom Braciom, że mają pójść za nim, bo „harnaś mo im cosik do pedzenia”. Gdy się zgodzą, góral gwizdnie na palcach, wywołując kompanów z ukrycia. Jeśli zaś Kompania okaże wrogość, góral sięgnie po krócić i wymierzy w pierwszego („Wolnego, panocku!”),

a zbrojne w ciupażki postaci same wychyną spod kładki i zza większych głazów, także za plecami Kompanii. Zbójników będzie tylu, że ich przewaga będzie widoczna, by Panowie Bracia po woli czy po niewoli musieli pójść z nimi (w tym drugim wypadku skonfiskowany zostanie im oręż). Dwóch górali zostanie, by sprowadzić z traktu wierzchowce i je przypilnować. Reszta powiedzie Swawolną Kompanię między skały.

Czeka ich mozolna, piesza wędrówka, brodzenie przez lodowate strumienie, wspinanie na niebezpieczne ściany, potknięcia na kamieniach obrośniętych śliskim mchem. To niedaleko, a jednak po niecałej godzinie, gdy

staną u stóp olbrzymiego, splekanego skalnego nawisu z szumiącą siklawą, powinni być zdyszani, spoceni i poobijani. Wtedy z na pozór niedostępnej skały niewiadomym sposobem zsunie się dwóch zbójników.

Jeden z nich to właśnie Jasiek Komoda, w wysokiej czarnej czapce z białym piórem, z nabijanym złotem pasem z zatknietą zań parą pistoletów i zdobnym sztyltem. Czegóż chce od biednej Kompanii?

Harnaś

Jasiek to chłop sprytny, uczony w szkółce przyklasztornej, umie czytać i od biedy pisać. Niewysoki, pulchny i bez zarostu, nie wygląda na zabijakę. A jednak reszta czuje przed nim wyraźny respekt. Harnaś powita szlachtę uprzejmie i zaprosi do zbójnickiej kryjówki (to tylko jedna z jego kryjówek, mało używana, więc nie będzie zabaw z zawiązywaniem Kompanii oczu itp.). Kilku zbójników wskaże drogę. A trzeba ni mniej, ni więcej, tylko wleźć na tę nieszczęsną skałę. Dobrze, że pełno w niej szczelin, wyłobień i odstających fragmentów, więc wspinaczka nie jest trudna. Długie pęknięcie, biegnące prawie pionowo w połowie wysokości skały, rozszerza się na tyle szeroko, by w szczelinie zmieścił się człowiek. Tam właśnie znikają prowadzący zbójnicy.



Hubert Czajkowski

Niewielka jaskinia tonie w półmroku. Ze ścian spływają krople wody, nikańce gdzieś w pęknięciach „podłogi”. Podłoga jest bardzo nierówna, nietrudno skrócić nogę. Prócz wejścia, światło wpada przez małe, wyrąbane wysoko w skale okienko. Tu i ówdzie leżą skóry i futra, w rogu stoją dwie skrzynie. Swawolna Kompania, harnaś i zbójnicy wypełniają niemal całą pieczarę. Pod „oknem” zapłoną pochodnie, czyniąc wilgotną, śmierdzącą norę nieco przytulniejszą. Harnaś przejdzie do rzeczy.

Opowie, jak sielski żywot pędzili zbóje dotychczas. Jasiek głupi nie był, świadom, że jeśli da spokój szlachcie, to i prawo nie będzie nań zawzięte. Nic nawet nie wiedział o wyjeździe pani-cza za granicę, a nawet gdyby, to i tak nie tknąłby go palcem. Tym bardziej nie porywałby dla okupu. Zademonstruje szlachcie zawartość skrzyń – tylko małą część zbójckiego skarbu, by okazać, że byle okup niewart ryzyka. Zaklnie się na honor zbójnicki i na „Ponbócka” (to samo uczynić mogą zbójnicy, jeśli Kompania zechce), że nie ma u nich chłopca. Sam chętnie by go odszukał i oddał, gdyby tylko znał porywaczy. Napisał był list do sędziego, ale ten go pewnie nie znalazł, albo i nie uwierzył. Dlatego Jasiek poprosi Panów Braci, by przekazali sędziemu i staroście jego słowa. Odwdzińczyć się może hojnie. Jeśli się zgodzą, powie, że za dwa dni, w piątek, czekać będzie rano w kościele nieopodal wsi Mrukowo, zaklnie ich jednak, by o tym nikomu nie wspominali.

ZDARZENIA MNIEJ LUB BARDZIEJ NIEUNIKNIOME

Hic mulier

Zbójnicy odprowadzą Kompanię na trakt i oddadzą konie (ekwipunek pozostał nietknięty). Wreszcie można pogadać we własnym gronie i zdecydować, co czynić. Zanim jednak znajdą jakąś osadę, w której mogliby zapytać o dwór sędziego czy zamek starosty, natrafią na zbrojną gromadę, liczącą ok. 40 piechurów, otaczającą niebieskozieloną lektykę. To pani Gębicka, która zatrzyma Kompanię i pocznie indagować, czy nie napotkali gdzieś zbójców, bo ponoć widziano ich w tej stronie...

Pamiętaj, Starosto, że jejmość Gębicka żadna jest zemsty za ranę syneczka. Jeśli Panowie Bracia zaczną bronić zbójców, baba wścieknie się i obrzuci ich obelgami, a gdy któryś ją bardziej rozjuszy, wytoczy się z lektyki i zacznie okładać biedaka kijem, póki nie odciągną jej szlachcice-sojusznicy („Dajcie pokój, dobroduszko, zatkniecie się, złość wam do głowy uderzy, poniechajcie...”).

A nie daj Bóg, by któryś wyraził się o zbójnikach „niewinni”. Jejmość obleje się purpurą, po czym wrzaśnie: „Niewinni?! Te chamskie syny, co dziecko mi poraniły, niewinni?! A to wyście szelmy, zdrajcy, z nimi w komitywie! Czeladź! Dawać ich tu na ziemię!”. I czeladź skoczy, zwlecze Kompanię z koni, rozbroi i unieruchomi (Pan Brat jadący na samym końcu ma szansę uciec, jeśli się pospieszy. Za sobą ma wolny trakt, a ludzie Gębickiej są pieszo). Ku konsternacji obecnych herbowych, pani nakaże rozciągnąć „zdrajców” na ziemi, obnażyć im plecy i wlepić każdemu po dziesięć batów, a temu, który powiedział „niewinni” – piętnaście. Karę czeladź wykona natychmiast, przy wtórze krzyków uniesionej niewiasty, nim ta ochłonie na tyle, by wysłuchać protestów sąsiadów. Po wymierzeniu ostatniej plagi, czeladź smok-baby puści nieszczęśników i cały oddziałek pomaszeruje dalej, nie zwracając na nich więcej uwagi (Chyba że Panowie Bracia chwycą za broń i runą pomścić zniewagę. Wtedy musisz część z nich zabić, a resztę, jeśli nie zbiegnie, wziąć w pęta i odesłać pod strażą do starosty. Trudno).

Pan podczaszy

Jeśli gracze okażą dość rozsądku, by nie atakować tak licznego oddziału, mogą wdrapać się na siodła i zlorzecząc, ruszyć w dalszą drogę (jeśli ostatniemu udało się zbiec, mieć będzie sporą zagadkę z dołączeniem do Kompanii, bowiem szlak jest tylko jeden, a pani Gębicka raczej nie przepuści po dobroci...).

Teraz szlak pnie się wolno ku górze, a dolina po lewej obniża się coraz bardziej, łąki na jej stokach ustępują miejsca stromym, postrzępionym ścianom, w dole zaś spokojnie pasą się owieczki. Choć nie jest to głęboka przepaść, a kręta droga nie zbliża się do niej bardziej niż na kilka metrów, ludzie nieobyci z górami winni poczuć się niepewnie. Do tego warto nasłać im starą Cyganicę, która, jeśli zechcą jej posłuchać, wywróży im bardzo nieprzyjemne rzeczy... Ale wreszcie dotrą do szczytu wzniesienia, i za którymś zakretem ujrzą, jak okryte gęstymi lasami stoki łagodnieją i ustępują miejsca polom i łąkom. W dolinie spośród słomianych strzech wyróżnia się kryty gontem spadzisty dach dworku otoczonego palisadą. Ciekawostka: przednia ściana z gankiem przypomina dwory Wielkopolski czy Mazowsza, lecz z tyłu dach ciągnie się aż do samej ziemi, na podobieństwo wielkiej pochylni. Panowie Bracia zobaczą też, jak kilku konnych wjeżdża właśnie przez bramę w palisadzie. Odtąd szlak ostro schodzi w dół. A w dole nagle zagrają rusznice... Ponad palisadą widać już niestety tylko dachy zabudowań i kłęby

prochowego dymu. Zagrzmia jeszcze dwie salwy i zapadnie cisza. Gdy Kompania znajdzie się bliżej, przez rozwartą bramę (dwór stoi na wzgórzu blisko drogi) usłyszy śmiechy, wiwaty i okrzyki. Gospody we wsi nie ma, więc jeśli chcą wytechnąć, trzeba im do dworku. A ów należy do niemłodego już pijanicy podczaszego, którego syn zginął w górach przed trzema dniami. Teraz krewni i znajomi, głównie od kielicha, wraz z czeladzią zebrałi się na ekspedycję karną, którą rozpoczęli od picia. Strzelali na wiwat, na powitanie ostatnich gości. Jeśli Kompania zawita do dworu, podczaszy powita ich wylewnie i ugości trunkami w przekonaniu, że to nowi ochotnicy. Wymarsz za godzinę. Odmowa, jeśli nie podadzą dobrego powodu, może skończyć się niedobrze. I lepiej, żeby nie ośmielili się bronić zbójów. Tu mają do czynienia nie z podstarzałą jejmością, lecz z pijanymi, chętnymi do bójki szlachcicami. Miejmy nadzieję, że zachowają się ostrożnie.

Dwór sędziego Knity

Sędzia jest stary i schorowany, siedzi więc w domu. Kazał czeladzi zaprzestać polowania na zbójników i czeka na wieści na temat wysokości i sposobu złożenia okupu. Jako twardy Sarmata, bardziej jest oburzony zuchwalstwem łotrów niż zatroškany o syna, lecz pani sędzina daje mu niezłą szkołę, nazywając nie-dojdą i patalchem, spazmując i miodląc się na przemian. Biednej kobiecie przyśniła się śmierć synka, co uznała za impuls odebrany przez serce matki w chwili śmierci dziecka. Przekonana jest, że Stasio nie żyje.

Swawolna Kompania znajdzie się u sędziego po południu i gospodarz zaoferuje nocleg. Przy wierzery nie będzie niczego tań, w tym i chęci zemsty na zbójnikach po odzyskaniu syna. Natomiast gospodyni robi mężowi kolejną awanturę o nieczułość i opieszałość, aż sędzia wyprowadzi jejmość za drzwi.

Jeśli Kompania opowie sędziemu, co się wydarzyło, i przekaze słowa harnasia, sędzia wpadnie

w furię. Nie chodzi o to, że nie uwierzy w zbójnicką przysięgę. Uwierzy. Lecz odczyta ją po swojemu: skoro zbójcy przysięgli, że chłopca nie mają, to znaczy, że go zabili. Wściekłość swą wyleje na Panów Braci, oskarżając ich, że dali się okpić i oszukać jak kpy, i przyszli do niego w imieniu morderców. Po chwili jednak ochłonie i przeprosi ich za ów wybuch. By pokazać, że ma rację, sprowadzić każe czterech hajduków więzionych w lochu, którzy zaświadczą, że na powóz napadli zbójnicy. Nie widzieli, kto nimi dowodził, bo ci bili bez ładu i składu, bez żadnej komendy. Hajducy podać mogą kilka znaków szczególnych. Ale od lat nie słyszano tu o innych zbójnikach, jak tylko Jaśka Komody. Do tego, przypomni sędzia, był przecież list, w którym harnaś pisał, że chłopca nie odda za mniej niż

200 talarów. Pokazałby list, gdyby go wcześniej nie spalił.

Na pogodzenie, sędzia każe podać najlepszego miodu i przy szklanicach przedstawi Kompanii swą prośbę. Chce, by pojmali dlań żywcem Jaśka Komodę. Da im dwudziestu dobrych pachołków, a do tego przyobieca olbrzymią nagrodę. Nie, nie złoto.

Oprowadzi Kompanię po komnatach, dobywając ze skrzyń, szaf i ścian przeróżne bogactwa. A to adamaškowy żupan z guzami z klejnotów, wyszywany złotymi nićmi. A to pas turecki przepysznej roboty. A to cudną karabelę z kosztowną rękojeścią. Króciice z masą perłową. Pierścienie. Łańcuchy. Wreszcie konia, dumnego anatolijczyka wraz z bogatym rędem... Niech decydują. Do tego, uśmiechnie się sędzia, temu, który najbardziej się zasłuży, jeśli z dobrego okaże się rodu, gotów oddać córkę za żonę. Ładną, posazną, cnotliwą, urodzoną jak się patrzy i gotową do zamążpójścia (Wszystkie te przymioty to szczerza prawda, z wyjątkiem pierwszego. Sędzia wydał już za mąż wszystkie inne córki, bo partia to zaiste dobra. Jednak tej niebodze matka natura tak poskapiła urody, że żaden zalotnik się nie znalazł...).

A gdy pójdą spać, nocą do ich komnat zastuka pani domu, z oczami zapuchniętymi od łez. Błagać będzie Kompanię na wszystkie świętości, by tego przekłętogo zbójnika zabili, a głowę jego przynieśli na tacy. Nawiedzona niewiasta każe im



Hubert Czajkowski

przysiąc na krzyż, że nie spoczną, póki nie ubiją harnasia. Z tego doprawdy trudno będzie wybrnąć, bo od płaczliwego błagania niedaleko do spektakularnej hysterii...

Zamek starosty

Pan starosta jest w kłopotcie, bo odkąd na prośbę sędziego przestał ścigać zbójników, musi stawiać czoło szlachcie, która żąda czegoś dokładnie przeciwnego. W chwili, gdy przybędzie doń Swawolna Kompania, będzie prawie zdecydowany ulec żądaniom i znów posłać podstarościego w góry...

Gdy opiszą spotkanie z Komodą, starosta bez przerywania wysłucha ich z uwagą. Nie uwierzy w niewinność zbójników, za to nabierze podejrzeń wobec Panów Braci. Nic jednak nie da po sobie poznać. Zapyta ich, coż radzą mu uczynić i stwierdzi, że przemyśli daną sugestię. Powie też, że najlepiej byłoby, gdyby harnaś sam przybył doń na rozmowę. Da Kompanii nawet list żelazny dla Komody, jeśli go kiedyś spotkali (przykaże jednak nikomu o tym nie mówić, bo jakby szlachta usłyszała, że dał dla zbójcy list żelazny...). Za okazaniem listu zbój przyjdzie i odejdzie bezpiecznie. Na razie starosta obiecuje powstrzymać się od działań przeciw zbójnikom.

Orientujesz się pewnie, że to oszustwo. Starosta sądzi, że Kompania jest ze zbójnikami w zмовie. Skoro zbójnicy nie chcą żadnego okupu, to chłopiec nie żyje albo im uciekł. Zatem starosta chętnie zważyłby harnasia do zamku i pojmał, a glejt zniszczył. Wie jednak, że sprytny Jasiek może nie chwycić przynęty. Dlatego natychmiast po wyjeździe Kompanii (starosta bynajmniej nie przyjmie ich w gości) pośle za nimi kilku zmyślnych pacholków. Jeśli Kompania podróżuje szlakami, a nocuje po gospodach, wsiach czy dworach, nie ma szans na zgubienie śledzących. Karczmarze, górale i baby wskażą usłużnie, w którą stronę udali się Panowie Bracia.

Umówione spotkanie

W piątek, od świtu do południa, Jasiek Komoda czeka na Kompanię w małym, drewnianym kościółku samotnie stojącym na wzgórzu. Zbiegają się tam trzy ścieżki, prowadzące z pobliskich wiosek: Białki, Lisich Dołów i Mrukowa. Ksiądz przyjeżdża tam tylko na niedzielą mszę, poza tym kościół stoi zamknięty. W przybudówce mieszka tylko staruszek kościelny, który zna i szanuje harnasia. Dla niego odemknął wrota i zapalił świece. Gdy więc Kompania wejdzie do środka, ujrzy zbójnika leżącego krzyżem przed ołtarzem i modlącego się żarliwie. Dopiero po chwili zda on sobie sprawę z ich obecności i wstanie.

Jeśli chcą go schwycić, nie ma problemu. Jednak u kościelnego gwarzy sobie czterech zbójników, którzy usłyszą wołanie harnasia...

Jeśli opowiedzą o reakcji i planach sędziego, Jasiek zasępi się bardzo, tym zwłaszcza, że sędzia źle zrozumiał jego list. Wypyta dokładnie, kogo opisali hajducy, którzy przeżyli napad na powóz (czeladź, prócz mało użytecznych informacji w stylu „pirwsi chudy beł, cyrwonowłosy i z wąsem długąśnym, wtóry grubszy a z brodom” zapamiętała też „wielgiego a chudego jak ona kostucha, z wielgaśnom cuprynom i jednym łokiem przysłoniomym”). Harnaś nie zna żadnego z nich, ale obieca, że poszuka i da znać, jeśli się czegoś dowie.

Jeśli Kompania była u starosty, Jasiek przyjmie żelazny list, ale bynajmniej nie zamierza ryzykować wizyty na zamku. Nie ufa ani dobroci starosty, ani też temu, że napotkana po drodze szlachta uszanuje ów glejt. Raz jeszcze przysięgnie przed ołtarzem, że nie porwał Stasia i nie ma pojęcia, co się z nim stało. Nic innego nie ma staroście do powiedzenia.

Tymczasem zaś pacholkiwie starościeńscy, podążający za Kompanią, ujrzą ich konie przed kościołem, a do tego czterech zbójników wychodzących z przybudówki i rozsiadających się na słońcu. Pacholkiwie zaczają się między skałami, a jeden pomknie co koń wyskoczy do starosty. Jeśli Kompania zbyt zagada się z harnasiem, podstaroście wysłany rychło z trzydziestką konnych być może zdąży na czas...

(UWAGA: Jeżeli Panowie Bracia wyjawili sędziemu bądź staroście miejsce i czas spotkania z Komodą, wkrótce kościół zostanie otoczony, Kompania i zbójnicy zabici lub pojęmani, a później straceni. Przykro mi. Za głupotę się płaci).

CO DALEJ?

Czas wolny

Najpewniej po rozstaniu z harnasiem Kompania znajdzie sobie gospodę lub wróci do sędziego, nie mówiąc nic o spotkaniu. Jeśli pojedą w kierunku Grodu, wkrótce zatrzyma się przy nich pędzący oddział podstarościego („Widzieliście, waćpanowie, zbójników? Nie widzieliście? Bom słyszoł, że som tutej. A skąd to waćpanom droga wypada?”). Zły i wyraźnie podejrzliwy, podstaroście w końcu da im spokój i pogoni dalej. Lecz kilku hajduków zawróci i dalej będzie deptać Kompanii po piętach...

Daj im teraz dzień lub dwa do własnej dyspozycji. Wymyśl krótki epizod, który ich zajmie – może romans, kłótnię i pojedynek, może dobrego

kompania i polowanie... Coś, co zatrzyma ich na parę dni. Przy tym pamiętaj, że kilka „zbrojnych kup” nieustannie przetrząsa góry w poszukiwaniu zbójników, niekiedy wracając na nocleg, po zapasy albo żeby zmienić ludzi. A jeśli Kompania wystąpiła w obronie zbójników przed Gębicką, pod czaszym czy kimkolwiek prócz sędziego i starosty, okolica szybko dowie się o tym. Kompania stykać się będzie wówczas z objawami niechęci, a nawet wrogości ze strony części szlachty. Spotkanie z jednym z tych ochotniczych oddziałów może być dość nieprzyjemne (nie przesadzaj z szafowaniem śmiercią, ale obelgi i groźby są jak najbardziej wskazane...).

Nareszcie coś!

Zbójnicy Jaśka Komody rozpełzli się w małych grupkach po górach i wioskach. Niektórych dopadli „myśliwi”, lecz większość na drugi dzień szczęśliwie powróciła do umówionej kryjówki. Ci, którzy poleźli aż na węgierską stronę, przynieśli poszukiwane informacje. Wysoki, chudy i jednoooki człek z wielkim, czarnym kołtunem na łbie to Karl, herszt zbójników z drugiej strony gór. Jasiek Komoda z kilkoma swoimi wyruszył więc tamże, lecz nadaremnie. Karl nie ukrywał, że chłopiec jest u niego, ale nie myśli go oddać, ani po dobroci, ani za pieniądze. Karl ma zamiar zrobić z chłopca zbójnika, przyda mu się taki. Nic nie wskórawszy, Komoda zwróci się do Swawolnej Kompanii.

Tak oto któregoś dnia Panów Braci zaczepi mały góralski chłopiec i wręczy im list od harnasia. Jasiek pisze, że wie, gdzie jest chłopiec i prosi o spotkanie o zmierzchu, pod rozszczepionym dębem, pod krzyżem na rozstajach. Na miejscu opowie Kompanii o Karlu i przedstawi swój plan: harnaś, nie widząc innego wyjścia (poza wyniesieniem się z tych gór, czego nie zniesie), ma zamiar odebrać Stasia Słowakom siłą. Ma 28 zbójników, krzepkich i dzielnych, więc poradziłby sobie sam (choć liczby Słowaków nie jest pewien). Pragnąłby jednak udziału Swawolnej Kompanii, by szlachta potwierdzić mogła jego niewinność oraz opisać trud, jaki poniósł dla

uwolnienia sędziego. Nagroda starosty przypadłaby w całości Panom Braciom...

ROZWIĄZANIE

Poniższy tekst zakłada, że Swawolna Kompania wyruszy ze zbójnikami przeciwko Słowakom. Jeżeli jednak stanęła po stronie szlachty i jęli tępić biednych zbójników, należy założyć, że zagrożony Jasiek Komoda z drużyną przyłączył się do Słowaków – jeśli Jasiek zginie lub da się złapać w kościele, zbójnicy sami tak robią. W takim wypadku Kompania atakować będzie gniazdo zbójnickie jako część wybranego oddziału szlachty – może nawet jako dowódcy czeladzi sędziego.

Zbójnickie gniazdo

Na stronę węgierską Kompania musi wyruszyć pieszo. Rusznice lepiej zostawić – ciężkie, długie i przeszkadzają we wspinaczce. Tym razem droga przez góry ma być naprawdę wyczerpująca. Drapanie się na niemal pionowe ściany, przeskakiwanie rozpadlin, wędrówka wąską na łokieć percią nad przepaścią, w której kłębi się mgła, potem zsuwanie się po linach z wysokości dziesięciu łokci, kamienne „schody”, doliny i znowu wspinanie... Nie żałuj im opisów dzikiej przyrody i pięknych, ośnieżonych szczytów. I pa-

miejtaj o niebezpieczeństwach. Nieraz tylko silny chwyt górala uratuje Pana Brata przed upadkiem w przepaść. A może zbójnicy dadzą Kompanii szerokie pasy i zabezpieczą ich sznurami? Cały czas trzeba też uważać na szukające zbójników szlacheckie oddziały. Jeśli zechcesz, pogoń ich trochę, ale nie powinno dojść do walki, bo wtedy w okolicy będą mieli zupełnie przechłapanie.

