

SZERERSKIE OPOWIADANIE FELIKSA W. KRESA

INDEKS: 322954

Miś Magia i Miecz

cena 11 zł (w tym 7% VAT)

ŁATWE PIENIĄDZE
i inne scenariusze

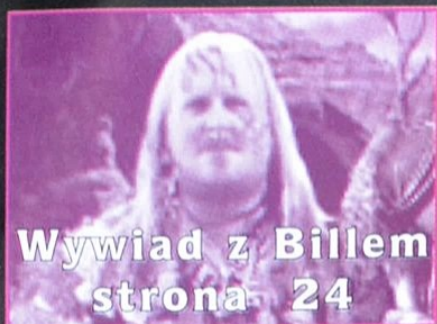
Potężna
dawka
ZC

wywiad z
BILLEM BRIDGESEM
twórcą GS i W:A

Sekrety ekranizacji
WIEDŹMINA
i WŁADCY PIERŚCIENI

03
ISSN 1230-9109
9 771230 910971

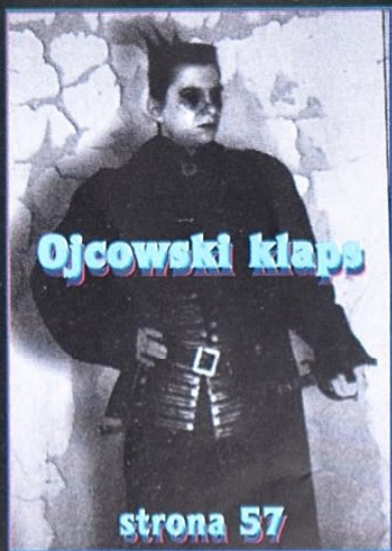
BRIDGES



Wywiad z Billem strona 24

CP2020 i SR, i MW, ale – wybaczcie – w porównaniu z GS nie jest to s-f). I oczywiście DEADLANDS, na który wiele osób oczekiwało z niecierpliwością (w sumie to DL jeszcze nie wyszedł, ale z Podręcznikiem gracza da się zacząć grać).

Nie tylko jednak my uderzyliśmy w rynek. Tori zaatakowało wschodnią L5K, która podbiła serca wielu fanów, a innym pokazała, do czego zdolny jest John Wick. Z LEGENDAMI pięknie zgrywa się RODZINA WSCHODU, również – jak sama nazwa wskazuje – nawiązująca do orientu. A ISA uraczyła nas jeszcze pięknie wydanyymi MROCNymi WIEKAMI.



Ojcowski klaps

strona 57

opracowanych produktów.

Tego sobie, Wam, wydawcom i wszystkim innym życzę u progu nowego wieku.

T. Krecmar

ANEKS

Kiedy pisałem powyższe słowa, nie wiedziałem, że rok 2001 rozpoczniemy od obsuwy. Niestety, rzeczywistość, jaka jest, każdy widzi. Co tu dużo mówić – wejście VATu, różne problemy „drukarniane”, błędy ludzkie... Niemniej, jak zwykle, winna wszystkiemu jest redakcja, bo to ona odpowiada za pojawienie się pisma. Oczywiście prenumerata osobom, które ją wykupiły, zostanie przedłużona o jeden feralny numer.



Wprowadzenie VATu zmusiło nas do zmiany ceny. I zachęciło do pewnych innych modyfikacji. Najprawdopodobniej numer majowy będzie bardziej ograniczony jeśli chodzi o jakość technologiczną, za to bardziej napchany treścią. Cena oczywiście zmaleje. Cienność treści – wręcz przeciwnie...

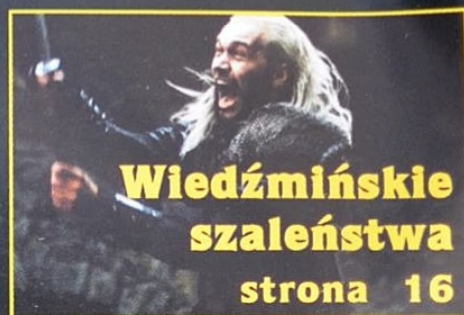
Hasło miesiąca:

– Sprawdzam, czy te istoty mają narządy rodne – Czytacz ustalający, czy złote krasnoludy o płonących włosach są stworami powstałymi w wyniku ewolucji.

Piękny wiek XX

Kiedy piszę te słowa, jest pierwszy styczeń 2001 roku. W głowie szumi mi jeszcze nieco po sylwestrowych szaleństwach, a szampańskie bąbelki tańczą mi przed oczami. Nie ma chyba jednak lepszego momentu, by pomyśleć o minionym roku i wieku.

A rok dla RPG w Polsce był przedni. Sam MAG wydał dwa zupełnie nowe i niezwykle systemy w klimatach jeszcze w naszym kraju nieznanych. Mam tu na myśli GASNĄCE SŁONCA, czyli pierwsze prawdziwe science fiction po polsku (wiem, wiem, był jeszcze



Wiedźmińskie szaleństwa strona 16

Dodajmy jeszcze wejście na rynek poza-magazynowy wyd. Portal z niewielkim produktem – FAKTORIĄ FRANKENSTEINA –

i będziemy mieli naprawdę ciekawy obraz końca minionego wieku. Dwa duże systemy w całości (GS i L5K), początek kolejnego (DL), dwa rozszerzenia będące – de facto – systemami (RW i W:MW) i niewielki systemik (FF). Takiego roku nigdy w tym kraju nie było. I takiego wyboru gier fabularnych dawno już Polacy nie mieli. Są rzeczy nowe, są stare i klasyczne, są uznane przez wielu fanów i doceniane przez grupki nielicznych. Są produkty nagrodzone i nie-nagrodzone. Co tu dużo mówić – w nowy erpegowy wiek weszliśmy z niezłym kopem.

Oby tak dalej.

A mnie tylko marzy się, by poza liczbą systemów, wzrosły jeszcze ich nakłady. I by pojawiło się więcej w pełni polskich, dobrych, rozwiniętych i świetnie



WŁADCA PIERŚCIENI bez tajemnic

strona 2

Opowiadanie:

Jeźdźcy równin (część I) — 27

Feliks W. Krec

Panorama:

Kręcenie od podszewki: „Władca Pierścieni”
raz jeszcze — 2

Krzysztof Nablak

Kto nie gra w L5k? — 4

Krzysztof Nablak

Legenda Pięciu Kręgów:
Droga Żurawia – Drogi Klanów:
Księga Pierwsza — 6

Milosz

Wampir: Mroczne Wiek — 8

Milosz

Earthdawn: Mroczne sekrety
Barsawii — 9

Toread

Zew Cthulhu: Dzień Bestii — 10

Jerzy Cichoński

Gasnące Słońca:
Dziwne miejsca — 12

Puzglin

IV Krakowski Weekend
z Fantastyką „Imladris” — 14

Remou

„Jeśli chcemy pokazać smoka,
bądźmy go mieli”

Wywiady z Michałem Szczerbicem
i Markiem Brodzkim — 16

Daniel Karpiński i Karol Izydorski

„Najważniejszy był ogrom, tajemniczość
i niezwykłość”

Z Billem Bridgesem o powstawaniu
Gasnących Słońc – i nie tylko –
rozmawia — 24

Tomek Kreczmar

Stale działy:

Listy — 20

MiM(ochodem):
Manczkin roku — 22

Kraina Goblinów,
edycja 3.8 — 116

Felietony:

Pekińczyki ze słoika — 23

Post Scriptum

Miasto, magia, maszyna:
Brak form życia? — 115

Jacek Drewnowski

Almanach:

Sarmackie klimaty,
czyli rzecz o tworzeniu nastroju w
grze Dzikie Pola
Część I: Nastroj na sesji — 35

Michał Mochowski

Errare Bnum Est — 39

Przemysław Szymczak

Scenariusz:

Łatwe pieniądze — 95

Marcin Budzyski

Zielony szaman — 107

Rebound

Mięcho:

Fundacja — 111

Erina

Plomien — 111

Bjorn

Muzeum osobliwości Kaspera
Hausera — 112

Matylda Drygner

Epizodzik — 113

Olek „Olek” Ryłko

Miejsca magiczne:
Pamiętki śmierci — 114

Poison Ivy

Cyberpunk:

GeNi — 42

GTS

Dzikie Pola:

Pompa Funebris czyli słów parę
o pogrzebach — 44

Aleksandra Kaiper

Bunt Lipków — 47

Michał Mochowski

Earthdawn:

Brud i zło tego świata — 52

Andrzej Stój

Niedokończone miecze — 54

Grame Lindzell

Gasnące Słońca:

Ojcowski klaps — 57

Derek „Kintar Oc” Guder

Legendy, które rozpalają
słońca — 59

Jerzy „Jerzy” Rzymowski

Świat Mroku:

I-ching — 62

Tomek Stachewicz

Spotkanie na neutralnym
gruncie — 64

Matylda Drygner & Marcin Tysler

Oj, potworne to
człowieczeństwo! — 66

Michał „Edgcrusher” Popielnikow

Klasztory Shaolin — 67

Tomek Stachewicz

Warhammer:

Nic nie trwa wiecznie — 71

Przemysław Szymczak

Garść opowieści — 74

Andrzej Stój

Zew Cthulhu:

„Nigdy żywy nie pozna
czym jest śmierć” — 77

Jerzy Cichoński

Kamienna tabliczka — 80

Olek Ryłko

Z archiwów Wydziału X:
Psy Stalina — 82

Jerzy Cichoński

Jezioro pełne tajemnic — 84

Jerzy Cichoński

Podziemny świat — 91

Goth

MIM

3(87)/2001

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzaku@mag.com.pl

Milosz Brzeziński (z-ca red. nacz., Panorama)

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

epiams@egmont.pl

Tomasz Andruszkiewicz (ŚM)

tomek_andruszkiewicz@efarm.pl

Jerzy Cichoński (ZC, DL)

cierzy@mag.com.pl

Michał Marszałik (Almanach, FS, Mięcho)

puszkin@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (ED, WH)

bryan@mag.com.pl

Poison Ivy (Listy)

poisonivy@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (DP, Humor)

jerzy@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

PRENUMERATA:

Anna Szymańska-Ronga

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chotuj (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE

GRAFICZNE I PROJEKT

TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Walentyński

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,

Łukasz M. Pogoda, Michał Stachyra, Andrzej

Śwędryński, Maciej Szaleniec, Toread, Piotr Wysok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,

tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax 642-80-20

e-mail: mag@mag.com.pl

<http://www.mag.com.pl>

WYDAWCA:

Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@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:

John Bridges „Game Master's Screen” Fading Suns

© Holistic Design, Inc.

Sprzedaż magazynu
po cenie innej niż podana na okładce
bez zgody wydawcy zabroniona.

Kręcenie od podszewki: „Władca Pierścieni” raz jeszcze

Krystyna Nahlik

Kiedy piszę te słowa, jeszcze tylko 12 dni pozostało do zakończenia zdjęć ekranizacji „Władcy Pierścieni”. Kiedy je przeczytacie, za kilometry taśmy filmowej wezmą się już ludzie od komputerów i efektów specjalnych, a w internecie i amerykańskich kinach będzie już można obejrzeć oficjalny trailer reklamujący pierwszą część filmu – niestety doczepiony do dzieła autorstwa Kevina Costnera...

**Wydawać by się mogło,
że to już koniec emocji.**



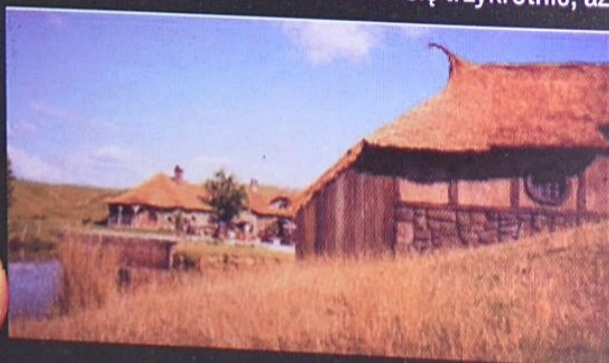
że po ponad roku oblegania z aparatami fotograficznymi planów zdjęciowych fani wreszcie odpoczną w spokoju. Nie sędzę, by tak się stało. Już teraz zaniepokojeni miłośnicy Tolkiena na całym świecie rozbijają się, żeby usłyszeć relację z 20-minutowego zamkniętego pokazu dla

dystributorów, jaki odbył się ostatnio w Australii, a potem w Nowej Zelandii, na przyszłe lato zaś planowane jest wyświetlenie w podobny sposób fragmentów drugiego filmu trylogii w Cannes. A przecież podczas edycji materiału filmowego wszystko może się zmienić... Czekaj nas pełen napięcia rok.

**Wydaje się jednak,
że jest na co czekać.**

Cieężko wyobrazić sobie, by ilość pracy, jaką włożył w film Peter Jackson wraz z ekipą, tak po prostu poszła na marne. Mimo napięcia, jakie musiało wywołać kręcenie w ciągu zaledwie trzystu kilkudziesięciu dni TRZECH filmów jednocześnie, nie wydarzyła się jak dotąd – poza kilkunastoma próbami kradzieży rekwizytów i taśm filmowych przez żadnych pamiątek fanów – żadna katastrofa.

Cofnijmy się jednak nieco wstecz. Co tak właściwie mieli do roboty filmowcy poza trzymaniem kamer i dzięki czemu budżet filmu rozrósł się trzykrotnie, aż



do ponad 650 milionów dolarów nowozelandzkich? Po pierwsze, budowę dekoracji – i to nie byle jakich. Shire, na przykład, powstało już rok przed rozpoczęciem właściwych zdjęć i czekało przez dwanaście miesięcy, by zasadzone w nim kwiaty i trawniki mogły się w międzyczasie „naturalnie zestarzeć”. Tak właściwie nie było jednego Shire – niektóre dekoracje, między innymi wewnątrz Bag Endu, zbudowano w dwóch rozmiarach, osobno dla hobbitów i Gandalfa, by nie trzeba było ingerować w każde ujęcie komputerowo. Zupełnie inne wyzwanie stanowiły stylizowane na surowy, „wikingowski” nieco styl gmachy Edoras, które wystawione na podmuchy zimowej górskiej wichury ponoć przetrwały. Od trzech miesięcy trwają natomiast mozolne prace przy wznoszeniu na zboczu górskim filmowej wersji

Minas Tirith.

Szary kamień co prawda przy dotknięciu okazuje się być tworzywem sztucznym, ale zdobne w białe kolumny wieże i majestatyczne mury powstające (jak wszystko inne w filmie zresztą) pod kierownictwem artystycznym Alana Lee, naprawdę sprawiają wrażenie, jakby stały tam od tysiąca lat. Wygląd Rivendell niestety pozostanie zapewne tajemnicą aż do premiery, choć Alan Lee przebąkiwał w wywiadach coś o połączeniu gotyku z art deco. Nie ma się jednak czego obawiać – wszystkie dekoracje wydają się tworzyć harmonijną całość.

Nie samą architekturą jednak Śródziemie żyje, a przede wszystkim językiem. Dobra nowina dla Tolkienologów: producenci zapowiadają, że w filmie pojawiać się będą



kwestie w języku elfów.

opatrzone napisami dla tych mniej biegłych w Quenya czy Sindarin, a nad właściwą ich wymową czuwać będzie dwóch specjalistów. Zajęli się oni też

Źródła
WOWW:

Oficjalna strona filmu:

www.lordoftherings.net – bardzo ładnie wykonana, choć niewiele na niej treści i łąduje się baaardzo wolno.

Największy serwis fanowski poświęcony filmowi i nie tylko:

www.theonering.net – codziennie aktualizowany, aż pęka od zdjęć, plotek i informacji. Gdyby nie ta strona, nie czytali byście tego tekstu!

Comiesięczny serwis E! Online: www.eonline.com/Features/Specials/Lordrings

– przybývające z regularnością zegarka wieści z planu i wywiady.

zróźnicowaniem języka angielskiego, jakim mówią poszczególne postaci: hobbitci posługiwali się będą brytyjskim w wersji „country”, zwykli ludzie – amerykańskim, a Aragorn, Gondorczycy i elfy – oksfordzkim akcentem. Może to wyglądać naprawdę ciekawie, biorąc pod uwagę, że pochodzenie aktorów niekoniecznie się z tym podziałem zgadza...



Nikogo nie dziwi już, że miecze używane przez głównych bohaterów kuje się według średniowiecznych metod, z dbałością o szczegóły większą niż tego wymaga ekran, a wśród ekipy bezustannie przebywa stado kilkudziesięciu koni. Wszystko w imię powołania do życia największej fantazji dwudziestego wieku. Być może kiedy Jackson stwierdził podczas konferencji prasowej, że „będąc na planie naprawdę czuje, że stoi obok Froda i że dokoła niego wznoszą się mury Minas Tirith” był to tylko chwyt reklamowy, a może naprawdę twórcy filmu sami zaczęli odczuwać prawdziwość świata, który tworzą? W takim razie byłoby to nie tylko największe przedsięwzięcie filmowe na półkuli południowej, ale też



najkosztowniejsze RPG wszechczasów.

Inna plotka głosi z kolei, że Viggo Mortensen chodził przez trzy miesiące z mieczem przy boku, żeby przyzwycząić się do jego ciężaru. Miejmy nadzieję, że choć odrobina z tego entuzjazmu przeniesie się na ekran.

Wypada teraz zdementować kilka plotek, które ścisnęły twogą serca tolkienowskich purystów na całym świecie. Arwena, mimo iż zaprezentuje zapewne umiejętności jazdy konnej i pojawi się w Helmowym Jarze, nie dołączy do drużyny Pierścienia. Frodo i Sam nie zamienią się w parę homoseksualnych kochanków, a Gandalf będzie, mimo że film dozwolony jest od lat 13,



ćmił fajkę z równym zapalem co hobbitci. Wbrew pozorom to właśnie kwestia tytoniu, a nie rozlew krwi w bitwach, wzbudziła podobno wśród producentów najwięcej dyskusji.

Zapewne niektórych z kolei zmartwi wieść, że z filmu ostatecznie wycięto postać Toma Bombadila, a innych znów, że muzyki do trylogii jednak nie zrobi Wojciech Kilar, lecz Amerykanin Howard Shore (znany z ilustracji filmów takich jak „Milczenie owiec” czy, ostatnio, „Dogma”). Nie potwierdzono też współpracy z żadnym inspirującym się Tolkienem zespołem muzycznym. Cóż, nie da się zaspokoić wszystkich oczekiwań.

A na koniec zagadka: którego z czarodziejów przedstawia tajemnicza fotografia z kolczastym kołem na tle bluescreenu i czy jest autentyczna?

Wszystkie fotografie

© E!Online, New Line Cinema, bądź wydawnictwa prasowe.

KTO NIE GRA W LSK?

Krystyna Nahlik

Cale to szaleństwo z samurajami zaczęło się od gry karcianej „Legend of the Five Rings”. O jej sukcesie przesądził sposób, w jaki autorom udało się połączyć „japońskość” z grywalnością. Na czym polegała owa grywalność? Przepis jest prosty: dodaj do wyobrażeń przeciętnego Amerykanina o średniowiecznej Japonii sporo magii, przepych rodem z chińskiego dworu, duże zębate demony i wyraziście zarysowane frakcje zmagające się o władzę. Co najważniejsze jednak, dodaj nakreślonych z rozmachem bohaterów, z którymi można się identyfikować, i świat, który żyje i zmienia się w zależności od poczynań graczy.



CZEGO NIE MAJĄ KARTIANKI?

„Legend of the Five Rings” była pierwszą grą karcianą, mającą tak zwany „storyline”, co znaczy, że z każdym dodatkiem historia świata posuwała się konsekwentnie do przodu, wedle ogólnych ram naznaczonych przez autorów gry, które wypełniali jednak sami gracze na międzynarodowych turniejach. Świat ten, wyzierający zza małych kartoników dzięki cytowanym na nich wypowiedziom bohaterów i wyjątkom z tajemniczego „Tao Shinsei” okazał się być na tyle interesujący i bogaty, że w 1996 Alderac Entertainment Group wydał grę fabularną pod tym samym tytułem.

CO KARTIANKI DAJĄ RPG?

Oparcie w karciance zaowocowało kilkoma rzeczami: po pierwsze grupą wiernych fanów, która na starcie zapewniła jej popularność, po drugie zaś światem, w którym bohaterowie niezależni i opowieści o nich byli naprawdę ważni i dobrze dopracowani. Na tym się jednak nie skończyło. Gra fabularna szybko oddzieliła się od swojego kartonowego protoplasty, zdobywając przy tym nie tylko nowych miłośników (znalazła się nawet w piątce najlepiej sprzedających się gier RPG na amerykańskim rynku), ale i prestiżową nagrodę Origins, czyli rolplejowego „Oscara”, za rok 1997.

w podręczniku podstawowym dało się zawrzeć jedynie ułamek niezwykle rozbudowanego świata. Dzięki temu właśnie żaden z nich nie sprawia wrażenia napisanego na siłę, a lektura kolejnych książek daje odczucie odkrywania krok po kroku kompletnego świata, jego historii i tajemnic.

CZYM NIE GRA SIĘ W LSK?

Główne miejsce wśród dodatków zajmuje oczywiście seria **Way of the Clans**, opisująca bliżej siedem Wielkich Klanów (jak również niektóre inne siły) zmagających się o władzę i wpływy w Rokuganie. Do niezbędnika należy też dołączyć dwie książki opisujące dogłębnie zamieszkałe przez demony i gobliny Krainy Cienia – przy czym pierwsza **Book of the Shadowlands** stanowi poza źródłem informacji naprawdę świetną lekturę, gdyż napisano ją z punktu widzenia „wewnątrz świata” gry, w formie pamiętnika. W podobny sposób napisana jest kampania **Way of Shadow**, pozwalająca graczom odkryć nieco tajemnic enigmatycznych ninja.

Kampanie stanowią w ogóle mocną stronę LEGENDY PIĘCIU KRĘGÓW. Wydawane są w kilku odrębnych seriach, poświęconych bushido, intrydze, magii i Krainom Cienia, dzięki czemu Mistrz Gry wie, czego po danym scenariuszu



GDZIE NIE GRA SIĘ W LSK?

Jak zaś wygląda obecnie, po ponad czterech latach od chwili zaistnienia gry na rynku, sytuacja w świecie Rokuganu? Jak na razie ukazały się trzy obcojęzyczne edycje: hiszpańska, francuska i polska, z czego dwie ostatnie w szacie graficznej nieco udoskonalonej w porównaniu do oryginału. Pojawiało się też rzecz jasna mnóstwo dodatków – niezbędnych w sytuacji, gdy

A jak w Polsce?

Mówi Mateusz Tomczyk, wydawca L5K:

Luty 2001: Droga Jednorożca

Maj 2001: Droga Kraba

Wrzesień 2001: Droga Feniksa

Zaraz po nich *Walking the Way* (tytuł roboczy: *Krocząc ścieżkami magii*)

Jak się uda to w między czasie druga przygoda z serii *Bushido: Legacy of the Forge*.

oczekiwać. Ich najlepsza stroną jest jednak to, że choć każda z nich można rozegrać niezależnie, większość z nich łączy się w jedną wielką historię, mogącą w efekcie zupełnie zmienić oblicze świata L5R. Trzy z kampanii ukazały się jako „pudełka”, wzbogacone kolorowymi planami, pomocami dla graczy i innym dobrodziejstwem. Są to *Tomb of Iuchiban*, *City of Lies* oraz *City of Otosan Uchi*. Te dwie ostatnie w zasadzie są opisami miast, lecz *City of Lies* zawiera dodatkowo dwa scenariusze i dziesiątki pomysłów na kolejne, a największym atutem *City of Otosan Uchi* tak naprawdę jest opisem wydarzeń wywracających porządek w Szmaragdowym Cesarstwie do góry nogami, na dodatek pozwalających wplatać w nie graczy na siedem różnych sposobów.

Ukazało się też kilka pomocnych dla MG pozycji, z których trzeba wymienić *GM's Survival Guide*, który stanowi kawał dobrej i naprawdę przydatnej roboty oraz *Winter Court*, zajmujący się nie tylko intrygami, ale przede wszystkim kulturą Rokuganu. Zupełnie osobną pozycję zajmuje *Merchant's Guide to Rokugan*, jedyny na świecie dodatek zajmujący się, hm... produkcją ryżu ;-).

Wciąż wychodzą nowe suplementy, ukazała się też obowiązkowa nowa edycja podręcznika podstawowego. Jak każda popularna gra, L5R doczekała się figurkowej gry bitewnej CLAN WAR, zbierającej bardzo dobre recenzje oraz gry dyskowej, czyli popularnie mówiąc „pchełek”.

Zobaczmy, można być jednak jak najlepszej myśli widząc z walk o prawa do Rokuganu, że temat wciąż jest dla wydawców smacznym kąskiem.

Źródła WWW

Oficjalna strona gry fabularnej www.alderac.com/l5r/

Oficjalna strona gry fabularnej – wydanie polskie:

www.l5k.pl

Oficjalna strona gry karcianej

www.wizards.com/l5r/

Oficjalna strona gry bitewnej

clanwar.com



PREVIEW:

LEGENDA PIĘCI KRĘGÓW: KODEKS BUSHIDO

Autorzy: Ree Soesbee, Rob Vaux, John Wick, Pat Kapera

W chwili, gdy czytacie te słowa *Kodeks Bushido* pewnie jest już na rynku (choć nigdy nie wiadomo), ponieważ jednak nie udało mu się zdążyć przed wydaniem tego numeru MiMa, a mamy sporo informacji o zawartości, wprowadzimy tak zwane „pararecenzie”, czyli w skrócie – jak mówi się w branży – „precki”.