W każdym razie, umęczeni Panowie Bracia padną wreszcie na mech w iglastym zagajniczku, już po drugiej stronie. Zbójnicy rozsiądą się wokół, wyciągną kielbasy, oscypki i okowitę, by po krzepić się przed walką. Harnaś z kilkoma wyruszy na rekonesans. Po dwóch kwadransach poderwie bandę na nogi. Właśnie wtedy, gdy szlachta odzyska oddech i zacznie odczuwać przyjemny ból zmęczonych mięśni. Jeśli staną okoniem, Jasiek zaczeka chwilę, ale niezbyt długo.



Hubert Czajkowski

Jak zechcą się wylegiwać, to zbójnicy pójdą sami. Po krótkim skradaniu się przez las Jasiek każe podpełznąć do gęstwy jałowców i ostrożnie wyjść na zewnątrz.

Słowacy siedzą w ruinach niewielkiego zamczku, wzniesionego na skarpie nad rzeczką. Woda wypłukała glebę i wyżłobiła w skale głęboki wąwóz. Podmyta skarpa osunęła się kiedyś wraz ze wschodnią ścianą i kawałkiem północnej. Z kwadratu murów pozostały niecałe trzy, popękane i dziurawe, z samotną basztą na rogu. Otwór bramny zabarykadowano ściętymi drzewami i gałęziami, ale w murach tu i ówdzie zieją szczeliny rozmiarów człowieka (nie licząc pustych okien, do których trzeba by się wspiąć). Zamek dostępny jest od zachodu i południa, oraz – częściowo – północy. Stroną wschodnią i fragmentem północnej zamek przylega do urwiska. Po obu stronach wąwozu rośnie las, na przedpolu zamku rzadki i niski, wyraźnie młodszy od reszty.

Jasiek planuje zaatakować w nocy, w trzech mniej więcej równych grupach, jedną od południa (z basztą), drugą od północno-zachodniego rogu, trzecią zaś rozstawić luźno na przedpolu, by wykańczała tych, którzy wymkną się z ruin. Stromy wąwóz zamyka okrażenie. Panowie Bracia wybiorą sobie swoje miejsce, jeśli zaś mają lepszy plan, Jasiek chętnie posłucha rady.

Zbójnicy wycofają się głębiej w las i zalegną. Niektórzy zasną, inni, bardziej zdenerwowani, szeptać będą w ciemnościach. Jasiek pogwarzy trochę ze szlachtą i też się położy.

Pobudka i wymarsz nastąpią przed świtem, niebo będzie jeszcze czarne. Na szczęście świeci księżyc. Kilku górali niesie naręcza chrustu, który podpalą, by oświetlić przedpole i, jeśli się da, dorzucą do ognisk wewnątrz ruin. Czarny masyw zamku straszy postrzępionymi blankami, księżyc świeci przez wyrwy w ścianach...

Opis walki zostawiam Tobie, Starosto. Słowacy są liczniejsi, ale pamiętaj, że atak wyrwa ich ze snu. Przegrają z kretesem. Zbójnicy Komody podsycą dwa ledwo się tłące ogniska, więc światła będzie dosyć. Z budynków wewnętrznych zostały tylko resztki ścian, za którymi zbójcy kryją się przed chłodem ciągnącym od rzeki. Jedyna istotna scena rozegra się zaraz po tym, jak Kompania wtargnie do środka. Dostrzegą wtedy chłopca, który zdobył skądś nóż i szarpie się z samym harnaśm, lecz Karl wkrótce wyrwa mu broń, rzuca brutalnie na ziemię i każe dwóm zbójcom pilnować malca. Sam harnaś rzuca się do walki. Staś wyrwa się jak może, chcąc pędzić do szlachciców. Gdy Kompania przebiję się bliżej, jeden z pilnujących skoczy naprzód

z ciupagą. Gdy padnie, drugi puści chłopca i też zaatakuje. A Stasio z wyciągniętymi rączkami podbiegnie do najbliższego Pana Brata, u którego zobaczy kindżał za pasem, skoczy w jego objęcia, a wtedy... wyszarpienie mu ów kindżał i pchnię w pierś. Po tym czmychnie gdzieś w ruiny, do piwnic.

Teraz walka przeniesie się pod ziemię. Trzeba zaopatrzyć się w światło i hajda, w gonitwę po loszkach i korytarzach, w których ukryła się część Słowaków. Poutrudniaj trochę, ale daj im w końcu schwytać tego małego drania, który zdąży już znaleźć parę pistoletów. Bronił się będzie jak dziki zwierz, ale złapany załame się i rozpłaczę („Ja nie chciałem, to ci okrutni zbójcy mnie zmusili...”). Prawda jest jednak taka, że Stasiowi bardzo się spodobało u zbójców. Karl najpierw miał wziąć za niego okup, ale chłopak wcale nie chciał wracać do domu ani jechać do Włoch. Sprytny, odważny, grający na luteńce, a do tego bezczelny i o wielkopañskich manierach, bawił Słowaków i szybko przypadł im do serca. Do tego dwa dni temu dostarczył łatwego łupu, wciągając w zasadzkę eskortę kupców z Elbląga...

Karl zabrał mu nóż i nakazał przytrzymać nie jako więźnia, lecz by uchronić go przed skutkami głupiego bohaterstwa. Rozpieszczany od kołyski chłopiec nie wierzy, że ktokolwiek ważyłby się go ukrzywdzić, więc bez najmniejszego lęku rzuca się do walki. Karl zdążył to poznać w potyczce z niemiecką eskortą – o czym za chwilę.

Po bitwie

Koniec końców, chłopiec zostanie złapany, nie-dobitki Słowaków poddadzą się i Komoda odebrawszy im broń puści wolno (bez względu na to, co o tym sądzi Kompania). Broń ta zostanie w zamczku i Słowacy mogą po nią wrócić. Podczas bitwy zauważyć też można było tu i ówdzie skulone sylwetki, kryjące się w ciemnych kątach i nie biorące udziału w walce. Teraz odważą się wyjść i zdać na łaskę zwycięzców. Postacie te wprowadzamy po to, by Panowie Bracia usłyszeli z ich ust o prawdziwym charakterze chłopca i jego roli wśród słowackich zbójników.

Pierwszą jest 38-letnia polska szlachcianka, uprowadzona wraz z siostrą przed dziesięcioma laty i obrócona do osobistego użytku zbójców. Jej siostra szybko odebrała sobie życie, ale ona zniosła wszystko. Od 10 lat gotuje, szyje i usługuje zbójnikom, całkowicie już pogodzona z losem. Widziała, jak chłopiec zabawiał zbójników, jaki był uradowany i jak się pysznił, że zasztyletował niemieckiego pacholka, który wioził go na siodło (patrz dalej).

Druga zaś to 23-letnia Niemka, żona bogatego rajcy elbląskiego. Była z mężem i dziećmi z wizytą u krewnych w Cesarstwie. Dwa dni temu, w drodze powrotnej, po stronie węgierskiej zatrzymał ich Stasio, płacząc i prosząc łamanym niemieckim o pomoc dla rodziców, których oprymują zbójce. Był tak śliczny i przekonujący, że kupcowa skłoniła męża, by ten posłał ich ośmioosobową eskortę w sukurs. Niebawem usłyszała strzały, a po chwili ze skał zeskoczyli zbójcy, ściągnęli z kozła woźnicę, obrabowali powóz, obili męża, ją samą zaś porwali „dla wszeteczności”. Stasio chwalił się przed nią później, że zabił jednego z ludzi jej męża. Niemka gorąco nienawidzi tego małego diabła, choć utrzymuje, że nie stała się jej odeń żadna krzywda.

ZAKOŃCZENIE

Oczywiście, trzeba odprowadzić kobiety w miejsce, skąd mogą dać znać o sobie rodzinom. Zbójnicy Komody zaprowadzą wszystkich na szlak przecinający góry i odtąd Panowie Bracia dadzą sobie radę sami. Sędzia zapewne nie odmówi im gościny. Chłopiec natomiast, gdy się wypłacze, stwierdzi, że u zbójców było głupio, i on teraz chce na gościniec. Zacznie błagać Swawolną Kompanię, by nie oddawali go ojcu, tylko wzięli ze sobą. On wie, gdzie Słowacy poukrywali skarby i może im pokazać...

Jeśli Kompania odda chłopaka sędziemu, Staś rzuci się ojcu do kolan i pocznie krzyczeć, że go bili i straszili, i żeby ojciec wsadził ich do lochu. Ojciec wprawdzie nie uwierzy Kompanii, gdy opowiedzą o zdradzie jego

syna (sam określi, jakie Staś miał szanse na zadanie ciosu śmiertelnego), lecz gdy przyjdzie do przysięgania, chłopiec się złamie. Jeśli Kompania przywiedzie ze sobą kobiety (naocznych świadków), obejdzie się i bez przysięgi. Stasio zostanie zamknięty w ciemnicy o chlebie i wodzie, a sędzia obdaruje hojnie tak Panów Braci, jak i zbójników (zaprosi bowiem harnasia do siebie, tym razem w uczciwej intencji). Ale pamiętaj, że z nagrodami sędzia weisnąć ma zięć, a zechce się układać, zanim Pan Brat dostąpi zaszczytu ujrzenia swej oblubienicy (patrz dalej).

Jest też do odebrania nagroda u starosty. A sam harnaś także coś obiecał... Starosta zły będzie, że pomylił się co do Kompanii, ale zbójnikom odpuszcza. Większość ochotniczej szlachty też wróci do domów. Nie popuści jednak kilka rodzin, które straciły bliskich w walce z Jaśkiem Komodą, zwłaszcza pani Gębicka i bracia Straszowie. Ci pałac będą do Panów Braci wielką niechęcią za pomaganie zbójnikom. Lepiej nie leżeć takim w drodze. Jeśli Kompania dłużej zabawi w górach, skończy się to na pewno pojedynkiem z jednym lub obydwoma braćmi.

Jeżeli zaś Kompania wraz z miejscową szlachtą walczyła przeciwko połączonym siłom zbójników, nagroda starosty będzie do podziału na jakieś 30 głów – tyle co najmniej winna liczyć ich grupa. Od sędziego w tym wypadku nie dostaną nic, co najwyżej odszkodowanie za cios Stasia... nic, znaczy nic z kosztownych podarków, oczywiście. Bo córka sędziego z chęcią obejrzy długo oczekiwanego małżonka. Sędzia, łajdak pierwszej wody, postara się załatwić sprawę jak najzmyślniej. Upatrzonemu Panu Bratu zademonstruje ślicznie wykonany portrecik panny oraz okazały posąg. Co do samej oblubienicy, opowie, że córka jego przebywa na nauce u sióstr urszulanek i trzeba dopiero po nią posłać. Wprawdzie jednak chce mieć słowo Pana Brata. Jeśli ów da się zwieść „lekko” zafałszowanemu wizerunkowi, czeka go przykra niespodzianka... Posag, na szczęście, nie będzie malowany.



Hubert Czajkowski

Daniel Lenart

WSZYSTCY mają WROGÓW

Przygoda nieautoryzowana

Scenariusz ten przeznaczony jest do gry **Warhammer Fantasy Role Play**. Bohaterowie powinni być doświadczeni, gdyż jest on raczej trudny. Akcja przygody rozgrywa się w Nuln, ale MG może umiejscowić ją w dowolnym większym mieście Imperium. Warunek jest jeden – musi przez nie przepływać rzeka. Miłej zabawy.

Mistrz Gry, Twoja drużyna na pewno ma jakiegoś wroga. Wroga, który nienawidzi bohaterów z całego serca i robi wszystko, by przerobić ich na małe kopczyki piachu (czytaj: groby). Jeśli jednak nie ma kogoś takiego, bo drużyna nie zostawia za sobą żywych świadków, to musisz poprowadzić krótką przygodę wprowadzającą. Zły pan zdoła przeżyć, ucieknie i pomyśli o zemście.

Najlepszym rozwiązaniem wyda mu się wynajęcie zabójcy. Nie jakiegoś zwykłego patałacha, który przychodzi nocą ubrany na czarno jak ninja, a którego Twoi herosi są w stanie rozchłapać po ścianach w ciągu dwóch rund, tylko prawdziwego profesjonalistę z wyobraźnią. Profesjonalistę, dla którego ciemny nulnijski półświatek nie ma żadnych tajemnic. Takim kimś jest Altor Woner, mroczny elf, który w tutejszej gildii zabójców zajmuje wysoką pozycję. Jest drogi, ale skuteczny. O tym Twoi gracze będą mieli okazję się przekonać.

JAK TO SIĘ WSZYSTKO ZACZYNA?

Cała historia rozpoczyna się tradycyjnie w karczmie. Nie jest ważna jej nazwa, ale gospoda powinna być wysokiej klasy. Tutaj drużyna spotyka Victorio. Jest on bogatym cudzoziemcem pochodzącym z Tilei. Sporą część życia poświęcił na kolekcjonowanie tego, co dla graczy zwykle nie przedstawia większej wartości. Chodzi mianowicie o dzieła sztuki. Victorio miał najbogatszy w Imperium zbiór rzadkich rzeźb. Właśnie – miał. Ostatnio zdarzyło się coś strasznego. Do jego dworku dokonano zuchwałego włamania i skradziono trzy figurki, które stanowiły dla kolekcji Tileańczyka największą wartość. Były to trzy pochodzące z Kitaju rzeźby przedstawiające małych starców. Starcy ci to legendarne wcielenia kitajskiego boga ognia – Chu'Dra. Te wyjaśnienia niewiele drużynie pomogą, ale na szczęście Victorio zrobił dokładne rysunki zrabowanych przedmiotów.

Za ich odzyskanie kolekcjoner oferuje dziesięć tysięcy złotych koron (można wytargować dwadzieścia tysięcy). Cóż, myślę, że gracze się zgodzą.

JAKI JEST VICTORIO?

Victorio Lasini to niski mężczyzna o długich, fantazyjnie, może nawet zbyt fantazyjnie, zakręconych włosach. Ma czarne włosy i takie same oczy. Całości dopełnia elegancka, krótko przystryżona bródka. Tileańczyk ubiera się bogato i bardzo kolorowo. Wszystkie części garderoby wykonane są z najlepszych materiałów.

Kolekcjoner jest okropnie gadatliwym człowiekiem, można powiedzieć, że usta nie zamykają mu się nawet na chwilę. Jego typowa wypowiedź brzmi mniej więcej tak:

– Zrobię wszystko, aby odnaleźć moje najdroższe rzeźby. Po co ja przyjechałem do tego wstrętnego Imperium? Barbarzyńska kraina! W dodatku ten paskudny klimat. Okropność, doprawdy okropność!

Bohaterowie na pewno będą chcieli znać szczegóły dotyczące rabunku. Opowieść Lasiniego dostarczy trochę informacji.

Zbójce przyszli nocą. Wytlukli psy. Nie silili się na zbytnią finezję, po prostu wyważyli drzwi. Ochrona nie dała im rady, napastnicy dobrze znali swoją profesję. Wszyscy ochroniarze zginęli, a (jak zapewnia Victorio) było to ośmiu znających się na swej robocie, twardych Tileańczyków. Gospodarz został obity po twarzy i po ponad godzinie tortur (jak sam twierdzi) zdradził w końcu, gdzie ukrył kolekcję. Bandyci otworzyli przemyślnie ukrytą piwnicę, zabrali figurki i odeszli w ciemną noc. Sprawcy nosili maski i prawie nic nie mówili. Działali bardzo sprawnie. Z kolekcji wzięli jedynie te trzy rzeźby, choć znajdowało się tam wiele innych rzeczy, które również były sporo warte.

Opis napastników:

1. Bardzo niski, pękaty halfling. Miał jedynie sztylet i nie nosił pancerza. Tileańczyk zna jego imię: Teben. Ktoś niebacznie tak się do niego odezwał.
2. Krasnolud o czarnej brodzie. Jako jedyny nie ukrywał swego oblicza pod maską. Jednak Victorio nie zauważył na jego twarzy żadnych znaków szczególnych. Za broń służył mu

dwuręczny topór pokryty runami. Niestety, Victorio stał za daleko i nie zdołał ich odczytać.

3. Niewysoka kobieta. Jedyne, co kolekcjoner jest w stanie o niej powiedzieć, to: „No cóż, miała figurę wysmukłą niczym trzcina na brzegu jeziora, długie, kruczoczarne pukle włosów opadały jej aż do pasa, a oczy, zielone niczym szmaragdy, niosły jakąś mroczną obietnicę, która sprawiała, że serce próbowało samo wyrwać się z piersi...”

4. Wysoki mężczyzna bez zbroi. Jego jedyną bronią był rapier. Był ich dowódcą, gdyż nie brał udziału w walce i wydawał wszystkim polecenia. Kolekcjoner zwrócił uwagę na ręce bandyty – nosił na nich mnóstwo pierścieni.

Wszyscy napastnicy (oprócz krasnoluda) byli zamaskowani i tworzyli świetnie zgrany zespół.

DOBRA, CO TERAZ?

Jedynym tropem, jaki posiada drużyna, jest imię halflinga i rysopisy bandziorów. Victorio wręczy jej też rysunki zaginionych figurek.

W Nuln jest wielu kolekcjonerów, którzy zażyczyli Tileańczykowi zbiorów, ale największymi (zaraz po mnie, oczywiście – jak szybko doda pracodawca drużyny) są:

- Mark Alhen – nowobogacki kupiec;
- Wilbur von Motke – głowa starego szlacheckiego rodu.

Pierwszy mieszka na Gotterplatze 39, drugi zaś w swej posiadłości tuż za miastem. W zasadzie to tylko ich byłoby stać na wynajęcie profesjonalistów. Inna sprawa, że zlecenie wcale nie musiało pochodzić z Nuln – ale wątpię, by graczom przyszła do głowy taka możliwość. Pozwólmy drużynie działać. Niech awanturnicy chodzą po Nuln i wypytują, kupują informacje, planują.

Opisz im miejsca, w których mieszkają podejrzani o kradzież kolekcjonerzy. Dom Marka Alhena to duża kamienica w naprawę bogatej dzielnicy. Przypomina małą fortecę: zakratowane okna i potężne, dębowe drzwi raczej zniechęcają do otwartego szturm. Tym bardziej, że kupiec ma na pewno wielu ochroniarzy, a dzielnica jest często patrolowana przez straż miejską. Przecież mieszkają tu najbogatsi, prawda? Szczęśliwym trafem, na tej samej ulicy znajduje się bogata gospoda, z której bez trudu można obserwować dom Alhena. Karczma zwie się „Rajski Strumień” i jest naprawdę droga. Przez trzy dni obserwacji drużyna nie zauważyła nic podejznanego, traciła zaś całkiem sporo złotych koron na trunki. Jeśli nasi dzielni bohaterowie zechcą porozmawiać z kupcem (muszą najpierw podać sensowny powód wizyty), ten zgodzi się na spotkanie

z ochotą. Postawi tylko jeden warunek – żadnej broni. Spytany o figurki, stwierdzi, że nic nie wie o grabieży. Jeżeli któryś z awanturników oskarży go o zbrodnię (zapewne w nad wyraz błyskotliwy sposób), obrazi się i wyprosi naszych herosów.

Drugi podejrzany ma posiadłość poza miejskimi murami. Wilbur to prawdziwy szlachcic, gardzący takim motłochem, jak Twoi śmiałkowie (chyba że któryś z nich jest szlachcicem ze sławnego rodu). Ochrona posiadłości nie pozwoli bohaterom nawet na przekroczenie bramy, o rozmowie z gospodarzem nie wspominając. BG-szlachcic zostanie uprzejmie poinformowany (ochrona uwierzy mu tylko wtedy, gdy będzie odziany w kosztowne szaty i podjedzie pod bramę karetą z herbem swojego rodu), że pan Wilbur von Motke jest chory i nie może przyjmować gości. Łaźnienie nocą po posiadłości skończy się nieprzyjemnym spotkaniem z grupą ochroniarzy i sforą wygłodniałych psów. Dwór jest bardzo dobrze chroniony (około dwudziestu zbrojnych), odradzam więc ewentualny szturm (chyba że miałby to być atak samobójczy).

WROBIENI!

Przypuśćmy, że bohaterowie usilnie starają się znaleźć winnego grabieży, ewentualnie po prostu przepijają zaliczkę (chyba ją wzięli?). Altor Woner, który na razie śledził tylko ruchy drużyny, przystępuje do pracy. Wieczorem (trzeciego dnia śledztwa) bohaterowie wracają do karczmy, w której, jak mierniam, zwykle śpią (chyba że któryś z nich ma dom w Nuln). Będą bardzo zdziwieni, widząc Victorię siedzącą na jednym z łóżek w ich pokoju. Jeszcze bardziej zdziwi ich sztylet w jego sercu oraz tupot podkutych buciorów przed karczmą (domem). To właśnie biegnie oddział przekupionych strażników miejskich, którym zabójca kazał czekać w zaułku. Ośmiu zbrojnych z naładowanymi kuszami nie będzie brać jeńców.

Wygląda na to, że drużyna wpadła w pułapkę. Jeśli chce zachować głowy, musi albo przedrzeć się przez strażników, albo, tradycyjnie, uciekać przez okno (Mistrzu Gry, ustal wysokość!). Pod oknem czai się jeszcze kolejnych czterech przekupnych stróżów prawa. Nie minie dużo czasu, a drużynę zaczną ścigać cała straż miejska Nuln.

Victorio był osobą znaną i szanowaną w mieście, co więcej kapitan straży także pochodzi z Tilei i za wszelką cenę będzie chciał pomścić śmierć rodaka. Przed MG stoi teraz trudne zadanie. Gracze muszą kryć się w każdym dostępnym miejscu, ciągle uważając na patrole straży (choć oczywiście nie zawsze zostaną rozpoznani). Wszyscy ich

znajomi będą nachodzeni przez natrętnych łowców nagród – któryś z „przyjaciół” może się skuć na dodatkowe grosiwo (nędzny zdrajca!).

Mistrz Gry, pozwól drużynie uniknąć schwywania. Altor będzie trochę zawiedziony, więcej oczekiwał od stróżów porządku. Cóż, jako fachowiec w swoim fachu i na taką ewentualność jest przygotowany – na szczęście dla niego bramy Nuln są dobrze strzeżone, tak więc śmiałkowicie nadal znajdują się w pułapce. Pewna śmierdząca grupa żebraków otrzyma od zabójcy zadanie wytropienia drużyny (nie ma to, jak agenci specjalni). Altor wie, że członkowie drużyny to chłopiska na schwał, w związku z tym nie chce narażać na szwank swej delikatnej osoby. Elf zawarł jednak pewien sekretny układ z sektą czcicieli Nurgla rezydującą w kanałach. Obmyślił perfidny plan...

Jeden z ludzi elfa, w przebraniu żebraka, niby przypadkiem ujrzy bohaterów uciekających przed strażą. Pomoże im się ukryć i zaproponuje pomoc. Za sto koron wyprowadzi ich kanałami z miasta. Znajac życie, chłopcy się zgodzą i z uśmiechem na ustach (kurcze, znowu będzie o skavenach) wejdą w mroczną, nieprzyjemnie pachnącą studzienkę.

KANAŁY

Kanały są straszne. Pełno w nich szczurów, są wilgotne, śliskie, a odór fekaliiów sprawia, że oddychanie staje się udręką. Główne kanały (centralne) mają trzy metry szerokości, głębokość dochodzi do dwóch metrów. Odchodzą od nich mniejsze tunele szerokości półtora metra. Chodniki po bokach mają blisko pół metra szerokości (zarówno w głównych, jak i bocznych kanałach) – tak więc grupa musi poruszać się gęsiego, inaczej wpadnie do gęstej masy nieczystości.

Bohaterowie zostaną poprowadzeni w labirynt małych kanałów. Droga zdaje się niemożliwa do zapamiętania, przewodnik idzie jednak tak pewnie i sprawnie, jakby się tu urodził (co, oceniając jego fizjonomię, jest całkiem możliwe). Wędrówka trwa ponad godzinę. Bohaterowie docierają w końcu (jak sądzę, pilnie wypatrując szczuróludzi) na miejsce zaplanowanej przez kultystów pułapki.