Precka nie zawiera oceny produktu, a jest raczej informacją o tym czego można się spodziewać po zawartości. Brak tu też oceny jakości tłumaczenia, druku, czy strony edytorskiej.

Tak więc *Kodeksie Bushido* jest 47 stronicowym dodatkiem, zawierającym trzy przygody, osadzone głęboko w tradycjach Rokuganu, a jeszcze głębiej w dylematach i specyfice bushido, czyli kodeksu wojownika. Jest właściwie zupką rokugańską według najlepszego przepisu: szczypta intryg politycznych, łyżeczka kryminału i sporo akcji. A to wszystko w bogato zdobionym talerzyku tamtejszego folkloru. Mamy więc do czynienia nie tylko z niezłą przygodą, ale i małą encyklopedią świata dla graczy.

Najważniejszym chyba jednak patentem *Kodeksu Bushido* jest niemożność osiągnięcia prostego rozwiązania intryg. Jeśli spodziewacie się hollywoodzkiej końcówki w stylu odejścia w stronę zachodzącego słońca – nic bardziej mylnego. Rysowałbym raczej obraz grupy stojącej nad zwłokami kogoś, kto walczy przez całe życie o pewną wielką sprawę, a potem – nie mogąc pogodzić się z faktami, na które przypadek otwiera mu oczy – umiera tragicznie na oczach postaci graczy. Jest cicho, krew leniwie wsiąka w ziemię, a dłonie bezradnie drżą, zaciśnięte na rękojeściach mieczy. To nie jest rozwiązanie dobre, ale niczego innego nie można było zrobić. Wstrząsające przeżycie. Dla całej drużyny...

Recenzja KB w MiMie za 2 miesiące.

tytuł: **LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW: DROGA ŻURAWIA**
 – **DROGI KLANÓW: KSIĘGA PIERWSZA**
 autor: **Ree Soesbee**
 wydawca: **Alderac Entertainment Group**
 wydawca edycji polskiej: **Tori**
 tłumaczenie: **Krystyna Nahlik,**
Tomasz Z. Majkowski

OCENA 7,4
Wykonanie 8,4
Zawartość 8,4



Złe mam doświadczenia z dodatkami klanowymi. Pewnie wiecie skąd. Oczywiście – *White Wolf*. Firma, która korzysta z każdej okazji, żeby zasypać nas tonami rozepchniętych ramek, kart przykładowych postaci i innych rzeczy, na które każdy średnio-przeciętny szympans wpada zaraz po tym, jak go trąbnąć kilkoma woltami. Wyjątki od tej reguły – rzadko.

Stąd też – jak się pewnie także domyślicie – rozpakowując najnowszego dodatek do **LEGENDY PIĘCIU KRĘGÓW**, pt. **Droga Żurawia**, z samego założenia miałem już obiekcję. Ale co zrobisz? Pomny jednak słów Tomasza Majkowskiego, że L5K jest jedynym systemem, do którego stosunek zmienia się na pozytywny dokładnie w chwili, gdy dobrze się go pozna, wziąłem głęboki wdech i zabrałem się do przeglądania.

Na pierwszy ogień okładka. Co tu gadać – kolejna Jennifer Lopez naszego rynku. Miss sezonu zimowego. Przepiękny, niemal jaskrawy błękit i zieleń. Cudzik. Obejrzyjcie przynajmniej w księgarni. Brniemy dalej.

Wystrój wnętrza nie jest chyba zaskoczeniem. Spore marginesy (choć często szczelnie wypełnione przypowieściami i ciekawostkami), ramki znane z podstawki do **LEGENDY**... – nic się nie zmieniło. Może tylko fakt, iż grube, mocne grafiki zastąpiono kilkukrotnie delikatną, ołówkową niemal kreską. Ciekawa to odmiana. Ze swojej strony powiem, że kobiety w **Żurawia** są piękniejsze, niż te w podręczniku podstawowym. Ocenę obniżamy przez drukarnię, która niektóre składki zrobiła półszare, zamiast czarnych. Wstyd!!!

Treść. Podręcznik ten stał się pretekstem do opowiedzenia niemal wszystkiego, co się da o Klanie Żurawia. Mamy więc rodziny, historie z przeszłości, opowieści o przykładowych osobistościach klanu, dwór, ziemie... cholera – palicho co tam jest. Przejrzycie w księgarni spis treści, to zobaczycie. Muszę, po prostu muszę Wam opowiedzieć jak to jest napisane...

Jak Wydawnictwo Tori błędy oryginału poprawiało, czyli czym różni się polska edycja Drogi żurawia od oryginału? Mówi Tomasz Z. Majkowski:

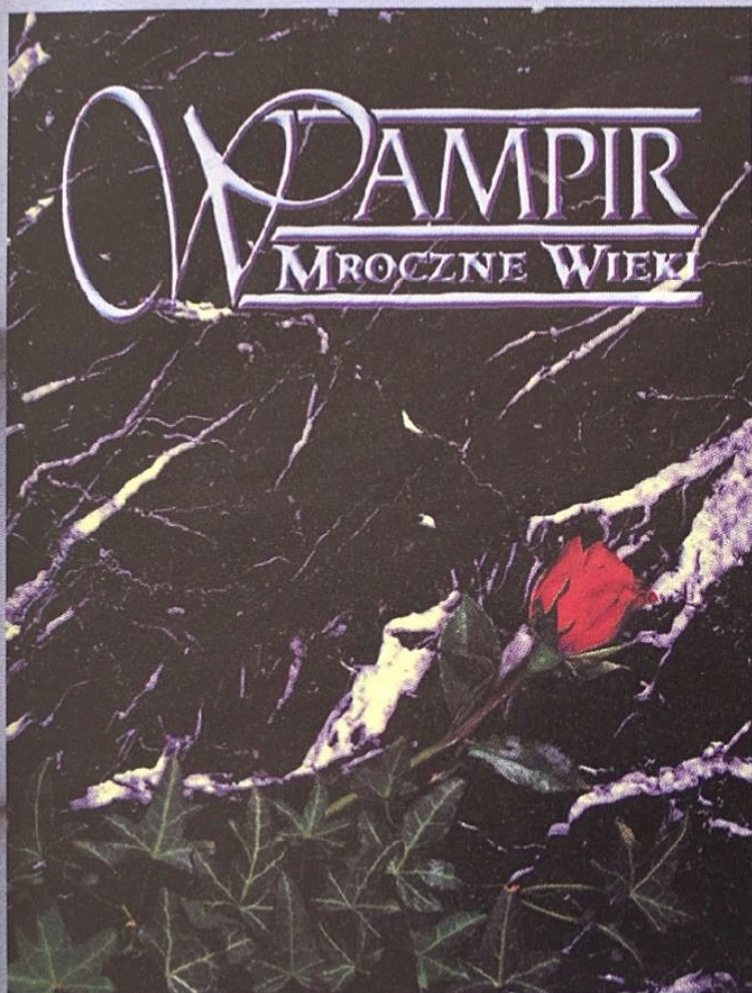
Wyrównaliśmy błędy redakcyjne. Dwa najbardziej rażące to data śmierci Daidoji Masahigiego, który w oryginale umarł (w tym samym zdaniu) w miesiącu Smoka i miesiącu Szczura oraz podział Półwyspu Niegościnnych Wód (w oryginale przedzielony był na część południową i północną, z tym, że zachodem władał Krab, a wschodem Żuraw). Wycięliśmy wieloramienne płatki śniegu, które padały w opowiadanku (Spójrz! A ten ma trzy ramiona! A tamten cztery!), zostały tylko przy monie Doji. No, ale to jest symbol. Uzgodniliśmy też czas – wywaliliśmy Wielki Mur z opowieści o czasach przed jego powstaniem, mniej-więcej ustaliliśmy kiedy było Odstępstwo Yasuki (choć i tak z różnych części podręcznika wynika co innego, i tego się nie dało zmienić) i wycięliśmy stwierdzenia, z których wynikało, że Shiro no Yogin stracono kilka lat temu. Poza tym uzgodniliśmy pisownię niektórych rzeczy (na przykład wspomniany zamek w oryginale raz pisany był Yogin, a raz Yojin – wyrównaliśmy zgodnie z zapisem w podstawie). Poprawiliśmy też Tabele Dziedzictwa i parę innych elementów.

właściwie treściowo jest tu wszystko. **Droga Żurawia** pokazała, że **LEGENDA** nie jest systemem hermetycznym. Jest o wszystkim. Myślałem kiedyś, że John Wick, jeden z dwu (oprócz Tynesa) geniuszy RPG, po prostu zwariował. Zrobił system zamknięty. Którego nie polubią Ci, którzy nie lubią wschodu. Myliłem się. **Żurawie** swoimi intrygami pobiły **WAMPIRA: MASKARADĘ** na głowę, **WARHAMMERA** opisami bitew, w których przyjaciel rzuca się na miecz zabitego przez siebie przyjaciela, przez honor i szacunek, zadawaniem śmierci bez mrugnienia... A to wszystko ma tak poetyckie klimaty. **Żurawie** czyta się jak zbiór najpiękniejszych opowieści.

Cholera... Jest... Rewelacyjnie! Jeśli sądzicie, że takie opowieści wymyśla się na sesjach – mylicie się. Są po prostu przepiękne! Poeta powinien recenzować ten dodatek, nie ja. Jeśli ma zaistnieć sesja, na której zostanie przytoczona którakolwiek z tych opowieści, myślę, że gracze będą wniebowzięci. Klimat **LEGENDY** dopiero tu rozwinął swoje skrzydła... Nie wiedzieliście, co to poświęcenie, nie wiedzieliście, co to kobiecość, co to bohaterstwo, co to zdrada, co to mord tak brutalny, że trudno o nim czytać... Co czuje goniec, który wraca do swojej armii i widzi płonące ciała swoich towarzyszy... Z resztą nie ważne co widać – obraz stworzony jest przez to, co czują postacie...

Myślę sobie – czego tu brakuje? Na czym to kuleje? Okazuje się, że

JUŻ W SPRZEDAŻY!!



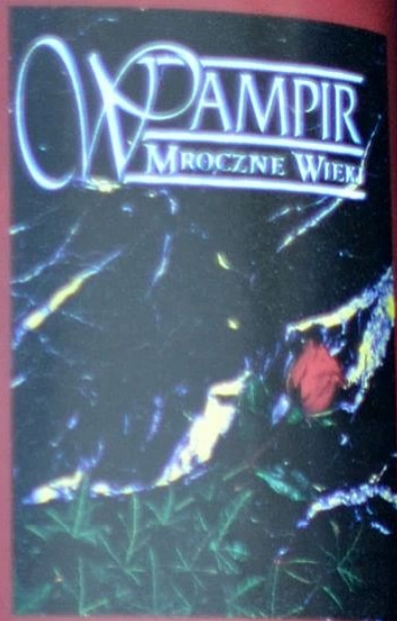
Kolejna
odslona
Świata Mroku

Wampir: Mroczne Wieki



Informacje na temat sprzedaży: tel. (022) 634 47 90, e-mail: isa@isa.pl

tytuł: **WAMPIR: MROCZNE WIEKI**
 autorzy: Jennifer Hartshorn, Ethan Skemp,
 Mark Rein*Hagen, Kevin Hassall
 wydawca: White Wolf Publishing Inc.
 wydawca edycji polskiej: ISA sp. z o.o.
 tłumaczenie: Tomasz Andruszkiewicz



Guh! Plotki okazało się prawdą – MROCZNE WIEKI są rewelacyjne. Spójrzcie na ocenę... Ale od początku, pomatu, bez nerwów...

Po wielkim eXclusiVe'ie w MiMie z listopada zeszłego roku, wiemy już o MROCZNYCH WIEKACH wszystko. No – prawie wszystko. Brakło nam wtedy recenzji produktu. Tajemniczym jednak trafem produkcja (a właściwie druk) spóźnił się nieco i recenzje możecie czytać dopiero dziś, a eXclusiVe pokazał się dzięki temu pechowi dokładnie wtedy, kiedy trzeba – parę dni przed premierą rynkową.

Jeśli spytacie osobę wtajemniczoną dlaczego MROCZNE WIEKI się spóźniły odpowie Wam one pewnie uśmiechem. Tajemnicą Polisy-nela jest jednak fakt, że spore stadko podstawek wróciło do drukarza, ponieważ nie spełniały wymogów. Tak oto Wydawnictwo ISA postawiło na swoim, wsadzając w gardło drukarni, to co im zwała. A co postawiła ISA?

Podręcznik podstawowy WAMPIR: MROCZNE WIEKI jest na dzień dzisiejszy najpiękniejszym podręcznikiem czarno-białym na naszym rynku. Jest grubszy nawet niż podręczniki do DnD 3ed! Jak to się stało? Otóż 286 stron podręcznika wyprodukowano na potężnym, grubym papierze, który nie tylko sprawia solidne wrażenie, ale też pozwolił wsiąknąć w siebie farbie drukarskiej do tego stopnia, że trudno wymagać czegoś więcej. Ten podręcznik nie wygląda jak gra RPG, wygląda jak elegancki album.

Jeśli mówić o treści – trzeba powiedzieć, że jest jej naprawdę sporo. Najważniejsze jest chyba to, że zawartość w podstawce do MROCZNYCH WIEKÓW wszystko to, co znaleźć można w MASKARADZIE w podręczniku podstawowym i podręczniku gracza – tyle tylko, że tu realia są inne. Phillippe R. Boule powiedział w wywiadzie (MiM #11/99), że o ile WAMPIR: MASKARADA to gra o mafii, MROCZNE WIEKI są opowieścią o drapieżnikach, władcach nocy. Myśl ta tchnie z całej niniejszej książki. Stąd też pewne fakty i zależności przedstawiono w nieco innym świetle.

Poza podstawowymi informacjami o klanach, ich polityce i grach RPG w ogóle, znajdziecie tu sporo informacji o średniowieczu. Trudno komentować ich jakość, prosto zaś mówić o odczuciach. Ja przeczytałem te rozdziały z przyjemnością, a za asa historii się nie uważam. Przyjemność brała się stąd, że wiele informacji zawartych w podręczniku jest dla nas, Europejczyków, dość oczywistych! Stąd też traktujemy je raczej jako rozrywkę, niż wyzwanie.

Trudno powiedzieć cokolwiek złego o tłumaczeniu. Raz czy dwa natknąłem się na akapity, w których warto by przynajmniej przestawić szyk, ale traktujcie to jako czepialstwo. Tomasz Andruszkiewicz zjadł ponoć zęby na tłumaczeniu „kropek” od dyscyplin i stworzył dzieło monumentalne. Same tytuły nastrajają do sesji, a nawet – mało tego – słyszałem, że podają pomysły całe na scenariusze. WAMPIR przoduje w poetyckich tłumaczeniach nazw własnych i tym razem pałeczki nie oddał.

OCENA
 Wykonanie: ...88%
 Zawartość: 85.....%

Dla kogo ten system? Na pewno zdziwią się miłośnicy WAMPIRA: MASKARADY. To nie jest system o mafii. Owczym pędem zaczął pewnie prowadzić klimaty współczesne w średniowieczu. Ale to nie tak... Starsze wampiry są potężniejsze (sześć kropek na karcie postaci), żyją w ciemnogrodzie – ba – niemal tam panują! Budują sobie czasem potężne posiadłości, walczą z ludźmi, którzy wiarę w Chrystusa krzewią płomieniem niezachwianym... To jest bardziej klimat *Draculi* Stokera, niż *Wywiadu z Wampirem*. I to jest czad! Jak dla mnie 1000 razy lepsza sprawa, niż MASKARADA. Może dlatego, że mity ludowe rozumiemy lepiej, niż mafię?...

Milosz

tytuł: EARTHDAWN: MROczne SEKRETY BARSawii
autor: Randall N. Bills, Jennifer Brandes,
Zach Bush, Chris Hepler, Steve Kenson,
Louis J. Prosperi

wydawca: FASA

wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG

tłumaczenie: Jacek Drewnowski

Mroczne Sekrety Barsawii są najnowszym suplementem do EARTHDAWNa wydany po polsku przez firmę MAG. Już na pierwszy rzut oka o dodatku dobrze świadczy sposób, w jaki go zrobiono. Przede wszystkim Laubenstein na okładce. Co by nie mówić, moim zdaniem ten ilustrator wie, jak oddać klimat świata i nadać mu specyficznego smaku. Po drugie, naprawdę dobrze wykonane i ciekawe jest zilustrowanie treści znajdującej się w środku, a specyficzna czcionka i rozmaite symbole wplecione w tekst dają poczucie „magiczności” tej książki.

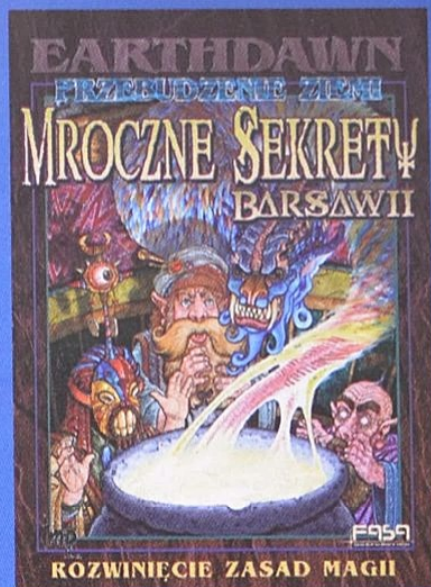
Efekt ten bardzo dobrze współgra z treścią, jako że ten suplement tak naprawdę jest drugą częścią książki *Magia: księga wiedzy tajemnej* i zawiera to, co prawdopodobnie nie zmieściło się do tamtego dodatku. Między innymi możemy tu znaleźć nowe zaklęcia, rozwinięcia talentów, przedmioty magiczne, amulety krwi i inne rzeczy, tak typowe dla tego dziwnego świata, jak i zupełnie unikatowe. Przyjrzyjmy się więc bliżej poszczególnym rozdziałom.

Sekcja poświęcona czarom jest dopracowana i zawiera naprawdę dużą ilość zaklęć dla wszystkich dyscyplin, które mogą tkąć magię. Co więcej, zaklęcia te w bardzo przyjemny sposób balansują grę, dając nowe możliwości dyscyplinom, które ich wcześniej nie miały. I tak na przykład Ksenomanci dostali w swoje łapki parę czarów bojowych, które to są dość proste do rzucenia i dają im w końcu szansę przetrwania pierwszego starcia z wrażym npcem. Dobrym pomysłem jest również zamieszczenie listy wszystkich czarów znajdujących się zarówno w suplemencie *Magia: księga wiedzy tajemnej*, jak i w tym dodatku. Utworzono też pełną listę zaklęć dla Szamanów.

Nie można powiedzieć, że rozdział opisujący nowe rozwinięcia talentów jest w pełni udany. Co prawda większość z zamieszczonych tam mocy jest użyteczna i ciekawa, jednakowoż wciąż jest ich za mało i co więcej, za duża ilość z nich koncentruje się na tych samych talentach. Są to chyba jedyne minusy tego rozdziału, jak i można by mu zarzucić, lecz ciężko popełnić więcej błędów w podręczniku, który w zasadzie jest zbiorem nowych mocy, przedmiotów i zaklęć, nie wnosząc przy tym bezpośrednio nic nowego do świata gry.

Ostatnią sekcją podręcznika jest opis nowych magicznych przedmiotów. Po pierwsze, znajdziemy tu „zwykłe” przedmioty magiczne, które niesamowicie wpływają na życie mieszkańców świata EARTHDAWNa. No bo wyobraźmy sobie, że mają tam kubeczki, które raz dziennie napełniają się świeżą źródlaną wodą, i narzędzia, które naprawiają usterki nimi poczynione. Dla każdego w miarę roztargnionego mistrza gry jest to kopalnia wiedzy o tym, jak może wyglądać miasto, społeczeństwo itp. Zadanie to jest o tyle utrudnione, że wiedza ta nie jest podana wprost, lecz wymaga od czytającego skupienia i wyobraźni. Nagromadzenie tych przedmiotów codziennego użytku, będącymi w istocie przesiąkniętymi magią dodaje niesamowitej atmosfery magicznej całemu światu. Można by nawet postawić tezę, iż tym, co wyróżnia EARTHDAWNa spośród innych fantasy, to właśnie wszechobecna magia, która jest dosłownie wszędzie. A „typowe przedmioty magiczne dostępne w każdym sklepie” zdają się tylko to potwierdzać. Z kolei drugim elementem, który mi osobiście strasznie przypadł do gustu, to amulety krwi, które upodabniały troszeczkę system do CYBERPUNKA z jego cyberwyszczepami. Przechodząc zaś do broni i unikatowych przedmiotów magicznych, trzeba powiedzieć, iż większość z nich jest dobrze opracowana i sensowna, mimo wszystko jednak trafiło się parę kwiatków. Jednak równoważy to fakt, iż tak naprawdę każdy z nich może stać się zaczątkiem nowej przygody. Każdy z nich (co jest niesamowitą zaletą EARTHDAWNa) daje nam prawie gotowe załączki kampanii, a drużyna czuje, że każdy magiczny przedmiot jest odmienny, nie ma dwóch takich samych. Już nie wystarczy wziąć magiczny miecz, żeby dostać +10 do trafienia, trzeba w niego włożyć trochę serca, poznać go, co czyni go w oczach gracza jeszcze wartościowszym.

Podsumowując, wydaje mi się, że dodatek ten powinien być wydany jako jeden wraz z *Magia: księga wiedzy tajemnej*, co niewątpliwie zaoszczędziło by przeciętnemu fanowi pieniędzy, musimy jednak pamiętać, że żyjemy w świecie kapitalizmu, a twórcy i autorzy gier też muszą z czegoś żyć. Na pewno przyda się jako rozszerzenie tym, którzy posiadają już *Magia: księga wiedzy tajemnej* i nie za bardzo mają ochotę na samodzielne wymyślanie nowych mocy i przedmiotów dla swoich graczy, jednak do szczęścia nie jest niezbędnie potrzebny.



R
E
C
E
N
Z
J
A

OCENA

Wykonanie: ...70%
Zawartość: 75.....%

Toread

9
MiM
MARZEC 2001

tytuł: **ZEW CTHULHU: DZIEŃ BESTII**
 autor: Keith Herber (oraz Lucya Szachnowski,
 Gary O'Connell, Sam Johnson,
 Kevin Ross, Shannon Appel)
 wydawca: Chaosium Inc.
 wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
 tłumaczenie: Tomasz Andruszkiewicz

Dzień Bestii to reedycja dodatku, który wcześniej nosił tytuł Grzyby z Yuggoth. Nazwę zmieniono, bo zgrzybiałe mi-go stanowią tylko pewien, choć bardzo ważny, wątek liczącej ponad 120 stron, wspaniałej kampanii. A właśnie takimi, wydawałoby się pobocznymi wątkami, suplement jest napakowany. To konieczna pozycja dla wszystkich miłośników ZEWU CTHULHU w Polsce, ciekawa tym bardziej, że może stanowić kontynuację wydarzeń z *Masek Nyarlathotepa*.

DB skonstruowany jest jak najlepszy film lub powieść. Każdy z dwunastu scenariuszy stanowi odrębną całość, lecz tylko razem tworzą pełnię obrazu. Początkowo gracze mają okazję uczestniczyć w przygodach, które z pozoru nic nie łączą (można je nawet przeplatać innymi bez ingerencji w główną fabułę). Jednak w miarę postępu fabuły, wydarzenia coraz bardziej zaczynają się ząbieć, a intryga nabiera tempa. Jak wspomniałem na wstępie, mi-go są „bohaterami” jednego z wątków kampanii. W istocie na badaczy czeka całe spektrum istot, wiedzy i magii Mitów! O rozmachu akcji świadczy także rozpiętość miejsca akcji. Postacie graczy będą musiały podróżować między różnymi miastami Stanów Zjednoczonych, odwiedzić Anglię, Rumunię, Egipt, Peru, wreszcie nawet galaktyczną bibliotekę niedaleko gwiazdy Caeano!

Zasadniczo treść kampanii osadzono w realiach lat dwudziestych (dokładniej w latach 1927-1929), choć autorzy pozostawili Strażnikom możliwość zmiany dat i realiów. Co więcej, treść fabuły jest nad wyraz aktualna, gdyż ważnym elementem intrygi są organizacje terrorystyczne, anarchistyczne i międzynarodowe korporacje, w które współczesny świat jest przecież obfity. W rzeczywistości krach na giełdzie w 1929 roku jest wspaniałym tłem finału kampanii, który uwiarygodnia machinacje głównych *schwarzcharakterów*.

Na początku pisałem o możliwości nawiązania do wydarzeń z *Masek Nyarlathotepa*, jakie daje ta kampania. Według założeń autorów, *Dzień Bestii* ma się zacząć półtora roku po akcji wcześniejszej przygody i może być kolejną próbą zamachu kultów, którym nie podołał w *Maskach*...

Przejdźmy teraz do strony edytorskiej dodatku. Trzeba przyznać, że wszystko wyszło „cacy”. Wszystko jest tak, jak powinno być – informacje na właściwych stronach, a grafiki i tekst czytelny. Co prawda szata graficzna nie stanowiła nigdy silnej strony produktów *Chaosium* (i tak jest tym razem), to nie poraża też poziomem gorszym niż zwykle. Nie zauważyłem też żadnych uchybień przy tłumaczeniu. Ważną pomocą dla czytających i prowadzących Strażników są ramki występujące w każdym rozdziale, które zawierają chronologiczny opis wydarzeń, zbierają najistotniejsze dane, czy charakterystyki występujące w danym fragmencie, słowem wszystko pod ręką, aby ST nie musiał zbyt długo szukać informacji.

Wielkim plusem tego dodatku jest jego wszechstronność i to, że gracze mają dostęp do magii. Odróżnia to go od niemal wszystkich suplementów do ZC, jakie się ukazały na świecie. Poza tym oficjalnie przepraszam Jerzego C. za wycięcie z jego recenzji akapitu o fabule – napisanie czegośkolwiek o treści fabularnej tego dodatku, zepsuje zabawę graczom. Rzecz bowiem w tym, żeby jak najpóźniej zorientowali się, że wszystko, co robią, jest powiązane. I wtedy wszyscy siadają, robią wielkie oczy i mówią: „No tak! To teraz wszystko jasne! Ja cię kręcę!!! Ale patent!”

[mlsz]

Jak podsumować ten produkt? Ktoś, kogo porwała akcja wcześniejszych wielkich kampanii – *Orient Ekspresu* i *Masek Nyarlathotepa* – nie może pominać tego dodatku. Zebrane w *Dniu Bestii* przygody zapewnią Wam wiele godzin gry i pozostawiają niezapomniane wrażenia. Hail Yog-Sothoth!

OCENA
 Wykonanie: ...7.0%
 Zawartość: 80.....%



Jerzy Cichoński



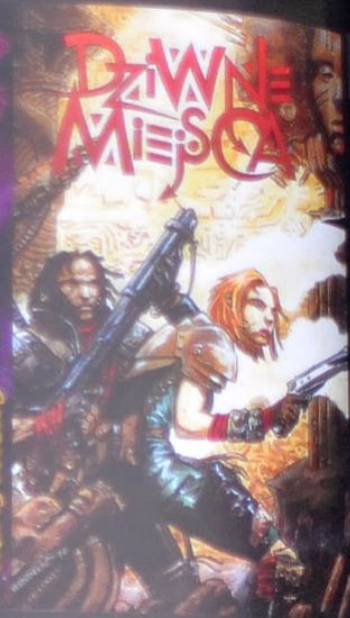
Mamy po(d)gląd na wiele dziwnych spraw...

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

www.reset.com.pl

tytuł: **GASNĄCE SŁOŃCA: DZIWNE MIEJSCA**
 autorzy: Bill Bridges, Jackie Cassada,
 Sam Chupp, James Estes, Ross Isaacs,
 Rustin Quaide, Nicky Rea
 wydawca: Holistic Design
 wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
 tłumaczenie: Katarzyna Kolwas,
 Maciek Nowak-Kreyer



Dziwne miejsca, to nie tylko zbiór opisów niesamowitych planet GASNĄCYCH SŁOŃC, to także masa fajnych patentów na przygody.

Kiedy pierwszy raz brałem do rąk ten dodatek, byłem pełen obaw: Boże, jak ja przez to przebrnę, opisy, opisy, opisy. Gdy zacząłem czytać, czas popłynął szybciej. Nim się zorientowałem, byłem już w połowie. DM są napisane bardzo przyjaznym i lekkim językiem. Wynikiem tego jest z jednej strony przyjemność samego czytania, a z drugiej – zbytnie „rozwodnienie” podnoszonych tematów. Obawiałem się, że w wyniku otrzymamy przerost formy nad treścią. Na szczęście myliłem się. W dodatku opisano sześć różnych miejsc. Dzięki temu właśnie, że jest ich tak niewiele, autorom udało się zamieścić naprawdę kupę potrzebnych informacji, z jednoczesnym zachowaniem odpowiedniego każdemu miejscu klimatu. Napisane to zostało w ten sposób, byśmy co chwile mogli znaleźć jakiś nowy pomysł na przygodę. Pod koniec każdego rozdziału (miejsca) autorzy podają nam parę gotowych, włącznie ze sposobem na wciągnięcie do nich drużyny.

Prześledźmy teraz po kolei, co też przygotowali dla nas chłopcy z *Holistic Design*.

Sama okładka, ilustrowana przez Johna Bridgesa (ten sam co w podstawce), jest wspólna. Jak się przekonacie po wydaniu kolejnych dodatków do GASNĄCYCH SŁOŃC, okładki to wprost ich znak firmowy – są po prostu miodne. Dalej króciutki spis treści. Ja sam wolalbym, by te spisy były trochę dokładniejsze, łatwiej można byłoby później coś odszukać. Na szczęście parę stron dalej znajdujemy dokładne omówienie tego, co znajduje się w poszczególnych rozdziałach. Po przejściu do właściwej treści natykamy się na tak znamienny dla GS dziennik Alustro. Wprowadza on nas w nastrój opowiadanych legend, wybujałych historii o dziwnych i często przerażających miejscach. Później już tylko sama esencja. Pentateuch – to opis planety o tej samej

nazwie, na której huragany psi zdążają się tak często, jak doznawane tu wizje. Rimpocze – utracony świat niewyobrażalnej technologii i artefaktów zamierzających annunaki. Tylko garstka ludzi w galaktyce wie o jego istnieniu. Kurga – dolina wiecznej wojny barbarzyńskiego świata. Tu właśnie znajdować się może klucz do przełamania potęgi wrogich armii. Bannockburn – wyspa symbiontów. Nic dodać, nic ująć... he, he. Manitou – Kaplica Sathry. Najlepsze w niej jest to, że jedna jedyna znana ludzkiemu światu znajduje się na planecie vau. Na koniec dostajemy miłą opis dwóch największych i zarazem skrywających setki tajemnic targowisk GASNĄCYCH SŁOŃC. Przy każdym rozdziale znajdziemy tu szereg ramek, w których autorzy umieścili streszczone najważniejsze informacje, oraz przydatne mapki.

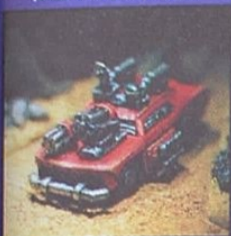
Największą niespodzianką jest jednak to, że polskie wydanie DM różni się od oryginału zawartością! Do najistotniejszych różnic zaliczyć można umieszczenie przygody pt. „Cenny ładunek”, zaczerpniętej z pierwszej edycji głównego podręcznika, a której nie znajdziecie w drugiej. Dzięki temu ten dodatek to dużo więcej niż tylko „opisy”. Dla wielu MG może to być źródło przygód na parę miesięcy ostrego prowadzenia. Czy warto kupić? Cena 32 złote nie wydaje się szczególnie wygórowaną jak na 88 stron naprawdę przydatnych patentów. Na koniec wspomnę jeszcze słowo o samym wydaniu. Czytając całość wyłapałem może ze cztery literówki na krzyż. To naprawdę niewiele w porównaniu do obecnych już na rynku produktów tego, jak i innych wydawnictw.

Puszkina

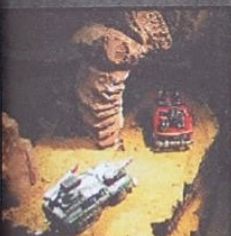
OCENA
 Wykonanie: 80%
 Zawartość: 75%

PRZYGOTUJ SIĘ NA JAZDĘ SWEGO ŻYCIA!

W zestawie podstawowym znajdziesz ponad 50 różnych elementów!



Zobacz po wszystkim i zobacz, jak się sprawdzają w walce!



TO NIE WYŚCIG...

KRASH to oryginalna gra figurkowa dla kolekcjonerów, która łączy w sobie najlepsze elementy gier karcianych i gier bitewnych.

Zbuduj samochód według własnego pomysłu, wykorzystując różne elementy: turbodoładowanie, kolce, tarany czy silniki odrzutowe.

Zwycięży ten z graczy, który skonstruuje najdoskonalszy pojazd i najlepiej wykorzysta elementy wyposażenia.

KRASH opracowano z myślą o dwóch lub większej liczbie graczy, z których każdy porusza się co najmniej jednym samochodem. Pojedynek dwóch graczy zajmuje 15-30 minut.

KRASH to gra, która wciąż się rozwija. Jej miłośnicy bez problemu znajdą nowe dodatki, zawierające niezwykle ekwipunek oraz potężne samochody.



ROZSZERZENIE: SAMOCHÓD przyda się, jeżeli potrzebujesz nowych pojazdów lub chcesz eksperymentować. Znajdziesz w nim w pełni i sześć elementów wyposażenia.

ZESTAW STARTOWY to idealny sposób na rozpoczęcie gry - jest w nim wszystko, co jest ci potrzebne! Znajdziesz tu zasady, dwa samochody i sześć elementów wyposażenia.

ROZSZERZENIE: WYPOSAŻENIE zawiera nowe elementy i broń. Znajdziesz w nim sześć elementów wyposażenia, które mogą się okazać naprawdę niezwykłe!

DYSTRYBUCJA WYDAWNICTWO MAG
DISTRIBUTED BY MAG www.cellentertainment.se

Copyright 1999, 2000 Cell Entertainment AB. All Rights Reserved. KRASH and all character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Cell Entertainment AB.

CELL

IV Krakowski Weekend z Fantastyką IMLADRIS

Remov

„Im bardziej tam zaglądał, tym bardziej miejsca tam nie było” – tak, parafrazując słowa Puchatka, można podsumować, jeden z najbardziej udanych tegorocznych konwentów.



Być może zainteresowanie imprezą było tak duże, gdyż po raz pierwszy Galicyjskiej Gildii Fanów Fantastyki udało się zrobić konwent, na terenie którego uczestnicy mogli spać. I to zachęciło gości – organizatorzy spodziewali się czterech setek fanów, a przyjechało ich ponad 600 (co z miejsca spowodowało wynalezienie piętrowych łóżek, spania na stojąco i hmm... parami).

CZEGO MOŻNA SIĘ SPODZIEWAĆ?

Muszę zauważyć, że raz na zawsze trzeba zerwać ze złą tradycją ciągłego grania na konwentach, zresztą w tym wypadku i tak nie było na to miejsca. Na takie imprezy przyjeżdża się po to, aby po pierwsze



– spotkać się ze znajomymi, po drugie – porozmawiać z ulubionym autorem fantastyki (lub rzucić ciastkiem w nie lubianego), po trzecie – pooglądać sobie na żywo prelekcje ludzi znanych z łam branżowych pism i po czwarte – *last, but not least* – by zobaczyć jak wyglądają na żywo redaktorzy pism fantastycznych, w tym tego, które trzymacie teraz w rękach. Zresztą jaka to satysfakcja, po powrocie do domu, oświadczyć oniemiałym kolegom – „Sapkowski? A tak, rozmawiałem o tym i owym z Andrzejem...” (regulą spotkań na konwentach jest zwracanie się do wszystkich po imieniu).

KTO BYŁ NA IMLADRIS?



Większość autorów, którzy liczą się na polskim rynku. Andrzej Sapkowski (ratujący swoją szyję przed mieczem mistrza aikido – Bogusia D.), Marek S. Huberath (odbierający wreszcie swoje nagrody), Anna Brzezińska (której nowa książka „Zmijowa Harfa” miała na konwencie oficjalną, światową premierę!), Mirosław P. Jabłoński, Andrzej Zimniak, Jacek Dukaj (którego prowadzący spotkanie niemal przekonał, że napisał zupełnie inne opowiadanie, niż sam uważał, Rafał A. Ziemkiewicz, Andrzej Pilipiuk (trochę zapomniane wynalazki mają opatrznościowy z Wojławic), Romuald Pawlak, Jacek Komuda czy

znany tłumacz Piotr W. Cholewa. Trzeba ich przedstawiać? Za mało? Do tego spotkania z redakcjami NF, F, MiMa, PORTALu (prezentacja systemu FF), ŚGK, Inkluzja i Gildii oraz niezliczone prelekcje. A gdy komuś jeszcze zostało trochę czasu, mógł uczestniczyć w jednym z dwunastu konkursów, obejrzeć pokaz walki na dziedzińcu czy bratać się z innymi w pobliskim lokalu.

BYŁO AŻ TAK ŹŁE?

Tak jak nie istnieje armia wygrywająca bez wyjątku wszystkie bitwy, tak i nie obyło się bez małych wpadek i incydentów. Ale ostatecznie, podsumowując imprezę, powiem, że można tylko pozazdrościć Puszonowi i Rafałowi Olszowskiemu (oraz całej ekipie z GGFF) organizacji konwentu i mieć nadzieję, że następny Imladris będzie jeszcze lepszy.



EARTHDAWN

Thera czeka!
Przyczółek Imperium –
Powietrzna przystań i Vivane
– to miejsce dla prawdziwych
bohaterów Barsawii

ZESTAW ZAWIERA:

- * TRZY PODRĘCZNIKI.
- * DWIE MAPY.
- * POMOCĘ DO GRY.



FASA
CORPORATION

W PRZYGOTOWANIU RÓWNIEŻ PRZYGODY W POWIETRZNEJ PRZYSTANI

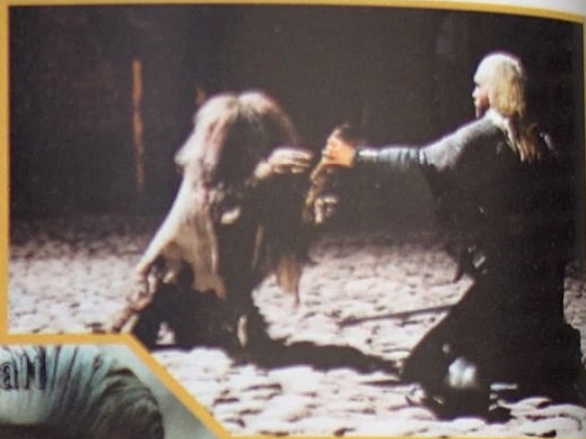
„JEŚLI CHCEMY POKAZAĆ SMOKA, BĘDZIEMY GO MIELI”

O filmie WIEDŹMIN pisaliśmy już dla Was nie raz [MiM #7/8'00 i MiM #11'00]. Tym razem jednak mamy przyjemność zaprezentować Wam pierwszy, autoryzowany, wywiad z Michałem Szczerbicem – autorem scenariusza, i Markiem Brodzkim – reżyserem. Specjalnie dla czytelników *Magii i Miecza* opowiedzą o rzeczach, o które nikt dotąd nie kwapił się spytać wprost. A na początek polecamy wspaniałe zdjęcia Bartłomieja Zaranka. To jest coś! Może dlatego właśnie przedstawiamy poniżej materiał dosłownie wypełniony smaczkami zza kurtyny największej polskiej superprodukcji fantasy, filmu WIEDŹMIN!

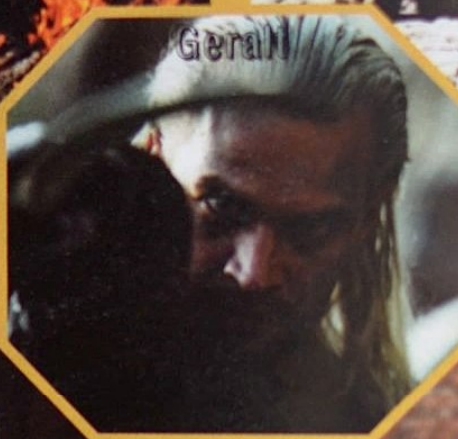
Miłosz



...I doppler Dudu jako kruk.



...I strzyga



...I Calanthe.

...I postać w kapturze.



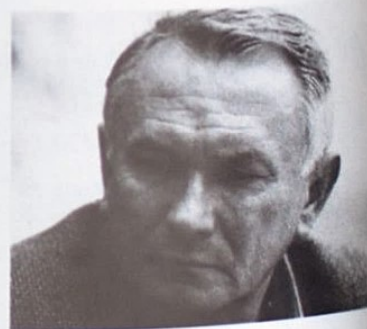
WYWIAD Z MICHAŁEM SZCZERBICEM

MiM: Jaka jest Pana koncepcja filmu „Wiedźmin”, czy można ją odnieść do innych filmów fantasy takich jak „Conan”, „Willow”, „Legenda”, czy też raczej przypominać będzie średniowieczny klimat „Imienia Róży”?

Michał Szczerbic: Na początku szukając pewnej konwencji, zada-

liśmy sobie pytanie: czy pójdziemy w kierunku „Robin Hooda”, czy rzeczywistości bardziej realnej, historycznej? Wybraliśmy realia zbliżone do „Imienia Róży”, bardziej odpowiadała nam sceneria, klimat. Konstrukcja filmu opiera się na problemach Geralt z jego własną tożsamością, który nie wie co

jest normą, a co nie, z czasem jednak dochodzi do wniosku, że nie jest wiedźminem. Pewne cechy mutacji, które nie wyszły, powodują u Geralt dylematy moralne, związane z przygodami, kłopotami i oczywiście kobietami, które spotyka na swojej drodze życia. Jest to przedstawione inaczej niż



w opowiadaniach Sapkowskiego – w filmie wiedźmin zmutowany idealnie jest aseksualny, pozbawiony sfery emocjonalnej i erotycznej. **W serialu pojawia się postać wiedźminki Adeli. Mógłby ją Pan przybliżyć?**

Adela jest wiedźminką, istnieją bowiem także szkoły wiedźminek. Kobiety mutują się silniej, niż mężczyźni. Trzy z nich przybywają do Kaer Morhen, nie jest to miejsce ich docelowego pobytu, ale właśnie tam Adela dostaje polecenie uwiedzenia Geralta, aby potwierdzić niedoskonałość jego mutacji. Dochodzi między nimi do zbliżenia, Adela po raz pierwszy przeżywa miłosne uniesienie, a zapytana potem przez przełożonych odpowiada, że do niczego dojść nie mogło, bo Geralt jest prawidłowo zmutowany. Jest to ładna, romantyczna historia.

Dziś wiedźmin prezentuje się w stroju z wyszytą jaszczurką. Co ona oznacza?

W chwili obecnej wiedźmin jest przebrany za żołnierza Nilfgaardzkiego.

A skąd blizna na twarzy Geralta?

W filmie o tym nie mówimy. Podczas serialu, wiedźmin dwukrotnie wyjeżdża na dłużej – pierwszy raz na południe, gdzie ludzie są smagli, nie ma prawa własności, świat jest zupełnie inny, nie ma takich potworów jak tu. Po jednej z tych podróży zostaje mu blizna. **Jaką rolę w filmie spełnia rycerz Falwick – postać, która w książce wystąpiła jedynie w epizodzie?**

Wątek Falwicka został rozbudowany. Ze względu na konstrukcję filmu, potrzebny był poważny wróg, ktoś reprezentujący zło, po prostu podły człowiek. Był on mistrzem wiedźmińskim w Kaer Morhen. Nienawiść pomiędzy Falwickiem a tytułowym bohaterem, rodzi się, gdy mały, dziesięcioletni Geralt ujawnia jego matactwa działające na szkodę wiedźminów. Jak to się dzieje, to jest już treścią pierwszego odcinka. W końcówce serialu Falwick pojawia się jako mistrz zakonu Białej Róży, który założył, gdy został wydalony jako renegat z Kaer Morhen.

Która postać, oprócz wiedźmina, jest najważniejsza?

Każdy jest inny, jedyny w swoim rodzaju. Jaskier ma specjalną rolę, jest bardzo bliskim przyjacielem wiedźmina. Ich przyjaźń jest bezinteresowna, ale sięga do granic ostatecznych, pokazuje Jaskra jako człowieka, który decyduje się oddać życie za Geralta. Pozostaje jeszcze postać dopple-ra Dudu, który zmienia się czasami w kruka i towarzyszy wiedźminowi. To są jego dwaj przyjaciele. Nie ma kobiet wspierających Geralta; z Yennefer sprawa wygląda podobnie jak u Sapkowskiego – jest to wielkie uczucie, ale nie stały układ, odpychają się i przyciągają wzajemnie.

Czy gdyby znaleźli się sponsorzy, podjąłby się Pan napisania scenariusza do drugiej części, opartej na pięcioksięgu?

Z jednej strony mam dość, bo pisanie scenariusza do tego serialu będzie trwało do ostatniego dnia planu zdjęciowego. Wynika to z topografii, miejsca, nastroju, gry aktorów. Generalnie, ku mojemu zadowoleniu, trzyma to się ogólnych założeń, ale wymaga ciągłych korekt, na przykład: W ogrodzie Stregebora jest wspaniała pogoda, przyjeżdżamy na plan i pada deszcz – scena zostaje zmieniona. Przechodząca naga dziewczyna drży z zimna, Geralt mówi do Stregebora: „Coś Ci się nie udało z tymi czarami, ona drży, gdzie jest twoje słońce”. Moc Stregebora na skutek strachu przed Renfri nie funkcjonuje prawidłowo. Nie jest to przedstawione tak jak to pierwotnie napisałem, ani tak jak u Sapkowskiego, ale ma to swoje uzasadnienie. Trudno odpowiedzieć na Pana pytanie, bo czy Sapkowski będzie chciał?

Właśnie, czy mógłby Pan powiedzieć kilka słów o współpracy z panem Sapkowskim?

Jest to człowiek niezwykle powściągliwy, sceptyczny, trochę trudny we współpracy. Ciekawe jest, że w jednym z wywiadów Sapkowski powiedział, iż nie wierzy, aby się to udało i oczywiście powiedział to szczerze. Jednocześnie jednak przyznał, że nie jest wzrokowcem, więc trudno odmawiać prawa komuś, kto zna się na tym lepiej, aby chociaż nie spróbował.

Pan Sapkowski powiedział, że zrobił książkę najlepiej jak potrafił, natomiast teraz kolej na „filmowców”.

Podczas jednego ze spotkań, które miało miejsce, gdy pisałem scenariusz, Sapkowski powiedział mi rzecz jednocześnie śmieszną i poważną. Na pytanie: „Jak by Pan widział tę sytuację?” odpowiedział: „Wie Pan, ja tu widzę tylko litery”. Jest to oczywiście pewna przesada, ale...

A czy pan Sapkowski miał jakieś poważne zastrzeżenia do scenariusza, powiedział, że czegoś nie może w nim być i koniec?

Tak.

I co było dalej?

Zmieniłem. W zasadzie była tylko jedna taka rzecz. Chciałem, aby cech wiedźminów był cechem rycerskim, miałem zamiar podnieść ich statut społeczny, łączyło się to z pewnymi akcesoriami, ubiorem, między innymi hełmem.

Właśnie – często pojawia się pytanie: skąd ten hełm, który wygląda jak przeniesiony ze średnio-wiecznej Japonii?

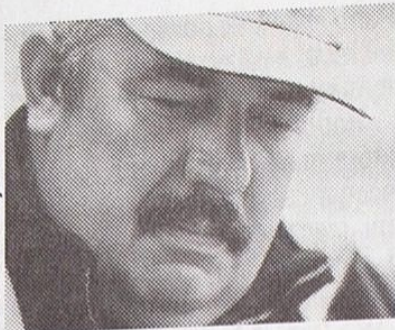
Jest on wzorowany na piętnastowiecznym hełmie kabuto. W całym serialu pojawia się on dwa razy. Jest to hełm rytualny, który wykorzystywany był przed laty, obecnie zaś używają go tylko nieliczni, na przykład Thornwald. **Kim jest Thornwald?**

Gdy wychodzi na jaw, że Geralt jest inny niż pozostali wiedźmini, budzi powszechną nienawiść. Aby wyzwolić się od Kaer Morhen (tak jak w cechach), usamodzielniać, musi przejść serię prób: gór, snów, kobiety. Gdy mu się to udaje, rada wiedźminów, zarządza próbę miecza, która była stosowana przed laty jako ostateczność. Przywołują potężnego, legendarnego wiedźmina Thornwalda, z którym Geralt musi stoczyć pojedynek. **Który odcinek jest Pana ulubionym?**

„Dolina kwiatów” – siódmy w kolejności odcinek, oparty na wątku z kozłoludem, połączonym z dopplerem, lekka, przyjemna historia. **Dziękuję za poświęcony czas.**

*Wywiad przeprowadził
Daniel Karpiński*

Fot.: Bartłomiej Zaranek



MiM: Jaki jest Pana wizerunek filmu „Wiedźmin”, baśniowy jak „Legenda”, historyczny jak „Imię Róży” czy może przypominający „Conana”?

Marek Brodzki: „Conan” jest klasyką, którą wszyscy szanujemy i nie odżegnujemy się od pewnych klimatów, które są tam zawarte. Natomiast nasz bohater to nie Conan – jest on zupełnie inny, taki jak opisał go Sapkowski. Jeśli natomiast miałbym powiedzieć coś o klimacie, to bardzo chciałbym, aby był on bliski „Imieniu Róży”. Nie chciałbym podawać tutaj żadnych tytułów, ale nie będzie to na pewno fantasy tego rodzaju, gdzie kostiumy składają się w dużej części z plastikowych wytłoczek pomalowanych srebrną farbą. Bardziej przypominał będzie średniowiecze z dodatkiem magii i obcych ras.

A jak będą przedstawione efekty specjalne, na przykład czarów?