Nagle spadają z sufitu ogromne, zardzewiałe kraty, zamykając drużynę niczym w klatce. Z zakrętu korytarza wychodzi kilka bardzo paskudnie wyglądających postaci. Większość to ludzie. Brudni, obszarpani, z szaleństwem wyzierającym z obłąkanych oczu. Z licznych ran na ciele sączy się obrzydliwa, lepka ciecz. Reszta czcicieli Chaosu to mutanci, groteskowe, wynaturzone

karykatury istot humanoidalnych – połączone w niewiarygodnie asymetryczny sposób kończyny, głowy, korpusy; chaotycznie, często w nadmiarze, porozmieszczane organy; feeria barw włosów i skóry. Chaos jest potworny, a rzeczy stwarzane przez niego są niemożliwe do nazwania. Całą grupę mutantów otaczają roje głośno bzyczących much. Kultystów prowadzą dwie identyczne postacie. Są to nadzy mężczyźni, obaj monstrualnie grubi (bardziej niż mistrzowie sumo). Strzelanie do tłuszciochów nic nie da, obaj chronieni są przez czar *Odporność na strzały*, a pociski magiczne typu *Ognista kula* nie przelecają przez wąskie kraty. Jeden z mutantów rzuca w stronę uwięzionej drużyny kilka szklanych kul. Rozpryskują się one na drobne kawałki i uwalniają chmury szarego, cuchnącego gazu. Bohaterowie zasypiają.

WIĘZNIOWIE CHAOSU

Budzą się w ciasnej celi, przykuci łańcuchami do ściany. Łańcuchy są bardzo krótkie, śmiałkowicie niemal na nich wiszą. Prawie nie mogą się ruszyć. Przez chwilę siedzą sami, mogą więc próbować jakoś się uwolnić. Nawet jeśli komuś to się uda (nie muszę chyba dodawać, że drużynie zabrano wszystko prócz ubrań), to jest jeszcze krata zamykająca wyjście z celi. Jak chłopcy szybko się zorientują, podnoszący ją mechanizm znajduje się na zewnątrz.

Samotność nie potrwa długo...

NIESPODZIEWANY SPRZYMIERZENIE

Słychać kroki. Po chwili widać kilka osób, w milczeniu idących korytarzem i zbliżających się do kraty. Pierwszy idzie elf – dobrze ubrany i wyglądający na nietkniętego mutacją. Za to cztery towarzyszące mu stworzenia to czyste wynaturzenia Chaosu. Elfem jest oczywiście Altor Woner, który przyszedł do więźniów, by objaśnić im, iż zostaną utopieni w odchodach jako ofiary dla Nurgle'a. Być może wyjawi też, kto i dlaczego go wynajął. Zabójca będzie bardzo arogancki. Niestety, w swej próżności nie uwzględni naglego ciosu pałą w głowę, który wymierzy mu jeden z mutantów. Czcciele Chaosu właśnie zerwali umowę....

Elf zostanie ograbiony ze wszystkich posiadanych przedmiotów i wrzucony do celi z bohaterami graczy. Strażnicy zamkną wejściową kratę i odejdą bez słowa (nie mogą przykuć Altora, gdyż nie ma więcej łańcuchów). Informacja dla narwanych graczy – elf jest poza zasięgiem rąk, mogą go najwyżej opluć. Po kilkunastu minutach zabójca zacznie powoli odzyskiwać przytomność. Jego

pierwszymi słowami będą ohydne przekleństwa, zarówno w reikspielu, jak i w języku mrocznych elfów. Na zaczepki drużyny na razie nie odpowiada, ponurym wzrokiem ogląda celę i kratę, która ją zamyka. Wreszcie mówi:

– Mam dla was propozycję. Prosty, czysty układ. Ja was uwolnię, a wy pomożecie mi stąd uciec.

Ten, kto wrobił naszych chłopaków, jest w tej samej celi, co więcej, proponuje współpracę! Już widzę ich błyszczące oczy i twarze samą mimiką mówiące: „Zemsta! Zemsta!”. Tak, bohaterowie mogą zabić Altora, ale...

Po pierwsze, zabójca ma 30% szans na otwarcie klódek w kajdanach (sprawdzone dla każdego bohatera oddzielnie – pewnie choć raz mu się uda). Poza tym, przy pierwszym przejawie agresji ze strony awanturników, elf natychmiast przestanie im pomagać i trzeba będzie bardzo się namęczyć, by znowu zaczął dłużyć przy łańcuchach. Po drugie, zabójca wymaga od każdego z bohaterów przysięgi na bogów, w których wierzą, iż nie będą stawiali na życie Altora. Elfy przysięgają w imię Liadriela, krasnoludy – Grungniego, ludzie zaś na Sigmara. Skrytobójca sam też przyrzeknie nie szkodzić więcej drużynie.

Po trzecie, Altor wie, jak wyjść z kanałów i wyprowadzi drużynę ze sobą.

I wreszcie, po czwarte, elf jest naprawdę dobrym wojownikiem i potrafi sobie radzić w trudnych sytuacjach. A poza tym, im więcej „przyjaznych” mieczy w starciu z mutantami, tym lepiej – o czym zabójca nie zapomni wspomnieć.

Altora ma dwa maleńkie noże do rzucania, które – dobrze ukryte – nie zostały znalezione przez strażników. Nie odda ich jednak nikomu. Zapropnuje wymyślenie sensownego planu obrony przed kultystami, którzy na pewno wkrótce przyjdą po więźniów. Co gracze wykombinują, to już ich sprawa. Moim zdaniem, najlepiej byłoby udawać, że jest się nadal przykutym do ściany i zniecka zaatakować niczego nie spodziewających się strażników. Przyjdzie ich pięciu, jeden trzyma napiętą kuszę. Czciiele Chaosu będą śmierdzić gorzej od ścieków. Jako że nie są głupi, gdy zobaczą, że ktoś się uwolnił z łańcuchów, od razu wymierzą w niego kuszę. Ich zamiary są następujące – przytrzymać więźniów przy ścianie (ewentualnie delikatnie ogłuszyć niepokornych), skuć ich nogi, tak by mogli robić jedynie małe kroczki, oraz dokładnie skrepować ręce. Potem zamierzają poprowadzić biedaków na miejsce kaźni.

Po wejściu mutantów, Altor zacznie realizować plan ucieczki. Śmiałowie będą mieli okazję

zobaczyć go w akcji – a jest na co popatrzeć. Zabójca to istna machina śmierci. Niesamowicie szybki, rzutami noży zlikwiduje dwóch kultystów (w tym tego z kuszą). Potem pomoże drużynie wyeliminować pozostałych. Jeżeli któryś z bohaterów nie został wcześniej uwolniony, to przyszła na to własna pora – strażnicy mają ze sobą klucze.

UCIECZKA

Nieważne, czy śmiałowie od razu ruszą do wyjścia, czy też zaczną się cichutko przekradać. Nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności zostaną zauważeni. Słudzy Chaosu podniosą krzyk i w pościg za bohaterami rzucą stada mutantów, wysypujące się z bocznych kanałów. Drużyna nie ma szans na przebicie się (w każdej grupie jest około dwudziestu-trzydziestu napastników), musi uciekać. Ścigający spróbują zapędzić graczy w pułkę. Sprytnie zastępując im drogę, postarają się skierować ich do groty zamieszkaanej przez potwora zwanego Haralem. Jeśli oglądałeś trzecią część „Obcego”, to będziesz już dobrze wiedział, jak to rozegrać. Wreszcie, po szaleńczym biegu, awanturnicy wpadną do skalnego korytarza wyglądającego na twór natury. Jest to krótki, wypływający przez wodę tunel, przechodzący w ogromną pieczarę, oświetloną blaskiem pochodni. Na jej dnie (czyli w miejscu, gdzie stoją awanturnicy) znajduje się pełno potrzaskanych kości, głównie ludzkich. Gnatów jest tak wiele, że prawie uniemożliwiają poruszanie. W ścianie pieczary, po lewej stronie, widać zamkniętą kratę wejście do drugiej groty – legowiska Harala. Nie można zauważyć innych wyjść z pieczary (czuć jednak delikatny powiew, mogący świadczyć o czymś zgoła innym). Mutanci są coraz bliżej... Nagle zatrzymują się, a jeden, przypominający nieco dwunogą jaszczurkę, mocno uderza w ścianę. Przed zdziwioną drużyną spada metalowa krata, zamykając ją w pieczarze. Na gębach mutantów pojawiają się uśmiechy. Cała grupa zaczyna być dziwnie podniecona. Wszyscy coś szepczą, słysząc nieprzyjemny chichot. Niestety, nie jest to jedyny dźwięk, jaki słyszą nasi chłopcy. Powietrze rozdziera potężny ryk. Mutanci podbiegają do kraty, wykrzywiając paskudne, obślinione pyski. W drugiej jaskini, z której dobiegł ów ryk, widać ogromną postać. Wygląda na coś dużego, złego i głodnego. Co gorsza, zaczyna się unosić krata oddzielająca ją od drużyny.

WALKA Z HARALEM

Potwór został wypuszczony – przed bohaterami gracy stoi teraz piekielnie trudne zadanie –

muszą przeżyć. Mutant jest ogromny, ma blisko pięć metrów wzrostu. Od razu rzuca się w oczy twarz jego maleńkiej główki – twarz, którą herosi już widzieli. To trzeci, okropnie zmutowany brat otyłych kapłanów, którzy pojмали drużynę w kanałach. Właściwie to nie jeden, ale dwóch braci połączonych w koszmarny sposób – ogon wystający z pleców potwora zakończony jest drugą twarzą... Szara skóra kreatury płatami odchodzi od ciała, zamiast mięśni odsłaniając jakąś zieloną, pulsującą masę. Poniżej wielkich niczym pień drzewa ramion, Haralowi wyrastają dwie długie macki, zakończone ostrymi kolcami. Nie wygląda to zbyt dobrze, prawda? Dziwnym więc nie jest, że potwór wzbudza strach we wszystkich istotach żywych, mających mniej niż trzy metry wzrostu.

Szansą na ocalenie może być dla drużyny próba walki z potworem na korytarzu, którym bohaterowie tu przybiegli. Niestety, zmieści się tam tylko dwóch śmiałków. Walczący z nimi Haral odejmuje 20 od swej Inicjatywy i traci jeden atak ogonem.

Można też spróbować obieć powolnego mutantu i zaatakować go od tyłu. Bohater nie otrzyma wtedy żadnych dodatkowych modyfikatorów (widzi go głowa z ogona), ale narazi się „tylko” na jeden atak w rundzie (ogon).

CHWAŁA ZWYCIĘZCOM!

Zakładam, że drużynie udało się przeżyć walkę. Przyglądający się jej wyznawcy Nurgla są wściekli. Na szczęście, mechanizm zamykający legowisko Harala zaciął się właśnie i krata nie daje się opuścić. Inaczej jest z kratą odgradzącą zwycięzców od hordy kultystów – ta akurat powolutku zaczyna się podnosić. Mam nadzieję, że Twoi gracze zrozumieją podpowiedź daną im, gdy mówiłeś o przeciągu, i wpadną do legowiska. Tam też woda zostawiła swój ślad – prawie pionową, wąską szczelinę. To właśnie dzięki niej pod ziemię dostaje się świeże powietrze. Altor bez słowa wciska się do środka i zaczyna się wspinać.

Wspinaczka będzie niezbyt przyjemnym doświadczeniem. Przede wszystkim, by zmieścić się do tunelu, trzeba będzie zdjąć broń i część ubrania.

Wyobraź sobie drogę w całkowitej ciemności, gdy ściany są tak blisko Ciebie, że przy każdym kroku boleśnie się o nie ocierasz. Pomyśl sobie, że ciasnota nie daje Ci odetchnąć, a ostre załomy skalne rozcinają skórę. No, i jeszcze ta straszna myśl, że utkniesz... Myśl o takiej śmierci jest przerażająca. Mistrzu Gry, możesz zrobić kilka

fikcyjnych testów kostkami i powiedzieć któremuś z graczy (najlepiej temu, którego postać idzie na końcu), że jakiś załom skalny uwięził go i uniemożliwił dalszy ruch. Jeśli zobaczysz wtedy na jego (jej) twarzy przerażenie, znaczy to, że umiejętnie opisałeś koszmarną ową wędrówkę. Awanturnik uwolni się po kilku chwilach szarpnięcia – jednak wspomnienia pozostaną (może też kilka punktów obłądu).

Co z goniącymi śmiałków mutantami? Prowadzący pościg miał pecha i utknął – chyba na zawsze...

Wreszcie drużyna wyjdzie ze szczeliny. Okazuje się, że wylądowała w małym kanale ściekowym. Zabójca rozejrzy się wokół, po czym stwierdzi, że wie, gdzie się znajdują i poprowadzi śmiałków do pobliskiej, przerdzewiałej kratki ściekowej. Jest ona w takim stanie, że można ją bez problemu przesunąć i stanąć na czterometrowej skarpie nad brzegiem Reiku, poza murami miasta (oczywiście, skarpa nie jest stroma, zejście z niej to żaden problem). Tutaj niektórzy gracze, nie bacząc na przysięgę, mogliby spróbować zemścić się na mrocznym elfie. W takim wypadku, Altor po prostu skoczy do rzeki (a nie sądzę, by awanturnicy mieli przy sobie jakąś broń, by go powstrzymać) i w ten sposób na zawsze (?) pożegna się z naszymi chłopakami. Drużyna zaś, znajdując się już poza Nuln, przestanie bać się pościgu i spokojnie ruszy ku nowym przygodom (jeśli będzie jeszcze miała na jakiego ochotę).

NA ZAKOŃCZENIE

Jeszcze kilka uwag... Po pierwsze, śmiałkowie powinni mieć pewne doświadczenie (Haral i mutanty to nie byle kto). Po drugie, istnieją profesje niezbyt pasujące do tego scenariusza. Trudno mi wyobrazić sobie zabójcę trolli uciekającego przed mutantami. Kłopot będzie też z czarodziejami – ale tylko w początkowej części scenariusza. Wszak wszystko może zmienić czar *Lot* – wtedy po prostu odlecą z Nuln, nie zawracając sobie głowy jakąś pogonią.

Wierzę jednak w Twoją inwencję, drogi MG.

Poza tym, w ostateczności zawsze możesz pozmieniać współczynniki bohaterów niezależnych o tajne modyfikatory...

To tyle, pamiętaj o nastroju i baw się dobrze.

CHARAKTERYSTYKI

Strażnik miejski – cieniaszk

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT OP SW OGD
4 32 31 3 4 7 38 1 33 35 30 33 32 27

Umiejętności: Mocna głowa, Ogłuszenie, Silny cios, Uniki.

Przedmioty: koszulka kolcza, hełm, miecz, tarcza.

Strażnik miejski – profesjonalista

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
4 52 41 4 4 9 48 2 33 45 30 43 32 29

Umiejętności: Celny cios, Mocna głowa, Ogłuszenie, Rozbrajanie, Silny cios, Uniki.

Przedmioty: Koszulka kolcza, hełm, miecz, tarcza.

Słaby kultysta

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
4 31 20 3 3 8 34 1 24 18 24 26 34 11

Umiejętności: Cichy chód w mieście, Ukrywanie się w mieście.

Przedmioty: Okuta pałka.

Mutacje: Jakże tylko wymyślisz, ale większość nie ma żadnych.

Niebezpieczny kultysta

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
4 45 28 4 5 14 45 2 28 29 27 42 46 11

Umiejętności: Cichy chód w mieście, Ukrywanie się w mieście, Silny cios.

Przedmioty: Broń ręczna.

Mutacje: Patrz wyżej.

Kultysta – maszyna do zabijania

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
6 64 34 5 5 16 63 3 28 36 27 54 56 11

Umiejętności: Cichy chód w mieście, Czuły słuch, Silny cios, Ucieczka, Ukrywanie się w mieście, Uniki.

Przedmioty: Broń ręczna, tarcza.

Mutacje: Tak jak wyżej.

Grubi kapłani

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
2 24 13 4 5 10 13 1 21 59 42 34 87 10

Umiejętności: Cichy chód w mieście, Rzucanie czarów – magia kapłańska poziom pierwszy i drugi, Teologia, Torturowanie, Tresura – szczury, Warzenie trucizn, Wiedza o magicznych pergaminach, Wykrywanie magii.

Mutacje:

– Otyłość

– Wytrzymałość na magię (20 do Sw)

Punkty magii: 19

Znane czary:

– magia kultowa, poziom pierwszy: Dźwięki, Kradzież rozumu, Podmuch wiatru, Przekleństwo, Stworzenie malej istoty

– magia kultowa, poziom drugi: Odporność na strzały

Przedmioty: Komponenty do czarów, sztylet

Jeszcze kilka uwag na temat kultystów. Wszystkich jest około stu pięćdziesięciu, w tym około stu słabych, czterdziestu niebezpiecznych oraz dziesięć maszyn do zabijania.

Co do bliźniaczych kapłanów, to czary proponowane przeze mnie możesz pozmienić i dodać kilka nowych. Możesz też dać im kilka przedmiotów magicznych.

Haral

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
3 67 21 6 6 38 17 5 17 17 17 78 45 7

Umiejętności: Szybko je (he, he, he).

Mutacje:

– Ogromne rozmiary (przy pierwszym kontakcie konieczny jest test strachu);

– Ogon węża z kolejną głową na końcu. Ogonem tym może atakować we wszystkich kierunkach. Co gorsza, głowa jest jadowita (po ugryzieniu konieczny jest test Wt, albo ofiara umiera po k6 rundach);

– Dwie długie macki, zakończone ostrymi kolcami – dodatkowe 2 ataki (uwzględnione w charakterystyce);

– Rozdwojony język (bez wpływu na charakterystykę);

– Gnijące ciało (ofiara testu strachu zyskuje ujemny modyfikator do Op -10);

– Regeneracja (jak troll).

Altor Woner – mroczny elf

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
5 88 56 4 6 11 95 4 46 63 58 53 59 41

Umiejętności: Bardzo wytrzymały, Bystry wzrok, Celny cios, Chemia, Cichy chód na wsi, Cichy chód w mieście, Czuły słuch, Czytanie i pisanie, Jeździectwo, Oburęczność, Ogłuszanie, Pływanie, Rozbrajanie, Sekretne znaki – złodziei, Sekretny język – złodziei, Silny cios, Specjalna broń: rzucana, dwuręczna, dmuchawka, uliczna, palna, rapier, Otwieranie zamków, Szczęście, Szybki refleks, Torturowanie, Ukrywanie się na wsi, Ukrywanie się w mieście, Uniki, Warzenie trucizn, Wspinaczka, Znajomość języka obcego – reikspiel.

Przedmioty: Zostały mu dwa małe noże do rzucania (SE 2) oraz kilka wytrychów.

Opis: Średniego wzrostu, czarnowłosa. Ubiera się normalnie, stara się nie wyróżniać z tłumu. Zawsze mówi dość cicho, na twarzy błaka mu się cyniczny uśmieszek. Gdy się nie uśmiecha, jego wąskie usta wydają się być mocno zaciśnięte. Nigdy nie unosi głosu, zaś jedynym jego celem jest – przeżyć niezależnie od okoliczności.

Sprawa Ruffghera

KRÓTKA, ACZ ZACNA PRZYGÓDKA

Ten scenariusz jest przeznaczony przede wszystkim dla drużyny złożonej z kilku niedoświadczonych krasnoludów (może przypaść się do niej jeden gnom, a nawet niziołek, nie ułatwi on jednak pracy Mistrzowi Gry). Nie polecam ludzi ani elfów, ale jeśli musisz, to cóż – trudno... Za to byłoby świetnie, gdyby w drużynie znalazła się jakaś krasnoludka (tutaj gnomia iluzjonistka – powłóczyście spojrzenie, ręce do samej ziemi...) – z kobietami wszak zawsze raźniej, łatwiej też odgrywać buńczuczne, krasnoludzkie bohaterstwo. Przydałby się również inżynier z Gildii Inżynierów oraz kapłan Grungniego lub Rukha (gnomiego odpowiednika Ringila).

Rzecz dzieje się w Middenheim, warto więc, by prowadzący zaopatrzył się i zapoznał z dodatkiem **Miasto Białego Wilka**. Scenariusz świetnie nadaje się do wkomponowania w jakąś większą całość, jako rozwinięty wątek poboczny, tutaj emocjonujący (!) przerywnik. Po dokonaniu kosmetycznych przeróbek, można też rozegrać go jako część przygody **Szara Eminencja**.

O CO IDZIE?

Jest lato roku 2510, 29 Vorgeheim, Bezhaltag. Za cztery dni, 33. Vorgeima, w Wellentag, wypada krasnoludzkie święto Grungniego. Dzień ten to wigilia Geheimnstag – Dnia Tajemnicy, który nie jest uważany za dzień tygodnia.

Znanemu w mieście krasnoludowi, szacownemu Ruffgherowi Bankierowi, zaginął paradny młot, bez którego nijak nie wypada mu pojawić się na obchodach zbliżającego się święta. Owa broń była darem od kapłana Grungniego – czcigodnego Mungrima Dalmrina, skądinąd straszego mruka. Zmarłszy Ruffgher szuka drużyny dziarskich krasnoludów, która odzyskałaby dla niego utraczony przedmiot. Bankierzy mają tę ciekawą cechę, iż zazwyczaj są osobami zamożnymi i wpływowymi. Jeżeli grupie uda się wypełnić zadanie dane jej przez bogacza, można liczyć, poza zwyczajną nagrodą, na niezłe „plecy” w mieście.

WERBUNEK

Pierwszym miejscem, które odwiedzają przybywające do Middenheim krasnoludy, jest knajpa.

Tam mogą we względym spokoju zapisać smutki – szczególnie tęsknotę za pozostawionymi w depozycie Straży Miejskiej ukochanymi flintami i bombami. Gdy wytrzeźwieją, idą zazwyczaj do Gildii Krasnoludzkich Inżynierów, mieszczącej się przy Wandenbahn. Można tam pytać o pracę, nocleg oraz najświeższe wiadomości...

Jeśli nasza drużyna skieruje tam swe kroki, jedną z informacji, które otrzyma, będzie taka oto notatka (skreślona wyjątkowo starannym pismem):

„Szanowany obywatel miasta szuka specjalistów od odzyskiwania cudzej, skradzionej własności. Gwarantowany godziwy zarobek, pożądana dyskretność. Więcej informacji w gospodzie «Czerwony Księżyc» każdego dnia po zmierzchu”.

Pracownik Gildii podsunie ją bohaterom, jeśli przyznają się do tego, że szukają pracy. Po więcej informacji muszą się udać do „Czerwonego Księżyca”, bo obsługa ich nie udziela. Ogłoszenia nie mogą zabrać ze sobą, a Ty, Mistrzu Gry, przeczytaj im je tylko raz.

Dowcip polega na tym, że w mieście jest jeszcze drugi bar/kabaret – „Śpiewający Księżyc”, gdzie niezbyt lubi się krasnoludy. Niewykluczone, że gracze popełnią fatalną pomyłkę.

KSIĘŻYCOWY WIECZÓR

Po krótkim spacerze po mieście, pod wieczór, Twoje krasnoludy udadzą się pewnie do „Czerwonego Księżyca”. Jeśli uda Ci się ich zwieść, oczom śmiałków ukaże się nocny lokal Kiristy Kallarial – „Śpiewający Księżyc”. Nad wejściem wisi szyld oraz księżycowy rogalik wycięty ze srebrnej blachy. Jest to knajpa przeznaczona głównie dla elfów, zaś krasnoludów nie wpuszcza się tam **nigdy!** Jeżeli Twoja drużyna to zapominałskie gapy, zapewne wyniknie całkiem niezła chryja.