Efekty specjalne – tak, natomiast czary, na tyle na ile są opisane u Sapkowskiego. Scenarzysta Michał Szczerbic zastosował część czarów, spotykamy między innymi znak Aard, natomiast nie chcemy robić bajki. Uważamy, że wszystko, o czym opowiadamy, mogło się kiedyś zdarzyć naprawdę, bo ktoś nam zaręczy, że w zamierzchłych czasach nie było smoków? Bardziej będziemy się opierać na grze aktorskiej niż na efektach. Efekty są ładną oprawą, która pomaga budować świat, ale na pewno nie są to rzeczy pierwszorzędne. Jeśli chcemy pokazać smoka, to będziemy go mieli, ale tylko dlatego, że wymaga tego dana historia, a nie dlatego, że w tym świecie czasami przelatują smoki. Film jest o wiedźminie, który morduje potwory, muszą więc one być czasami pokazane. Zaznaczam jednak, że podchodzimy do tego poważnie, nie robimy bajki, tylko prawdziwą historię.

Pana zdaniem wiedźmin to postać pozytywna, negatywna czy neutralna?

Jest normalnym... właściwie nie mogę powiedzieć, że człowiekiem, bo na tym właśnie polega jego problem, że sam nie wie kim jest. Ludzie go nie lubią dlatego, że dla nich jest wiedźminem, boją się go. Z wiedźminami ma poważny konflikt, gdyż mutacja nie przebiegła poprawnie. Nie jest ani do końca wiedźminem, ani człowiekiem. Próbuje dociec kim jest naprawdę.

Pana ulubiony odcinek?

Właściwie to wszystkie, ale kiedy czytałem Sapkowskiego i natrafiłem na scenę, kiedy Geralt spotyka się z Borchem Trzy Kawki, od razu pomyślałem, że jest to doskonały materiał na film. Tak samo było z innymi opowiadaniem, ale po tym, co nakręciliśmy, czekam z niecierpliwością, kiedy zmontujemy odcinek, którego większa część jest zaczerpnięta z opowiadania „Złoty Smok”.

Co Pan sądzi o twórczości Sapkowskiego?

Nie oceniam twórczości Sapkowskiego, nie mam nawet takiego zamiaru, natomiast bardzo tą twórczość lubię, bo gdyby tak nie było, nie robilibyśmy tego filmu. Kiedy przeczytałem te książki, zacząłem myśleć, co zrobić, aby przenieść je na ekran, kogo przekonać i jak znaleźć na to pieniądze. Na szczęście Michał Szczerbic, z którym od wielu lat pracujemy w jednej grupie produkcyjnej, zapalił się do tego pomysłu, napisał scenariusz i to on głównie zorganizował całą resztę związaną z finansami, o której ja nie mam pojęcia.

Czy lubi Pan fantasy na tyle, że człowiek tak doświadczony, który pracował z wielkimi tego świata, zdecydował się na debiut reżyserski właśnie w tym gatunku?

WYWIAD Z MARKIEM BRODZKIM

Lubię ten gatunek literacki, znam Tolkiena, oglądałem filmy, o których pan wcześniej mówił. Myślę, że w każdym z nas drzemie mały chłopiec. Debiut w tym gatunku jest ryzykowny, ale dlaczego nie? Uważam, że trzeba podejmować wyzwania, stawiać poprzeczkę wysoko i próbować. Jestem dobrej myśli, mam nadzieję, że film będzie się podobać i znajdzie swoją publiczność. Jest to taki sam film jak każdy inny, może trudniejszy, ale możliwy do zrealizowania.

Czy nie obawia się Pan konkurencji, która może odebrać wiedźminowi widzów, na przykład ekranizacji pierwszej części trylogii Tolkiena?

To są zupełnie inne filmy. Trylogia Tolkienowska z całą pewnością będzie miała inny nastrój. To ogromna produkcja, która będzie przedstawiała świat zupełnie inaczej niż my. Uważam, że Sapkowski jest na tyle charakterystyczny, iż będą to historie nieporównywalne.

Jak w filmie będą wyglądały inne rasy, na przykład elfy?

Elfy mają długie czarne włosy, charakterystyczne uszy, bo wszyscy wiedzą, że mają one inne uszy niż ludzie. Zostały zepchnięte przez ludzi w góry, nie są to postacie chodzące w muślinach i jedwabach, są może w pewnym sensie podobne do Indian.

Czy podjąłby się Pan reżyserii drugiej części filmu?

Nawet jeszcze o tym nie myślałem, obecnie pracujemy nad tym, aby jak najlepiej wyszło to, co robimy teraz, a potem zobaczymy. Dziękujemy za wywiad i życzymy powodzenia.

Dziękuję.

Wywiad przeprowadził
Daniel Karpiński
i Karol Izydorski

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Nowy rok to okazja do podsumowań, jak to z rynkiem na świecie było. A okazuje się, że nie za cukierkowo. *Games Workshop* zaskoczyła popularność karcianego POKEMONA, która wydatnie obniżyła sprzedaż gier bitewnych. Straty poszły w miliony funtów. Zwolniono dyrektora generalnego, a na jego miejsce powrócił Kirby – człowiek, który wiele z *GW* osiągnął i który w 1998 roku postanowił odpocząć. Również *Hasbro*, które wchłonęło *WotC*, który wchłonęło *Last Unicorn Games* i *TSR*, zwolniło przed gwiazdką ok. 10% pracowników. Z *WotC* musiało odejść 150 osób! Jego budżet zmalał o mniej więcej 10%. Powód – mniejsza niż oczekiwana sprzedaż POKEMONA [a mówili, że kieszonkowe potwory są miłą zabawką – przyp. Tomu\$!]. Poruszony tym wydarzeniem Peter Adkinson, założyciel i dyrektor *WotC* odszedł, zniszczony. Keith Strohm, szef działu erpegów i figurek, zapewnił, iż cała ta sytuacja nie wpłynie na D&D i D20. Stwierdził nawet, że zmusi wszystkich do silniejszego zainteresowania się produktami stanowiącymi podstawę growego biznesu. Na pocieszenie zauważył, że sprzedaż SWRPG i D20 wzrasta, więc nie ma się czym przejmować. I że tak naprawdę to tylko restrukturyzacja i reorganizacja. Trudna do przeprowadzania, owszem, ale nie niszczycielska. Czy taka jest prawda, czas pokaże. Nas jednak martwi ten stan rzeczy...

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Zapowiada się powstanie kolejnej firmy-molocha. *Cybergames* (cybergames.com) przejęło aż trzy (!) firmy: *Obsidian Studios* (wydawcę SHARDS OF THE STONE), *Emperors Choice* i *Pinnacle Entertainment Group* (DEADLANDS). Według zainteresowanych stron, wspomniana operacja tylko poprawi możliwości wszystkich firm. Zachowają one swoją odrębność – przynajmniej na jakiś czas – a jednocześnie będą miały większe szanse na rozwój (choćby zatrudnienie do pracy nad SoS takich tytanów jak Ed Greenwood, twórca Zapomnianych Krain). Dodając jeszcze wchłonięte wcześniej *Hero Games* trudno nie pokusić się o myśl, że powstaje kolejna megakorporacja. Kto będzie następny?

Z ostatniej chwili: *Pinnacle* już do grupy nie należy.

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Pelgrane Press Ltd opublikowało 32-stronnicową książeczkę z podstawowymi zasadami gry DYING EARTH (można ją ściągnąć ze strony www.dyingearth.com). System mają wspierać

nie tylko dodatki, ale również kwartalnik *The Excellent Prismatic Spray*, w pełni poświęcony tylko DE. Przypominamy, że DE to gra fantasy oparta na cyklu Jacka Vance'a, zdobywcy nagrody Hugo (który tolerancyjnie podchodzi do RPG). Napisali ją Robin D. Laws (HERO WARS, PANTHEON) i John Snead (NEPHILIM, STAR TREK), zilustrowali zaś Greg Staples (DRAGON) i Ralph Horsley (WARHAMMER, DOMSTONES). System ukazuje się w styczniu.

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Szefostwo firmy ogłosiło *ICE*, iż 1 grudnia 2000 roku wydawca m.in. MERPa i RUNEQUESTA zbankrutował. Smutna to wiadomość, zważywszy, iż firma istniała przez ponad 20 lat.

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Wizards of the Coast sprzedaje prawa do wszystkiego, co wiąże się z Rokuganem i LEGENDĄ PIĘCIU KRĘGÓW. Internauci sporządzili petycję pod adresem: <http://www.darkedgedge.com/petition/>, gdzie można podpisać się pod prośbą o odsprzedaż praw firmie *Alderac Entertainment Group* – pierwszemu wydawcy gry. Może ankieta jest do dziś... Sprawdźcie i podpisujcie się!

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Grey Ghost Press postanowił przenieść cykl fantasy „Deryni” autorstwa Katherine Kurtz na RPG. Oczywiście system będzie oparty na mechanice FUDGE'a, również wydawanego przez *GGP*. Gra pojawi się na rynku w listopadzie tego roku.

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Szał D20 trwa! Nie tylko *Chaosium* z ZC, nie tylko *Pinnacle* z DEADLANDS, nie tylko *Last Unicorn Games* (teraz już *WotC*) z DIUNĄ. Również *Eden Studios* pracuje nad projektem ODYSEJA, opartym oczywiście na D20. Ma to być cykl przygód-wkładek, składających się na kampanię. Każda pozycja ma zawierać od 5 do 7 wkładek, których treści będzie można użyć jako fabuły do każdego „świata” D20. Także *Columbia Games* wchodzi w D20, wydając wersję *Nasty Brutish and Short* – podręcznika z przygodą, dotyczącego orków z Harn. A świat Harn (średniowieczne, bezsystemowe fantasy) pojawi się w pudełku, w nowej re-edycji. Oczywiście również w oparciu o D20.

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Więści z R'lyeh. Na stronie www.atomfilms.com można znaleźć lovecraftowską kreskówkę. Jest to dzieło

Chrisa Lackey'a, który zapowiada kolejne części cyklu. Polecamy! Z kolei *Chaosium* zapowiedziało, co wypuści na rynek na początku tego roku. *Unseen Masters* to trzyczęściowa mini-kampania, której akcja toczy się w Nowym Jorku w naszych czasach. Badacze czeka śledztwo związane z seryjnym mordercą, spotkanie z Czarnym Bractwem i inne niebezpieczeństwa. Niewątpliwą ciekawostką będzie kolekcjonerskie wydanie (marzec-kwiecień) podstawki do ZC, związane z 20-leciem systemu. Lepszy papier, para-skórzana okładka i nowy layout. Edycja będzie limitowana, a każdy egzemplarz opatrzony zostanie numerem. I nie planuje się żadnych wznowień! Cena, niestety, 70 \$!!! Wspominaliśmy już o *Chaosium*owych planach związanych z D20. Pierwszy ukaże się *Worlds of the Eternal Champion: Dragon Lords of Melniboné*, oczywiście nawiązujący do dzieł Michaela Moorcocka. Wracając zaś do ZC, tym razem spod egidy *Pagan Publishing*. Na rynku pojawiła się druga część z video-serii *Lurker in the Lobby*, zawierająca różnorodne filmy krótkometrażowe, związane oczywiście z HPLem.

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Issaries, jednoosobowa firma Grega Stafforda, wreszcie się powiększa! HERO WARS, nowa gra w świecie Gloranthy, o której już kilkakrotnie wspominaliśmy, nie była sukcesem na miarę D&D, ale sprzedaje się nieźle. Stafford zatrudnił więc człowieka do pomocy, a jednocześnie rozpoczął pracę z nowymi autorami. Jeśli chodzi o podręczniki, to już ukazało się *Thunder Rebels*, a niedługo *Storm Tribe* i *Sartar Rising* (są to pozycje przeznaczone dla graczy, opisujące różne nacje świata) wspierane przez serię książek.

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Moda na zombiaki wciąż trwa. Właśnie dobiegają końca testy gry CADAV-EARTH, opartej na zombiastych filmach klasy B. Jej twórcą jest Paul Meaney, zakochany w obrazach George'a Romero i cyklu „Evil Dead” Sam Raimiego.

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Ukazał się kolejny numer brytyjskiego magazynu *Valkyrie*, a w nim – z ciekawszych rzeczy – scenariusz do 7TH SEA i artykuły o dobrych-złych bohaterach graczy.

Wszystko do kitu, gdyby nie to, że...

Od kilku miesięcy istnieje w Polsce lista dyskusyjna poświęcona SHADOW-RUNOWI. Adres do subskrypcji brzmi: SR-Lista-subscribe@egroups.com, a strona listy znajduje się pod adresem <http://www.shadowrun.cmx.pl>.

Witam

Po raz ostatni już spotykamy się razem w dziale listów. Wszyscy, którym załazłem za skórę mogą teraz odechnąć z ulgą. Jak już pewnie zauważyliście, przejmuję parę nowych działów w MiM-ie (Almanach i GS). Stąd mało pozostałoby mi czasu na korespondencje z Wami. Mam jednak i dobra nowinę. Znalazłem na moje miejsce osobę, którą na pewno szybko polubicie i która, mam wrażenie, lepiej poradzi sobie tutaj ode mnie. Nie ma jak napisanie listu do kobiety.... Tak, tak one znają się na tym najlepiej. Nową redaktorką będzie Poison Ivy, znana Wam już pewnie z łamów naszego pisma. A co dzisiaj? Ostatnie parę listów przygotowanych przeze mnie, a dalej oddaje już głos Poison.



Pamiętacie pytanie „Kto ma jedną nóżkę bardziej”, dotyczące sporu związanego z systemami? Poniżej parę wypowiedzi.

Do Anayami:

WoD jest cudowny, to prawda, ale nie możesz mieszać z błotem biednego Warhammera i innych systemów. Po pierwsze: Zauważ, że różni ludzie szukają różnych rzeczy w RPG – jedni romantycznych uniesień w WAMPIRZE, inni kapki strachu w ZC, jeszcze inni bohaterskich wyczynów w AD&D itd. Po drugie: Tak jak z wampira, wilczka (!) lub maga da się zrobić roll-playing, tak można rozegrać wspaniałą klimatyczną sesję w WARHAMMER lub jakiegokolwiek inny system. Jeśli mistrz się bardzo „postara”, w każdym systemie poleje się krew, potoczą kostki i przytłoczą tony zasad i tabel. Po trzecie: Piszysz o fenomenalnej „złotej zasadzie” White Wolfa. Przecież da się ją zastosować w każdym systemie, jeśli tylko MG ma taką ochotę. Moje odpowiedzi na resztę twoich argumentów byłyby podobne, więc streszczę ją w jednym zdaniu: To, jaka będzie sesja, zależy od MG i graczy, nie od systemu. Każdy system ma swój urok i każdy niesie ze sobą wiele możliwości. W niektórych są one świetnie widoczne, a w innych trzeba trochę „pokopać”. Zawsze jednak można się świetnie bawić.

Pozdrawiam

TOR

By kuć żelazo póki gorące, przesłałem ten list do Anayami. Oto jak odpowiedziała:

To prawda, że i w innych systemach, przy dobrym MG dałoby się wprowadzić prawdziwy nastrój. Tak się da ze wszystkim. Pewnie i z systemem TABELA publikowanym niegdyś w MiM-ie. Ale nie mówimy tu o poszczególnych sesjach, które tak mocno zależą od mistrzów. Mówimy tu o samych systemach, przynajmniej ja o nich mówiłam. A nie sadzę by system TABELA był lepszy od WARHAMMERA. Tak więc nie jest żadnym argumentem to, że sesje w różnych systemach można prowadzić podobnie. WAMPIR posiada takie właśnie zasady, by nowy gracz mógł się od razu wspaniale bawić, a nie spędzać godziny na wymyślaniu własnej wersji systemu. Nie mieszam z błotem „biednego WARHAMMERA” – mówię tylko, że WAMPIR jest lepszy. Pewnie nie tylko ja zauważyłam, że ten system to nowy wymiar w rpg. Nie ma co zwracać uwagi na sentymenty. Rozumiem, że dobrze ci się kiedyś grało w tamte systemy, ale nie bójmy się powiedzieć co jest lepsze, a co gorsze.

Anayami

Temat zamknę listem Olek'sego.

Czołem!!

(...) Chodzi mi o wypowiedź pani Anayami. Osoba ta, na wstępie listu dziękuje Wam za wskazanie lektury przygotowującej, a później mówi o „złotej zasadzie” WoD. Najpierw ostro się poirytowałem, później zacząłem nad tym myśleć i wyciągnąłem pewne wnioski. Przyznaję, znam treść WAMPIRA i MROCNZYCH WIEKÓW, przeczytałem kilka dodatków, grałem, a także próbowałem swoich sił jako narrator (z dość przeciętnym skutkiem, ale wiem, że winą leżała po mojej stronie). Wydaje mi się, iż White Wolf umiał przekonać innych, że żeby grać narracyjnie, trzeba kupić ich systemy (a także clanbooki, specjalne kostki, przesłanki MG i całe morze innych dodatków). MG uwierzyli, że tylko złota zasada sprawi, iż ich sesje będą pełne emocji itd. Pani Anayami twierdzi, że tych możliwości nie dały jej inne systemy. Wydaje mi się, że to kwestia psychicznego nastawienia do systemu. Przyznaję, że w podstawce do WARHAMMERA nie stoi namazane „łam wszystkie zasady”, ale co szkodzi tak właśnie postępować? Dopóki nie przeczytałem W:M, myślałem, że to oczywiste. Bo tak prawdę mówiąc, czym różni się WAMPIR od innych systemów? W wampirku jest mechanika (w innych systemach też), są kostki (w WARHAMMERZE – k100, a tu garści – k10-tek), są klany (WFRP profesje, ED dyscypliny), są dyscypliny (WFRP umiejętności, ED talenty), są przykładowi przeciwnicy (ci są wszędzie), jest opisany świat (dość pobieżnie, dokładniej jest w dziesiątkach dodatków), jest złota zasada... Czyli ten jeden krótki akapit – łam zasady – stanowi o tym, co jest narracyjne, a co to głupie rpg! Wnioskuje, że sesje w WFRP, w których brała udział pani Anayami, wyglądały jakoś tak: atakuję, dostałem za osiem i dorzut, unikam, paruję, uciekam, czemu tak mało PD. Współczuję. Ale strategia White Wolfa ma też swoje dobre strony. Gracze pytają, co mają czytać, aby dobrze się do WoD przygotować (np. lista książek z poprzednich numerów). To znowu kwestia psychicznego nastawienia. Czemu nie padło pytanie „Co czytać aby się dobrze przygotować do KC albo ED?” (może ukazało się wcześniej, czytam was dopiero od pięciu lat, więc nie pamiętam KC w odcinkach). Chodzi o to, że White Wolf umiał wmówić graczom, że narracja jest czymś nowym i tak wymagającym, iż trzeba się do niej specjalnie przygotowywać (wg mnie do każdego systemu trzeba się przygotowywać), a prawda jest taka, że każdy system powinien być prowadzony narracyjnie. I jeszcze jedno – nie ma narracyjnych systemów, są narracyjni MG. (narratorzy, Starostowie Gry i inne zlewozmywaki).

(...)

Olek'sy de Jabol
(w imieniu heteroseksualnych elfów)

Każdy z Was, Drodzy Czytelnicy, ma na pewno własne zdanie na ten temat. Poszczególne systemy posiadają swoje tak odróżniające je od innych patenty, klimat czy same światy. Porównywanie ich prawdopodobnie w ogóle nie ma sensu. Często jednak najważniejszą sprawą staje się udowodnienie innym, że to co my robimy jest lepsze lub przynajmniej nie gorsze. To zrozumiałe. Zdając sobie sprawę z tego możemy mimo wszystko darować sobie takie spory. Czy się nam to uda, czy nie, w Listach takowych już pewno nie ujrzyście. Poison Ivy zapowiada wielkie zmiany

Puszkini

???

Witam was serdecznie w mojej części listów. Jak się zapewne spodziewacie, szykuje się mała rewolucja. Chciałabym, aby ten dział służył Wam głównie w rozwiązywaniu problemów związanych z RPG, wyrażaniu opinii i rzeczowej dyskusji. W żadnym jednak razie nie będzie to miejsce do wzajemnego atakowania czy obrzucania się błotem. Chętnie czytam każdy list. Radzę jednak byćście nie zaczynali go od zwrotu „cześć chłopaki”! Zaznaczam, iż nie będę ślezczyć nad tekstami zawierającymi rażące błędy ortograficzne, nieczytelne czy wymięty. Bolą mnie już od tego oczy, więc bardzo Was proszę – postarajcie się troszeczkę. Czekam na interesującą i czytelną korespondencję.

Poison Ivy

Kto ma jedną nóżkę bardziej...?!

Piszę do Was w sprawie listów, które stały się ostatnio dość dziwne. O co mi chodzi? O elfy, krasnoludy, dokopujące wszystkim wampiry, paralityki i inne niezmiernie skomplikowane sprawy. Budzą one kontrowersje i niedługo może dojść do jakiegoś nieszczęścia. Szczerze mówiąc, czytanie ciągle opinii o uszach elfów i ich preferencjach seksualnych niezbyt mnie bawi.

A listy ciągle tego dotyczą. Ciągle muszę patrzeć na piękną Galadierię i kogoś tam, mierzyć elfom uszy i coś tam. Dajmy już temu spokój! Proponuję utworzyć kanał IRC-owy (pt. elfy), gdzie każdy będzie mógł wygadać się do woli. A zaczniemy od stwierdzenia „Elfy Chrystusem narodów”.

Potem przychodzi jakiś tam Del Dal, który pisze jakie to wilkołaki są wspaniałe, a wampiry do d***. Tak więc jest powtórka z elfów. Trzeba więc utworzyć kolejny kanał IRC-owy. A może poczekamy na następną wojnę? (...)

Z uszanowaniem – Ghost

Każdy ma ulubiony system oraz rasę bohatera. Jest go-tów bronić swojego zdania podając rzeczowe argumenty lub atakując przeciwnika. Ponieważ, moim zdaniem, wszystkie argumenty rzeczowe już wyczerpaliśmy i pozostały tylko mniej lub bardziej eleganckie ataki personalne, kończymy licytowanie się „kto ma jedną nóżkę bardziej”. Następnej wojny na razie nie przewiduję.

DEL DAL pozytywnie

Zwykle bywam w swoich listach wielce w stosunku do Was krytyczny, tym jednak razem ze zdziwieniem odkryłem, iż kłębiam się pod czaszką myśli pozytywne.

1. W każdym **MiM**-ie wielce ciekawe przygody do **MAGa**!
2. W każdym **MiM**-ie opowiadanko (trzymające dość do-bry poziom) i zapowiedź co nowego w następnym nu-merze (obowiązkowo opowiadanie szerskie :-).
3. Więcej konkretów (czyżby po moim letter nr. 2?), do nieszczęsnego felietonu z nr 10 powróć wnet.
4. „Powązki” W: A alive?
5. Czyżby odrobinę doroślejsze artykuły?

A to wszystko po tym, gdy po podwyżce ceny stwierdziliśmy, że teraz to już za Chiny (razem z Tajwanem) Was nie kupimy. (...)

Del Dal

Bardzo mnie cieszy, iż udało nam się trafić w gusta tak wymagającego czytelnika. Zawsze staramy się zamie-szczać najciekawsze i najlepsze teksty. Niestety, zdarza się i tak, iż materiały, które bardzo podobają się danej gru-pie czytelników, nie znajdują uznania u innych...Trudno zadowolić wszystkich. Polemikę z felietonem z numeru 10 zamieszczę w kolejnym numerze, gdyż wielu czytel-ników nawiązuje do niego w swoich listach.

Wołanie o pomoc

Piszę ten list bo nie wiem już jakich argumentów użyć w stosunku do mojego MG. Otóż prowadzi on nam CP 2020. I co mnie w tym przeraża? Otóż to, że podręcznik i zasady to dla niego bóstwa. Podręcznik nie jest pomocą, lecz fundamentem. Żadnych ustępstw, wszystko trzeba rzu-cić kostkami, wszystko musi być kompatybilne z podręcz-nikiem, a każda luka na karcie gracza musi być wypełnio-na. Obdarowuje on nasze postacie taką liczbą dolarów i sprzętu, że niejeden weteran mógłby nam pozazdrościć. Straszne jest również to, że dwóch na czterech członków drużyny jest z tego zadowolona. Wydaje mi się, że frajdą jest zdobywanie sprzętu i rozsądne gospodarowanie nie-wielką ilością gotówki, a nie dostawanie wszystkiego na starcie. Niestety, w moim otoczeniu nie ma więcej drużyn, do których mógłbym się dołączyć. Będę się starał jakoś to zrobić, ale to potrwa. Póki co to was, redakcjo, i Czytel-nicy proszę o pomoc co mam robić! Help!!!

Acid

Każdy MG ma własny styl prowadzenia. Nie zawsze jest on zgodny z oczekiwaniami graczy. Tak jest też i w tym przypadku. Główny problem jednak stanowi to, iż obecna sytuacja odpowiada tylko połowie drużyny. Jeśli próbowa-łeś już rozmawiać z MG i nic to nie wniosło, obawiam się, że żadne argumenty do niego nie trafią – bo on po prostu lubi zasady z podręcznika i dawanie bohaterom kupy szma-lu na starcie. Możesz starać się go namówić na jedną przy-godę prowadzoną „po twojemu” – na próbę. Jeśli się zgodzi i dobrze mu to wyjdzie, być może przekona się do lekkiej zmiany stylu prowadzenia? Możliwe też, że nie czuje się pewnie, pozostawiając puste miejsca na kartach i odstawia-jąc podręcznik – dlatego nie będzie chciał tego zrobić.

Najbardziej prawdopodobne jest, iż mimo wysiłków nie zmienisz jego stylu funkcjonowania. Lepiej zmień MG, nawet jeśli będzie to wymagało nieco czasu.

Jeśli macie pomysły jak pomóc Acidowi, to koniecz-nie o nich napiszcie.

MANCZKIN ROKU

ZEW CTHULHU. Nowa postać gracza. Po rzutach na współczynniki okazało się, że w dziwny sposób (nikt nie patrzył graczowi na ręce, hehehe) postać jest bardzo silna, zręczna, inteligentna i mądra. Badacz był półkrwi chińczykiem (gracz koniecznie chciał, żeby posługiwał się kantońskim), naukowcem (bonusy do wykształcenia, a przez to więcej punktów na umiejętności), walczył kukri, nosił strzelbę na słońce, zabijał gołymi rękami (modyfikator obrażeń +1k6). Wszyscy śmiali się, że to manczkin, ale dzięki niemu przeżyli spotkanie z mrocznym młodym, gdy postanowili walczyć, a nie uciekać. Wniosek? Manczkin też człowiek. I to przydatny.

Tomasz Andruszkiewicz

Jeden z moich kumpli każdą wolną chwilę poświęcał treningowi walki, żeby mieć coraz lepsze współczynniki. W końcu woził ze sobą sznurki, pieńki i kupki słomy. Gdzie tylko drużyna się zatrzymała – rozstawiał swój minipoligon. Nawet w czasie rozmowy z Npcami podkreślał, że stoi nieco dalej i fechtuje.

Miłosz Brzeziński

Byłem przygotowany na wejście do tego starego, opuszczonego domu jak mało kto! Starannie z kumplami przygotowywaliśmy wcześniej ekwipunek, moja postać była też najstarsza i najbardziej doświadczona. Nie musiałem czekać na ich prośby – wszedłem do ciemnego, skrzypiącego korytarza, wyciągając przed siebie niezawodnego *Walthera* (mogłem wtedy stawiać w szranki z najlepszym snajperem!). Nie podejrzewałem, że zrujnowany budynek jest bramą do krainy czarów Alicji – to co w naszym świecie było realne, stawało się tu bezużyteczne. Poczułem dziwne mrowienie na plecach kiedy, zamiast znajomego huku, w kierunku potwora wystrzelił strumień wody...

Jerzy Cichocki

Tyle w życiu ich spotkałem. Andrzej M. miał w swoim czasie zwyczaj tworzyć pół-cosie w AD&D. Był więc pół-demon, pół-żywiol, pół-diabeł i pół-smok. Ten ostatni był paladynem, a za żonę miał złotą smoczycę. Co tu dużo mówić – jedynie Czytacz jest w stanie dorównać pod tym względem Andrzejkowi. Jego lekarz w ALTERNITY był świetny we wszystkim; posiadał nawet moce psioniczne. Biedny Czytaczek wziął sobie jednak pewną wadę – niewydolny metabolizm. I bardzo jej żałował, bo ominęła go jedna walka...

Tomek Kreczmar

Jeden z moich graczy podchodzący do zabawy w ZC bardzo poważnie, starał się dać swojej postaci jak najwięcej „szans”. Był to pięćdziesięcioletni profesor codziennie uprawiający jogging, by z łatwością wyprzedzać innych w ucieczce, przeskakiwać parkany, przechodzić przez płoty kolczaste. W płaszczu zawsze nosił kieszonkową lampę naftową, pistolet (w dzieciństwie niebezpieczne podwórko), komplet wytrychów. Naciekowej jednak zrobiło się wtedy, kiedy ów profesor postanowił zrobić sobie pochodnię. W pobliżu nie było nic odpowiedniego, więc staruszek zaczął odrywać rękę nieboszczykowi leżącemu nieopodal, by na szczycie tej umieścić szmatę z oliwą. Ponieważ ręka trzymała się mocno (raczej trzymała się na kości) oddał parę strzałów w ramie. Zadowolony z siebie zrobił w końcu pochodnię, po chwili dziwiąc się strasznie kiedy ta złamała mu się w łokciu.

Michał Marszałik

Znam przynajmniej dwóch graczy, których niemal wszystkie postacie są manczkinami. Sam, we wczesnych latach grania też miałem bohatera, który w krótkim czasie stał się potwornym „przepakiem”. Był to mieszaniec drowa z rasą elfich wilkołaków z Evermeet, łucznik (sic!), tworzony z wykorzystaniem chyba wszystkich możliwych opcjonalnych zasad, które mogły go jeszcze ulepszyć. Pod wieloma względami Nefrel (tak się bowiem nazywał) nie trzymał się kupy, ale pocieszam się, że udawało mi się grać nim z klimatem.

Jerzy Rzymowski

Wiadomo: kultura masowa ogłupia. Tworzy się ją tak, aby była przyswajalna dla możliwie najszerszego kręgu odbiorców, co siłą rzeczy oznacza, że trzeba równać w dół. Mądrych ludzi jest przecież niewielu, a debili świat jest pełen. Można kulturą masową nacieszyć oko (*vide* teledyski Britney Spears), można się przy niej czasem zrelaksować, ale wystarczy na chwilę stracić uwagę i obumierają szare komórki.

Z „Pokémonem” sprawa wygląda nieco inaczej: atrofia mózgu jest jedynym efektem działania. Oprócz, rzecz jasna, atrofii portfela.

Kiedy wokół mnie rozpętała się pokémonia, stwierdziłem, że warto dowiedzieć się czegoś więcej na temat dziwactwa, które odstraszało mnie samym widokiem. Myślałem prosto: nie rób drugiemu, co tobie niemiłe. A RPGGracze wiedzą najlepiej, do czego prowadzi ocenianie po pozorach. Byłem tak zdeterminowany, żeby coś z tego pojąć, że obejrzałem półtora odcinka animowanego serialu. Więcej nie dałem rady – jestem tylko człowiekiem.

Z tego, co zrozumiałem, sprawa z pokémonami wygląda tak: najpierw łapie się takiego potworka do słoika. Potem hodzi się go, chucha i dmucha, żeby się zdrowo rozwijał. Na koniec zaś szczerze się go na innego potworka i oba do upadłego rażą się powietrzem, wodą, ogniem i głodem.

Zachowaj nas, Panie!

Gdybym miał dzieci (a nadal uważam, że sprowadzanie niewinnej duszyczki na ten świat jest sprzeczne z jej interesem), nigdy bym nie dopuścił do tego, żeby miały styczność z podobnym ohydztwem. O co chodzi? Wyjaśnię na przykładzie: przypuśćmy, że mam pekińczyka. Najpierw trzymam go w pudełku, szczotkuje i karmię witaminizowanymi odżywkami, a później wystawiam do walki psów. „Mój pekińczyk jest lepszy od twojego pekińczyka. Bierz go! Zagryź! Dobry piesek...”

Pekińczyki ze słoika

Oto, czego uczy taki „Pokémon”. Gdybym coś podobnego robił w rzeczywistości, obrońcy zwierząt ukamienowaliby mnie. Tu natomiast wszystko zdaje się być w najlepszym porządku. Nikt nie organizuje akcji protestacyjnych. I niech mi ktoś teraz wyjaśni, gdzie w tym tkwi jakakolwiek wartość?

Bo wartości estetycznej również nie ma w tym za grosz. Dajcie mi opakowanie plasteliny i parę godzin, a chociaż nie mam za grosz zdolności artystycznych, ulepię coś ładniejszego niż przeciętny pokémon. W najgorszym razie będzie równie paskudne. Różnica między

moim plastelinowym szkaradzieństwem a pokémonami będzie tylko taka, że te drugie dostały się w łapki speców od marketingu. I to właśnie ci goście są w całym interesie prawdziwymi artystami. Gra elektroniczna, karcianka, kreskówka, maskotki itp. Interes się kręci, kasa płynie, a masa coraz głupsza.

I jeszcze jedno. Śmieszy mnie „Uuk” bibliotekarza-orangutana ze „Świata Dysku” i „Dziń dybry” oficera Craptree z „Allo, allo”. Nawet „Kładź się, dziwko” Yossy potrafiło być zabawne. Ale kiedy słyszę infantylne „pikachu”, zaczynam się rozglądać za młotkiem na małe żółte, bezkształtne gryzonie.

Ludzie, opamiętajcie się: przecież te stworki są najzwyczajniej brzydkie! Czyżby turpizm stał się obowiązującym trendem? Czy naprawdę jest sens pakować ciężko zarobione pieniądze w pekińczyki w twistach? Czy warto tak się odmóżdżać?

W zaprzyjaźnionej redakcji zobaczyłem kiedyś wlepkę: „Jedz gównno! Sześć miliardów much nie może się mylić!”. Bądźcie ostrożni. Wystarczy chwila nieuwagi, a można skończyć z niesmakiem w ustach i słoikiem gówna w kieszeni.

P.S.

P.S. Niniejszym dementuję pogłoski, że Poison Ivy i Post Scriptum to ta sama osoba. Ona jest ładna, miła i dobrze wpływa na morale redaktorów MiM-a. Ja jestem tylko wredny.

MAG-GOBLIN

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG zaprasza:
stacja metra „Centrum”

telefon: (0-22) 654-42-30

- książki • gry fabularne • gry karciane •
- gry bitewne • niespodzianki! •

Nie możesz ominąć tego miejsca!

NAJWAŻNIEJSZY BYŁ OGROM, TAJEMNICZOŚĆ I NIEZWYKŁOŚĆ

Z Billem Bridgesem o powstawaniu GASNĄCYCH SŁOŃC – i nie tylko – rozmawia Tomek Kreczmar

Bill Bridges jest współtwórcą **WILKOŁAKA: APOKALIPSY** i **GASNĄCYCH SŁOŃC**. Od wielu lat pisze podręczniki do gier fabularnych, tworzy światy i opowieści. Należy do grona najpłodniejszych autorów erpegowego świata. Podzieli się z nami wspomnieniami, swą wizją uniwersum GS i autorskimi przemyśleniami.

TOMEK: Zaczniemy od tradycyjnego MiM-owego pytania. Czy mógłbyś powiedzieć nam kilka słów o swoich zainteresowaniach nie związanych z RPG?

BILL: To dość ogólne pytanie. Dawno temu chciałem kręcić filmy, ale, niestety, ta branża jest nasączona pieniędzmi i opanowana przez bandę starych koleżków, nie wspominając o idiotycznych trendach marketingowych, które przedkładają pieniądze nad jakość opowieści. Cały czas pragnę pracować w komiksach, mojej pierwszej miłości (jestem wielkim fanem wszystkiego, co napisali Alan Moore, Grant Morrison oraz Warren Ellis, i co narysował Paul Pope). No i cały czas trzymam się spraw ratowania środowiska/natury, czym zainteresowałem się na długo przed rozpoczęciem pracy przy **WILKOŁAKU**.

Jakiej muzyki słuchasz?

„The Who” to numer 1 (przez co pewnie niektórzy wezmą mnie za staruszka), ale lubię też inne rzeczy, poczynawszy od trance’u („Digweed” i Sasha) po folk („Maddy Prior”). No i wciąż kocham „The Pogues” – bardzo chcę, by Shane wrócił do zespołu!

A twoje ulubione książki?

Na to pytanie trudno mi odpowiedzieć – tyle ich jest... Oczywiście, Tolkien i kilku innych „wczesnych” autorów *fantasy*, takich jak Eddison, Dunsany itp. Ostatnio odkryłem Cordwainera

Smitha, a kocham także dziwaczności (choćby przestarzałe stylistycznie, ale wciąż pełne pomysłów, np. „Scanners Die in Vain”). Jeśli chodzi o inne gatunki, to lubię bitników (Kerouac, Ginsberg, Burroughs i Snyder), a teraz czytam Kena Keseya.

Muszę cię też zapytać o ulubione filmy...

Akira Kurosawa to bóg. Mam kasety z niemal wszystkimi jego filmami. Oczywiście, „Siedmiu samurajów”, „Yojimbo” i „Sanjuro” są świetne, ale lubię też niesamurajskie dzieła Kurosawy, jak „Dersu Uzała” czy „Rudobrody”. Warte posiadania są również wszystkie filmy Terry’ego Gilliamy.

Po tych wstępnych pytaniach przejdźmy do RPG. Jaka była twoja pierwsza gra?

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, pierwsza edycja. A pierwszym podręcznikiem, jaki wpadł mi w ręce, był „Monster Manual” – księga potworów. Fascynacja AD&D trwała dość długo (wszyscy, których znałem, grali tylko w to), ale w końcu spróbowałem i innych systemów. Myślę, że wpierw padło na **TRAVELLER**a, a potem na masę przeróżnych rzeczy. Następnie skupiliśmy się na **CHAMPION-SACH**, aż wreszcie odnalazłem moje miłości po dziś dzień: **RUNEQUEST**a i **GLORANTH**ę. No i, oczywiście, **ZEW CTHULHU**, nieco później jednak.



Przez wiele lat pisałeś artykuły i książki, tworzyłeś zasady do kilku gier. Zapewne przez ten czas również dużo grałeś. Co według ciebie jest w grach fabularnych tak ciekawego, że zdecydowałeś się związać z nimi swe życie?

W college’u miałem bardzo wpływową grupę grających. Wielu z nich związało się zawodowo z RPG jeszcze przede mną (znaczną część pracowała dla firmy **Chaosium**). Intensywnie bawiliśmy się w różne gry, idealistycznie przekonani, że RPG może być swego rodzaju sztuką. I to w czasach, kiedy **Chaosium** była jedynym wydawcą, który zdawał się w to wierzyć! Oczywiście, później mistrzami stały się wydawnictwa **Lion Rampant** i **White Wolf**.

Podsumowując, to wczesne erpegowe doświadczenia, w których gra nie była tylko miłym spędzaniem czasu, ale intensywną artystyczną, a nawet psychologiczno-duchową działalnością, sprawiły, że tak silnie związałem się z owym hobby.

A co najbardziej podoba ci się w grach fabularnych? Tworzenie opowieści? Spotykanie się z innymi ludźmi podobnymi tobie? Wcielanie się w różnych bohaterów? Może coś jeszcze innego?

Wszystko to, co wymieniliśmy! Gry fabularne to rozrywka wielopoziomowa i niezwykle różnorodna, co sprawia, iż jest bogatsza – potencjalnie, jeśli nie faktycznie – od wielu innych form sztuki. Książki, filmy itd. są w gruncie rzeczy pasywne. Nie ma w tym nic złego, ale to gry fabularne pozwalają ci stworzyć coś wspólnie z innymi. A nic nie może się równać z dawaniem i braniem, obecnym podczas grupowej aktywności. Owszem, to nie zawsze ma miejsce. Czasem zdarzają się w grupie gracze mający inne cele. Kiedy jednak wszystko jest tak, jak być powinno, to...!

Wolisz być graczem, Mistrzem Gry czy autorem?

Hmmm. Przede wszystkim autorem. A graczem i MG po równo – wszystko zależy od systemu.

I owym autorem jesteś od wielu już lat. Pisziesz podręczniki dla firmy White Wolf, również dla Holistic Design i innych wydawnictw. Jesteś współtwórcą WILKOŁAKA i GASNĄCYCH SŁOŃC. Masz więc wiele doświadczeń jako autor. Powiedz, czy trudno jest stworzyć grę fabularną i pisać dodatki?

Wszystko zależy od „deadline'u”. Naprawdę. Im więcej czasu, tym lepiej. Z drugiej jednak strony, gdy jest go zbyt wiele, za długo zwlekam i w efekcie nie kończę roboty w terminie. Niewątpliwie bardzo przydaje się mieć grupę autorów, do których można się zwrócić. Wiele osób piszących materiały do GS pracowało ze mną, tworząc dodatki do WILKOŁAKA. To ludzie z niezwykle wyobraźnią. Nieocenieni herosi naszego hobby. Twórcy gier zwracają na siebie wielką uwagę (dzięki!), ale autorzy dodatków również zasługują na prestiż. Wszak to oni uzupełniają uniwersum o kolory i głębię, a to właśnie sprawia, że gracze chcą jeszcze.

Przejdźmy teraz do pytań związanych z GASNĄCYMI SŁOŃCAMI. Jak one powstały?

Z pomysłu na strategiczną grę komputerową pod tytułem „Cesarz Gasnących Słońc”. Podczas jej tworzenia zrozumieliśmy, że tło oraz fabuła są tak głębokie i skomplikowane, jak w przypadku świata RPG. Stąd był tylko krok do pytania: „Dlaczego nie pójść dalej i nie zrobić też gry fabularnej?”. Później mogliśmy budować wszystko – różne gry – na już stworzonym materiale.

W pewnym sensie więc najpierw powstał świat, a gra była tylko pewną jego ekspresją. Gry komputerowe również, ale innego rodzaju. Podobnie opowiadania.

No właśnie. Świat GS jest ogromny! I bardzo złożony. Ja odnalazłem w nim nawiązania do cyklu „Hyperion” Dana Simmonsa, do „Urth Nowego Słońca” Gene’a Wolfe’a i do „Diuny” Franka Herberta. Czy ty, jako autor systemu, czerpałeś z tych dzieł? A może z jakichś innych?

„Księgę Nowego Słońca” uważam za klasykę i mogła ona zainspirować mnie na wielu poziomach, nie jestem jednak w stanie dokładnie wskazać, gdzie i kiedy. Myślę tylko, że Severian, narrator „Księgi”, natchnął mnie do stworzenia dziennika podróży Alustro i pisania go w pierwszej osobie.

Temat umierających słońc pojawił się w wielu krainach *science fiction* czy *fantasy*, choćby w cyklu „Zothique” Clarka Ashтона Smitha.

Z kolei „Diuna” tak naprawdę miała mniejszy wpływ niż wielu sądzi. Owszem, i w niej, i w GS pojawiają się szlachcice czy tarce, ale są one obecne również w mnóstwie innych opowieści z gatunku *science fiction*. Podobnie ma się sprawa z „Hyperionem”. Czytałem tylko pierwszy tom cyklu, bardzo mi się podobał, ale większą inspirację czerpałem z *fantasy* czy starego *science fiction*. Muszę tu wymienić cykl „Fundacja” Isaaca Asimova. Jego opowieść o rozwoju i upadku cywilizacji to klasyka, z której czerpało wielu autorów. Natomiast GASNĄCE SŁOŃCA to próba stworzenia tła, na którym będzie

można namalować opowieści z różnych podgatunków *sf*, dzięki czemu gracze o odmiennych gustach znajdą coś, w co będą chcieli się bawić – i to wspólnie.

Dokładnie! W GS pojawiają się elementy cyberpunka, hard sf i fantasy. Jak udało ci się stworzyć wszechświat tak niezwykle i obszerny, a jednocześnie pozabawiony większych niespójności? Nie jest to typowe dla gier fabularnych...

Cóż, taki był właśnie cel: stworzyć uniwersum z piaskownicą tak dużą, by wszyscy się w niej pomieścili i mogli bawić. W *fantasy* głównym tematem jest wielkość, która pozostała w przeszłości. W *science fiction* – wielkość, która czeka w przyszłości. W GS wymieszałem je ze sobą. Anunnaki i upadek Drugiej Republiki to wielkość przeszłości. Lecz mamy tu również obietnicę lepszego jutra – powstanie z popiołów rozpadającego się cesarstwa i nadzieja na opanowanie sekretów wszechświata...

Jednym z większych problemów związanych z grami *sf* jest kontrolowanie potęgi bohaterów. Kiedy w szkole średniej graliśmy w TRAVELLERa, zawsze od razu staraliśmy się zdobyć tarce atomowe i działa plazmowe. Co oczywiście nie jest trudne w uniwersum bardzo rozwiniętym technologicznie. Natomiast w GS cywilizacja, a więc i zaawansowana technika, legły w ruinie, a na dodatek nie cieszą się zaufaniem Kościoła. Lecz ludzie posiadający władzę potrzebują technologii, by pozostać na szczycie. I to właśnie elity gromadzą techniczne artefakty. Gracze mają szansę do tych elit się dostać, niełatwo jest im jednak położyć na czymś łapę. To odróżnia GS od innych światów *sf*.

Odpowiedni stopień tajemnicy i niewiedzy jest potrzebny również do stworzenia ciekawych i zaskakujących konfliktów. Dobrze poznana, opisana i przedstawiona na mapie galaktyka może być nudna – wtedy nawet niezaznaczona w gwiazdowym katalogu planeta wiąże się

jedynie z naukowo prawdopodobnym niebezpieczeństwem. Co jednak się stanie, gdy nauka okaże się o wiele dziwniejsza, niż dziś nam się wydaje?

Nie obawiasz się jednak, że przez tę uniwersalność świata gra traci klimat i atmosferę? Cyberpunk, science fiction, fantasy i horror nie zawsze idą w parze.

Oto i wyzwanie! Dzięki temu „napięciu” wiele rzeczy nieustannie jest interesujących, a autorzy nie mogą po prostu na coś się rzucić – muszą poświęcić czas na połączenie różnych elementów. Większość podgatunków, o których wspominałeś, istnieje w GASNĄCYCH SŁOŃCACH jako pewne okresy w przeszłości. A ich niedobór w niemal średniowiecznych czasach, w jakich w tej chwili znajduje się uniwersum GS, sprawia, że wszystko działa i nie ma zachwiania równowagi.

A ty jaką atmosferę preferujesz? I jakie opowieści? Intrygi różnych rodów? Epickie wyprawy w klimacie fantasy? Horror z elementami science fiction?

Wszystko! Lubię, gdy moje opowieści często zmieniają kierunki i nie trzymają się jednego tematu. I do tego pasuje GS, gdzie mamy wiele możliwości – polityka, tajemnica, akcja...

Kiedy tworzyłeś ten złożony wszechświat, co było dla ciebie najważniejsze – planety, obcy, artefakty...?

Oczywiście, że osoby, miejsca i poszczególne elementy są ważne podczas tworzenia konkretnej opowieści. Nie mają jednak znaczenia w szerszym kontekście. I dlatego najważniejszy był ogrom, tajemniczość i niezwykłość. Nawet poznając historię uniwersum GS, ma się poczucie niekompletności. Co tak naprawdę wydarzyło się podczas Diaspory i sprawiło, że tyle światów zniknęło? Jakich sekretów rządu Drugiej Republiki i ówczesnych korporacji ludzie do dziś nie odkryli?

A jakie, twoim zdaniem, są wady oraz zalety GASNĄCYCH SŁOŃC?

O zaletach opowiadałem już wcześniej. Myślę, że największe to ogrom, skala uniwersum gry, która pozwala tworzyć różne opowieści. Wśród wad zaś chyba niekompletne informacje w dodatkach – musieliśmy wszystkim ścisnąć, a ja przypominałem sobie o setce różnych rzeczy, o które warto byłoby uzupełnić podręcznik, gdy ten był już w drukarni. Cóż, tak bywa...

Miedzy innymi dlatego wciąż pracuję nad modyfikacjami systemu, włączając w to opcjonalne zasady, których używamy podczas naszych gier. Wszystkie one pojawią się na stronie internetowej HDI (www.holistic-design.com), gdy tylko znajdę czas, by je spisać.

Moim zdaniem GASNĄCE SŁOŃCA to bardzo dobra gra z głębią, atmosferą i wieloma pomysłami. Jest to pierwsza gra science fiction, która pojawiła się w Polsce w naszym ojczystym języku. Mimo to nie wszyscy od razu ją kupią i zagrają w nią. Jak ty byś zachęcił Polaków do sięgnięcia po nią?

Z doświadczenia wiem, że kiedy ktoś przeczyta podręcznik podstawowy, od razu chce grać. Problemem jest znalezienie Mistrza Gry!

Uważam, że GS dają niezrównaną możliwość rozpoczęcia gry na różnym poziomie – począwszy od małego sioła na zapomnianym świecie, a skończywszy na kosmopolitycznej, zaawansowanej technologicznie planecie. To pomaga graczom zapoznać się z uniwersum GASNĄCYCH SŁOŃC. Wystarczy zacząć powoli, a potem się rozwijać – aż do wydarzeń na skalę międzygwiazdową.

Jeśli więc oglądałeś film *sf* i chcesz wykorzystać zawarte w nim pomysły; jeśli nie masz szczęścia do gier fantasy, a większość systemów *sf* jest dla ciebie zbyt „twarda” pod względem technologicznym; jeśli wreszcie brak ci w nich heroizmu... GASNĄCE

SŁOŃCA dadzą sobie radę z każdym pomysłem – nawet z fantasy!

Przejdźmy teraz na chwilę do planów HDI związanych z GASNĄCYMI SŁOŃCAMI. Nad czym pracujecie?

Chcemy powoli, lecz nieubłaganie rozszerzać wszechświat – nie tylko wydając dodatki do RPG, ale również zasady i figurki do gry bitewnej SZLACHETNA ARMADA, nowe gry komputerowe, opowiadania i kto wie, co jeszcze... GS mogą podążyć gdziekolwiek!

A konkretniej? Nie planujecie żadnych dużych zmian w uniwersum? Co w tej chwili jest dla was najważniejsze?

Teraz skupiamy się na serii „Wojna w Niebiosach”, która rozszerza uniwersum GS na terytorium obcych ras: symbiontów, vau i – na końcu – anunnaki.

Wspomniałeś o opowiadaniach. HDI wydało zbiór historii, których akcja toczy się w uniwersum GASNĄCYCH SŁOŃC. Czy planujecie coś podobnego? Może jakąś powieść?