Nad wejściem do właściwego lokalu wisi księżycowy rogal zrobiony z czerwonej miedzi. „Czerwony Księżyc” to raczej ekskluzywna knajpa – za samo wejście należy zapłacić 35/- od głowy (tj. od brody). Drzwi pilnuje dwóch osiłków, których nie przekonują argumenty w stylu: *Bo my tu, myśia kupa, som z ogłoszenia!* Trzeba płacić – a jak nie, to wynocha. Knajpa sprawia wrażenie miejsca

pretensjonalnego, a dla nieokrzesanych krasnoludów po prostu wygląda jak burdel. Wszelako burdel bardzo drogi, w którym należy zachowywać się dostojnie i uważać, by nie się zapytali, czy chcemy wynająć pokój i przy okazji skasowali całe nasze oszczędności (a propos – jest tutaj kasyno!). Wiesz już, o co chodzi? To miejsce o wiele za drogie dla Twoich bohaterów. Powinni więc zachowywać się spokojnie, grzecznie, wręcz nie po krasnoludzku. Niech zaszyją się w jakimś kącie, spoczną na pluszowych (sic!) kanapach i czekają. Rufgher nie podejdzie do nich, jeżeli nie złożą jakiegoś zamówienia, co pewnie prędzej czy później się stanie, gdyż po pewnym czasie podejdzie do nich elegancka kelnerka, by zaproponować dzban miodu półtoraka lub kufel smoczego piwa (mocnego, -10 do testu *truczyn*, ma silny posmak drożdży).

Gdy tylko goście otrzymają zamówione trunki, zbliży się do nich bogato odziany krasnolud. Rufgher Bankier celowo kazał bohaterom czekać, mimo iż sprawa generalnie nie cierpi zwłoki. Zaprosił ich do drogiego miejsca, by mieć pewność, że są na tyle bogaci, by po odnalezieniu jego własności nie czmychnąć z nią gdzie pieprz rośnie (swoją drogą, tak naprawdę na wartość młota składa się przede wszystkim sentyment właściciela oraz szacunek dla darczyńcy). Rufgher musiał też trochę popatrzeć na swych przyszłych pracowników, by uzyskać pewność, że nie są miejscowi – za nic nie chciałby się przyznać sąsiadom do utraty cennego młota.

Przystrojony w haftowaną złotem tunikę Rufgher Bankier zbliży się do stolika drużyny i grzecznie przedstawi. Na oko, krasnolud liczy sobie około 140 lat, no i nie można powiedzieć, żeby nie dojadł. Jego broda, tak jak i włosy, jest barwy czerwonego złota, co pięknie współgra z ognikami światła pelgającymi po haftach odzieni. Sympatyczny głos brzmi donośnym basem. Dostojny krasnolud nie wymawia głoski „a”, zastępując ją dźwiękiem „o”, co jest typowe dla krasnoludów z tych stron.

W zamian za dostarczenie mu pamiątkowego młota przed porannym nabożeństwem w Wellentag,

obiecuje po 100 ZK na głowę. Stawkę podwyższy do 150 za dostarczenie go w Festag. Zapewnia również darmowy nocleg w zajeździe „Kowadło Dalgrumman”: *Nizbyt luksusowym, co by ni wzbudzić zbytnio zainteresowania*. Zgodzi się i na większą sumę, lecz powinien dać do zrozumienia graczom, iż nie jest zbyt grzecznie targować się z taką osobistością. Oczywiście, zapłaci za zamówione przez graczy napoje i wiktuały (chyba że niemoty zrobiły to już wcześniej).

AŻ TYLE??

Kwota, jaką zaproponował stary bankier, prawdopodobnie wyda się Twoim graczom uczciwa. Rzecz w tym, czy nie zbyt uczciwa, by nie wzbudzić podejrzeń...

Warto też wiedzieć, że sam przedmiot, jeżeli bohaterom przyszłoby do dumnych łbów go przehandlować, wart będzie (w zależności od miejsca dokonywania transakcji) 60-100 ZK.

Uwaga! Pamiętaj, cny Mistrzu Gry, iż Rufgher Bankier prawdopodobnie nie poprzestanie na wynajęciu tylko jednej grupy poszukiwaczy. Niezwykle zależy mu na odzyskaniu własności, a co za tym idzie, wynajmie tylu pomocników, ilu tylko zdoła. Zagadnięty, nie będzie się z tym kryć, lecz nie powie już nic więcej na ten temat. Jeżeli jesteś złośliwy, „szczęśliwym” trafem postaw na ich drodze podobną drużynę wracającą z odnale-

zionym młotem (być może mieszkającą nawet w tym samym zajeździe?). Jeśli jesteś wyjątkowo wrednej natury, spraw, żeby odnaleziona przez Twych krasnali broń zostanie im skradziona tuż przed oddaniem prawowitemu właścicielowi.

CO SIĘ STAŁO (FARSZ PIEROGA)?

W dalszej części scenariusza nie chcę opisywać krok po kroku wszystkich etapów poszukiwań młota. Nie będę Ci przecież, drogi Mistrzu Gry, odbierał chleba. To Ty zrobisz wszystkie pomoce, do gry skreślisz mapki, opracujesz testy, zaimprovizujesz dialogi.

Twoi brodaci bohaterowie z pewnością będą chcieli zadać Rufgherowi Bankierowi wiele pytań. Chcąc zaspokoić ich ciekawość, zaprosi ich na



Piotr Wykoc

pogawędkę. Pokaże im swoją piękną rezydencję – okazały dom, stojący w pobliżu siedziby Komisji do Spraw Nieludzi. Zaprowadzi, uprzednio prosząc o założenie szykownych papuci, do salonu, gdzie poczęstuje śmiałków miodem i opowie historię daru Mungrima. Pokaże też gobelin uświetniający ścianę obok kominka, nad którym wisiał młot. Wyrazi zdziwienie, że złodziej nie ukradł tego właśnie kilimu, gdyż ma on dużo większą wartość. Odpowie na (prawie) wszystkie pytania, pozwoli nawet na oględziny pokoju. Wreszcie przedstawi im swego zdziwaczalego brata – Agrena. Osobnik ten mieszka razem z nim, jest krasnoludzkim mędrcem. Z powodu głuchoty starca, Rufgher kontaktuje się z nim pisemnie. W ten właśnie sposób przekaże również polecenie, by Agren wpuszczał bohaterów do domu tak często, jak wymagać będzie tego śledztwo. Pod koniec wizyty poprosi śmiałków o dyskrecję. Nikt nie może się dowiedzieć, że bankier został okradziony. Któż bowiem chciałby wówczas powierzać mu swe pieniądze?!

Agren jest starszym bratem Rufghera. Mieszka u niego od niepamiętnych lat – po prawdzie bankier jest jego jedynym znajomym. Od wczesnego dzieciństwa wołał czytać książki i poznawać obce języki, a nie prowadzić życie towarzyskie. Co innego jego brat... Ten miał zawsze iście krasnoludzki łeb do interesów. Agren jest wdzięczny za to, iż pozwala mu u siebie mieszkać, utrzymuje go, zaopatruje jego bibliotekę. Dlatego też mędrzec, ciesząc się w środowisku innych uczonych wątpliwą sławą dziwaka, będzie pilnował, by drużyna śledztwo w domu brata przeprowadzała nader oględnie (to znaczy, nie demolowała sprzętów i nie wyżerała zapasów). Z natury jest krasnoludem nieufnym i sam zaufania nie wzbudza. Kontaktów z nim nie ułatwia też fakt, iż jest głuchy i nieprzystosowany do kontaktów z obcymi. Twojej drużynie jego zachowanie może się wdać podejrzane, ale to nie on skradł młoteczek...

Jak ci pewnie, Mistrzu Gry, wiadomo, mieszkańcy Middenheim uprzyjemniają sobie wolny czas na najrozmaitsze sposoby. Zimą jeżdżą na łyżwach, latem chętnie grają w piłkę-snotkę, czyli snotball.

Miejscowe krasnoludy mają oczywiście swoją drużynę piłkarzy. Jak to zwykle bywa w sporcie, nie ma dobrych wyników bez pieniędzy. Nietrudno zgadnąć, że Rufgher Bankier jest głównym sponsorem „Krempyk & Krzepkik Snotpiłko Tim”. Swój wkład w działalność drużyny traktuje jako życzliwy podarunek, nigdy się nim nie chwali. Lubi popatrzeć, jak grają brodaci, nie pamięta jednak aktualnych wyników Ligi Snotballowej.

Najbliższy mecz odbędzie się w Geheimnistag. Można jeszcze kupić bilety.

Bart „Rehot” Kegher to krasnolud, którego od pewnego czasu prześladowa pech. Nie, żeby musiał mieszkać w słoiku po ogórkach lub jadać szczury na śniadanie. To nie to. Ba, zajmuje nawet, a właściwie zajmował jeszcze dwa tygodnie temu, zaszczytne stanowisko menadżera drużyny „Krempyk & Krzepkik”. Jednakowoż właśnie został wylany. Ni z tego, ni z owego. Nijak nie naraził się szefostwu ani czcigodnemu sponsorowi, którego i tak osobiście nie znał. Krasnoludy w bieżącym sezonie plasowały się na samym szczycie tabeli, wszystko było super-cacy, aż tu nagle taki muchomor!

Również Fott Muchołapka, niziołek, nie ma szczęśliwego życia. W dzieciństwie tato zbyt mocno bił go w pupę skórzanymi szelkami, tak więc gdy dorósł, uciekł do miasta, gdzie z braku innych zajęć został złodziejem. Początkowo próbował kradzieży kieszonkowych, miał nawet niezłe osiągnięcia w rzezaniu mieszków, ale rychło pojął, że jego niski wzrost i niedowaga czynią zeń świetny materiał na włamywacza. Przyjmował różne zlecenia, ale jeszcze nie wyrobił sobie odpowiedniej marki w środowisku. Przestępczy półświatek Middenheim ciągle nie zwraca nań uwagi, nad czym niziołek niezmiernie boleje. Zawsze podniecały go historie o rządzących miastami gangach i aż drży z ekscytacji, kiedy marzy, że pewnego pięknego dnia któryś z mistrzów złodziei zaproponuje mu pracę dla siebie. Kradł już w wielu znanych domostwach (innemu halflingowi zdradzi w sekrecie, że był nawet w Pałacu). Fach włamywacza uważa za sztukę – a kto da się złapać, ten kiep. Fott obiecał sobie, że dzień, w którym zostanie złapany, będzie jego ostatnim złodziejskim dniem. A może i ostatnim dniem w życiu.

Muchołapka nie jest tak dobrym złodziejem, jak sądzi. Rzeczy, które podwędził, nigdy nie miały takiej wartości, na jaką niziołek je szacował. Ich właściciele nie zgłaszali nawet kradzieży, nie będąc pewni, czy przedmioty te zginęły, czy po prostu zapodziały się gdzieś podczas porządków. Gdyby wynajęli detektywów, szybko okazałoby się, że Fott Muchołapka to patalach. I właśnie o tym się przekonają, miejmy nadzieję, Twoi bohaterowie.

Już po pobieżnych oględzinach okna w domu Rufghera Bankiera łatwo odgadnąć, iż właśnie wtedy wszedł złodziej. Zamek w okiennicy został wylamany w bardzo nieprofesjonalny sposób. Ponadto, co już trudniej zauważyć, mały wstręciuch (czyli, oczywiście, Fott) był zbyt niski, by sięgnąć po wiszący nad kominkiem skarb. Musiał przeto skorzystać z jednego ze stojących w pokoju, wykładanych aksamitem foteli. Nierozważnie jednak zostawił na nim ślad swojej ubłoconej, bosej stopy. Sam fotel odstawił na miejsce, resztę śladów

starannie stał – jednak ten drobiazg przeoczył. Bohaterowie pewnie będą zdziwieni, dlaczego nie zadziałały magiczne alarmy – zwykła rzecz w domach bogatych mieszczan. Rufgher wyjaśni im niechętnie (bankierzy nie lubią zdradzać swoich sekretów), iż przez oszczędność alarm jest założony jedynie w jego prywatnych komnatach i skarbcu, który mieści się w piwnicy. Tam złodziej jednak nie dotarł.

Jeśli chcesz, daj graczom inne wskazówki, na przykład belkotanie pijanego oprycha o jakimś niezdanym niołku pajęczarzu. Być może w jednej z podejrzanych spelun spotkają samego Fotta, totalnie zalanego i przechwalającego się swymi włamaniami. Ewentualnie późnym wieczorem krasnoludy zauważą w jakimś ciemnym zaułku niewielką postać zjeżdżającą na linie z któregoś z wyżej położonych okien. Nic, tylko pochwycić gagatka! Tak czy inaczej, Fott Muchołapka po niedługim i prościutkim śledztwie wpadnie w łapska śmiałków. Zapytany wprost o młot (np. podczas wspomnianego spotkania w karczmie), nie będzie umiał skłamać – złodziejska duma mu na to nie pozwoli. Nakryty, załamie się i sam wszystko wyśpiewa. Czy potem skończy ze sobą, czy nie – to już Twoja decyzja. Wcześniej jednak przyzna się, iż młot podwędził dla...

Zanim poznamy głównego kradzieja, mała zmyłka. Tiridulleril Miasallon to chyba jedyny elf posiadający sklepik w Starym Kwartale. Towar z jego półek pochodzi z szemranych źródeł. Bohaterowie zapewne zechcą w trakcie poszukiwań zajrzeć do takich paserskich przybytków – a ów zostanie im polecony jako najlepszy. „U Czarnego Elfa – towary różne” to brudne miejsce. Sprzedawca, nie pałający miłością do brodatych klientów, na pytanie o młot wygrzebie z szuflady garść malutkich tandetnych srebrnych młoteczków. Służą one do rzucania czaru *Ręka-Młot* pierwszego poziomu magii wojennej. Jeżeli bohaterowie zagadną go o większy młot, ten którego szukają, odpowie: *A na co wam, magusie zafajdane, młoty większe? Jakże to zaklęcia mamrotać, zawszańce, będziecie? A co wy, k..., wiecie o czarowaniu! Spadać!* Pewnie będzie draka, ale nie szkodzi, Tiridulleril

Miasallon to ciemny elf (i nie chodzi tu tylko o jego intelekt), kultura nienawidząca ludzi, krasnoludów, leśnych i morskich elfów, a nawet pocziwców-niziołków. To jednak nie on maczał palce w kradzieży bankierowego cacuszka. Nawet nie wiedział, że takie istnieje.

Jeśli chcesz, żeby było odrobinę trudniej: z elfem się nie dogadają – będzie udawał, że nie rozumie, co do niego mówią. A wychodząc, w ostatniej chwili daj najbystrzszemu zauważyć ozdobny, krasnoludzki młot leżący za kontuarem. Oczywiście, nie jest to młot Rufghera – coś jednak szkodzi, by nasi mołojcy przekonali się o tym dopiero wtedy, gdy uradowani wręczą go bankierowi.

Bart „Recht” przez kilka dni zapijał swoje nieszczęście spirytusem, a kiedy się ocknął, zaświtał mu w łepetyńce płytki, choć cwany plan. Szybko znalazł dość szalonego i taniego złodzieja, który zdecydowałby się na kradzież znanego w całym środowisku krasnoludów paradnego młota Rufghera. Kiedy bankier pojawi się na świątecznym nabożeństwie, „Recht” wyskoczy na środek i wykrzyczy, że oto ukradł bankierowi wspańiały dar kapłana. Zabierze go wtedy straż miejska, ale to już nie będzie ważne. Rufgher będzie skończony. Nikt już nie zechce powierzać mu swoich pieniędzy. Skończą się dotacje dla „Krzepkik” i wtedy wszyscy pożałują, że pozbyli się Barta Keghera. Tylko kiepeła desperata, przyznasz Mistrz, mogła

coś takiego wymyślić. Ale dla „Rechota” snotball to było całe życie. Teraz legło ono w gruzach.

– *Gdzie żywie Kegher?* – pytają bohaterowie, kiedy Muchołapka puści farbę. Ano, wie to każdy emocjonujący się snotballem krasnolud w Middeenheim, a tych w barach niemało. Przy okazji wizyty w jakieś spelunie, pozwól brodaczołom usłyszeć opowieść o mężnej drużynie piłkarskiej Krasnoludzkich Inżynierów. Wielu barmanów Miasta Białego Wilka pasjonuje się snotballem, nawet przyjmuje zakłady.

– *Jok to gdzie Recht żywie. To siem wi!* Gdzieżby indzi jak przy Stodionie Bernobou, zoroż nod zokłodem rymorskim Drekha, co robi nojlepsze posy do snotpiłki we mnieście. – odpowie pierwszy zagadnięty krasnoludzki kibic.



Piotr Wyskok

ZAKOŃCZENIE

Teraz gracze bez trudu znajdą mieszkanie desperata. Prawdopodobnie nie będzie go w domu, lecz już pobieżne przeszukanie dwóch pokoi, zawalonych klubowymi gadżetami, barwnymi chorągiewkami i temu podobnym tałatajstwem, zaowocuje odnalezieniem straconego młota. A może jednak będziesz chciał poruszyć sumienie swoich graczy i dasz im spotkać słynnego „Rechota”, „*Nojlopszego tresero «Krempek & Krzepkik Snotpilko Tim» w historii Fauschlagu*”? Brodaczo! nie będzie trudno go pokonać, zresztą i tak jest już pokonany przez los ziomka. Może zainteresują się przyczyną utraty przezeń szacownego stanowiska? A może jednak bohaterom się nie uda i obejrzą tragiczne przedstawienie przed świątecznym nabożeństwem? A może zrobisz tak: rozsiadając się wygodnie w fotelu, powoli nabierzesz do płuc dużo powietrza. Niedbałym ruchem przegarniesz, niby od niechcenia, swoje długie włosy. Teraz, teraz dasz im to zobaczyć. Tak, co za rozkosz widzieć ich głupie pyski, kiedy tak ślepią się na Twoje ostro zakończone uszy. Szybko, by jeszcze nie zdążyli ochłonać, mówisz im, że właśnie odzyskany młot podwędziła im sprytniejsza grupa krasnoludów. I to w ostatniej chwili. „Prowadził wam dziś Cluch MacAaron” – dodajesz i wychodzisz na tyle szybko, by nie trafił Cię ciśnięty krasnoludzką dłonią topór...

OSOBY DRAMATU

Agren, krasnoludzki mędrzec, lat 155

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
2 35 15 3 4 7 62 1 38 76 86 55 67 30

umiejętności: górnictwo, kowalstwo, uzdolnienia językowe, język klasyczny, reikspiel, khazalid, ghassaly, tajemny krasnoludzki, magiczny, sztuka, wiedza, astronomia, chemia, inżynieria, (...), wiedza/według *Księgi Wiedzy Tajemnej* s.51, względnie inne według uznania Mistrza Gry

Mungrim Dalmnir – kapłan II poz. Grungiego, lat 141

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 50* 35 5 5 9 30 2 12* 66 40 45 57 44

umiejętności: górnictwo, metalurgia, czytanie i pisanie, khazalid, reikspiel, klasyczny, specjalna broń – dwuręczna, bijatyka, rozbrajanie, silny cios, wiedza o magicznych pergaminach, teologia – Grungni, rozpoznawanie run, rzucanie czarów kapłańskich 1. i 2. poziom, medytacja, krasomówstwo, rozpoznawanie ożywieńców, wykrywanie magicznych przedmiotów

* brak prawego ramienia

Jodur Gnagrum, nowicjusz Grungniego, lat 47

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
2 35 20 3 4 7 25 1 33 42 34 55 43 30

umiejętności: górnictwo, metalurgia, jubilerstwo, czytanie i pisanie, khazalid, reikspiel, klasyczny, wiedza o magicznych pergaminach, teologia – Grungni

Haldar, rzemieślnik – piwowar, lat 116

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
3 46 36 4* 5 6 22 1 58 46 30 65 37 44

umiejętności: górnictwo, kowalstwo, gotowanie, piwowarstwo, bardzo silny*, reikspiel, khazalid, sekretne znaki – rzemieślnika, targowanie się, gadanina, ogłuszanie, szósty zmysł, zapasy, specjalna broń – garłacz, mocna głowa

Bart „Rechot” Kegher, ochroniarz, lat 99

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 45 26 5 3 8 62 1 34 50 26 57 29 45

umiejętności: górnictwo, kowalstwo, pływanie, czytanie i pisanie, khazalid, reikspiel, mocna głowa, broń specjalna – uliczna, bijatyka, silny cios, ogłuszanie

Tiridulleril Miasallon, ciemny elf, paser, lat 187

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 55 57 3 4 7 66 2 37 46 66 35 37 46

umiejętności: warzenie trucizn, bystry wzrok, eltharin, magiczny, klasyczny reikspiel, czytanie i pisanie, szacowanie, wykrywanie magii, zwinne palce, geniusz arytmetyczny, szyderstwo

Fott Muchołapka, niziołek, złodziej, lat 25

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 33 65 3 3 7 60 1 49 30 36 48 31 42

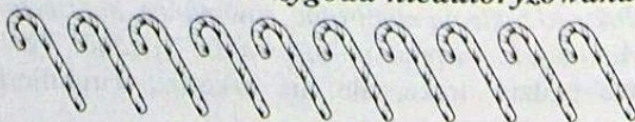
umiejętności: gotowanie, specjalna broń – proca, cichy chód na wsi, reikspiel, cichy chód w mieście, ukrywanie się w mieście, zwinne palce, dolinarstwo, wspinaczka, czuły słuch, widzenie w ciemnościach +10 m, człowiek (halfling)-guma

Rufgher Bankier, kupiec, lat 142

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
3 35 22 4 4 8 43 1 35 56 51 45 52 68

umiejętności: górnictwo, metalurgia, język klasyczny, khazalid, reikspiel, czytanie i pisanie, geniusz arytmetyczny, bystry wzrok, szacowanie, targowanie się, monetoznawstwo, prawo, gadanina, sekretny język gildii kupców

Przygoda nieautoryzowana



Thil'nen & Ellentir

Panteon elfich bogów: UNDO'MIEL

Nieoficjalny materiał do WFRP

Pierwszą elfią boginią, którą chcemy bardziej szczegółowo opisać, jest Undo'miel, Gwiazda Wieczorna, opiekunka gwiazd, światła, nocy, miłości duchowej, śpiewu i łowów. Tworzy Świętą Parę razem z Adamnanem na Brionha, o którym pisać będziemy później.

Na początku, zanim jeszcze narodziły się elfy, Undo'miel stworzyła gwiazdy. Była to ciężka praca, ale wykonywała ją z radością, bo rozsiewała dla ukochanych przez Nią Pierworodnych swoje dziwne Światło. Gdy skończyła, Pierworodni otworzyli oczy, a ich wzrok padł najpierw na gwiazdy i dlatego ich blask pokochali ponad wszystko na świecie. Undo'miel też stała się ich najważniejszą boginią i Jej pomocy wzywają w chwilach ostatecznej rozpacz. Proszą Ją o Światło, gdy pogrążają się w Mroku, bezsilności, niepewności, braku wiary w sens własnego istnienia. Wykrzykują Jej imię także w chwilach wielkiego szczęścia, pragnąc, by dzieliła je z nimi. Śpiewają i tańczą dla Niej, bo Ją kochają i chcą sprawić Jej tym przyjemność. Nie muszą modlić się do Niej na klęczkach, nie muszą odmawiać codziennie wieczorem niekończących się, pustych i bezmyślnych łańcuchów modlitw. Ani elfy, ani ich bogini, nie ścierpieliby tak bezsensownego zwyczaju. Undo'miel zawsze słyszy ich głosy, choćby dochodziły z najgłębszych Ciemności i stara się pomóc. Przecież kocha wszystkie elfy...