Tak, prędzej czy później. W tej chwili problem leży w odpowiedniej dystrybucji i marketingu, a także w odpowiednim zaplanowaniu wszystkiego. Mam nadzieję, że najpierw pojawi się powieść lub trylogia, potem zaś więcej opowiadań.

Czy zechcesz powiedzieć coś polskim graczom?

Dzięki, że daliście szansę GASNĄCYM SŁOŃCOM! Zawsze się cieszę, gdy gra trafia do nowego kraju. I uwielbiam dostawać jakąś reakcję stamtąd! Tych z was, którzy czytają/piszą po angielsku, zachęcam do przyłączenia się do listy dyskusyjnej dotyczącej GS (wszystkie wskazówki znajdziecie na naszej stronie). Dzięki!

Pozostaje mi tylko podziękować za wywiad i życzyć dalszych sukcesów.

Przedstawiamy następne opowiadanie mistrza polskiej fantasy, Feliksa W. Kresa, rozgrywane się w realiach Sze-reru. Jest ono prologiem powieści pod takim samym tytułem, która ukaże się nakładem Wydawnictwa MAG jako piąta i ostatnia część cyklu „Księga Całości”.

(as)

Feliks W. Kres

JEŹDŹCY RÓWNIN

Część I

I

Nieduży zagajnik był jedynym skupiskiem drzew w okolicy. Podnosiło go to do rangi istnego pępka świata; wokół nic – tylko trawiaste równiny. Dosiadający śmigłego gniadosza mężczyzna pędził ku drzewom myśląc, że takie miejsce to niedobre miejsce. Zbyt przyciągało uwagę. Przecież każdy, kto szukał w tych stronach czegoś, albo kogoś, musiał najpierw pomyśleć o tym lasku. Lub szukać wiatru w polu.

Szukanie wiatru w polu... Czasem przychodziło mu na myśl, że to stare armeckie powiedzonko jest całkiem nieprawdziwe. Wiatr na Wielkich Równinach musiał znaleźć każdy. Inna sprawa, że nikt go nie złapał...

Jego oddział nazywał się Wiatr.

Koń cwałował ku drzewom. Kilku ludzi, ukrytych na skraju zagajnika, z uśmiechami patrzyło na wściekłą galopadę. Jeden z nich, bardzo młody mężczyzna, odrywał od gałązki kolejne listki, mruczając:

– Zabije się... nie zabije... zabije... nie zabije... Zabije się – powiedział, upuszczając ostatni liść.

Lecz było to niemożliwe. Nikt na całym świecie nie jeździł konno tak, jak dowódca Wiatru. I nikt nie miał takiego konia. Gniadosz zarył kopytami i zatrzymał się nie dalej, jak pięć kroków przed skrajem lasu. Przeplatając nogi, zatańczył bokiem w lewo, potem w prawo. To był jego własny, koński pomysł, dowodzący, jak się zdawało, najwyższego ukontentowania. Jeździec roześmiał się serdecznie, zeskoczył z siodła i poklepał zwierzę po szyi. Wielkie chrapy dotknęły jego twarzy.

– Hej, Aktar! Tutaj! – rozbrzmiało pomiędzy drzew. – Ruszamy, czy zostajemy? Gdzie zgubiłeś Ayane?

– Ayana przenocuje we wsi. A my zostajemy tutaj.

– Przecież każdy, kto będzie przejeżdżał, przyjdzie tu zrobić kupę – zdziwiła się jakaś kobieta, skryta w lasku jak inni. – To jedyne krzaki w okolicy.

– Co ty powiesz?

Przybysz rozkulbaczył wierzchowca i wszedł między pnie. Koń popatrzył za nim, a następnie położył się na trawie. „Nie idę. Nie można tam biegać, a tutaj też mnie nie widać”.

Rozłożeni w zaroślach na skraju lasu ludzie byli, na pierwszy rzut oka, ludzko do siebie podobni. Nikt nie nosił pstrokatego ubioru, przeważały szarość, zieleń, brąz. Wszyscy mieli broń w zasięgu ręki

– nieduże łuki i strzały, a nie którzy ponadto krótkie miecze, wojskowe lub podobne do wojskowych. Dowódca nie wyróżniał się niczym szczególnym: średniego wzrostu, raczej szczupły, młody, w szerokiej, brunatnej spódnicy jeźdźca, w szarym kaftanie, z przewieszonym przez ramię sajdakiem.

– Nie podoba mi się tutaj – przyznał, rzucając siodło na trawę. – Ale nocleg w szczerym polu to pomysł jeszcze gorszy. Do wsi nie pojedziemy, Ayana przywiezie nam zapasy. Rano. Dopiero co było we wsi wojsko, nasi przyjaciele gęsto musieli się tłumaczyć, dlaczego udzielają nam gościny. Nikt nie wierzy, że wymuszamy to siłą.

– Posłuchaj, Aktar, ten zagajnik śmierdzi. – Niezbyt ładna, ale bardzo zgrabna kobieta, średniolatka z krótko przystryżonymi włosami, chyba naprawdę wierzyła, że podróżni załatwiają w lasku swe potrzeby; zresztą, może i załatwiali. – Wolę pospać w siodle i jechać całą noc.

– Droga wolna. Pojeździsz po stepie i wrócisz tu po nas o świcie. Właściwie, Kea, to taki nocny patrol bardzo by się przydał.

Rozbrzmiały ironiczne śmiechki.

Nie wstając z ziemi, Kea wystawiła biodro, lekko klepiąc się po pośladku, co musiało znaczyć: dowódco, pocałuj mnie.



Aktar usiadł pod brzozą.

– Nie wiem, kto tak rozrabia – rzekł i uśmiechy zniknęły, a wszelkie rozmowy zamilkły; dowódca mówił rzeczy ważne, przedstawiał wyniki swego zwiadu. – Jeszcze trochę, a pojedę do Sar Soa, prosto do komendatury garnizonu. Powiem im, kim jestem i odetnę się od wyczynów tych... zbójów. Jak cesarscy podzielą się ze mną swoimi wiadomościami, to złapiemy dla nich ten oddział. Albo wytropimy, prawie na pewno kręci się teraz w okolicach Ertu. Chcecie być przewodnikami legionistów?

Ktoś uśmiechnął się kwaśno, ale Aktar wcale nie żartował – przynajmniej kiedy mówił o prowadzeniu żołnierzy. Od pewnego czasu między Tarwelarem a Sar Soa panowała jakaś nieuchwytna banda, której wszyscy mieli szczerze dosyć. Oddziały Jeźdźców Równin, takie mniej więcej jak Wiatr, istniały w Armiekcie od zawsze. W głównej mierze składały się z ludzi, dla których dom był przykrym więzieniem, a noclegi pod dachem – karą. Jeźdźcy za nic nie płacili, od mieszkańców wiosek, a nawet małych miasteczek, brali to, co chcieli, i jechali dalej. Ale czegoż mogli chcieć włóczędzy? Trochę jedzenia, czasem parę ubrań, kilka pledów... Narabiali chłopom drewna na opał, naprawili stodołę, równie często nic nie zrobili, bo im się nie chciało. Lecz byli jak sam Armekt: wieczni, zawsze tacy sami, wszechobecni jak wiatr na Równinach i dokuczliwi jak mżawka – ale też tak samo nieuchronni. Wojsko pogoniło ich czasem, dla zasady, bez zapału i bez przekonania – bo od zawsze wojsko ganiało Jeźdźców, zaś Jeźdźcy uciekali przed wojskiem. Gorzej, gdy skrzyknęło się paru obwiesiów, chcących czegoś więcej, niż samej wolności pod wysokim niebem. Chłopi gotowi byli nie tylko poskarżyć się żołnierzom, ale i złapać za siekiery w obronie dobytku, zwłaszcza zaś córek i żon. Cóż z tego? Bydlaki potrafiły spalić w nocy wioskę – już nie po to, by dopiąć swego, ale z zemsty. A takich rzeczy Legia Armektańska nie puszczała płazem. Zaczynała się zaciekle nagonka, polowanie, od którego najbardziej cierpieli Jeźdźcy Równin. Dowódcy lekkokonnych oddziałów wojskowych nie bawili się w dochodzenia; zresztą, w jaki sposób mieliby ustalić, czy napotkana wataha spaliła wieś przed tygodniem, czy też nie? Od rozstrzygania takich kwestii był Trybunał Imperialny. Aktar i jego ludzie już od dłuższego czasu wymykali się wojskowym półsetkom i klinom. Stoczyli dwie potyczki – niepotrzebne, obustronnie krwawe. Do wiosek zaglądali nieczęsto. W spokojniejszych czasach chłopci rzadko donosili na Jeźdźców; teraz, pytani przez wojskowych, na wyścigi rozprawiali o doznanych krzywdach, byle tylko ich nie posądzono o sprzyjanie grupie morderców.

Aktar zadumał się głęboko. Nie zawsze był Jeźdźcą i nie zawsze dowodził Wiatrem. Kiedyś miał pod komendą oddział nie inny niż ten, który

teraz bruździł na Równinach... Gadanie o ściganiu grupy rzezimieszków i morderców, było właśnie tylko gadaniem. Jego ludzie nie byli zabójcami – w potyczkach z żołnierzami brali srogie cięgi, coś dopiero mówić o bitwie z bandą zbirów, nie mających nic do stracenia... Jednak prowadzenie wojskowego oddziału – to było co innego. Rzeczywiście, mógłby dostarczyć legionistom dobrych przewodników, znających wszystkie przeprawy i brody, każdą wioskę, każdy strumyk, każdy las i każdy zagajnik.

– Co robimy? Radźcie – zażądał. – Po stepie biega tyle wojska, że jutro lub pojutrze wyrzną nas do nogi, chyba że zgodzimy się pojechać na rozmowę ze śledczymi Trybunału. Co było wczoraj? – przypomniał.

Dwie dziesiątki konnych łuczników z Sar Soa rozgoniły Wiatr na... cztery wiatry. Dokładnie na cztery wiatry – bo tyle grup uciekło we wszystkie strony świata. Najwięcej ludzi zostało przy Aktarze: osiem osób, blisko połowa.

– Co robimy? – dowódca nie pozwolił, by pytanie zbyt milczeniem; był niekwestionowanym wodzem tych ludzi i w sytuacjach, które tego wymagały, bez wahania wydawał rozkazy, przyjmując za nie pełną odpowiedzialność. Jednak, gdy czas pozwalał, żądał, by wszyscy brali udział w podejmowaniu decyzji.

– Co z naszymi? – zapytał młody chłopak, ten sam, który wcześniej liczył odrywane od gałązki liście.

Leżąca na ziemi kobieta poruszyła się.

– A co byś chciał? Co, Wenewet? – zagadnęła. – Możemy ich szukać na świecach, ale wątpię, by mogli tam czekać tygodniami. W stepie za duży ruch.

„Świecami” nazywano miejsca zbiórek, określone wcześniej właśnie na wypadek rozproszenia oddziału. Jednak Kea miała sporo racji: wojsko bezustannie tłukło się od wioski do wioski i od lasu do lasu – jedynym sposobem na przechytrzenie legionistów było pozostawać w ciągłym ruchu.

– Ma rację – mruklawie powiedział masywny mężczyzna, chyba trochę zbyt duży jak na jeźdźca-obieżyświata, którego koń nie powinien ugiąć się pod ciężarem.

Aktar spojrział na swego zastępcę, potem na Keę i ponuro potrząsnął głową, jakby dopiero teraz uświadomił sobie, że cała starszyzna Wiatru skupiła się w jednym oddziale – mimowolnie na pastwę losu pozostawiając mniej doświadczonych towarzyszy.

– No, ale co z naszymi? – nalegał młody Wenewet.

– Znajdą się lub wyginą – powiedział krótko Aktar. – Pytam, czy iść do żołnierzy? Czekaj, Nelen – powstrzymał masywnego. – W ten sposób najlepiej pomożemy naszym. Opiszemy ich legionistom, może jakoś to między sobą rozpowszechnią. A przede wszystkim, skrócimy tę całą gonitwę. Im szybciej to się skończy, tym lepiej.

– Wierzysz w układy z wojskiem? – zapytała Kea.
– Z wojskiem? Wierzę. Nie wierzyłbym w układy z Trybunałem. Ale z wojskiem wierzę.
– Przyjmą taką... ofertę? Jeźdźcy za przewodników?

– Przecież jest rozsądna. Oni tylko wtedy jeżdżą po Równinach, kiedy muszą, bo patroli na traktach nie liczę. A my tutaj mieszkamy. Legia wiele razy brała Jeźdźców na przewodników.

– Kto pojedzie? I gdzie? Do Sar Soa? – kobieta nawet nie próbowała skrywać niechęci, zaś nazwę wielkiego miasta wymówiła z wyraźnym obrzydzeniem; Jeździec w takich miejscach nie bywał.

– Ja pojedę. Do Sar Soa, a jakże.

– Nie zostanę pod komendą tego głupka – powiedziała, patrząc na Nelenę. – On tylko by mnie ruchał, i nic więcej.

– „Ten głupek” pojedzie ze mną, ty obejmiesz komendę nad oddziałem – sucho powiedział Aktar; Kea potrafiła być nieznośna. – Czy wszyscy się zgadzają?

Nikt nie protestował.

– Więc postanowione.

* * *

Aktar i Kea wspólnie objęli pierwszą wartę. Nie brali udziału w losowaniu, korzystając z przywilejów, jakie dawała im pozycja w grupie. Starszyzna tylko w wyjątkowych sytuacjach trzymała nocną straż, podobnie zresztą wyglądała sprawa z wypełnianiem wszystkich innych obowiązków obozowych.

Pełnili swą służbę niedbale – za takie stanie na warcie każdy z ich podkomendnych zostałby surowo skarcony. Zamiast pojedynczo okrażać zagajnik, siedli razem na jego skraju i gadali. Dowódca Wiatru miał poważne problemy sercowe... I życiowe; stał na rozdrożu. Kea, z babską skwapliwością, udzielała porad.

– I co myślisz? – pytał mężczyzna. – Powiedz szczerze, chcę usłyszeć prawdę.

– To nie dla ciebie, Aktar.

– Co nie dla mnie? Ona?

– Ona, dzieciak, dom... No i ożenek.

– Mam już prawie trzydzieści lat. Nie mogę przez resztę życia galopować po Wielkich Równinach.

– Dopiero trzydzieści lat, malutki. Starczy tego życia na wszystko.

Aktar wzruszył ramionami. Kea ze śmiechem położyła się na plecach, podkładając ramiona pod głowę.

– Pamiętam – rzekła, patrząc na gwiazdy – jak moja babka rozmawiała z kimś, już nie

wiem z kim, o śmierci jakiegoś człowieka, też nie wiem kogo, nieważne. Że tamten taki młody, pięćdziesiąt pięć lat dopiero, a już umarł, mógłby pożyć jeszcze... Babka miała wtedy dobre sześć krzyżyków, a ja czternaście albo szesnaście lat i myślałam sobie: jaki on tam młody?! Pięćdziesiąt pięć lat, przecież stary jak nie wiem co... A dzisiaj mam czterdzieści trzy lata, i wiesz co? Myślę sobie, że ten człowiek młodo umarł, mógł jeszcze trochę pożyć.

Aktar poruszył się niecierpliwie.

– No, więc dobrze, ja też jeszcze trochę pożyję. Ale jakie to ma być życie? Tam czeka na mnie kobieta, nosząca moje dziecko, syna – rzekł z dumą i pewnością, które przesądzały sprawę. – Dziś mogę mieć dom i rodzinę, jutro... Nie wiem, co jutro. Może już tylko te równiny?

– A może odwrotnie? – Kea nie chciała ustąpić. – Równiny możesz mieć dzisiaj, a jutro... No właśnie, nie wiadomo, co jutro, sam powiedziałeś. Ale najważniejsze, że dzisiaj nie możesz mieć domu i rodziny. Mówię ci.

– Dlaczego nie mogę?

– Bo miałeś za mało kobiet, za mało wolności, za mało jazdy konnej, przygód, niebezpieczeństw... wszystkiego, wszystkiego za mało. Ożenisz się, a za rok, gdy upłynie termin małżeńskiej próby, uciekniesz.

– No, to najwyżej. Wrócę wtedy do ciebie.

– Ja już będę miała innego dowódcę, albo może swój własny oddział. Ech, Aktar, pewnie, że możesz wrócić na Równiny, wszystko możesz, ale o co właściwie mnie pytasz? Chciałeś wiedzieć, co myślałam o twoich planach, no to ci powiedziałam. Mówisz, że najwyżej, jeśli się nie uda, stracisz rok albo dwa lata życia. Uważasz, że warto spróbować. No to, próbuj! Ja uważam, że nie warto, bo i tak się nie uda. Szkoda tego roku czy dwóch. Dom, własne świnki i krówki... Gówno, nie życie – powiedziała. – O, gdybyś chciał się żenić z...

Urwała.

– Z kim? – zapytał Aktar.

– Ze mną – powiedziała ze śmiechem.

– Zastanowię się – rzekł tak samo. – Czemu nie? Ale nie o sobie myślałaś.

– Nie. Nie o sobie.

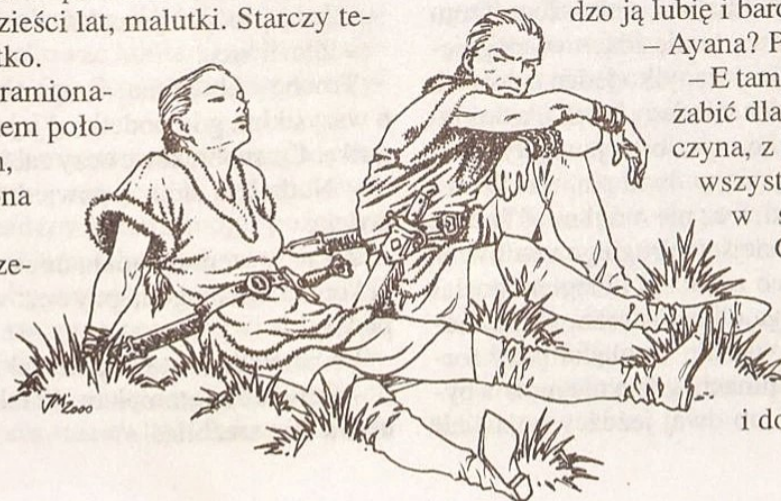
– A o kim?

– O Ayanie – powiedziała z westchnieniem. – Bardzo ją lubię i bardzo mi jej żal.

– Ayana? Przecież to dzieciak.

– E tam, dzieciak... Dałaby się zabić dla ciebie. To jest dziewczyna, z którą mógłbyś dzielić wszystko: najpierw życie w siodle, potem dom. Gdybyś mi powiedział: chcę się ożenić z Ayaną, odpowiedziałabym: to się żeń.

Spojrzała w bok i dostrzegła, w półmroku



gwiazdzistej nocy, lekki uśmiech na twarzy swego towarzysza.

– Śmiesz się?

– Bo to trochę śmieszne – przyznał. – Ja i Ayana? Ale... żona? Moja i w ogóle... czyjaś żona, Ayana? W jaki sposób Ayana może być czyjaś żoną? Albo ty.

– Mogę być żoną Jeźdźca – powiedziała z wielką powagą, której nie oczekiwał. – Ja już nawet byłam żoną Jeźdźca. I byłam dobrą żoną. Przez czternaście lat.

Przyglądał się jej twarzy, prawdziwie zaskoczony i zdziwiony.

– Miałas męża, Kea?

– Wspaniałego męża. Wspaniałego Jeźdźca. Zachorował i umarł – powiedziała. – Jestem sama od sześciu lat.

Przez chwilę nie wiedział, co powiedzieć.

– Znałem go? – zapytał.

– Ze słyszenia.

– Powiedz, kto.

– Nie – rzekła wstając. – Jak powiem jego imię, to się zaraz rozpłaczę. Mamy wartę. Obejdź te krzaki z lewej strony, ja obejdę z prawej.

– Przepraszam cię, Kea – powiedział.

– Nie przepraszaj. I nie żęń się z tą...

– Gresa.

– Z tą Gresa. Ma wredne imię i na pewno nie umie jeździć konno. A ty potrzebujesz żony, która jeździ konno jak nikt inny na świecie. Wartujemy, czy nie?

– Wartujemy.

Rozeszli się w dwie strony, by okrążyć zagajnik.

2

Wstawał świt – lecz do pobudki pozostało sporo czasu, bo ostatni dwaj wartownicy dopiero objęli swą służbę. O tej porze roku, a więc późną wiosną, ludzie pragnący spać tylko od zmierzchu do świtu, w dwa tygodnie zużyliby wszystkie swoje siły. Młody Wenewet (pomimo światła dziennego pełniący wartę doprawdy o wiele sumienniejszą niż wcześniej jego dowódca) kilkakrotnie okrążył zagajnik, kryjąc się za linią pierwszych drzew, zamieniał kilka słów z nadchodzącym z przeciwka towarzyszem – i znów szedł, bacznie przepatrując równinę. Mały czarny punkt na południu szybko przykuł jego uwagę: niemal od pierwszego rzutu oka poznał, że są to dwa konie idące wyciągniętym klusem. Dwa konie, lecz tylko jeden człowiek – był to bowiem jeździec wiodący luzaka, a dokładnie: konia jucznego, co wyszło na jaw, gdy czarne punkty przemieniły się w dwie plamki. Wenewet odgadł, kogo widzi, lecz nie mógł mieć żadnej pewności – toteż po nadejściu drugiego wartownika pokazał mu tylko, co zobaczył i biegiem posłał na przeciwny skraj zagajnika. Ostrożność nie mogła zaszkodzić, a tak właśnie wyglądał stary fortel, stosowany na Równinach, gdzie nie można było się ukryć: jeździec lub dwaj jeźdźcy pojawiali

się z jakiejś strony, przykuwając uwagę wartowników – gdy tymczasem z drugiej strony galopem nadciągał cały oddział, zaskakując niedoświadczonych wędrowców.

Lecz tym razem ostrożność okazała się zbędna.

Kłusująca dziewczyna, szesnastoletnia lub niewiele starsza, szczupła, a nawet trochę chuda, ubrana w ciemnozieloną, szeroką spódnicę i brunatny, skórzany kaftan, spod wiązania którego wyzierała naga skóra, uśmiechnęła się, widząc wartownika wychodzącego jej na spotkanie. Zeskoczyła z siodła. Była dosyć wysoka, co dodatkowo podkreślało wiotkość sylwetki.

– Aktar wrócił? – zapytała.

– Wrócił.

– Śpią?

– Jeszcze śpią.

Dziewczyna mocnym dmuchnięciem odrzuciła w górę opadającą na oczy grzywkę ciemnobrązowych włosów. Tuż pod dolną wargą miała niedużą, podłużną bliznę, wyglądającą trochę tak, jakby mała Ayana przewróciła się, mając rok lub półtora, i przegryzła skórę zębami. Choć niespecjalnie, blizna zwracała uwagę na wykrój ust.

Niebrzydka złośnica, trochę obrażalska i trochę uparta.

Wenewet pamiętał, jak bardzo kiedyś płakało bawiące się z nieuważnym starszym bratem dziecko z zakrwawionymi małymi usteczkami...

Rodzeństwo wprowadziło konie między drzewa, żeby nie rzucały się w oczy. Wenewet poluzował popręgi.

– Przywiozłam tyle, ile mogłam – powiedziała.

– Co postanowiliście?

– Aktar chce pojechać do Sar Soa.

Kiwnęła głową.

– Mówił mi, że chce. Powartuję z tobą.

– Powartuj.

Poszli brzegiem zagajnika. Drugi strażnik skinął głową na ich widok i uśmiechnął się do czupurnej dziewczyny, która odpowiedziała mu tym samym. Rozeszli się w dwie strony: rodzeństwo razem, tamten sam.

– Może lepiej już ich obudzę – powiedziała.

– Niech śpią. Bez obaw, jeszcze zdążysz pożegnać się ze swoim lubym...

Złapała chłopaka za kołnierz i otwartą dłońią złała po łbie. Wyrwał się, chichocząc.

– Już... no, już przestań...

– Złośliwiec.

Trochę obrażona, zapomniała natychmiast o wszystkim, gdy podetknął jej małą, drewnianą figurkę. Czarnobrazowe oczy zabłyśły, aż westchnęła.

– Nudziłem się... – powiedział z udaną obojętnością.

Z zachwytem oglądała mieszczącego się w dłoni konika. Miał ogon, grzywę... wszystko. Był przepiękny!

Pocałowała brata w policzek.

– Prawie zapomniałam, że tak umiesz. Już dawno nie rzeźbiłeś!

– Wiem – powiedział, nieoczekiwanie poważniejąc. – Ale teraz, Aya, wszyscy na nas polują...

Urwał.

– I... co z tego?

– Nic.

Nie dała się zbyć.

– Nie, nie – zaczęła stanowczo. – Co z tego, że na nas polują?

– Wczoraj Aktar powiedział, że nie pomożemy naszemu. Że wyginą. A jutro to może ja odłączę się od grupy...

– Co ci chodzi po głowie? – zapytała ostro.

– Nic. Tak tylko. Dłubałem tego konia już dawno... był prawie gotowy. No i wczoraj skończyłem, zanim zrobiło się całkiem ciemno. Bo gdybyśmy... wiesz.

– Zabierz go – powiedziała stanowczo, chociaż z żalem, wyciągając rękę z zabawką. – Jeśli to ma być pamiątka od ciebie... po tobie... Ale głupi jesteś!