Ulubionym zajęciem Wieczornej Gwiazdy jest przypatrywanie się Jej radosnym przyjaciółom. Tak, przyjaciółom, nie poddanym! Ta bogini jest zupełnie inna niż ludzcy bogowie, tak samo, jak

i elfy różnią się od ludzi. Nie ma między Nią a Jej wyznawcami stosunku władca – poddany.

Ona nie wymaga od nich bałwochwalczej czci, ślepego posłuszeństwa i bojaźni, wynikającej najczęściej z nieznamośności boga, tak jak ma to miejsce w ludzkich religiach. Elfy znają Undo'miel i widzą w Niej dobrą opiekunkę, która doskonale ich rozumie, zna ich wszystkie troski i radości i dzieli je z nimi, poma-

ga w potrzebie. Po prostu jest Ona bardziej elfia niż którekolwiek z nich, bardzo piękna i mądra i wiedzą, że mogą Jej zaufać. Elfy kochają noc tak bardzo, jak i jej Gwiazdooką Panią. Mogą wśród ciemności ukryć się przed wścibskimi oczami ludzi i wielbić Undo'miel na swój własny, całkowicie indywidualny sposób. Noc jest dla nich niesamowitą, ciągle zaskakującą i niezgłębianą księgą, którą mogą czytać do woli. Bezszelestni i niewidzialni, jak dusze lasu, przemykają szybko wśród cieni i uspionych pni drzew. W głębi niedostępnych borów elfy mają swoje polany, na których tańczą i śpiewają delikatnymi, dźwięcznymi głosami dziwne pieśni...

Ich muzyka wypełniona jest często ogromną tęsknotą za utraconą niezależnością, niezgłęzionym smutkiem, gorzką skargą na ludzi, butnych niewolników własnej pychy, niszczących piękny świat, który przecież kiedyś należał do elfów...

Piękna jak Poranna Gwiazda bogini kocha wszystkie elfy. Słyszy głosy wołających o pomoc, dziękujących, sławiących Jej dobroć. To dumna i tajemnicza Pani, łagodna i delikatna. Lecz potrafi być również dzika i nieokiełznana, a Jej gniewu należy wystrzegać się jak ognia, bo można się sparzyć...

Drzewem, którym Undo'miel opiekuje się w szczególności, jest buk. Jej główna świątynia to ogromny Buk (Neldor), pamiętający jeszcze początek świata. Ukryty przed oczami niepowołanych ludzi (jak zresztą wszystkie wioski elfów) tak potężną magią iluzijną, że niewielu nawet spośród wyznawców Gwiazdy Wieczornej kiedykolwiek go widziało, stał się wśród nich prawie legendą. Nikt tak do końca nie wie, gdzie się znajduje.

Prawda jest taka, że Neldor może pojawiać się w wielu miejscach i nie znajduje się cały czas

w jednym. Są przy nim stale najwyżsi kapłani Królowej Gwiazd: Er'gil (Samotna Gwiazda), Randin'lome (Milczący Wędrowiec Zmierzchu) i Taur'esgal (Ukryty w Puszczy). Przechowali oni w pamięci wspomnienia tych szczęśliwych dni. Zostali przez Undo'miel obdarowani nieśmiertelnością i będą pełnić rolę kapłanów do końca świata. Posiadają ogromną mądrość i moc, jaką nie władają żadne inne istoty Znanego Świata. Nie używają jej jednak często i w ogóle rzadko wtrącają się do spraw zwykłych śmiertelników. Ich zadaniem jest przebywanie przy Neldorze i opieka nad wyznawcami Bogini. Spośród nich wybierają nielicznych, którzy mogą ujrzeć Buk i poznać którąś z tajemnic Najpiękniejszej. Jest to niezapomniane wrażenie...

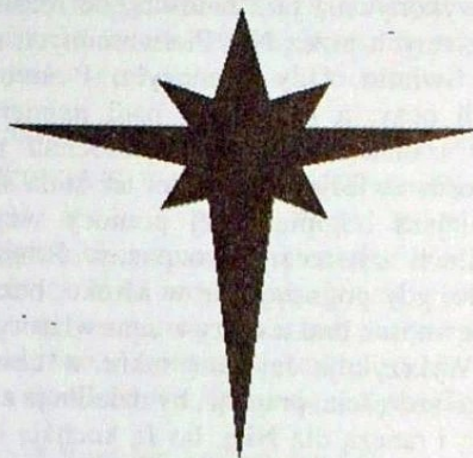
Wybrany to zasłużony w walce z Chaosem, inteligentny, pełen poczucia własnej wartości, dumny i szlachetny elf, wierny ideałom swej bogini i kochający Ją ponad wszystko. To niezwykle wyróżnienie spotyka go w najmniej spodziewanej chwili. Na przykład, właśnie zasypia przy ledwo tłącym się ognisku, otulony szczelnie kocem. Pierwszy sen...

...Na środku rozległej polany, niezależnie od pory roku zalanej słońcem i pełnej kolorowych, pachnących oszałamiająco kwiatów, stoi ogromne drzewo. Jego rozłożysta korona, okryta ciemnym płaszczem liści, tworzy szeroki parasol zielonego cienia. W gałęziach śpiewają jasnymi głosami ptaki. Wybrany elf stoi samotnie na skraju polany, jest onieśmielony, ale i przepełniony wielką radością. Podchodzi powoli do Drzewa, czując jego potężną obecność. Gdy wchodzi w krąg cienia, zaczyna odczuwać dziwny spokój, wyciszenie i przynależność do tego miejsca, jakby był tu od zawsze. Wydaje mu się, że Buk go woła, szepcze delikatne, kojące słowa tchnącym nadzieją głosem.

Gdy elf staje bardzo blisko Drzewa, bezwiednie prawie wyciąga rękę i dotyka pieszczotliwie chropowatej kory. Czuje nagle jakby gwałtowny przepływ energii między własnym ciałem a Drzewem, jego lekkie drżenie. I nagle kora zaczyna falować, zmieniać kształt. Zamiast srebrzystej, poznaczonej ciemniejszymi bruzdami powierzchni, zaczynają pojawiać się... twarze. Jest ich tak wiele, że nie sposób objąć ich wzrokiem. Należały kiedyś do wyznawców Undo'miel. Teraz ich właściciele odnaleźli szczęście na Zachodzie. Rysy twarzy są niewyraźne, jakby wyblakły z biegiem czasu. Za to oczy widoczne są bardzo dobrze. Patrzą uważnie, przenikliwie na Wybranego. Elf patrzy po kolei we wszystkie spokojne

żrenice, jasne i ciemne, stare i młode, wesole i pełne głębokiego smutku. Robią na nim niesamowite wrażenie. Zdaje mu się, że w każdym oczach może wyczytać historię tego, do którego za życia należały. Widzi różne sceny, obrazy przesuwają się w jego umyśle jak niekończący się film. Wszystkie opowieści mają jeden wspólny element: mówią, że w życiu tych elfów było tylko jedno prawdziwe Światło – gwiazdy Undo'miel i Jej jasne oczy. Teraz, po trudach ziemskiej tułaczki, mogą oglądać do woli Jej piękną twarz.

Kiedy długa jak wieczność chwila rozmowy minie, elf zobaczy trzech kapłanów: Randin'lome w ciemnoszarym płaszczu z kapturem, zakrywającym twarz, Taur'esgal w zielonym płaszczu i z potarganymi, kasztanowymi włosami, w które wpłątane są liście i drobne gałązki, oraz stojącego między nimi Er'gil. Samotna Gwiazda ma na sobie srebrzysty płaszcz, pośród czarnych włosów przebłyskuje srebrny diadem, zwieńczony nad czołem świetlistym kamieniem. To dar Undo'miel, oznaka godności najwyższego pośród Pierworodnych. Wszyscy trzej mają na szyjach srebrne medaliony, cudownie wyrzeźbione i ozdobione wieloma maleńkimi okruchami światła gwiazd. Błyszczą one i migocą, jakby były żywe. Mają kształt Ośmioramiennej Gwiazdy. Taki sam medalion dostaje Wybrany. Medalion wygląda tak:



To spotkanie wywiera niezapomniane wrażenie na wybranym elfie. Daje mu dużo lepsze pojęcie o tym, kim naprawdę jest: Pierworodnym, który będzie mógł kiedyś stanąć twarzą w twarz z ukochaną boginią. Czuje też do Niej o wiele głębszą miłość, szacunek, cześć. Lepiej Ją rozumie. Jej ideały są jakby przelewane w niego, stają się nieodłączną częścią jego duszy, uzupełniają ją, udoskonalają. I od tej chwili czyni wszystko, aby być tym ideałom wiernym, aby pomagać Królowej Gwiazd w Jej wielkim dziele odnowienia

w elfach poczucia własnej wartości, dumy, odświeżenia w nich dawnego, dobrego sposobu myślenia, przebudzenia ich na nowo do walki o swoje otepiałe i nieświadome dusze. Gwiazda Wieczorna widzi tak wiele niebezpieczeństw zagrażających elfom i stara się nie dopuścić do klęski: do zaprzędania się ludziom, do stania się takimi jak oni. Przypomina stale swoim podopiecznym, kim są, co powinni robić, a jakie postępowanie nie jest ich godne. Razem ze swym małżonkiem, Adamnanem na Briohna, tępi Chaos ze wszystkich sił, bo widzi w nim strasliwą moc wypaczającą nawet tak piękne i wspaniałe istoty, jakimi są elfy. Chaos jeszcze skuteczniej niż ludzie niszczy świat, którego klęski Święta Para nie chce. Ich wybrani wyznawcy to najzacieklejsi wrogowie Chaosu. Zostają najczęściej Tancerzami Wojny, gdyż te elitarne jednostki najlepiej przygotowane są do walki. Ale to nie wystarcza. Dzieło Najpiękniejszej nie polega tylko na władaniu mieczem. Noszący Jej znak mają za zadanie budzenie swoich współbraci, zachęcanie

ich do czynu, pomaganie im w wydobywaniu się z Ciemności na Światło. Tak, można ich nazwać Niosącymi Światło. Są natchnieni dobrą wolą i jasną myślą swojej Pani. Dają nadzieję i pomocną dłoń wszystkim Pograżonym. Nie dają im zginać w bagnie Zła. Ich zadanie jest bardzo trudne, wymaga wielu poświęceń, doświadczenia, wyuczucia, znajomości psychiki elfów. Trzeba się tego po prostu nauczyć i trzeba bardzo, bardzo chcieć. Wierzyć, wierzyć w Undo'miel, w Dobro, w Światło, w lepszy świat i w możliwość zmian... I to jest chyba najtrudniejsze...

Niestety, nie wszystkie elfy przyjaźnie witają Niosących Światło. Wielu nazywa ich fanatykami, narwańcami, goniącymi za ulotnymi cieniami marzeń, kochającymi się w złudach. Są tacy, którzy nie chcą słuchać słów mądrości i Nadziei, albo nawet odnoszą się do mówiących z wrogością. Ale inne elfy rozumieją ich naukę i przyłączają się do szeregu Niosących Światło.

Niech Gwiazdy oświetlają Waszą drogę!

MAG-GOBLIN

Nie możesz ominąć tego miejsca!

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG
zaprasza do swojej nowej siedziby
na stacji metra „Centrum”.



- książki;
- gry fabularne;
- gry karciane;
- gry bitewne;
- niepodzianki!



Nie możesz ominąć tego miejsca!

Adam „Wolvie” Wieczorek

Suche Macki Turcji

Część II

WAWOZ IHLARA

Gdybym miał zapytać fanatyka „Gwiezdnych wojen”, czy zna miejsce w Turcji, gdzie kręcono tenże film, wskazałby bez wahania wąwóz Ihlara.

Przyznam się, że przybyłem zobaczyć ten cud natury nie ze względu na Mity, lecz aby zobaczyć miejsce kręcenia kilku scen z tego kultowego filmu. Sam wąwóz noszący nazwę miejscowości, koło której bierze swój początek, stanowi jedno z najciekawszych miejsc na terenie Turcji. Dojeżdżając do niego, odnosi się wrażenie, jakby jakieś potężne siły z przeszłości rozszarpały ziemię. Równina, po której się jedzie, zostaje nagle przerwana zarysem skalnym, sięgającym 70 metrów w dół. Wrażenie jest piorunujące. Białe-beżowe ściany z góry robią imponujące wrażenie, ale zejście na dół jest o wiele bardziej emocjonujące.

Pierwsze wrażenie jest podobne do wejścia do łaźni parowej. Wysoka temperatura i wilgotność od płynącego dnem wąwozu potoku mogą wykończyć każdego. Co prawda dzieje się tak tylko latem, bowiem zimą nierzadko zalega tu śnieg. Poruszać się w wąwozie można zarośniętą ścieżynką, prowadzącą przez całą jego długość (14 kilometrów). Zabawa zaczyna się na dojściu do pierwszego mostu, gdy trzeba niczym kozica wskoczyć na półmetrowej wysokości występ skalny. Idąc wąwozem, nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że znajduję się w miejscu niebezpiecznym. Może inaczej to ujmę – w miejscu niebezpiecznym dla mnie. Nie zdawałem sobie sprawy, co takiego mnie zaniepokoiło. Może to brak śpiewu ptaków na licznych tu przecież drzewach. Zignorowałem jednak przeczucie i zagłębiłem się dalej. Dotarłem do pierwszych kościołów, wykutych przez chrześcijan w miękkiej skale.

W całym wąwozie są ich dziesiątki. Najciekawsze są jednak te, w których zachowały się malowidła ściennie. Jedna ze świątyń jest nazwana Kościołem Węża. Jak miałem się okazję przekonać, nie bez przyczyny. Gdy powoli dochodziłem po

kamiennych stopniach do wejścia, zauważyłem ruch na schodach przede mną. Jakiś okazały osobnik węzowego rodzaju właśnie zagłębiał się w szczelinę między stopniami. Poczekalem, aż sobie odpelźnie, i wszedłem do kościoła. Oczywiście, jak większość budowli w tym wąwozie, był skromny, jednak doskonale zachowane malowidła świadczyły o tym, że było to miejsce często uczęszczane. Kiedy wyszedłem na zewnątrz, słońce na chwilę zniknęło za chmurą. W tym właśnie momencie zdałem sobie sprawę, co było przyczyną mego niepokoju. Przecież miejsce, w którym się znalazłem, leżało pod ziemią! W dodatku miałem niejasne wrażenie, że ktoś ostrzegał mnie kiedyś przed aktywnością cthonian na tym terenie. W tym właśnie momencie poczułem lekkie drgania podłoża. Wiedziałem, co to oznacza.

Nie miało znaczenia, czy to cthonianie wywołali trzęsienie ziemi. W wąwozie nie szerszym niż 30 metrów wstrząsy mogły oznaczać tylko jedno. Zacząłem biec w stronę pobliskich schodów, prowadzących do wyjścia. Ziemia uciekała mi spod nóg. Upadłem u dołu schodów. Wstrząsy trwały jeszcze tylko chwilę, lecz dla mnie to była wieczność. Jeżeli ktoś nigdy nie przeżył trzęsienia ziemi, nie zrozumie wrażeń, jakie niesie ze sobą to zjawisko. Zwłaszcza dla kogoś, kto jeszcze niedawno miał w swych rękach jajo cthonianina. Wbiegłem na górę i czym prędzej opuściłem tę okolicę...

ASPENDOS, KANION RZEKI KOPRULU

Wróciłem na południe Turcji, aby zerknąć na bodaj najciekawszy zabytek, jaki zachował się z czasów rzymskich. Mówię tutaj o amfiteatrze w Aspendos.

Za czasów Ataturka obiekt ten został odrestaurowany tak, że w chwili obecnej jest jedynym w całości zachowanym teatrem rzymskim. O tym, jak dużym zainteresowaniem otaczany jest ten obiekt, powinien świadczyć fakt, że do dziś odbywają się tam spektakle i koncerty. Jeżeli ktoś chciałby się poczuć niczym Lara Croft lub

Indiana Jones, to koniecznie powinien obejrzeć ten zabytek.

Dotychczas teatr antyczny kojarzył mi się wyłącznie z półkolistą widownią otwartą na ciągnące się dalej pola. Tymczasem tutaj jest zupełnie inaczej. Naprzeciw widowni wyrasta pionowa ściana, pokryta zniszczonymi przez czas zdobieniami. Wrażenie, jakie robi to miejsce na człowieku, jest ogromne. Dość powiedzieć, że teatr ten w czasach świetności mógł pomieścić 14000 osób!

Jest to budowla ogromna, można powiedzieć – wręcz monumentalna. Zastanawiające jest również to, że przetrwała w prawie nienaruszonym stanie aż do dziś. W końcu tereny te nie są wolne od trzęsień ziemi. Możliwe, że starożytni budowniczo wie ją zabezpieczyli. Moją teorię można potwierdzić, zaglądając do małego muzeum przycupniętego w rogu przy wejściu. Leżą tam ceramiczne maski i rzeźby, które służyły za bilety. Wśród tych przedmiotów znajduje się także pozostałość kamiennej gwiazdy. Jak dla mnie, wyraźny znak, że miejsce to było zabezpieczone przed wpływem Wielkich Przedwiecznych. Najwyraźniej jednak miasto położone na wzgórzu za teatrem nie było chronione lub chroniono je słabiej, gdyż w chwili obecnej stanowi jedną wielką ruinę.

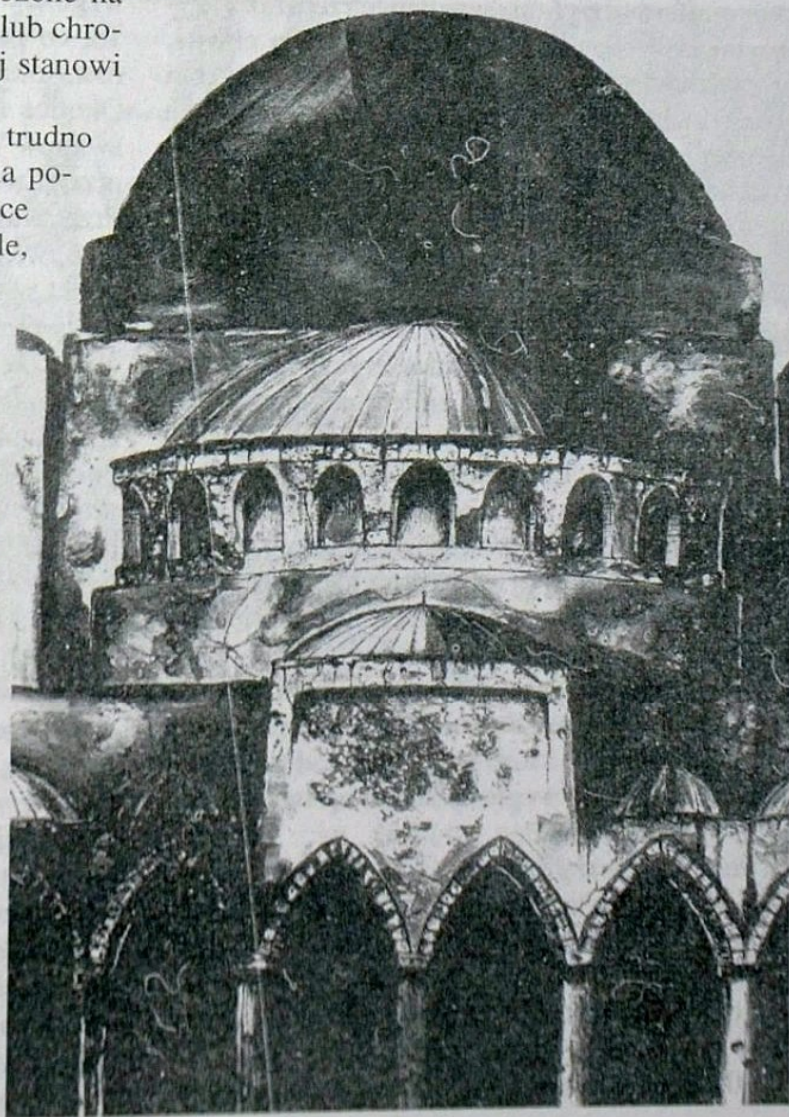
Pośród wspaniałych niegdyś budowli trudno się teraz nawet poruszać, ze względu na pokrywającą wszystko roślinność i pasące się wszędzie kozy. Orientujesz się nagle, że idziesz starym akweduktem, kilkanaście metrów nad ziemią. To doskonałe miejsce na przeniesienie akcji scenariusza. Już sobie wyobrażam Badaczy, krążących tu po nocy z latarkami i szukającymi czegoś lub kogoś. Miasto rozciąga się na terenie kilku wzgórz i zajmuje naprawdę olbrzymią przestrzeń. Na oko oceniając, zajmuje powierzchnię dwóch Placów Defilad razem wziętych. W mieście tym spędziłem ponad półtorej godziny, gdyż oczywiście zabłądziłem w gęstwinie budowli i krzaków. Z Aspendos pojechałem wynajętym Sahinem (u nas to się nazywa Fiat Mirafiori) do pobliskiego Kanionu rzeki Koprulu.

Oczywiście, tym razem staram się zachować szczególną ostrożność i trzymam z daleka od pionowych skał. Na moje szczęście, najbardziej stroma część wąwozu znajduje się w miejscu

trudno dostępnym i nie muszę się tam wybierać. Jest to bardzo popularne miejsce wypoczynkowe, bowiem latem, gdy powietrze osiąga temperaturę 40 stopni, woda ma stałe 11 stopni. Nie mogłem się oprzeć pokusie – wykąpałem się. Kiedy cały siny wyszedłem z wody, miałem dość wszystkiego i wtedy właśnie ziemia zadrżała znowu. Ale były to bardzo delikatne drgania i nie trwały nawet trzech sekund. Wiedziałem jednak, że muszę jak najszybciej stąd wyjechać...

LOTNISKO

Moje finanse uległy znacznemu uszczupleniu, ale znam tylko jedno miejsce, gdzie mogę się poczuć w miarę bezpiecznie i dodatkowo mam szansę zweryfikować swoje dotychczasowe odkrycia. Kiedy cztery godziny później lądowałem na Heathrow, we wszystkich stacjach telewizyjnych pokazywano raporty z dotkniętej trzęsieniem ziemi Turcji. Jadąc taksówką do hotelu przy Russell Square, zacząłem się zastanawiać, co takiego rozpętałem...



Marcin (V)logius Krawczyk

Jerzy Cichoński

DOTRZEĆ DO DOLINY SŁUPÓW

Ranek 30 czerwca 1908 roku przy ujściu niewielkiego potoku do rzeki Czamby, Ewenk Iwan Piotrowicz wraz z żoną Akuliną i innym znajomym rodakiem spali w czumie (przenośnym szałasie). Słońce wstało nad Syberią bardzo wcześnie, jak zwykle zresztą o tej porze roku, i będąc wysoko na niebie, już o godzinie siódmej oświeślało lekko pofałdowany krajobraz lesistego płaskowyżu. Nic nie zapowiadało tego, co się miało zdarzyć...

Nagle ponad poranną tajgą pojawił się jaskrawo świecący punkt, rosnący z sekundy na sekundę. Potworny błysk zalał całą krainę oślepiającym blaskiem, a z centrum niesamowitej eksplozji błyskawicznie rozchodziła się fala kulistego kształtu. W tym momencie legowisko Piotrowiczów, sporządzone z naciągniętych na drewniany szkielet skór reniferów, wyfrunęło w powietrze wraz z kryjącymi się pod nim ludźmi. Wystarczyła chwila, aby wiekowe, kilkudziesięciometrowej wysokości sosny limby trzasnęły niczym zapalki, inne fala uderzeniowa wyrwała z korzeniami, przemieszczając z prędkością odrzutowca. Na tajgę spadł ogłuszający grzmot.