– Nie, nie pamiątka! To... tak tylko,

chciałem ci coś dać.

– Myślisz, że cię zabiją?

– Nie.

– Powiedz mi!

– Nie, Aya. Ci-cho bądź! – rzekł surowo. – Wszystkich pobudzimy.

Podoba ci się ten koń?

– No, coś ty? Pewnie, że tak! – powiedziała z rozczuleniem i zachwytem. – Zawsze dla mnie strugałeś zwierzaki... A dla siebie żołnierzy, pamiętasz?

– Pamiętam – uśmiechnął się i rozburzył jej włosy.

– Bierz go i chodź. Mieliliśmy wartować, zdaje się?



* * *

Zapasy rozdzielono ze zwykłą sprawnością – każdy wziął trochę dla siebie. Rozjuczony luzak – smutna pamiątka po poległym towarzyszu – miał pójść z Aktarem i Nelenem; duży i ciężki zastępca wodza mógł potrzebować konia na zmianę; mieli przecież pognać do Sar Soa tak szybko, jak było to możliwe.

Samotnie tkwiący na równinie zagajnik nie podobał się nikomu – ale jednak był jedynym miejscem, gdzie Jeźdźcy Wiatru mogli pożegnać się po armecku. Nadzy i półnadzy ludzie usiedli blisko siebie, by wspólnie spożyć posiłek i przez parę chwil szczerze porozmawiać, pojednać się, obnażając dusze, czego symbolem były właśnie odsłonięte ciała – zwyczaj zdumiewający i nawet oburzający dla mieszkańców innych krain

Szereru. A przecież było coś ogromnie wzruszającego w prostocie starego obyczaju wojowników, którzy srogie twarze chcieli pokazywać tylko wrogom, zaś przed wymarszem bratali się z towarzyszami, zdejmując pancerze i hełmy, odkładając na bok tarcze i dowodząc bezbronną nagością, iż nigdzie nie mogą mieć ukrytej broni – tak samo, jak nie mają w sercach zdrady.

Młodziutka Ayana z największym trudem sprostała odwiecznej armeckiej tradycji. Siedziała nieco z boku, z podbródkiem opartym na podciągniętych do piersi kolanach, które obejmowała ramionami. Nie jadła. Uśmiechnęła się wprawdzie do każdego – ale to już było wszystko, co umiała z siebie wykrzesać. Wkrótce po posiłku dosiadający koni jeźdźcy dokładali starań, by nie wejść w drogę śmiertelnie obrażonej dziewczynie, która tkwiła na grzbiecie swojej klaczy z miną „tylko spróbuj podejść, a zobaczysz”.

Wyjechali na otwartą przestrzeń i pokonali milę lub półtorej. Troje dowódców, jadąc ramię przy ramieniu, ustalało czas i miejsce spotkania. Potem Aktar i Nelen ostatni raz skinęli towarzyszom i galopem odjechali na południowy zachód. Kea powiodła resztę wprost na zachód.

Pokonawszy, na czele pięciu jeźdźców, dwie mile stępa, dowódczyni przywołała Ayane. Dziewczyna wciąż była odęta i chmurna.

– Przestań już stroić fochy. Co miał zrobić?

Przelecieć cię w tym zagajniku?

Szesnastolatka poczerwieniała.

– Nie widzi mnie nawet – powiedziała.

– A gdy zauważa, ty natychmiast robisz „phi!” i odchodzisz.

– Bo jest głupi!

– Nie. Bo masz szesnaście lat.

– Siedemnaście.

– Za sześć miesięcy. O, już przestań, nie rozmawiasz z Aktarem, tylko ze mną... Ja też miałam kiedyś siedemnaście lat, bez głupich sześciu miesięcy. Ale teraz, razem z tym twoim Aktarem, macie mniej lat, niż ja jedna, niestety. On też opowiadał mi w nocy, że ma trzydzieści.

– A ile ma?

– Dwadzieścia osiem.

– Aż tyle?

– Zaraz ci przyłożę, kozo jedna... Nie jest dla ciebie za stary.

Dziewczyna znów poczerwieniała.
– On mnie... nigdy nie zauważy – orzekła z wielką goryczą.
– Zauważy, zauważy.
– Skąd wiesz?
– Bo pokazałam mu cię dzisiaj.
– Ty... ale jak: pokazałaś?
– Powiedziałam, że jesteś najlepszą żoną dla jeźdźcy.

– Tak mu powiedziałaś?! – Ayana puściła wodze wierzchowca, przykładając dłonie do pięknych policzków; czerwone miała nawet uszy i szyję. – A on co?

– Że bardzo mu się podobasz – bez zmruczenia oka zełgała dowódczyni, wykazując ową godną uwagi zawziętość i wytrwałość, jaką przejawiają kobiety włączeniu upatrzonych par.

– Ale on przecież ma tą swoją... Gresę.

– A Gresa spodziewa się dziecka. Rzecz w tym właśnie – powiedziała Kea, pochylając się ku młodszej przyjaciółce – by poczekał z ożenkiem rok albo dwa. Ty będziesz przy nim, a tamta daleko...

– I co mam zrobić?

– Najlepiej nic.

– Nic?

– No, nic. Przede wszystkim nie rób ciągle „phi!”. Może lepiej zacznij go trochę podziwiać i postaraj się, żeby to zobaczył. Mężczyźni są ślepi. Ale za to próżni.

Ayana zamyśliła się głęboko.

– Gdzie teraz jedziemy?

– No, właśnie – powiedziała Kea z niechęcią. – Próbowaliśmy... no, nieważne. Mamy spotkać się w Ercie.

– W...?

– Tak. U Gresy.

Wymieniły długie, baaardzo poważne spojrzenia.

– Mamy o czym myśleć, dziewczyno.

3

Aktar urodził się w małej wiosce, położonej niemal pod samymi murami Sar Soa. Potężna stolica jednego z najsilniejszych niegdyś armekańskich księstw po wiekach zachowała swoje znaczenie; nawet starożytny Tarwelar i przepiękna Bana, wielkie porty morskie, nie mogły równać się z tym symbolem chwały wojennej. Południowi Armekańczycy skłonni byli nieco z góry patrzeć na pobratymców z północy, którzy wprowadzili od niepamiętnych czasów stawiali czoła alerskim potworom i na koniec podbili cały Armekt, lecz nigdy nie toczyli jednoczesnej wojny na wszystkich swoich granicach. Tymczasem Księstwo Sar Soa przez długi czas opierało się zarówno Dartancom na wschodzie, jak i pirackim hordom, pustoszącym południowe wybrzeże, a na koniec – lub raczej: przede wszystkim – zjednoczonym siłom armekańskiego Królestwa Trzech Portów i Wielkiego Księstwa Riny i Rapy. Na Wielkich Równinach, w tej ojczyźnie

luczników, strzelcy Sar Soa uchodzili za najznakomitszych, zaś sztuka wojenna wspięła się właśnie tutaj na wyżyny wręcz niebotyczne. Podział zbrojnych zastępów na legiony i półlegiony, te zaś na kolumny i kliny, wymyślili i wprowadzili w życie właśnie stratedzy Sar Soa. Karne wojsko pod komendą znakomitych dowódców przez wiele dziesięcioleci nie miało godnego przeciwnika w całym Szererze.

Dumne Sar Soa, opromienione sławą kolebki najlepszych luczników świata, było pierwszym miastem, jakie Aktar zobaczył w swoim życiu. I na zawsze zapamiętał wrażenie, jakie na nim wywarły stare mury pamiętające wojny o zjednoczenie, brukowane ulice i tłumy mieszkańców. Podziwiał wysokie domy o surowym wyglądzie, a najbardziej wodne i słoneczne zegary na placach, przy których rano, w południe i wieczorem heroldowie wykrzykiwali wieści ze wszystkich krain Szereru. Potem, gdy miał już jedenaście lub dwanaście lat, dowiedział się o dwóch szkołach i łaźni miejskiej, o wielkiej bibliotece, gdzie wejść mógł każdy o dowolnej porze, o domach publicznych, o twierdzy więziennej, o siedzibie Trybunału Imperialnego – słowem: o wszystkich tych miejscach, które wymyślone przez Armekańczyków, zapewniły Armektowi poczesne miejsce wśród krain i narodów Szereru. Z niesłychaną dumą słuchał ojca mówiącego o Dartanie, który choć piękniejszy i bogatszy od Armektu, nie dbał o sztukę słowa; w którym chłopiec taki jak on nie umiał przeczytać nawet swojego własnego imienia i nazwy swojego kraju. Dowiadywał się o dzikich grombelardzkich góralach i piratach z Wysp, nie mogąc uwierzyć, iż tak waleczni ludzie, opuszczeni przez Panią Wojny, w ogóle nie znali jej praw i nie wiedzieli, jak traktować pokonanych wrogów. Gdy on sam, urodzony w niewielkiej wiosce, choć zaledwie chłopiec, już o tym wszystkim wiedział. Bo był – Armekańczykiem...

Widok niezmiennych ulic miasta wskrzesił wszystkie dziecięce uczucia. Jadący konno Aktar kilkakrotnie spoglądał na towarzyszącego mu Nelenę, chcąc podzielić się wspomnieniami. Lecz obojętna, a nawet trochę ponura mina przyjaciela nie nastrajała do zwierzeń. Nelen, inaczej niż Aktar, nigdy nie lubił miast i nie rozumiał, w jaki sposób można dostrzec w nich cokolwiek wartego uwagi. Dowódca Wiatru uśmiechnął się lekko, pomyslawszy o Kei, tak samo brzydzącej się miastem. Ta kobieta nie znosiła Neleny – oraz tego wszystkiego, czego nie znosił Nelen... Mieli się ku sobie, rozumieli w pół słowa, sypiali z sobą i szczerze nawzajem nie znosili. Nie umieli się nawet pokłócić, bo zawsze myśleli to samo.

– Jak to zrobimy? – mruklawie zapytał Nelenę. – Pójdziemy do dowódcy garnizonu, i co mu powiemy?

– Nie wiem. Przede wszystkim, nie pójdziemy, bo pójdę sam. Jeśli to dureń i się z nim nie dogadam, to po co ma znać twoją gębę? A przecież

jeszcze może się zdarzyć, że to dureń podwójny lub potrójny.

– Wtedy co?

– Wtedy mnie zatrzyma, a ty będziesz myślał, jak mnie z tego wyciągnąć.

Tamten, pełen najgorszych przeczuć, pokiwał głową.

– Pamiętam, że niedaleko bramy garnizonu jest gospoda. A przynajmniej była kiedyś – rzekł Aktar. – Usiądziesz tam, napijesz się i najesz, każesz napoić i nakarmić konie, kupisz dla nich obrok i coś na drogę dla nas. Poczekasz do wieczora.

– A wieczorem?

– Wieczorem zaczniesz myśleć, jak mnie z tego wyciągnąć.

Nelen po raz drugi skinął głową, nie zadając już żadnych pytań. Aktar wiedział lepiej niż ktokolwiek inny, że ten duży i pozornie ociężały mężczyzna jest w istocie mądry i przebiegły. Nie bez powodu właśnie jego wybrał na towarzysza wyprawy. Pomijając uczucie przyjaźni, które ich łączyło.

Bramę garnizonu widać było z daleka – bo na wrotach lśniła wielka, czteroramienna gwiazda armecka, wykuta z polerowanej blachy. Gospoda była tam, gdzie zapamiętał ją Aktar. Zsiedli z koni i rozstali się bez zbędnych słów.

Aktar pieszo pomaszerował wprost do pełniących służbę wartowników. Młody żołnierz w błękitnej tunice ze srebrnymi gwiazdami na piersi pytająco zadarł podbródek.

– Chciałbym się zobaczyć z komendantem garnizonu albo innym oficerem – rzekł Aktar.

Żołnierz obrzucił go uważnym spojrzeniem, szczególnie zwracając uwagę na lekki miecz zawieszony u boku i myśliwski nóż z drugiej strony. Jeździec domyślił się, że nie wygląda na mieszkańca Sar Soa, więc strażnik opisze go dokładnie komendantowi wart. Skinawszy na drugiego legionistę, który odpowiedział tym samym, wartownik zniknął za bramą.

I nie było go dosyć długo.

Gdy wrócił, nie powiedział nawet słowa; albo był małowówny, albo takie zachowanie obowiązywało właśnie w szeregach legionistów, gdzie różne, nierzadko śmieszne mody pojawiały się równie często jak poza murami garnizonów. Uczyniwszy gest, by iść za nim, wartownik przeprowadził Aktara przez bramę i powiódł do budynku po drugiej stronie placu ćwiczeń. W niedużej izbie czekał oficer. Młody przewodnik Aktara służył się skinął mu głową i natychmiast wrócił na wartę.

Podsetnik legii, człowiek w wieku Aktara lub niewiele starszy, przez chwilę patrzył uważnie, po czym przedstawił się:

– Jestem oficerem służbowym. Jeśli sprawa jest tego warta, zostanie przedstawiona komendantowi, ale najpierw ja muszę to ocenić. Kogo mam przed sobą?

– Dowódcę oddziału Jeźdźców Równin.

Podsetnik nie okazał zdziwienia.

– I na kogoś takiego wyglądasz... Imię?

– Nazywam się Aktar.

– Zaraz. Dowódca Wiatru?

Aktar potwierdził.

– Duża i znana grupa. Ale nigdy nie sprawialiście kłopotów. Dużych kłopotów, bo to i owo pewnie by się znalazło... Tak czy inaczej, jeśli nawet nie jesteś, panie, człowiekiem wyjętym spod prawa, to w każdym razie nie szukającym jego opieki.

Aktar docenił, że oficer zatytułował go panem. Lecz cesarscy legionieści rzadko bez powodu okazywali lekceważenie odważnym ludziom, potrafiącym jeździć konno i dobrze strzelać z łuków.

– Przyszedłeś, by zapewnić komendanta, że nie dowodisz bandy, której właśnie szukamy? Ale komendant o tym dobrze wie.

– Przyszedłem z pewną ofertą.

– A jaką?

– Moi ludzie mogą poprowadzić oddziały z Sar Soa.

Podsetnik zdziwił się lekko.

– Umiemy jeździć po Równinach – rzekł z nutką urazy. – Legie nie potrzebują przewodników.

– Ale nie potrzebują też niepotrzebnych strat. Jeśli nawet moi ludzie nie pomogą, to przynajmniej nie będą przeszkadzać. Macie coś do zrobienia, a my tylko płaczemy się wam pod nogami – Aktar pozwolił sobie na szczerość, uznawszy, iż podsetnik jest człowiekiem rozsądnym i niegłupim. – Ledwie parę dni temu wpadliście na nas. Nie po raz pierwszy. Ale teraz zginęło kilku moich ludzi... i jeden lub dwaj żołnierze. Po co to?

– Masz więc, panie, na sumieniu, zbrojną walkę z żołnierzami imperium. Wiesz, co to oznacza?

– Wiem.

– Powinniście trafić do twierdzy. A dokładnie: twoi ludzie do twierdzy, bo ty, dowódca, na stryczek. Zwłaszcza że chyba nie zawsze dowodziłeś Wiatrem, panie? Różne rzeczy opowiada się o tobie.



Aktar rozłożył ręce, ale nie powiedział ani słowa. Podsetnik zamyślił się.

– No dobrze, panie – rzekł wreszcie. – Wszystko jedno, co o tym sądzę, decyzja nie zależy ode mnie. Dowiedziałem się, z czym przyszedłeś, a teraz, choćbym nawet chciał, nie mogę dalej prowadzić tej rozmowy, bo przekroczę swoje uprawnienia. Wyjdź ze mną na plac ćwiczeń i poczekaj, zamelduję o tobie komendantowi i pokrótce przedstawię mu sprawę. Zobaczmy, co powie. Przyjmie cię, albo nie.

Wyszli przed budynek. Na placu ćwiczeń kręciło się sporo żołnierzy, w tym kilku czworonożnych. Koty, z jakichś powodów, bardzo lubiły Sar Soa – w całym Szererze istniały najwyżej trzy lub cztery miasta, gdzie czworonożni rozumni występowali w tak dużej liczbie. Grombelardzki Lond, armeckańska Rapa... Może jeszcze Kanaza i Donar.

Jeden z kosmatych zwiadowców leniwie laził wprost na Aktara. Dowódca Jeźdźców bardzo dobrze znał koty; w zadumie spoglądając za odchodzącym podsetnikiem, nawet nie myśląc o tym, co robi, przesunął nieco stopę, by żołnierz mógł mu przejść między nogami. Kocur skorzystał z otwartego przejścia i poszedł dalej swoją drogą. W miejscach,

gdzie współistnienie dwóch różnych gatunków było czymś naturalnym, wykształcił się bardzo specjalny rodzaj zachowań. Koty, powściągając swą zwykłą nonszalancję, nie wylegiwały się na placach i ulicach – lecz nie zamierzały też omijać każdego człowieka tylko dlatego, że był większy... Przepuszczano więc czworonożnych między nogami, bo był to jedyny sposób, by nikt nikomu nie musiał schodzić z drogi.

Tkwiąc na majdanie, Aktar po raz dziesiąty zastanawiał się, czy dobrze zrobił, przychodząc do żołnierzy z propozycją. Miało to okazać się już wkrótce... Było wiele powodów, dla których przyłączenie oddziału do karnej wyprawy legionistów mogło się opłacić. Było też wiele powodów, dla których koniecznie chciał spotkać się ze swoimi – w Ercie. Po pierwsze spodziewał się, że do osady zawitają niedobitki jego podkomendnych. Poza tym, poszukiwaną bandę widziano ostatnio właśnie w tamtej okolicy. I nawet, gdyby wojsko nie wytropiło morderców, powinno ich przynajmniej przepłoszyć...

Aktar bał się o Gresę i swojego nienarodzonego jeszcze syna.

dokończenie w następnym numerze

Fandom Polski i Śląski Klub Fantastyki zapraszają na

POLCON 2001

Termin: 13–16 września 2001

Miejsce: Politechnika Śląska w Katowicach, ul. Krasińskiego 13

Goście honorowi: Robert Silverberg, Marek S. Huberath, Dorota Malinowska, Andrzej „Bilbo” Kowalski.

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

Koszty:

Akredytacja: 55 zł przy wpłacie do 15 czerwca 2001

65 zł przy wpłacie do 15 sierpnia 2001

75 zł przy wpłacie po 15 sierpnia 2001

(przy wejściu należy przedstawić dowód wpłaty)

15 zł – akredytacja dla uczestników wspierających

(otrzymują komplet materiałów i kartę głosowania na Nagrodę im. J.A. Zajdla)

Uwaga! Progresja kosztów akredytacji nie dotyczy członków ŚKF

Noclegi: w pokojach 2-osobowych w cenie 25 zł za noc, płatne do 15.08.2001; po tym terminie pobierany będzie 20% narzut.

Uwaga! Organizatorzy nie przewidują sal zbiorowych.

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

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

Ewentualna rezygnacja z pełnym zwrotem kosztów możliwa jest do 15.08.2001.

Adres: Śląski Klub Fantastyki 40-956 Katowice, skr. poczt. 502,

tel. (0-32) 253-98-04 • e-mail: skf@skf.from.hell.pl • WWW: <http://www.skf.w.pl>

W almanachu zapowiadany ostatnio pierwszy z serii tekścik Michała Mochockiego. Mam nadzieję że dzięki temu i następny wielu MG skuma w końcu co znaczy prowadzić w klimacie DZIKICH PÓŁ. Dalej znajdziecie rozprawę o enpach Przemka Szymczaka. Sam czytając ją wpadłem na kupę fajnych pomysłów, czego i Wam życzę

Puszkina

Michał Mochocki

SARMACKIE KLIMATY,

czyli rzecz o tworzeniu nastroju w grze Dzikie Pola

CZĘŚĆ I : NASTRÓJ NA SESJI

Mysłąc o idealnej scenerii dla dzikopolo-
wych Biesiad, mam przed oczyma duszy
obszerną izbę z ciężkim dębowym stołem
i takimiż krzesłami, na drewnianych ścianach oręż,
trofea łowieckie i portrety antenatów, tu i ówdzie po-
rozwieszane skóry i futra, a do tego obowiązkowo
ogień płonący w wielkim kominku albo na palen-
sku. Przy suto zastawionym stole siedzą Panowie
Gracze w żupanach, kontuszach, koniecznie przy
szablach i z kołpakami na głowach. Złocisty miód
leje się do szklanic, a Starosta Gry snuje kolejną opo-
wieść, gładząc brodę upierścienioną dłonią...

Taaak, tak mniej więcej przedstawia się niedo-
ścigniony ideał. Niestety jednak, skoro większości
z nas nie stać na taką specjalną biesiadną izbę z peł-
nym wyposażeniem, pozostaje pomyśleć, jak bar-
dzo do owego ideału jesteśmy w stanie się zbliżyć
z tym, co mamy do dyspozycji. Oczywiście, za-
miast zasiadać przy stole w dusznym pokoju, rów-
nie dobrze można wybrać się w plener, by rozgry-
wać niezapomniane Biesiady przy trzaskającym
ogniu, przy muzyce szumiącego wiatru i tajemni-
czych odgłosów nocy – zaprawdę, w takiej scene-
rii atmosfera tworzy się sama z siebie. No, ale dość
marzeń. Nie zawsze mamy czas na podobne wy-
cieczki, zresztą jesienne i zimowe wieczory, jakkol-
wiek równie wspaniałe, mało kto dzisiaj potrafi do-
cenić. Skupmy się zatem na tym, co możemy
osiągnąć w zwyczajnym mieszkaniu piątkowym
popołudniem.

I nie jest źle. Możemy wiele.

Rekwizyty:

Stół powinien znaleźć się zawsze. Stół i kilka
krzesel, to w końcu rzeczy powszechnie spotyka-
ne w polskich mieszkaniach. Podobnie jak obrus,
którego na sesji Dzikich Pół zabraknąć nie może,
albowiem szlachta polska nie zwykła siadać do nie
nakrytego stołu. Nie znający tego obyczaju pewien
moskiewski książę najadł się niegdyś mnóstwo
wstydu, podejmując polskich posłów, ci bowiem
odmówili zajęcia miejsc, dopóki gospodarz nie roz-
każe przynieść obrusów! Warto pozbyć się z po-
koju rzucających się w oczy XX-wiecznych ele-
mentów wyposażenia – wszystkie elektroniczne

budziki, puszki po piwie (bezalkoholowym J), od-
kurzacze i pluszowe zabawki najlepiej usunąć
z widoku, a niezbyt mobilne sprzęty w rodzaju te-
lewizora czy roweru treningowego po prostu na-
kryć kilimkiem, wzorzystą tkaniną (tanio można
nabyć w sklepach z resztkami materiałów, a nada-
je się również do obicia ścian) albo chociażby
prześcieradłem.

Jeżeli do tego gracze dysponują odpowiednimi
kostiumami, jeśli przy boku któregoś ujrzą szab-
lę, a na stole siedemnastowieczny pistolet skałko-
wy, już mamy prawie to, o co nam chodzi. Komu
zależy na uzyskaniu jak najdoskonalszej iluzji,
niechaj odbierze graczom nawet zegarki i okulary,
zabroni używania papieru w linie lub w kratkę, a do
tego każe pisać (i sam pisze!) za pomocą gęsiego
pióra, ewentualnie z ukrytym wewnątrz wkładem
od długopisu. No, ale to tylko dla perfekcjonistów.

Dużo klimatu dodają ilustracje. Gdy opiszesz ra-
tuszk miejski jako *potężny budynek z czerwonej ce-
gły z wysoką wieżą zegarową*, gracze nie „zoba-
czą” go tak dobrze, jak wówczas, gdy położysz na
stole kopię rysunku namalowanego w 1617 roku.
Wysokiej jakości reprodukcje obrazów, szkiców
i planów przedstawiających budowlę urzędowe
i sakralne, zamki, bogate kamienice, panoramy
miast (a nawet tętniące życiem ulice ze stragana-
mi, pojazdami i przechodniami!) znajdziecie
w książkach o historii architektury, a także w po-
zycjach poświęconych dziejom poszczególnych
miast. Bardzo polecam również rysunki **Jana Ma-
tejki** przedstawiające grupy postaci w polskich
strojach z epoki: szlachtę, chłopów, Żydów, mie-
szczan, magnatów, rzemieślników, duchowień-
stwo, żołnierzy, dworzan, a nawet cechy miejskie
i uczonych, i to osobno z końca XVI i z XVII wie-
ku, i to pokazujące zróżnicowanie strojów we-
wnątrz poszczególnych grup – a to wszystko w ko-
lorze! Rewelacja.

Światło:

Sesje Dzikich Pół bezwzględnie winny być roz-
grywane w naturalnym blasku prawdziwego, pło-
nącego ognia, nigdy zaś przy świetle elektrycznym.
Zazwyczaj nie ma w okolicy kominka i nie można

rozpalić ogniska, więc oznacza to jedno: świece. Ale nie byle jakie. Niech nie będą to kolorowe cudeńka z podłej parafiny, tylko żółte, pachnące miodem świecek lane z prawdziwego pszczelego wosku. Co prawda spalają się one szybciej niż świece parafinowe, więc nie są ekonomiczne, ale co tam, warto swojej ceny! Jeśli ma się szczęście, można znaleźć takie w kramie z miodem pszczelim, w sklepach ze świecami, a czasem w sklepikach ezoterycznych. Natomiast bardzo duży wybór świec woskowych rozmaitych kształtów i rozmiarów oferują spółdzielnie pszczelarskie. Jeśli nie ma sklepu pszczelarskiego w Waszym mieście, zapytajcie o świece kogoś, kto handluje miodem, choćby i w budzie na rynku. Jeśli zaopatruje się w towar w spółdzielni, to ma dostęp i do świeczek – może da się namówić na wprowadzenie niedużej partii?