W promieniu sześciu kilometrów ponad powierzchnią obdartych ze skóry drzew pojawiła się olbrzymia kula rozgrzanych do temperatury tysięcy stopni gazów atmosferycznych. Kula unosiła się coraz wyżej, zmieniając stopniowo barwę, a za nią z powierzchni ziemi wstawał słup czarnego dymu i kurzu. Zjawisko to trwało wiele godzin, nim wiatr rozrzedził chmurę pyłu. Mieszkańcy czumu szczęśliwie przeżyli, czując jeszcze po upadku wyraźne drgania gruntu. Otoczenie dookoła przestraszonych ludzi było zgoła piekielne. Walące się płonące drzewa, silny wiatr i przesłaniający widok dym. Po ustąpieniu szoku trójka Ewenków ruszyła w kierunku zagrody reniferów, które tutaj wypasali. Znaleźli jedynie szczątki zwęglonych ciał niemal wszystkich zwierząt.

Trójka pasterzy była świadkiem jednej z największych katastrof i zarazem tajemnic XX wieku. Przeszła ona do historii pod nazwą Katastrofy Tunguskiej. Jak się potem okazało, fala uderzeniowa miała siłę rażenia odpowiadającego wybuchowi o ładunku 15 – 20 megaton TNT, czyli 1000 – 2000 razy silniejszego od bomby atomowej zrzu-

conej na Hiroszimę! Postaram się przybliżyć Wam ów problem, ponieważ wydaje się być dobrym materiałem do scenariusza, tym bardziej, że jego wytłumaczenie wciąż pozostaje zagadką.

„Meteor tunguski” (piszę w cudzysłowie, ponieważ nie potwierdzono tego zjawiska jako upadku meteoru) wybuchł nad środkową Syberią, nizinny obszar, porośnięty w większości tajgą, czyli lasem o przewadze sosen, brzoź i limb syberyjskich. Wbrew utartym wyobrażeniom, tamtejsze zimy, jakkolwiek z temperaturami przekraczającymi nierzadko trzydzieści stopni poniżej zera, są do zniesienia. Gorzej bywa co prawda z krótkim, ale upalnym i bezdeszczowym latem. Krajobrazu wokół tworzą łagodnie opadające stoki i rozległe doliny poprzecinane wstęgami rzek i płamami jezior. Podcinane nurtem rzek zbocza wzgórz w wielu miejscach tworzą urwiste ściany. To, co naprawdę może przerazić, to roje komarów, okresowo przybierające rozmiary plagi. Okolice miejsca, gdzie eksplodował „gość z zaświatów”, zamieszkane były wówczas głównie przez Ewenków, rdzennych mieszkańców Syberii. Przetrwali wśród nich legendy z dawnych wieków, więc nie trudno się domyśleć, że mieli swój punkt widzenia na to, co się wydarzyło w czerwcowy poranek. Żyli wśród nich jeszcze czarownicy, swojego rodzaju pośrednicy pomiędzy ludźmi a światem duchów i bóstw. Przestraszonym Ewenkom wydawało się, że ze wszystkich stron podkradają się do nich „odni” – straszne, bezkształtne stwory. Walili one las, współdziałając ze swoimi braćmi „uczirom”, śmiercią, a groźne „agdy” – żelazne ptaki z płomiennymi oczyma i ziejącym z ust płomieniem – zleciały z nieba i podpaliły tajgę.

Opowieść mieszkańców Syberii robi wrażenie, podam jednak jeszcze kilka „szczegółów”, które potęgują tajemniczość tunguskiej katastrofy. Niezwykle zdarzenia miały miejsce nawet w Europie, niejako zapowiadając nadejście wybuchu. Już kilka dni przed 30 czerwca obserwowano nocą świecące obłoki na dużych wysokościach i „pstrokate” zorze (w Anglii o północy można było odczytać nawet drobny druk). Takie widoki obserwowano kilka dni. Samemu wybuchowi towarzyszyło do dziś nie bardzo zrozumiałe zjawisko, jak trwająca blisko cztery godziny lokalna

burza magnetyczna. Do dziś zresztą występują zakłócenia w pobliżu miejsca katastrofy. Drgania, które zarejestrowały sejsmografy, notowano w odległości 800 kilometrów od epicentrum. Tuż po wybuchu syberyjskie stacje meteorologiczne doniosły o przejściu fali uderzeniowej, która po pięciu godzinach dotarła do Anglii, okrążyła glob ziemski, by po dwudziestu czterech godzinach być ponownie odnotowana na Syberii. Światło słoneczne, odbijające się od pyłu wyrzuconego do stratosfery, przez kilkanaście nocy oświetlało Europę i Azję. Tunguz Andriej Onkoul opowiadał, że po wybuchu napotkał głęboką jamę wielkich rozmiarów, dotychczas nie znaną Tunguzom. Na terenie dotkniętym zniszczeniem zanotowano mutacje, powiększające rośliny od 10 do 12 razy. Zauważono również zmiany mutacyjne u niektórych gatunków występujących tam zwierząt. Nie wiadomo, co było czynnikiem mutagennym.

Gdyby nie przytoczony na końcu przykład, wielu z Was mogłoby pomyśleć, iż było to jakieś zjawisko kosmologiczne. I tutaj mamy następny zadziwiający znak. Nie znaleziono żadnego śladu ciała niebieskiego ani krateru, występującego zawsze w takich przypadkach! Wyniki badań z 1957 roku i z lat 1973-1979 pozwoliły wysnuć hipotezę o upadku meteorytu lub komety, które wyparowały podczas przechodzenia przez atmosferę. W próbkach torfu pobranego z pokładów z 1908 roku odkryto co najmniej siedem odmian substancji kosmicznych (np. Carbon 14). Jednak i tę hipotezę można obalić. Sceptycy uważają, że ponieważ co roku na powierzchnię Ziemi spadają miliony ton różnego kosmicznego materiału, nie powinno go zatem zabraknąć także na terenie wybuchu tunguskiego... Poza tym, gdyby to był meteor lub asteroida, to dlaczego nie przebiły one atmosfery, jak to czyni wiele mniejszych obiektów, które jednak nie mogą wyrządzić krzywdy naszej planecie, a uległy kompletnej anihilacji?

Przybliżmy jednak sytuację zaistniałą w carskiej Rosji, a potem w Związku Radzieckim po wydarzeniu, które niewątpliwie odbiło się głośnym echem, przynajmniej w Azji i w Europie.

Właściwości terenu (nawet obecnie trudno dostępnego), I wojna światowa i rewolucja spowodowały, że pierwszą ekspedycję udało się wysłać w tamte okolice dopiero w końcu lat dwudziestych. Tuż po zdarzeniu kilka wzmianek pojawiło się w lokalnych gazetach syberyjskich. Z czasem żywe wspomnienia poszły w niepamięć, raporty przesyłane do odpowiednich władz ginęły w obszernych urzędniczych szufladach, prawdopodobnie z powodu braku środków na sprawdzenie fantastycznych, jak na owe czasy, doniesień i trudno dostępnego terenu. Znalazł się jednak człowiek, któremu przeciekające ze wschodu do Petersburga informacje nie dały spać i w końcu doprowadził do pierwszej ekspedycji. Był nim pracownik Muzeum Mineralogicznego Akademii Nauk w Petersburgu – Leonid Kulik. Archiwum Kulika istnieje do dziś w Komitecie ds. Meteorytów, będącego jednym z oddziałów Instytutu Geochemii i Chemii Analitycznej im. W. J. Wiernadskiego Akademii Nauk Rosji w Moskwie. Od początku do czasów dzisiejszych wyprawy prowadzili tylko Rosjanie. Zresztą w latach komunizmu na oficjalną ekspedycję trzeba było dostać pozwolenie od Wydziału Spraw Wewnętrznych



Marcin (V)lagius Krawczyk

(Wsierossijskij Centralnyj Ispolnitielnyj Komitet), potem innych władz rządowych. Pierwsza państwowa ekspedycja pod kierownictwem Kulika odbyła się 1921 roku. W sumie zorganizował ich cztery, podczas których pobierał próbki, kopał rowy i wiercił otwory w skałach (te ślady przetrwały do dziś). Przytoczę jedynie szczegóły pierwszej i drugiej wyprawy, aby dać Strażnikom Tajemnic wyobrażenie o podróży przez te tereny.

Wyruszając na początku września, Kulik dostał od komisarza ludowego do spraw oświaty kilka

milionów rubli oraz uzyskał odpowiednio wyposażony wagon, którym mógł transportować ekspedycję po całym kraju, gdzie tylko docierały szerokie szyny. Dostał także specjalny glejt, zalecający władzom terenowym okazanie ekspedycji wszelkiej możliwej pomocy. W sumie ekspedycja trwała do maja 1922 roku i przemierzyła ponad 20 tysięcy kilometrów. Nic szczególnego na temat „katastrofy tunguskiej” jednak nie uzyskała. Po kilku latach Kulika znów ogarnęła opętająca myśl o ekspedycji. Wydaje się, że Kulik z wyprawy na wyprawę coraz silniej zaczynał myśleć o powrocie do tajgi. Po długiej walce z urzędnikami uzyskał pozwolenie na drugą ekspedycję. Poszukiwacze meteorytu wyruszyli pociągiem z Leningradu, by po wielu dniach pojawić się 12 lutego w miejscowości Tajset. 14 marca przesiedli się na konie. Po pokonaniu 400 km śnieżnym traktem dotarli do małej miejscowości Kieżma. Wielokrotnie musieli przeprawić się w bród przez rzeki. Po ośmiu dniach dotarli do oddalonej o 200 km faktorii Wanawara. Ta miejscowość stanowiła ostatni wysunięty na północ punkt cywilizacji, gdzie koczowniczy Ewenkowie mogli wymieniać futra upolowanych zwierząt na artykuły przemysłowe, broń, siekiery itd. Po zakwaterowaniu się w Wanawarze Kulik dowiedział się najistotniejszego – położenia miejsca epicentrum wybuchu. Z faktorii było ono oddalone o około 80 km na północ, na wschód od górnego biegu rzeki Podkamienna Tunguzka.

Trzeba przy tym wspomnieć, że Ewenkowie z niedowierzaniem patrzyli na ekspedycję Kulika, bali się bowiem strasznego miejsca katastrofy i tego, że powracająca stamtąd wyprawa przyniesie na nich choroby i nieszczęścia ze strony rozgniewanego boga Agdy. Zazwyczaj milkli, gdy Kaze (Rosjanie) poruszali temat zaklętego miejsca. Wyruszając na miejsce katastrofy, Kulik zmienił konie, które nie wytrzymały warunków ekspedycji, na renifery. Za Wanawarą wyprawa pokonywała traktem 5 do 7 kilometrów, a Kulik nie szczędził wódki, aby zachęcić do pomocy pewnego Ewenka, który miał go poprowadzić do celu. Po trzech dniach trakt się skończył. O ile można sobie wyobrazić podróż w warunkach syberyjskiej zimy poza traktem, o tyle prawie nie sposób pokonać trasy kilkudziesięciu kilometrów pokrytej powalonym lasem. Trzy dni po dostaniu się na to pole, Kulik wszedł na wzgórze zwane przez Ewenków Szakrama. Był wstrząśnięty tym, co ujrzał. Ślady gigantycznej katastrofy były aż nadto widoczne mimo upływu dziewiętnastu lat. Niestety, nie mógł stamtąd dotrzeć do doliny, nad którą nastąpił wybuch. 9 maja wyruszył tratwą po rzece Czambie. Na niej Kulik walczył z przybierającą

wodą i niebezpiecznymi krami. Bywało i tak, że powalone od katastrofy pnie drzew przegradzały rzekę. Ostatnie kilometry ekspedycja przebyła pieszo, 30 maja docierając do celu. Okazała się nim kotlina o średnicy 5-10 kilometrów o nieregularnej formie, której dno było bagniste. Kulik stwierdził, że drzewa na otaczających kotlinę wzgórzach powalone były radialnie od centrum wybuchu. W samej dolinie drzewa jednak stały, choć były martwe i przypominały raczej słupy telegraficzne. Oto, co sam Kulik napisał o dolinie:

Chodzić tedy nie było bezpiecznie, szczególnie w pierwszej połowie dnia, kiedy wiatr tężał. Wtedy to waliły się z hukiem martwe giganty. Nie należało spuszczać z oczu obnażonych wierzchołków (...) jednocześnie trzeba było uważnie patrzeć pod nogi, gdyż okolica kipiała wprost od jadowitych żmij.

W pobliżu miejsca katastrofy Kulik założył dwie bazy, które przetrwały dla powojennych badaczy, dokonał pomiarów i sporządził mapę terenu, nie potrafił jednak wytłumaczyć charakteru zdarzenia z 1908 roku. Zmarł w 1942 roku w niemieckim obozie jenieckim. Po wojnie, która z oczywistych powodów przerwała ekspedycję, do badań miejsca wybuchu przystąpiono w 1953 roku. Jednak już po doświadczeniach z bombą atomową i osiągnięciu nowoczesnych środków przenoszenia, popularna stała się teoria (głównie wśród pisarzy fantastyki) o katastrofie atomowego statku kosmicznego w 1908 roku... Ówczesne wyprawy okazały się trudniejsze. Nowe rośliny wspólnie z martwymi stworzyły mur wprost nie do przebycia (zastanawia zresztą fakt tak szybkiego rozrostu roślin w tych terenach). Kolejne wyprawy korzystały z miejsc postoju ekspedycji Kulika, które wykazały zadowalający stan techniczny. Nowe ekspedycje zbadały coś, na co nie wpadł Kulik – mianowicie bezodpływowe studzienki, których jest w pobliżu mnóstwo. Zrobiono także rekonesans terenu z powietrza. Powojenne ekspedycje docierały jednak na miejsce wypadku w ten sam sposób. Kolej nadal dochodzi najdalej tylko do Tajsetu. Samolot wszędzie wylądować nie może, a helikopter jest bardzo drogi. Pod koniec lat pięćdziesiątych i na początku sześćdziesiątych sprawę badało jednocześnie kilka ekspedycji, dzięki czemu Wanawara nieco się rozbudowała i unowocześniła. W ten rejon przybywają już nawet samodzielne ekspedycje. Co dziwne, w pobliżu kotliny wszystkie odnotowywały nadal wysoki poziom radioaktywności. Żadna z nich jednak do dziś nie potrafi podać bezsprzecznej hipotezy na temat katastrofy z 30 czerwca 1908 roku.

Strażniku Tajemnic, masz okazję wykorzystać tę garstkę informacji do napisania niezwykłego scenariusza! Zauważ, że pisząc przygodę dla realiów lat dwudziestych, łatwiej poprowadzić bohaterów Rosjan, może nawet jako członków ekspedycji Kulika. Ten człowiek po każdej wyprawie wydawał się coraz bardziej tajemniczy i coraz bardziej pragnął wracać na miejsce swych badań. Do tej pory nie można rozszyfrować dziwnych zapisków z jego notatnika, zresztą dziwi zmiana charakteru pisma, w miarę jak dochodził do celu wyprawy. Z drugiej strony nieoficjalna ekspedycja obcokrajowców, jeśli tylko udało im się przedrzeć do tajgi, może być bardzo sensacyjna (jeżeli będą poszukiwani przez aparat władzy jako szpiegzy). Pamiętaj także, że rdzenni mieszkańcy Syberii zupełnie nie znają obcych języków. Sama podróż powinna stwarzać Badaczom spore trudności ze względu na ukształtowanie terenu i dzikie zwierzęta. Wreszcie hipotezy na temat samej katastrofy... Bardzo możliwe wydaje się nieudane przywołanie Cthugi przez któregoś z miejscowych szamanów. Kto wie, czy jaskiń i grot tak często spotykanych w miejscach, w których nigdy wcześniej ich nie było, nie zamieszkuje Abhoth, Bezkształtne Nasienie czy też Nyogtha. Podobno niektóre z tych jaskiń prowadzą do baśniowego, sennego

świata... Całość „objawów” przypomina nieco działanie koloru z przestworzy (rozrost roślin, mutacje). Jednakowoż bardzo jest prawdopodobne, że wybuch spowodowany był nieudanym lądowaniem księżycowych bestii, jednak kilkorgu z nich mogło się udać przeżyć katastrofę. Nie wiadomo, jakie niebezpieczeństwo może grozić ze strony zmutowanych gatunków zwierząt. Możesz, Strażniku, przystosować swą przygodę do realiów Wydziału Dziesiątego. W tym przypadku Moskwa może ściągnąć z PRL wybitnych specjalistów, którzy pomogą odczytać i zinterpretować dziwne dane, jakie docierają do stolicy ZSRR z urządzeń pomiarowych w odległej Syberii. A może trzeba poprowadzić ekspedycję w celu odszukania zaginionej wyprawy któregoś z wybitnych profesorów meteorologii? Po 1990 roku prowadzenie badań powinno być już ułatwione, choć Rosyjska Akademia Nauk również nie wpuszcza obcych ekspedycji na teren badań. Dolina Słupów Telegraficznych została zasłonięta przed wścibskimi kamerami satelitów szpiegowskich Stanów Zjednoczonych. Czyżby Rosjanie odkryli coś, co może przechylić szalę zwycięstwa w wyścigach zbrojeń atomowych na ich stronę?

Strażniku, przed Tobą szerokie pole do popisu. Miłej zabawy...



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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane



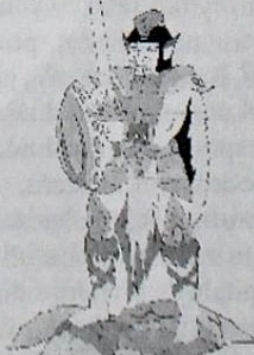
bitewne



RPG



planszowe



dla stałych klientów
koszty przesyłki GRATIS

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

TRUP NA ULICY

Michał Studniarek

Zwykle kwestia „co począć z ciałem?” ogranicza się do posprzątania po zbyt żywiołowych działaniach drużyny. Co jednak zrobić, gdy w zaświaty przenosi się znajomy, przyjaciel, partner lub, co gorsza, nasza własna postać? Mało kto chciałby spocząć na wieki na dnie najbliższego zbiornika wodnego w towarzystwie kilku przywiązanych do nóg kamieni. Dlatego już teraz warto pomyśleć, co ma się stać z naszymi doczesnymi szczątkami. Pamiętajmy, że w 2020 roku śmierć to całkiem dobry biznes i nieźle można na nim zarobić. Z myślą o ostatniej drodze, opracowano całe linie produktów, reklamujących się sloganami: „Twoje ciało może rozpaść się w proch – ale nie garnitur z najnowszej żałobnej serii Armaniego!” czy „Pracownicy domów pogrzebowych! Dzięki kosmetykom Margaret Astor™ wasz klient będzie wyglądał jak żywy nawet po porażeniu prądem!”.

KTO ZAJMIE SIĘ CIAŁEM?

Dobra, a zatem na ulicy pojawia się jeszcze jeden nieboszczyk. W pierwszej kolejności ciałem zainteresuje się któraś z dwóch organizacji: policja lub Trauma Team. Oni mają zwykle najwięcej do czynienia z trupami.

Policja: Ciało zabiera się na sekcję, aby ustalić przyczynę zgonu, jednocześnie powiadamiając o odnalezieniu ciała rodzinę (o ile taką udało się znaleźć). Jeśli przy ciele nie było żadnych dokumentów, zwłoki czekają 48 godzin, podczas których sprawdza się dokładnie rejestry osób zaginionych, poszukiwanych itp., aby w miarę możliwości ustalić tożsamość trupa (przy nieźle rozwiniętym rynku fałszywych tożsamości może to być dość trudne zadanie), po czym przekazywany jest on do Banku Ciał. Wyjątek czyni się dla nieboszczyków mających duże znaczenie dla prowadzonych spraw, ewentualnie nadzianych narkotykami lub podobnym farszem.

Trauma Team: Niezależnie od tego, czy ciało zostało znalezione na ulicy, czy też pacjent zmarł w szpitalu w wyniku odniesionych obrażeń, przekazuje się je do Banku Ciał, a wyciągnięte z nich wszczepy idą do szpitalnych magazynów. Stamtąd, po cichu, trafia ponownie na rynek, zwykle do klinik zaprzyjaźnionych z obsługą ripperdoców.

Jeśli ktoś ma szczęście i umarł we własnym łóżku albo wykupił za życia odpowiednią usługę, staje

się klientem jednej z wielu działających w mieście agencji pogrzebowych. Zawieranie takich umów stało się ostatnio modne wśród pracowników rozmaitych korporacji. W umowie można określić rodzaj pochówku, wyznanie, zgodę na pobranie narządów po śmierci, mumifikację lub preparowanie ciała (to dla tych z BARDZO grubym portfelem) itp. Zdarzają się nawet jednostki zupełnie aspołeczne, które załatwiają sobie pochówek grzebalny z zakazem pobierania niepotrzebnych im już części ciała tylko po to, aby nieutuleni w żalu krewni i przyjaciele mogli podziwiać doczesne szczątki zza szklanej szyby. Ponoć Johnny Silverhand już zażył sobie specjalnego, chromowanego łoża-sarkofagu na jednym z nowoczesnych cmentarzy. Miałby tam spoczywać z gitarą złożoną na piersiach, oświetlony sodowymi reflektorami. Wokół znajdować się będą wazon, w których fani będą mogli składać kwiaty oraz inne dowody uwielbienia.

WOJNA O TRUPA

Choć wydawać by się mogło, że przy obecnym poziomie przestępczości firmy pogrzebowe powinny nie nadążać z realizacją zamówień, dzieje się inaczej. Obecnie w samym NC rynek tych usług należy do czterech dużych zakładów, które podzieliły miasto między siebie. Są to prawdziwe korporacyjne molochy, zatrudniające setki osób obsługi (z kapłanami najważniejszych religii włącznie) i dysponujących kilkunastoma domami pogrzebowymi oraz cmentarzami rozrzuconymi po całym mieście. Oprócz tego, istnieje co najmniej kilkanaście mniejszych firm, które pracują na obszarze kilku-kilkunastu ulic; niektóre z nich są mniej oficjalnymi podwydziałami jednej ze wspomnianych korporacji, inne pracują w dzielnicach etnicznych, świadcząc usługi lokalnej społeczności.

Każda z agencji ma podpisane kontrakty z Trauma Team na dostarczenie ciała, lecz to, do kogo ono trafi, zależy zwykle od miejsca śmierci oraz odpowiednio szybkiej reakcji ze strony kontrolującego dany rejon agenta. Wyjątkiem jest podpisanie za życia odpowiedniej umowy z którąś z firm. Bezpardonowa walka o klienta trwa; wydzieranie sobie ciał czy też podsłuchiwanie policyjnych komunikatów w celu jak najszybszego pojawienia się na miejscu jakiejś dużej strzelaniny są na porządku dziennym. Bywa, że na miejscu masakry wkrótce potem dokonuje się

druga, a zwycięzca ładuje jak najwięcej ciał do swojej karetki i znika, zanim na miejscu pojawi się policja czy Trauma Team (która równie zawzięcie „strzeże” swoich potencjalnych klientów). Dzieje się tak zwłaszcza wtedy, gdy strzelanina ma miejsce w korporacyjnej dzielnicy, biurowcu, ekskluzywnym centrum handlowym czy bogatym klubie, słowem – wszędzie tam, gdzie można liczyć na zamożnego nieboszczyka, któremu rodzina z pewnością zafunduje wystawny pogrzeb.

RYTUAŁY I CEREMONIE POGRZEBOWE

Dla bogatych ludzi pogrzeby organizują zatrudniające ich korporacje za pośrednictwem odpowiedniego wydziału lub zakładu pogrzebowego, z którym mają podpisany kontrakt. Szefowie i wyżsi urzędnicy zwykle życzą sobie pochowania w rodzinnym grobie na terenie swojej posiadłości. Niższych rangą członków korporacji chowa się albo na cmentarzach będących własnością jakiejś firmy pogrzebowej, albo we własnych miejscach pochówku. Zwykle w korporacjach istnieją także specjalne „izby pamięci” poświęcone, szczególnie zasłużonym pracownikom (najpopularniejsze są one w Militechu, Arasace czy korporacji Lazarus).

Zwykli ludzie mają szansę udać się w ostatnią drogę dzięki jednemu z wielu przedsiębiorstw pogrzebowych, które toczą ze sobą regularne boje o klienta. Bezdomni zwykle kończą jako przeszczepy w Banku Ciał albo (gdy są na to za starzy) zostają na koszt miasta spopieleni i pochowani w zalutowanych niczym puszki urnach na cmentarzu komunalnym w Night City. Dowożenie miejskim krematoriom kolejnych „klientów” to podstawowe zajęcie Przedsiębiorstwa Komunalnego.

Teraz parę słów o rytuałach pogrzebowych: ze względu na przeludnienie, większość religii musiała zweryfikować swoje stanowisko wobec kremacji, która jest obecnie najpopularniejszą metodą pochówku. Na pogrzeb ciała w całości mogą pozwolić sobie tylko najbogatsi (takie pochówki zwykle mają miejsce na terenie rodzinnej posiadłości bądź w specjalnie wydzielonym fragmencie korporacyjnego budynku). Niektóre co bardziej zintegrowane grupy etniczne mogą nadal utrzymywać stare obyczaje, np. Włosi, Latynosi i Haitańczycy wciąż preferują pochówki grzebalne (choć i to ulega zmianie). Na ile tylko pozwala stan kieszeni, przedstawiciele owych grup wykupują sobie miejsca bądź na kilku pozostałych jeszcze, tradycyjnych cmentarzach bądź w wielopiętrowych cmentarzach nowoczesnych. Z kolei w społecznościach azjatyckich kremacja jest sankcjonowana kulturowo.

Obyczaje gangów i większych rodzin nomadów są bardzo różnorodne i nie sposób opisać ich wszystkich. Niektóre grupy nomadów wzorem dawnych osadników chowają zmarłych na szlaku swej wędrówki, sypiąc im ziemne mogiły ozdobione drewnianą lub plastikową tablicą. Inne palą ciała, a zebrane w urny prochy są (zależnie od ostatniego życzenia) wożone dalej przez rodziny lub rozsypywane na wietrze. Niektóre bardziej zdegenerowane albo wyznające specyficzne kulty grupy porzucają ciała na pastwę pustyni. W przypadku gangów sprawa komplikuje się jeszcze bardziej. Wiele zależy od tego, czy gang tworzą członkowie jakiejś grupy etnicznej, honorujący istniejące pod tym względem normy, czy też skupiają się wokół jakiegoś kodeksu, ściśle opisującego rozmaite kwestie, m. in. pogrzebu członków gangu. Jedni sprzedają ciała swoich kumpli do Banku Ciał (oczywiście, po uprzednim wypruciu z niego wszystkich wszczepów czy przydatnych organów), dzieląc zysk pomiędzy pozostałych członków. Inni palą ciała zmarłych w krematoriach lub własnym przemysłem, np. w starych piecach kotłowniczych czy beczkach po oleju; doczesne szczątki towarzysza pakuje się także do plastikowych worków wraz z paroma cegłami i spuszcza do zatoki. Niektóre gangi wyznające „satanizm” (nie mylić z satanizmem opisanym w dodatku „Dzika Strefa”) lub voodoo, mają zwyczaj ozdabiać siebie i swoje siedziby kośćmi towarzyszy lub wrogów, wykorzystując je podczas rozmaitych uroczystości jako komponenty magiczne. O Papa Josephie, niekoronowanym przywódcy wszystkich Haitańczyków NC, powiada się, że trzyma on w piwnicy zmumifikowane zwłoki wszystkich dotychczasowych najwyższych kapłanów voodoo: tam też odbywają się najważniejsze uroczystości. Podobnie ma się sprawa z członkami niezliczonych sekt, działających w miastach i poza nimi.

Najpierw szły dzieci, siedmioro, jedno za drugim, w podartych, posypanych popiołem ubraniach. Każde dziecko miało na twarzy malowaną gipsową maskę, wyraźnie przypominającą Shape'ly'ego. Nie zachowywały się jak w kondukcji; niektóre przystawały, zadowolone z zainteresowania, jakie budziły.(...) Po dzieciach nadeszło pięciu tancerzy w strojach szkieletów z La Noche de Muerte, chociaż maski niektórych były tylko szczątkowe – mikroporowe respiratory pomalowano tak, by przypominały wyszczerzone zęby czaszek. (...) Potem szły dwie wysokie postacie, czarni mężczyźni o twarzach pomalowanych na brzydkie beż, ubrani w bladezielone kitle i długie rękawice z czerwonego lateksu.(...) A po nich pierwsze ciała, owinięte wieloma warstwami

mlecznego plastiku, jadące na tych dwukołowych wózkach, jakie wyrabiano tu do przewozu bagaży czy ładunków żywności. Tymi wózkami, z przymocowanymi naprędce wąskimi platformami z dykty, kierowali z przodu i z tyłu nie przebrani mężczyźni i kobiety.(...) Siedmiu, każdy na osobnym wózku, a potem mężczyzna i kobieta w identycznych papierowych kombinezonach, niosący laminowaną litografię Shapely'ego(...).

William Gibson, *Światło wirtualne*
(przeł. Piotr W. Cholewa)

Na koniec warto jeszcze opisać współczesny cmentarz z NC. W dobie globalnego przeludnienia tradycyjne nekropolie traktowane są jak zażytki; rzadko kogo stać na pochowanie tam kogoś z rodziny. Nowych grobów się już nie kopie. Obecnie, cmentarze to w większości wieżowce, położone w różnych punktach miasta (im gorsza dzielnica, tym tańszy pochówek). Piętro mieści kilkadziesiąt do kilkuset miejsc na urny, rozmieszczone w dwóch lub trzech rzędach. Każde miejsce posiada plastikowy nagrobek, wąską półeczkę na elektryczne znicze oraz niewielki wazonik na kwiaty. Nagrobek można upiększyć, ryjąc odpowiedni tekst, wstawiając cyfrową fotografię lub hologram. Można też zamówić tablicę ze stiuku bądź marmuru (rodzaj materiału zależy tylko od zasobności konta). Komunikację między piętrami zapewniają szybkie windy oraz schody awaryjne. Na najwyższych piętrach znajdują się sale, przypominające kostnice: tam spoczywają ludzie, których było stać na tradycyjny pochówek. Z kolei na parterze znajdują się sklepy z artykułami pogrzebowymi, w których można kupić wszystko, od znicza do kuloodpornej urny, kaplica, której wystrój można szybko zmienić w zależności od wyznania, oraz restauracje, gdzie można urządzić stypę. Całości dopełniają biura jednej lub kilku agencji pogrzebowych. Poniżej, w podziemiach, mieszczą się krematoria oraz magazyny ciał. Niektóre z tych domów posiadają także specjalne „poczekalnie”, gdzie można wykupić sobie miejsce na dowolny okres. Ciało spoczywa tam w temperaturze pokojowej aż do pojawienia się pierwszych oznak rozkładu: dopiero wtedy można przystąpić do ceremonii pogrzebowych. W roku 2020 strach przed pochowaniem żywcem jest nadal bardzo silny...

A na koniec...

KOSTNICA, CZYLI SKŁAD POMYSŁÓW

– Gracze biorą udział w jakiejś strzelaninie, którą przerywa pojawienie się policji. Gdy uda im się bezpiecznie

wymknąć, orientują się, że brakuje jednego z członków drużyny, który padł w czasie walki. Dopiero po pewnym czasie przypominają sobie, że na krótko przed przybyciem policji widzieli czarną AV-kę jednej z agencji pogrzebowych. Czekają ich teraz długie i uciążliwe targowanie się z korporacją w sprawie wydania ciała. Sprawa będzie tym trudniejsza, im bogatsza była martwa postać: firma na pewno będzie chciała, aby pogrzeb odbył się u niej i odpowiednio sobie za to policzy. Odmianą tego pomysłu jest porwanie ciała przez jedną z korporacji, mimo iż bohater miał wcześniej podpisany kontrakt z innym zakładem. W tym wypadku postaci nie będą osamotnione w swojej walce: będą miały za sobą wsparcie korporacji, która winna zapewnić naszemu bohaterowi wieczny odpoczynek i nie pozwoli, aby konkurencja zabierała jej klientów.

– Jakaś agencja pogrzebowa nie spopiela ciał, lecz sprzedaje je po cichu na eksperymenty któreś z biologicznych, chemicznych lub farmaceutycznych korporacji. Być może przyjaciel lub nawet krewny jednego z bohaterów został w ten sposób potraktowany. Nagłośnienie tej tajemnicy, zwłaszcza poparte zeznaniami rodzin, którym zdarzyło się to samo, lub materiałem filmowym, może owej korporacji zaszkodzić.

– Oto odszedł na zawsze znany polityk, rockman, dziennikarz, działacz społeczny – ktoś znany, otoczony poważaniem bądź uwielbieniem, a jednocześnie wzbudzający kontrowersje. Na pewno jego pogrzeb stanie się okazją do zmanifestowania swoich uczuć przez duże grupy ludzi. Nie wszyscy jednak przyjdą oddać zmarłemu ostatni hołd: na pewno znajdzie się jakiś znieważony czy osłabiony gang, rozhisteryzowany fan, nie mogący żyć bez swego idola, czy szaleniec, chcący wykorzystać pogrzeb do zademonstrowania czegoś. Zadaniem bohaterów będzie niedopuszczenie, by ktokolwiek i cokolwiek zakłóciło powagę ceremonii. Mogą znajdować się w tłumie, bacznie wypatrując oznak potencjalnego zagrożenia lub stać z założonymi rękami, ochraniając rodzinę zmarłego: możliwości jest wiele.

– Bohaterowie są policjantami z dochodzeniówki. Podczas śledztwa zostają nagle wezwani do strzelaniny: bierze w niej udział ważny dla sprawy świadek. Gdy docierają na miejsce, okazuje się, że nie ma go wśród żywych, oraz że zniknęło jego ciało. Dłuższe poszukiwania ujawniają, że świadek ten został ciężko ranny, a następnie uznany za nieżywego i zabrany przez ekipę jednego z przedsiębiorstw pogrzebowych, którzy znaleźli się na miejscu przed policją i Trauma Team. Niestety, w karetce gość zaczął dawać oznaki życia, więc dla uniknięcia kłopotów został jako „anonimowe znalezisko” podrzucony jakiejś ekipie Trauma. Zanim nasi bohaterowie odnajdą go w jednym ze szpitali, może upłynąć sporo czasu. A może pracownicy agencji machną ręką na wydawane przez człowieka jęki i rzeczywiście przeniosą świadka do Krainy Wiecznych Łowów?

KRONIKI DUBIENIA GÓRNEGO

Kroniki Gildii Czarnoksięskiej Dubienia Górnego. Tom VI s. 1003

Zawód czarnoksiężnika, oprócz wielu plusów, ma też ujemne strony. Jedną z nich jest konieczność gromadzenia i wykorzystywania w zaklęciach różnych dziwacznych lub wręcz obrzydliwych komponentów. Mam tu na myśli, na przykład, oczy nieboszczyka, skrzek ropuchy czy sadło bazyliuszka. Zgadza się tutaj w zupełności z moim mistrzem Ojmusem, który uważa tego rodzaju dziwaczne ingrediencje za zło konieczne naszego zawodu. Jak jednak we wszystkich sprawach, tak i w stosunku do komponentów magicznych nie ma w Wielkiej Gildii Czarnoksięskiej konsensusu. W odróżnieniu od Ojmusa, mojego mistrza Elkuma wszelkiego rodzaju wykorzystywane do rzucania czarów świństwa zdają się fascynować. Natomiast gdy spytałem mojego mistrza Huma, co sadi o komponentach wykorzystywanych do rzucania czarów, zrobił wielkie oczy i przełknąwszy kanapkę przełożoną zamiast szynką, językiem jaszczurki, spytał: to do czarów używa się jakichś komponentów?

Tak naprawdę Hum najbardziej nie lubił w komponentach magicznych tego, że aby je zdobyć, trzeba się było włóczyć po jakichś dziwnych lub zakazanych miejscach. Ach, gdybyż tak można było zamówić wysyłkową dostawę włosów nieboszczyka, zamiast wstawać w środku nocy i włóczyć się z łopata po cmentarzu! Niestety, nie da się uprawiać magii bez komponentów i dlatego każdy czarnoksiężnik musi raz na jakiś czas podejmować wyprawę w celu uzupełnienia zapasów

laboratorium. Dlatego właśnie Hum wraz z Maxwelllem wędrowali po Mokrych, Zalesionych i Błotnistych Górach.

Zrywali właśnie na górskiej polanie kwiaty mokrego lotosu, gdy nagle zaskoczyło ich miarowe tupanie kilkunastu tuzinów bosych stóp. Jako że w Mokrych, Zalesionych i Błotnistych Górach takie tupanie nie oznacza zazwyczaj nic miłego, Hum i Maxwell dali czym prędzej nura w pobliskie krzaki. I dobrze zrobili, bowiem ledwo skryli się w paprociach, na polanę wkroczyła kompania goblinów.

– Kompania stój! – wydał rozkaz dowódca goblinów, gdy spojrzawszy za siebie zobaczył, że od prawie stu kroków maszeruje sam, a jego kompania rozłożyła się pokotem na polanie.

– Tak jest! – odchrzyknęli żołnierze, co świadczyło, że Hum z Maxwelllem nadziali się na elitarną kompanię Zielonej Gwardii.

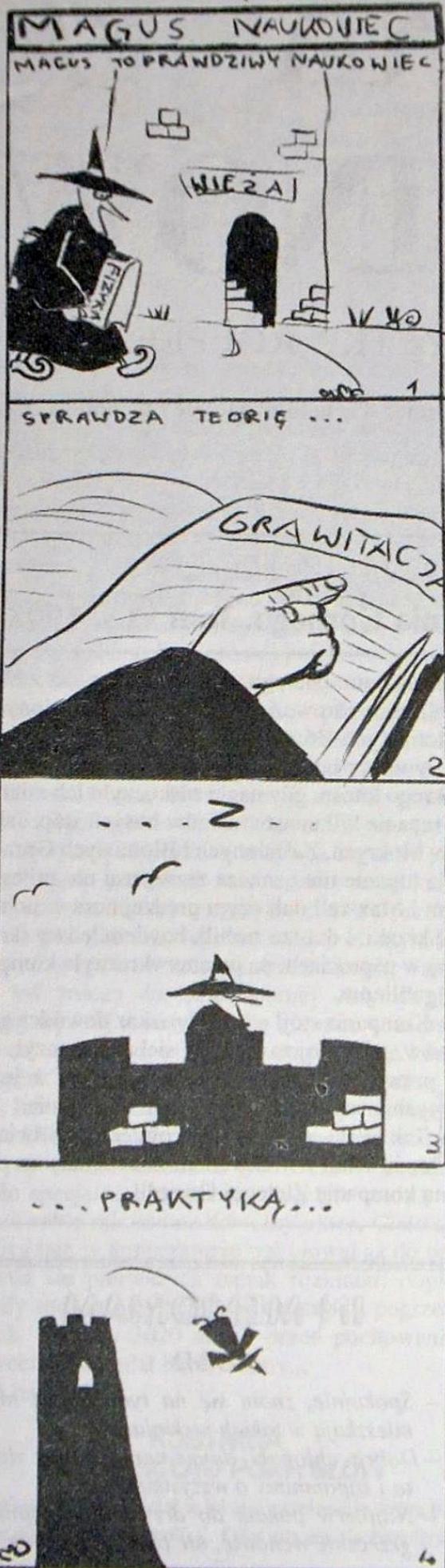
IN MEMORIAM

AD&D

- Spokojnie, znam się na tym. Smoki nie mieszkają w takich jaskiniach...
- Dobra, chłopaki, dajcie nam 50 sztuk złota i zapomnimy o wszystkim...
- Najpierw pukam do drzwi, a następnie grzecznie wchodzę, nie pytając o zgodę...

MAGUS

by Łukasz Matuszek



"Kroniki Gildii Czarnoksiężskiej Dubienia Górnego" – ciąg dalszy

Kapitan goblinów klapnął na powalonej kłodzie pośrodku polany. Hum jęknął w myślach, zanosilo się na dłuższy, co najmniej trzydniowy popas. Przed nimi kompania goblinów, a za nimi stroma, skalna ściana. Niewesoło.

Nagle w górze w lesie coś się zakotłowało i w niebo wzbiło się spłoszone stadko wyvernów. Kapitan goblinów chwilę bezmyślnie wpatrywał się w niebo, aż nagle oprzytomniał. Drogą wiodącą w dół zbocza ku polanie coś się zbliżało i to coś, co było w stanie spłoszyć stadko wyvernów.

– Ujcok! – krzyknął na jednego z żołnierzy – Zapierdalaj w górę na zwiady!

– Tak jest! – ziewnął niski, zielony i pokraczny (czyli w sumie nie wyróżniający się niczym szczególnym) goblin i spostrzegłszy, że kapitan sięga po miecz, czym prędzej podniósł się z trawy. Chwilę później pędził już w górę drogi.

Nie minęło zbyt wiele czasu, gdy wysłany na zwiady goblin wrócił, wrzeszcząc z daleka:

– Paladyni! Paladyni!

Kapitan goblinów najwyraźniej nie miał zamiaru walczyć z oddziałem paladynów, dlatego nie zastanawiał się zbyt długo, jaki wydać rozkaz:

– Zarządzam odwrót!

– Tak jest! – odpowiedzieli jego żołnierze, ponownie dając przykład wzorowej dyscypliny. Cała kompania, na łeb, na szyję rzuciła się do ucieczki w dół zbocza. Ujcok popędził za nimi, potykając się po drodze o porzucone tarcze i włócznie.

W chwilę później ukrywających się w krzakach czarowników dobiegł stukot kopyt bojowego rumaka i rzewna pieśń rycerska. Nie było wątpliwości kto najeżdżał, więc Hum

IN MEMORIAM

Earthdawn

- Myślę, że wchodzenie do tej jaskini było głupim pomysłem...
- A teraz porachuję ci kości...
- Pytasz, czy mamy przy sobie jakieś klejnoty? Kochany, nawet więcej niż potrafisz sobie wyobrazić...
- O! A więc to tak wyglądają jelita...

BAJKA O ELFIE I KRASNOLUDZIE

Szedł raz elf z lasu Loren.
Szedł tak sobie lasem, borem.
Szedł ze miesiąc lub z dwa miechy,
Szedł i doszedł aż do rzeki.
Długa była i szeroka,
a w niej rybka była złota.
Sama złapać się mu dała
i tak jemu powiedziała:
„Elfie piękny i wspaniały,
zrobię wszystko mój kochany”.
On jak gdyby od niechcienia,
kazał spełnić trzy życzenia.
„Więc po pierwsze, moja rybko,
chcę cię prosić o rzecz zwykłą.
Uszy trochę mam za długie,
śmieszne i je niezbyt lubię.
Drugą sprawą, której pragnę,
są pieniążki bardzo ładne.
Nienawidzę krasnoludów.
Straszne gbury i w ogóle.
Te brodacze kurduplaste,
są śmierdzące i chamiaste.
Noszą brody niezbyt ładne,
upokorzyć więc je pragnę.
Chcę by jeden z nich mi służył.
Trza nauczyć go pokory.
Ja do tego będę skory”.
Odszedł więc elf w swoją stronę,
Z krasnoludem usłużonem.
Szli i szli przez tydzień cały,
aż ich zaatakowali.
Więc krasnolud swym toporem
walnął zbójów zaskoczonych.
Elf w tym czasie stał i patrzył,
a krasnolud rąbał, miażdżył.
Rozbójnicy się spostrzegli,
że dostają i uciekli.
Krasnal się nie opanował,
elfa dorwał, wykastrował.
Morał z tego płynie taki,
by się wdawać w różne draki,
Bo bezczynność to rzecz zgubna,
chamska oraz samolubna.

by Tasior' 99

„Kroniki Gildii Czarnoksięskiej Dubienia Górnego” – ciąg dalszy

i Maxwell wyszli z krzaków. Chwilę później na polanę wjechała Paladyni.

Zawód wędrownego, błędnego rycerza – paladyna – jest, niestety (nad czym musi ubolewać prawdziwy zwolennik/zwolenniczka równouprawnienia płci), nadal zawodem typowo męskim. Niemniej wśród paladynów znalazła się jedna kobieta, której czyny sławne i głośne były w całej Unii Czarnoksięskiej. Jako że była w tej profesji jedyną kobietą, mówiono o niej po prostu „Paladyni”.

– Witam szlachetnych magów. Widzę, że mieliście małą potyczkę z goblinami?

– Tak i dziękujemy za ocalenie, pani – skłamał Hum Pokręcony, nie chcąc się przyznać, że ostatnie pół godziny przesiedział ukryty w krzakach. – Jak możemy ci się odwdziżyć, o pani?

– Och, drobiazg – uśmiechnęła się Paladyni.
– Mam do was tylko jedno pytanie.

– Tak? – chrząknął Hum.

– Czy któryś z was jest prawiczkim? – spytała Paladyni i spojrzała na Maxwella, który spłonął pod jej wzrokiem, jak piwonia.

– Widzę, że tak. To dobrze, bardzo lubię, gdy udaje mi się uratować dziewczę z opresji...

Sławek

IN MEMORIAM

Warhammer

- Juhu! Zabiłem swojego pierwszego goblina! Teraz chodźmy na smoka! Tak! Na smoka!
- Wiecie co? Wy tu poczekajcie, a ja pójdę do tego ogra i zapytam, czy nie ma przypadkiem czegoś do jedzenia...
- Co mówił ten karczmarz? Że w tym elfickim lesie są jacyś tancerze? Chodźmy tam, obejrzymy ich występy...
- Jak to zapłacić? Myślałem, że piwo jest za darmo.
- Nie wygląda na groźnego, spójrz tylko, jaką ma pocziwą, siwą brodę...
- Nędzny halflingu! Myślisz, że działasz coś przeciwko mnie, tym swoim marnym sztylecikiem?

Podziękowania dla Odysa, Morfiego, Tasiora, Flinta i Dolorez

Icehaired

Bohaterowie do wynajęcia

ROBERT CALLISTA,
homid, filodoks Władców Cienia

Doświadczony profesor psychologii, znany z wielu publikacji i badań naukowych. Zawsze nienagannie ubrany w szary golf i ciemne spodnie z bardzo dobrego gatunkowo materiału. Siwe włosy okalają postarzałą nieco twarz o ostrych rysach i ciemnych oczach koloru burzy. Gdzieś w zasięgu jego ręki zawsze znajduje się niewielki złoty medalion z wygrawerowaną błyskawicą. Robert ukończył psychologię i filozofię na jednym z renomowanych europejskich uniwersytetów. Wtedy zdarzało mu się znikać raz na jakiś czas. Wracał jakby odnowiony, pełen sił i chęci życia. Niekiedy zwierzał się swojej przyszłej żonie, Alice, że te wyprawy w leśne ostępy pozwalają mu na odkrycie swej prawdziwej natury. W kolejnych latach rozpoczął karierę naukową na pewnej znanej uczelni amerykańskiej, wydawał książki dotyczące psychologii negocjacji i umiejętności perswazji. Powoli zyskiwał sławę na całym świecie. Włączył się w politykę, próbował też sił w wyborach na senatora.

Wśród Władców Cienia szybko zyskał status Bety. Urodził się w czasie, gdy Luna stanęła w połowie drogi do pełni. Potrafił wykorzystać swoje wrodzone umiejętności uzyskiwania kompromisu i łagodzenia konfliktów w szczepie, wspierając przy tym Alfę watahy. Jakiś czas temu zasłużył się dla szczepu – dzięki swoim wpływom i umiejętnościom prowadzenia poważnych rozmów, udało mu się ocalić znaczną część lasu obok kampusu uniwersyteckiego, a będącego jednym z ważnych miejsc dla jego grupy złożonej głównie z Władców Cienia. Ponadto jako jeden z nielicznych, był w stanie utrzymać pokój zawarty w mieście między kilkoma członkami Rodziny a zmiennokształtnymi. Posiada rozległe kontakty między członkami rdzennych amerykańskich szczepów garou i bastet. W postaci lupusa pojawia się rzadko, jest smuklejszy i zwinniejszy od towarzyszy. Szary, gibki wilk niekiedy pojawia się w okolicach caernu, bezszelestnie przebiegając po rozległym lesie otaczającym kampus. Nie zatrzymuje się nigdy, póki coś niepokojącego nie zwróci jego uwagi... a wtedy lepiej nie wchodzić mu w drogę.

TAHIR,
homid ze szczepu Bagheera, rank: Aka [II]

Ma takie cudowne, zielone oczy – wzdychały kobiety, pochwycone w sidła przez jego urok. On tylko bawił się jakby od niechcenia ciemnym, skręconym kosmykiem włosów, opadającym mu na ramię. Od niedawna mieszkał w tym mieście; poznawał je nocami, spokojnym krokiem przemierzając ciemne zaułki. Niekiedy widział członków Rodziny, wyruszających na swe śmiertcionośne polowanie. Wbrew wszystkiemu, rozumiał ich. Jemu też kiedyś, w czasie Pierwszego Roku, gdy jeszcze mieszkał wraz ze swoim mistrzem, zdarzało się polować. Oboje w postaci cichych, szybkich panter, przemierzali las w poszukiwaniu tego, co daje Gaja. Zwierzyna nie miała szans, umierała nagle i niespodziewanie, powalona jednym mocnym uderzeniem łapy jego lub jego matki.

Nadszedł jednak czas, by z młodego Tekhmet – kociaka – stać się Aka, samodzielnym kotem; żyjącym samotnie i samotnie zgłębiającym sekrety tego i innych światów. „Ceną mojej mądrości jest taniec na samotnej linie zawieszanej nad tym miejscem” – wzdychał czasem, wpatrując się w wieczorne niebo, obejmujące miasto, szukając wzrokiem Matki Wszystkich Kotów. Jej delikatny blask czasem odbijał się na pociągłej, przystojnej twarzy. „Zrozumienie przyjdzie z czasem” – mówiła łagodnie jego matka, Rinczen, liżąc mu delikatnie ucho, nadzarpnięte w jakiejś bójce z inną młodą Bagheerą. Wspominał ją z rozrzwinięciem i pewnym niepokojem. Zajmowała się nim przez dwanaście miesięcy, ucząc zwyczajów bastet, tradycji szczepu Bagheera i opowiadając historie, które tylko czasem udawało mu się zrozumieć. Potem zniknęła, tak samo, jak znikali wszyscy inni starsi bastet, uznający dojrzałość swojego wychowanka.

Teraz mieszkał sam, w tym mieście, o którym wiedział wcześniej tylko tyle, że jest pełne członków wampirzej rodziny. Żaden jednak Nieumarły nie pozwolił sobie na bliższe spotkanie z Tahirem, homidem ze szczepu Bagheera; urodzonym w czasie wschodu słońca silnym i przebiegłym mężczyzną. Wampiry odkrywały bowiem, że wcale nie mają ochoty próbować krwi młodej pantery i zdecydowanie wołały uniknąć jego kocich, długich pazurów, przerażone przy tym spokojnym mruczeniem Tahira.

KHUARA, abominate z klanu Gangrel

Zcienia wylania się wysoka, dobrze zbudowana postać – piękna kobieta o wykrzywionej nieszczęściem twarzy. Oparta o ścianę nocnego klubu, wydaje się na coś czekać. Ubrana jest w skórę. Ma długie, jasnorude włosy i brązowe, wielkie oczy, w których jednak czai się rozpacz. Jej dłonie są duże i silne, zdecydowanym uściskiem potrafi połamać żebra niejednemu osiłkowi, próbującemu ją poderwać. Jednak Khuara od chwili przemiany nie była zainteresowana niczym oprócz ciepłego płynu wypełniającego żyły jej ofiar. Wtedy to stała się naprawdę potężna – półczłowiek, półwici rozszarpała nieszczęśników i chleptała ich życiodajną vitae.

Urodziła się w szczepie Simba, lwów-kotów stworzonych do panowania nad innymi bastetami. Ona jednak sama wybrała najprostszą drogę osiągnięcia i zdobywania władzy – przemianę. Kiedyś wyszła pewnego wampira, wiedzona ciekawością

powoli odkrywała tajemnice życia nieumarłych. Wreszcie przekonała go o swojej lojalności i otrzymała od niego upragnioną nagrodę, odrzucając przy tym błogosławieństwo Seline i przysięgę walki z Asurą, zwanym przez lupinów Żmijem.

Nawet jej rodzic zastanawiał się, jak możliwa była jej przemiana. Po swoim odrodzeniu dla niej życia, Khuara utraciła wszystkie dary otrzymane od duchów i te, których nauczyła się od innych Bastet. Simba, w których rodzinie przebywała, nie wybaczyła jej do tej pory przemiany. Khuara od pewnego czasu ma pewność, że jest śledzona przez bastety z jej szczepu, pragnących uwolnić ją od przekleństwa krwi wampirzej; wie jednak, że niewielu jest w stanie dorównać jej sile i potędze dyscyplin przekazanych w krwi przez pewnego Gangrela z dziewiątego pokolenia o imieniu Brasthir. Dlatego też jej kroki w nocy są spokojne, a sen w dzień mocny i pełen odpoczynku...

JOANNA

Urodziła się już dawno, tak dawno, że nie jest w stanie przypomnieć sobie imion swoich rodziców. Czasem śni jej się twarz matki, delikatna i biała, nachylona nad nią i jej łóżeczkiem. Czasem też przypominało jej się słońce, w które wpatrywała się każdego ranka, siedząc jeszcze na ciepłej od snu pościeli. Czasem tęskniła, ale zwykle zaangażowanie w sprawy jej klanu nie pozwalało na bezproduktywne marzycielstwo. Była jeszcze młodą osobą, wkrótce mającą wstąpić do klasztoru za namową – a raczej nakazem rodziców. Nie byli zbyt zamożni, nie było ich więc stać na posag dla młodej Joanny. Wtedy jedynym wyjściem było albo wydanie córki za zamożnego mieszczanina, albo też oddanie jej pod opiekę klasztoru... Żaden jednak z kandydatów nie wydawał się być odpowiednim dla rodziców Joanny, tak więc starzejaca się panna zaczęła przygotowywać się do służby Bożej.

Tego pamiętnego dnia wyszła na spacer razem z przyjaciółką i jej służącą. Powoli zapadał wieczór, słońce przesłonięte przez chmury zbierające się nad Krakowem zachodziło szybko. Wawel majaczył groźnie, skręciły w ulice Kanoniczą, by zapomnieć o dziwnym odczuciu obserwowania ich przez stare mury. Joanna przyspieszyła kroku, niemal biegła, wreszcie oparła się o mur i obejrzała za siebie. Jej przyjaciółka stała na końcu ulicy, poganiając ją i starając się uciec przed nadciągającym deszczem. „Brama – pomyślała Joanna. –

tu można się schować przed ulewą”. Weszła do bramy jednej ze starszych kamienic.

Postać schowana w cieniu czekała na nią z uśmiechem i drżącymi dłońmi... a raczej wygiętymi szponami. Zapach, który poczuła, był zapachem śmierci i zniechędzonej przez jej matkę szczurów. Mimo wszystko poczuła spokój, bezpieczeństwo, a później delikatny dotyk szponów na twarzy i niespotykaną rozkosz, płynącą z zimnego dotknięcia ust postaci. Nie była w stanie zobaczyć jej twarzy, mimo starań nie mogła także odgadnąć płci istoty trzymającej ją na rękach. Dokonała wyboru w ostatniej chwili, i stała się kimś takim, jak istota dająca jej życie. Zapłaciła wysoką cenę – utraciła piękno, młodość, rodziców, dom, zyskując możliwość poznania tego, co udało się niewielu, a niemal nikomu z żyjących. Wkrótce zaakceptowała swoją rolę i miejsce w klanie Nosferatu. Znajdowała wręcz perwersyjną uciechę w szokowaniu innych nieumarłych swoim widokiem – białą skórą opadającą płatami z ramion i szyi, zaciśniętymi, wykrzywionymi sinymi wargami, kłami o szarym zabarwieniu i zdeformowaną sylwetką.

W chwili obecnej podróżuje po Europie, szukając informacji dla primogena swojego klanu w Krakowie. Nawizała kontakt z Sabatem i kilkoma niezbyt znanymi magami. Co jednak jest celem działań Joanny i klanu Nosferatu, tego nie wiadomo, ale może się to okazać w ciągu najbliższych nocy...



KSIEGARNIA WYSYLKOWA



PROMOCJE GRUDZIEŃ '99

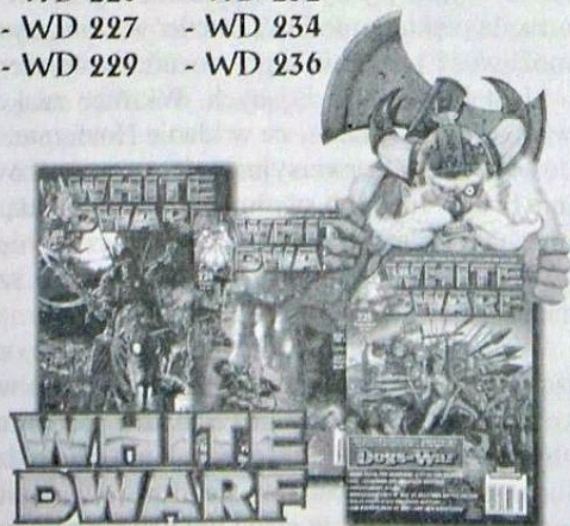


związku z nieuniknioną zmianą podatku VAT, która obowiązywać będzie już od 01. 01. 2000 r., jesteśmy zmuszeni wstrzymać wydanie obiecanego klientom katalogu naszej oferty. Wydamy go wkrótce, najprawdopodobniej w lutowym numerze MiM-a. Jednak aby nie być zupełnie gołosłownym przygotowaliśmy informacyjne formy zastępcze w postaci pliku, dostępnego w internecie na stronie głównej naszej księgarni (format PDF - Acrobat Reader) oraz katalogu zawierającego ceny aktualne do końca roku, dostępnego za darmo pod numerem telefonu 059 8420285. Również wszystkie akcesoria zamówione w starym roku będą oczywiście realizowane w/g starych cen. Zapraszamy was również na naszą nową stronę (www.meka.pl/gildia/) testową. Napiszcie nam swoje uwagi: Księgarnia Meka c/o World Book Express, 76-200 Słupsk, ul. Tuwima 23, info@meka.pl

**PRZY ZAKUPIE TOWARU
TARGET GAMES
ZA SUMĘ 90 ZŁ OTRZYMASZ
ZA SYMBOLICZNĄ ZŁOTÓWKĘ
WYBRANY PRZEZ SIEBIE
NUMER WHITE DWARF**

NUMERY DOSTĘPNE W PROMOCJI:

- WD 224 - WD 230
- WD 225 - WD 231
- WD 226 - WD 232
- WD 227 - WD 234
- WD 229 - WD 236



We współpracy z wydawnictwem Target Games chcielibyśmy zaproponować Państwu ciekawą promocję dotyczącą sprzedaży produktów tej firmy, w której każdy klient zamawiający akcesoria do gry Chronopia lub Warzone otrzyma za darmo kolorowy plakat. Promocja będzie dostępna do wyczerpania zapasów promocyjnych.



**PIERWSI KLIENCI
KTÓRZY KUPIĄ
ZESTAW STARTOWY
za 280 zł otrzymają za
symboliczną złotówkę
dodatkowo dwie figurki
Freelance Knight'a
o wartości 39,00 zł**



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.01.2000

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



1. DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł.
2. NIE REALIZUJEMY ZAMÓWIEŃ na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).
3. 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.

UWAGA: Oznaczenia przed kodem produktu: ☆ – nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu – produkt można zamawiać, ale czas realizacji zamówienia będzie dłuższy. ♦ – przedsprzedaż: produkt jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy; * – nie jest to produkt firmy MAG, która zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

Oznaczenia po nazwie produktu: R – rozszerzenie zasad, O – opis miejsca, P – przygoda.

Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430
stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego
Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430
stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

WHSZE	24,00 zł	WAEKR	15,00 zł	BATTLETECH	
Kamienie Zagłady	(kampania):	Podręcznik gracza	(R)	Battletech: Kompendium	(R)
Ogień w górach	(cz. 1)	WAPGR	50,00 zł	BTKOM	34,00 zł
WHOWG	32,00 zł	Podręcznik Narratora	(R)	WARZONE – GRA BITEWNA	
Skala śmierci	(cz. 3)	WAPNA	32,00 zł	Kompendium, tom 1: Świt wojny	(R)
WHSKS	29,00 zł	Księga Żmija	(R)	WZSWW	55,00 zł
Krasnoludzkie wojny	(cz. 4)	❖WAKZM	39,00 zł	Kompendium, tom 2: Bestie wojny	(R)
WHKRW	32,00 zł	Rytuał przejścia	(R, P)	WZSBW	55,00 zł
EARTHDAWN		WARPR	20,00 zł	CHAOS PROGENITUS	
– PRZEBUDZENIE ZIEMI		W krwawym blasku Księżyca	(P)	– GRA KOŚCIANA	
Podręcznik podstawowy		WAWKB	33,00 zł	Zestaw podstawowy	
EDRPG	69,00 zł	MECHAWOJOWNIK		CHSTA	19,00 zł
Księga wiedzy	(R)	Podręcznik podstawowy		Zestaw dodatkowy	
EDKWI	45,00 zł	BTMEW	69,00 zł	CHDOD	14,00 zł
Barsawia	(O)	DZIKIE POLA		L I T E R A T U R A	
EDBAR	69,00 zł	Podręcznik podstawowy		PRENUMERATA	
Mieszkańcy Barsawii	(R)	DPRPG	69,00 zł	MAGAZYNU FANTASTYKI FENIX	
EDMB1	45,00 zł	W stepie szerokim	(R, P)	Prenumerata półroczna	
❖EDMB2	45,00 zł	DPWSS	38,00 zł	od numeru 11'99 do numeru 4'2000	
Mgły zdrady	(P)	Ogniem i mieczem	(R, P)	FP11	23,00 zł
EDMZD	32,00 zł	DPOIM	38,00 zł	Prenumerata kwartalna	
Koszmaz z przestworzy	(P)	KRYSTAŁY CZASU		od numeru 11'99 do numeru 1'2000	
❖EDKZP	32,00 zł	Świat Almohadów	(R, O)	FK11	12,00 zł
ZEW CTHULHU		❖KCALM	39,00 zł	LITERATURA RPG	
Podręcznik podstawowy, wersja 5.5		INNE		Czarnoksiężnik Drachenfels (WH)	
ZCW55	72,00 zł	Oko Yrrhedesa		BEDRA	12,00 zł
Księga Strażnika	(R)	OYRPG	25,00 zł	Kiedy ogarnie cię szał (WA)	
ZCKST	16,00 zł	Aphalon		WAKOS	16,90 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic	(R)	*APOD	45,00 zł	Księga Ioda (ZC)	
ZCPBT	35,00 zł	G R Y K A R C I A N E		ZCKSI	12,00 zł
Xięga bestyj	(R)	INFERNO – MAGAZYN		Pierścień tęsknoty (ED)	
ZCXIB	15,00 zł	GIER KARCANYCH		EDPIT	19,90 zł
Cthulhu 1990	(R)	Nr 2		Śmiech mrocznych bogów (WH)	
ZCDZI	17,00 zł	INF02	3,50 zł	BESMB	15,90 zł
Almanach potworów	(R)	Nr 3	4,80 zł	Zaragoz	
❖ZCALP	39,00 zł	INF03		❖BEGZZ	13,90 zł
Krainy Snów	(O, P)	DOOMTROOPER		BELETRYSTYKA	
ZCKRS	59,00 zł	– ŻOŁNIERZ ZAGŁADY		Clive Barker „Everville”	
Przerażające podróże	(P)	Zestaw dodatkowy		John Barnes „Milion otwartych drzwi”	
ZCPOP	21,00 zł	DTDOD	6,50 zł	SMJB1	25,00 zł
Serce grozy	(P)	Warzone	6,00 zł	C. J. Cherryh „Przybysz” (1/3)	
ZCSEG	27,00 zł	DTWAR		SMCC1	23,00 zł
Maski Nyarlhotepa	(P)	Apokalipsa	9,50 zł	C. J. Cherryh „Najeźdźca” (2/3)	
ZCMAN	79,00 zł	DTAPO		SMCC2	23,00 zł
ŚRÓDZIEMIE		Paradise lost		C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3)	
Podręcznik podstawowy		DTPAL	8,00 zł	SMCC2	29,00 zł
ŚRRPG	52,00 zł	DARK EDEN: MROCNZY RAJ		John Crowley „Późne Lato”	
Stwory Śródziemia	(R)	Talia podstawowa		SMJC1	18,50 zł
STSRD	24,00 zł	DESTA	28,00 zł	Stephen R. Donaldson	
Przewodnik po Śródziemiu	(O)	Zestaw dodatkowy		„Skok w konflikt: Prawdziwa historia” (cz. 1 cyklu)	
ŚRPPS	35,00 zł	DEDOD	9,00 zł	SMSD1	10,00 zł
W poszukiwaniu palantira	(P)	KULT		Stephen R. Donaldson	
STWPP	28,00 zł	Talia podstawowa		„Skok w wizję: Zakazana wiedza” (cz. 2 cyklu)	
Władca Pierścieni	(gra fabularna)	KTSTA	35,00 zł	SMSD2	29,00 zł
PIRPG	47,00 zł	Zestaw dodatkowy		Dave Duncan „Przeznaczenie miecza” (3/3)	
WILKOŁAK: APOKALIPSA		KTDOD	8,00 zł	SMDD3	23,00 zł
Podręcznik podstawowy		Inferno		Philip Jose Farmer	
WARPG	59,00 zł	KTINF	8,00 zł	„Gdzie wasze ciała porzucone” (cz. 1 cyklu)	
				SMPF1	13,90 zł
				Philip Jose Farmer	
				„Najwspanialszy parostatek” (cz. 2 cyklu)	
				SMPF1	15,90 zł

C. S. Friedman		Sean Stewart „Wskresiciele”		Walter Jon Williams	
„Świt Czarnego Słońca” (1/3)		SMSS1	13,90 zł	„Miasto w płomieniach” (cz. 2 cyklu)	
SMCF1	29,90 zł	Sean Stewart „Kres Obłoków”		SMWW3	19,90 zł
C. S. Friedman		SMSS2	22,00 zł	Gene Wolfe „Miasteczko Castlevue”	
„Nadejście nocy” (2/3)		Michael Swanwick „Stacje Przyływu”		SMGW1	15,90 zł
SMCF2	35,00 zł	SMMS1	15,90 zł	Gene Wolfe	
William Gibson, Bruce Sterling		Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka”		„Ciemna Strona Długiego Słońca” (cz. 1 cyklu)	
„Maszyna różnicowa”		SMMS2	23,00 zł	SMGW2	22,00 zł
SMBS1	19,90 zł	Walter Jon Williams „Aristoi”		Gene Wolfe „Jezioro Długiego Słońca” (cz. 2 cyklu)	
Jeff Noon „Wurt”		SMWW1	19,90 zł	SMGW3	22,00 zł
SMJN1	19,90 zł	Walter Jon Williams „Metropolita” (cz. 1 cyklu)		David Zindell „Nigdyli: Śmierć pilota”	
Bruce Sterling „Święty płomień”		SMWW2	19,90 zł	SMDZ1	22,00 zł
SMBS2	18,90 zł			David Zindell „Nigdyli: Schizma”	
				SMDZ2	22,00 zł

ODGŁOSY Z KUŹNI

Święta to czas wytężonych zmagani dla drukarni, przeto podręczniki nasze nabrały nieco spóźnienia.

Poza **Nadejściem nocy** (drugim tomem **Świtu Czarnego Słońca**), nic nie się nie pojawiło, więc wciąż czekamy na:

Przede wszystkim – **Labą 6**, który winien ukazać się 7 grudnia, a więc jeszcze przed ukazaniem się **MiMa**.

Drugi tom **Mieszkańców Barsawii**, z którym spraw jest dokładnie taka sama, jak z **Labem**.

Podobnie jest również z **Grimuarem**.

Miłośnicy książek dostaną do końca roku jeszcze **Pyłki**, czyli nawiązującą do **Wurta** książkę Jeffa Noona, oraz pierwszy tom trylogii Patrici McKillip, noszący tytuł **Mistrz Zagadek z Hed**, opatrzony wstępem samego Andrzeja Sapkowskiego.

A już za miesiąc dowiedziecie się co nieco o naszych planach na rok 2000.

Tomek



ZAGADKA 3

Podróżujesz z krasnoludem, elfem i zdobyczną beczką spirytusu. Dochodzicie do rzeki. Na brzegu czeka łódka. Żeby się przeprawić, musicie z niej skorzystać. Tylko ty możesz wiosłować (elf jest za słaby, krasnolud od razu połamie wiosła). Oprócz ciebie w łódce zmieści się na raz tylko jedna osoba albo beczka. Jeśli odpływając na przeciwległy brzeg zostawisz krasnoluda i elfa, to się pobiją. Jeżeli zostanie krasnolud z beczką, to wyłopie spirytus. Jak przewieźć wszystkich, unikając bójki i utraty alkoholu?

Na odpowiedzi czekamy do 20 stycznia 2000 roku. Pamiętajcie o dołączeniu kuponu!

Rozwiązanie zagadki z numeru październikowego.

Poprawnych odpowiedzi wylądowało w redakcji wiele. Zresztą istniała więcej niż jedna metoda zdobycia perły. Oczywiście postanowiliśmy docenić przede wszystkim tą najprostszą. Wystarczyło bowiem tylko zrolować dywan, nie dotykając jego powierzchni (czyli włożyć ręce pod spód, a potem się męczyć). Nagrodę otrzymuje Łukasz z Krakowa.

UWAGA!!!

WIELKA PROMOCJA DLA PRENUMERATORÓW!!!

Szanowni prenumeratorzy, czyli Ci, którzy nam zaufali (lub zamierzają zaufać)! Mamy dla Was niespodziankę: co MIESIĄC będziemy rozlosowywać pomiędzy Wami PREZENTY!

Dlatego nie zwlekajcie, zamawiajcie **Magię i Miecz** w prenumeracie!

W tym miesiącu prezenty otrzymali:

Tomasz Węcki z Trzebnicy, Krzysztof Szarf z Gdyni
i Tomasz Frydrych z Gdańska

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce...

**NOWA REWELACYJNA SERIA KOMIKSOWA
„KARMAZYNOWE IMPERIUM”!**

**OSTATNI WIERNY WOJOWNIK IMPERATORA RZUCA WYZWANIE
ZDRAJCOM!**

LOJALNOŚĆ NIE UMIERA NIGDY.

**A TAKŻE
PRZYGODY
BOBY FETTA
I PILOTÓW
REBELII!**



SZUKAJ W KIOSKACH!

© 1999 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.

NAJLEPSZE PISMO

O grach komputerowych na P