Aha, kiedy już zdobędziecie woskowe świece, uważajcie, żeby nie kapnąć sobie roztopionym woskiem na gołą skórę (no chyba, że ktoś lubi...). Prawdziwy wosk jest dużo, dużo gorętszy niż zwykła parafina. No, bez przesady, poważne poparzenie nikomu nie grozi, ale co delikatniejsze osoby niech mają się na baczności. Będzie bolało.

Biesiada!

Powiedzieliśmy sobie wcześniej, jak powinien wyglądać stół i okolice, teraz pora odpowiedzieć na pytanie, co prócz kart postaci i przyborów do pisania powinno znaleźć się na stole. W końcu nazwa „biesiada” do czegoś zobowiązuje, czyż nie? Zaczniemy więc od tego, czego absolutnie na stole być nie powinno.

Otóż, Starosta Gry winien kategorycznie zabronić przynoszenia na sesję wszelkiej maści fast-foodów, zwłaszcza w barwnych, lśniących i szeleszczących plastikowych opakowaniach. Żadnej pizzy, chrupków, chipsów, batonów i podobnej plebejskiej strawy, żadnych plastikowych kubeczków z napisami „Ciocia Cola i S. Półka”. Kto czymś tak niepolitycznym splugawi sarmacką Biesiadę, ten zasługuje na natychmiastową banicję! Jeść można smaczno i obficie (a nawet należy, przecież to szlachecka Biesiada!), byle nie kolorowe XX-wieczne prepacki.

Rzecz jasna, ideałem byłaby wielka uczta z kilkoma daniami, obsługiwana przez liczną służbę, ale na coś takiego można sobie pozwolić jedynie od czasu do czasu, jeśli w ogóle. Natomiast na każdej Biesiadzie powinno wystąpić parę bochnów chleba (koniecznie rwanego na kawały, a nie krojonego w kromki!) i masło albo smalec w miseczce (nie w papierku czy, nie daj Boże, w firmowym pudełku). Koszta niewielkie, a najeść się można. A wystarczy, że każdy przyniesie ze sobą co nieco z domowej spiżarni, np. gomółkę sera albo parę słoików bigosu, chwyci w dłoń drewnianą łyżkę i już mamy prawdziwą biesiadę!

No, prawie, bo jeszcze nie wspominałem o trunkach, ale o tym żaden Sarmata z pewnością nie

zapomni. Dla porządku: trunkiem podstawowym powinno być niezbyt mocne piwo, do wznoszenia toastów nie ma to jak wino (a zwłaszcza węgierskie), zaś najprzedniejszym dla podniebienia nektarem będzie miód pitny. Nie zaszkodzi też odrobina wódki – oczywiście bezalkoholowej! (Chociaż mieszanie tego wszystkiego na jednej Biesiadzie nie jest najzdrowszym pomysłem...). Jednak „zawodowym” graczom trudno byłoby pozbyć się przyzwyczajenia do kawy i herbaty, zwłaszcza podczas długich, nocnych sesji, trzeba więc z bólem serca tolerować również bardziej współczesne napoje. Pro *publico bono*.

Muzyka:

Niewiele znajdziemy właściwej muzyki „z epoki”. Z tego, co dostępne jest na rynku, wyróżnia się przede wszystkim płyta pt. „**Muzyka na Wawelu**”, zawierająca prawdziwe siedemnastowieczne utwory w wykonaniu orkiestry „Ars Nova”. Rzecz jasna, to jest muzyka dworska, którą Panowie Bracia mogą usłyszeć na dworze królewskim lub w pałacach magnackich. Kilka pieśni szlacheckich znajduje się również na płytach z muzyką z filmowej „**Trylogii**” Hoffmanna. Do muzyki wysokiej zaliczyć też należy **chorały gregoriańskie** do kupienia w sklepach z dewocjonaliami.

Pieśni kozackie i ruskie znajdziecie na płytach zespołu „**The Ukrainians**” (są co najmniej trzy). Ostrzegam natomiast przed płytką „**Kozackie pieśni i tańce**”: na okładce wymalowano tam siczowego Kozaka z bandurą, lecz płyta zawiera ludowe pieśni Kozaków... syberyjskich – co bynajmniej nie jest napisane z wierzchu, tylko wewnątrz pudełka! Nie są złe, ale kto miał nadzieję na rzewne dumki kozackie, ten będzie bardzo zawiedziony.

Natomiast mamy spory wybór polskich przyspiewek chłopskich z różnych regionów dawnej Korony Polskiej. Wybierajcie według uznania: góralskie, mazurskie, kujawskie, krakowskie... Działają wszak w Polsce ludowe zespoły taneczne, a niektóre z nich regularnie wydają płyty z nagraniami. Z muzyki ludowej szczególnie polecam pierwszą płytę „**Orkiestry p.w. św. Mikołaja**”. Druga niezbyt się już nadaje na sesję Dzikich Pól, ale pierwsza jest niesamowita.

Z utworów związanych **tematycznie** z XVI i XVII stuleciem wymienić należy przede wszystkim płytę „**Sarmatia**” **Jacka Kaczmarskiego** oraz jego piosenki „Pan Zagłoba”, „Pan Kmicic”, „Pan Wołodyjowski” (z płyty „**Dzieci Hioba**”) i „**Tradycja**” (płyta „**Kosmopolak**”, jeśli się nie mylę). Do tego dorzućmy poświęconą dawnej Rzeczypospolitej twórczość **Jacka Kowalskiego** – i to chyba będzie wszystko.

Oczywiście, na sesję Dzikich Pól nadaje się doskonale muzyka klasyczna, a do poszczególnych scen (walki, gonitwy, tajemniczości, uciechy, grozy...) każdy mistrz gry może wykorzystać swe ulubione płyty, sprawdzone w innych systemach.

Ja sam kiedyś prowadziłem nocne leśne podchody przy niesamowitym soundtracku z „The Devil's Own” Jamesa Hornera, a wesołą biesiadę z tańcami we dworze spolszczonych Szkotów przy celtyckiej muzyce zespołu „Carrantuohill”.

Stylizacja:

Kilka słów należy się używanemu na sesji językowi. Oczywiście, wierna stylizacja na XVII-wieczną polszczyznę jest niemożliwa (dla większości z nas prawdziwy język XVII wieku byłby ledwie zrozumiały, nie mówiąc już o płynnym posługiwaniu się nim), lecz kilka prostych do wytrenowania sztuczek pozwoli uzyskać zgrabną i miłą dla ucha Sienkiewiczowską archaizację – a o to nam właśnie chodzi. Pytają mnie ludzie czasami, gdzie ja się tego uczyłem. Odpowiedź brzmi: w domu. Nie istnieją kursy szkoleniowe, uczące tego rodzaju stylizacji językowej (jedynie studia polonistyczne o to zahaczają), a przynajmniej ja o żadnych takich nie słyszałem. Jedyne, czego nam potrzeba, to wybór tekstów z XVII wieku oraz trochę czasu i cierpliwości. Najprzyjemniej pracuje się z pamiętnikami, zresztą są najłatwiejsze do zdobycia – szkolne edycje J.Ch. Paska leżą w wielu księgarniach. I mając taki autentyczny tekst przed oczami, musimy dostrzec charakterystyczne elementy staropolskiego stylu, który chcemy później imitować. Ja wypisałem sobie tak:

1. Jak najczęściej stawiać orzeczenie na końcu zdania.
2. Często stawiać przymiotnik po rzeczowniku, nie zaś na odwrót
3. Wykuwać stopniowo na pamięć staropolskie „słówka” na miejsce współczesnych: *respons*, *suplika*, *impreza*, *cyrkumferencyja* zamiast *odpowiedź*, *prośba*, *przedsięwzięcie*, *okoliczność* itp.
4. Uczyć się łacińskich słówek, zwrotów i sentencji, które można wplatać w dowolne wypowiedzi. W pamiętnikach zwykle jest mnóstwo łacińskich wtretów, tłumaczonych na polski w przypisach.
5. Zmieniać końcówki -cja na -cyja i -ia na -ija. (Dopełniacz: -cyjej, -ijej)

Tyle wystarczy na początek. Z czasem, o ile nam będzie się chciało, nauczymy się kolejnych szczegółów i będziemy całkiem zgrabnie imitować siedemnastowieczny styl pamiętnikarski. Trzeba tylko czytać, czytać i jeszcze raz czytać, aby godnie naśladować ów dawny język: nabrać skłonności do porównań, odwołań i przypowieści, podłapać przysłowia i porzekadła, nauczyć się charakterystycznych, formalnych zwrotów używanych wobec równych i wobec godniejszych od siebie. Wszystkiego można nauczyć się siedząc w domu nad książką. Byle starczyło cierpliwości!

Nade wszystko zaś należy się wystrzegać zwrotów ewidentnie współczesnych oraz slangowych. „Strzelam z tej idiotycznej króciicy do tego gostka na koniu” – zasłyszałem kiedyś z sąsiedniej salki klubowej i wstrząsnąłem się ze zgrozy. Na Biesiadzie

nigdy nie powinny paść słowa: *elektryzujący*, *zarybisty*, *psychologia* albo *gostek* – a jednak padają, wszystkie cztery usłyszałem na sesjach lub przeczytałem w dyariuszach. Trzeba surowo zakazać graczom stosowania podobnego słownictwa. Wszak nawet przeklinać można po staropolsku, więc czemuż by tego nie robić?

Trudniej będzie uporać się ze staropolską pisownią, ta bowiem we wszelkich edycjach tekstów źródłowych bywa uwspółcześniana. Ale niekiedy redaktorzy informują czytelnika dokładnie, jakie zabiegi przeprowadzili i jak pisownia wyglądała w oryginale – i z tego możemy sporo się nauczyć. Do tego odnajdziemy fotokopie stronic prawdziwych starodruków i rękopisów z epoki jako ilustracje w opracowaniach historycznych. Takie ilustracje są dla nas najcenniejsze, bo oprócz pisowni pokazują również czcionkę, interpunkcję i ogólny układ graficzny tekstu. Niestety, w starszych opracowaniach zdjęcia mają bardzo kiepską jakość, więc tekst bywa zupełnie nieczytelny. Kto jednak lubi grzebać się w podobnych detalach, ten z pewnością znajdzie kilka dobrych próbek.

Narracja:

Zależnie od epoki, w której dzieje się akcja naszego dyariusza, należy wybrać pomiędzy stylem renesansowym a barokowym. Pierwszy z nich, najlepszy do gry w czasach niesławnego króla Henricusa albo Stefana Batorego, winien charakteryzować się prostotą i klarownością języka, niezbyt usianego figurami retorycznymi, a przede wszystkim jasno wykladać sens wypowiedzi. Lecz w wieku XVII coraz silniej dominował kwiecisty barok, zachwycający się wielomówstwem, nagromadzeniem środków stylistycznych, gęsto przetykany łacińskimi sentencjami oraz nawiązaniami do wątków i person mitologicznych. Warto więc odwzorować styl epoki również i w naszej narracji.

Rzecz jasna, nie każdy Starosta potrafi improwizować barokowe oracje, ale można wypisać sobie nieco kwiecistych zwrotów przed sesją, a już na pewno warto przygotować konkretne odwołania do motywów klasycznych oraz biblijnych. Bez tego bowiem nie mógł się obejść ani barok, ani renesans i podobnie ma się sprawa z narracją w Dzikich Polach. Nie jest to nic trudnego. Wszak w szkole każdy liźnął trochę klasycznej mitologii i wątków biblijnych, trochę tego przewija się w literaturze i filmie, a na wzbogacenie narracji potrzeba niewiele więcej. Kto słabo się orientuje w klasyce, niechaj poukłada sobie w głowie gotowe skojarzenia, np.:

siła – Herkules (uciąć łeb hydrze)
zdrada – Judasz (30 srebrników)
wojna – Mars (marsowe pole, marsowa mina)
prawo – Temida (karzący miecz Temidy)
srogi stróż – Cerber
piękno – Afrodyta lub Apollin
miłość – Amor lub Kupidyn (strzała Amora)
pijatyka – Bachus

miłość zmysłowa – Wenus, Wenera
nieszczęście – plagi egipskie/Hiob/diabeł
cierpienie – Tantalus/męka Chrystusa/piećło
dzielną niewiastą – Amazonka

A więc, kiedy tylko na sesji będzie mowa o wojnie, miłości, cierpieniu itp., zawsze możemy zgrabnie posłużyć się klasycznym nawiązaniem. Może gracze również od czasu do czasu wspomną o tułaczce Odysa, o kuszeniu Chrystusa, o smoku ubitym przez św. Jerzego? Biesiada z pewnością na tym nie straci, a może jedynie zyskać.

A z innego antałka... zwracajmy uwagę na szczegóły. Czasami warto podkreślić nic nie znaczący, drobny element rzeczywistości – tak materialny, jak i obyczajowy – a wtedy gracze przez moment naprawdę „widzą i czują” opisywaną epokę. Siedzący w karczmie rajtar w kapeluszu i kolecie to tylko szablon. Ale kiedy bawi się wiszącym na rzemyku kluczem od pistoletu, to już konkretny, żywy obraz. Gdy wąsaty, zażywny szlachcic wychodzi z powitaniem na ganek, to szablonowa scena. Ale gdy powiesz, że nagle poczerwieniał, sięgając do czoła (podpowiedz: „Nie ma czapki! Konfuzja!”), gracze naprawdę odczuwają, że sytuacja jest niezręczna. A wściekną się, gdy poinformujesz ich z oburzeniem, że chłop, którego wypytyują, stoi sobie beczelnie z głową nakrytą. Podkreślaj często detale stroju, wyposażenia, znaczenie gestów i manier – a jeśli to potrzebne, zawsze podsuwaj graczom interpretacje właściwe szlacheckiej mentalności.

Gracze:

Wbrew pozorom, gracze to czynnik bardzo ważny, bodaj czy nie najważniejszy dla klimatu Dziśkich Pól. Jaka jest rola graczy w tworzeniu nastroju? Zazwyczaj niewielka. To mistrz gry prowadzi ich przez swoją historię, to on wymyślnymi środkami buduje napięcie i atmosferę, a od graczy oczekuje się tylko tyle, że będą grali zgodnie ze swą rolą i że nie zepsują efektów pracy mistrza jakąś głupią uwagą albo dowcipem.

Tak to zazwyczaj wygląda.

Ale nie w Dziśkich Polach.

Ponieważ w Dziśkich Polach gramy butną, niepokorną i wolną szlachtą, która prędzej położy gardła, niż zacznie służyć jakiemuś Staroście Gry. Tu gracze mają mocno dzierżyć kontrolę nad swymi postaciami, a Starosta musi umieć podzielić się z nimi inicjatywą oraz wpływem na bieg wydarzeń. Gracze to dumna, hałaśliwa szlachta, która gotowa zakrzyczeć samego Starostę, ni z tego, ni z owego urządzić w karczmie konkurs strzelecki, schwytać miejskiego rajcę i dla krotchwilu podrzucić go w górę na wielkiej płachcie, rozpedzić batami tłumek innowierców zbierający się przed zbozem, a nawet – ku zgrozie Starosty Gry – porwać i poślubić przemocą piękną a bogatą pannę, co do której SG miał zupełnie inne plany. Słowem, **inicjatywa w ręce graczy**.

Nie znaczy to, że mogą czynić wszystko bezkarnie. Ani że Starosta jest bezradny. Jeśli wznicią tumulty, gdzie tylko się pojawią, SG winien szablonami srogich BN-ów szybko ukrocić wszelkie swawole, ale inicjatywy graczom odebrać nie wolno. Z wyjątkiem niektórych specyficznych dyariuszy (w których pokazujemy bohaterom właśnie ich bezsilność wobec tego, co nieuniknione), gracze winni czuć prawdziwą złotą wolność szlachecką. Pojadą, dokąd zechcą i zrobią to, na co mają ochotę, w taki sposób, jaki im odpowiada – i żaden scenariusz nie ma prawa stanąć im na przeszkodzie. (Oczywiście to nie musi być prawda, ale głowa Starosty w tym, żeby gracze się nie zorientowali.)

Ciekawą sztuczką (tylko przy godnych zaufania graczach!) jest ustąpienie im nieco ze swego monopolu na opisywanie świata:

Krok 1: w sytuacji, kiedy jeden z graczy może wykazać się znajomością terenu, osoby, rzemiosła czy czegośkolwiek innego, niechaj Starosta przekaże mu na chwilę pałeczkę. Niech tym razem **gracz** przedstawi pozostałym widok, jaki roztacza się przed ich oczami w miarę, jak zbliżają się do jego rodzinnego sioła. Niech sam opisz wygląd, strój i maniery swego pacholika czy spotkanego po drodze sąsiada. Niech poinstruuje kompanów, jak należy poruszać się po bagnistym terenie, opatrzyć ranę postrzałową lub obsługiwać ćwierćkartaunę (samemu opisując np. kolejne czynności puszkacza, który na jego polecenie przeprowadza demonstrację).

Krok 2: można też udzielić graczom ograniczonego prawa do wpływu na materię świata. Przykład: zimowy wieczór, ciepła izba karczemna, wicher wyjący w kominie... tyle powiada Starosta. A sam gracz, zmierzając do wychodka, niechaj opisz wpadający przez otwarte na moment drzwi podmuch lodowatego wiatru, ciskający do izby kłęby wirującego śniegu i gaszący kilka najbliższych świec. Albo niech podczas podróży przez leśną głąszę któryś opisz, jak puszczone przez towarzysza gałąź strąciła mu czapkę z głowy, a inny, jak jego szabla właśnie uwięzła w gęstwinie krzewów.

Gracze muszą jednak pilnować, aby nie wejść w drogę Staroście Gry, nie mogą więc np. stawiać na swej drodze BN-ów ani też decydować o sukcesie bądź porażce swoich działań. Wolno im wpływać tylko na szczegóły, które wynikają z ogólnego opisu zarysowanego przez Starostę.

Zakończenie sesji:

Szczególą uwagę należy poświęcić zamknięciu Biesiady, zawsze kończąc spotkanie w momencie pełnym napięcia, w którym uwaga graczy będzie maksymalnie skoncentrowana. Właśnie w takich chwilach powinien oznajmiać koniec Biesiady, pozostawiając w powietrzu niewypowiedziane pytanie: „I co będzie dalej?”. Dobrym momentem na zakończenie jest śmierć któregośkolwiek z bohaterów lub ważnego BN-a, odnalezienie cennej wskazówki,

wpadnięcie na trop tajemnicy, wreszcie koniec jakiegokolwiek zbrojnej potyczki. Najlepiej by było, gdyby każda sesja otwierała i zamykała kolejny etap scenariusza. Nie zawsze jednak można to osiągnąć, dlatego lepiej opierać się na momentach kulminacyjnych oraz zwrotnych punktach scenariusza.

Na ten przykład, bohaterowie przez cały dzień bezskutecznie szukają w mieście zaginionego towarzysza – a gdy wieczorem siedzą smętnie w gospodzie, słyszą stukanie do drzwi alkierza i głos karczmarza: „Mości panowie, posłaniec z listem!”. Na głośnie „Niech wejdzie!” drzwi uchylają się, wpuszczając chudego wyrostka z kawałkiem pergaminu w zaciśniętej dłoni...

Albo podczas nocnego napadu Kozaków na miasteczko bohaterowie chcą się schronić do na pozór bezpiecznego (bo splądrowanego już) domostwa, lecz gdy pierwszy z nich wchodzi do środka, z ciemnego wnętrza pada strzał i bohater z jękiem osuwa się na ziemię...

Albo schwytany przez bohaterów okrutny infamis stanąwszy przed sądem został skazany na ścięcie. Bohaterowie stoją na dziedzińcu zamkowym wśród tłumu ludzi podziwiających egzekucję. Infamis wstępuje na szafot, przeklinając bohaterów plugawymi słowami, a wkrótce wielki katowski miecz zmienia tę hardą, szaloną głowę w ohydny krwawy czerep toczący się po kamieniach dziedzińca...

...i tu następuje chwila ciszy – ewentualnie pozwalamy sobie na krótki komentarz podkreślający znaczenie danej sceny – po czym włączamy światło i dziękujemy za wspólną grę. Zapewne gracze będą Cię prosić, byś poprowadził „jeszcze kawałek”, żebyś pozwolił sprawdzić, co jest w liście / czy bohater żyje / co będą robić po śmierci infamisa, ale Ty im nie ulegniesz. Z czasem przyzwyczajają się i przestaną nagabywać. Przyzwyczajają się, że nie pozostawiasz sesji urwanej gdzieś w biegu, w środku podróży czy poszukiwań, kiedy nie rozgrywa się nic ciekawego i nie wiadomo, czy w ogóle zacznie. Nikt przecież nie chce, by jego graczom po sesji zostało wrażenie, że „nuda, dłużyżna, nic się nie dzieje” i „w ogóle brak akcji jest”.

Dlatego musisz poczekać na jedną z tych chwil, w których słuchają Cię w bezruchu z błyszczącymi ślepiami lub skaczą po pokoju, nie mogąc usiedzieć na krześle. I kiedy nadchodzi lub kończy się klimaks... robisz cięcie i zapalasze światło. Sesja zakończona nieodwołalnie. Nie będzie dogrywki. Emocje, napięcie przed chwilą do granic, pomału się rozplywają, ale ciekawość graczy rosnąć będzie z każdym dniem przybliżającym kolejną Biesiadę.

Na pewno się na niej zjawia, aby zobaczyć, co z tego wszystkiego wyniknie.

I o to właśnie chodziło.

cdn.

Przemysław Szymczak

ERRARE BNUM EST

Rycerz wrócił ze spotkania niezadowolony. Odpiął spinkę i pozwolił ciężkiemu płaszczowi opaść na podłogę. Usiadł ciężko na łóżku, jednym z dwóch stojących w pomieszczeniu. Pozostali członkowie drużyny zebrali się wokół. Oczekiwali w milczeniu. Rycerz jednak nie odezwał się, tylko pokręcił głową i rozłożył ręce. Gdy cisza zaczęła się przedłużać, młody elf stojący nieco z tyłu zapytał:

– Czy aż tak złe wieści przynosisz? Może powinniśmy odejść z tego miasta już teraz?

Rycerz przeniósł wzrok z desek podłogi na mówiącego.

– Mniemam, iż tak byłoby dla nas lepiej. – Spojrzał na wszystkich swoich przyjaciół. Odetchnął głęboko, zanim ponownie zaczął mówić. – Miasto nawiedza demon. Atakuje, niszczy.

– Demon... – Machnął lekceważąco ręką czarodziej, który przysiadł na oparciu łóżka.

– Jest straszny. Tak powiadają. – Rycerz zgromił go wzrokiem – Mówią, że zarówno strażnicy miejscy, jak i magowie próbowali go pokonać. Wszyscy zawiedli.

– Jak więc mogą sobie wyobrażać, że garstka najemników mu poradzi? – zapytał kleryk o wiecz- nie zakłopotanym wyrazie twarzy.

– Nie wiem. – Rycerz opuścił głowę – Nie wiem...

Cisza znów otuliła pokój i tych, którzy się w nim znajdowali. Przez chwilę wszyscy trwali w bezruchu. Potem powoli ich wzrok przeniósł się na śpiącego na drugim łóżku niziołka. Nieśmiały uśmiech zagościł na twarzy rycerza. Wstał i podszedł do opatulonego kocem drużynowego kucharza. Potrząsnął nim niezbyt delikatnie. Niziołek powoli otworzył oczy.

– W mieście pojawił się demon. Nikt nie wie, jak się go pozbyć. Powiedz nam, co mamy zrobić?

Kucharz otworzył usta, ale przez dłuższy czas nie mógł wydać żadnego dźwięku. Wreszcie wyjął cicho.

– Kto? Ja?

Cóż oni chcą od tego biednego niziołka? Ha, widzicie, otóż tak się składa, że jest on bohaterem niezależnym. Przyłączył się do drużyny niedawno, więc gracze stwierdzili, że jest tu po to, żeby im pomagać. A ponieważ ludzie są istotami, które lubią i wielce sobie cenią wygodę, niziołek stał się rodzajem wyroczni, sposobem na rozwiązanie wszystkich problemów.

Oczywiście, przykład ten jest mocno przesadzony. Często jednak gracze oczekują od bohaterów niezależnych pomocy w odgadywaniu tego, co dla nich jest zbyt mało zajmujące lub zbyt męczące. Traktują wypowiedzi takich postaci jak wypowiedzi Mistrza Gry. Zupełnie, jak gdyby czytały one scenariusz i cytowały go. Bohaterowie niezależni są często uważani za kogoś, kogo słowa muszą być prawdą i muszą dotyczyć przygody. W rzeczywistości jednak nie zawsze tak jest. Przecież w świecie gry są to takie same postacie, jak te, w które wcielają się gracze.

Dochodzimy więc do wspaniałego wniosku: bohaterowie niezależni mogą popełniać błędy. Spójrzcie, jakie możliwości to nam daje. Przede wszystkim urealniamy obraz świata. Postacie takie mogą oceniać sytuację według własnych kryteriów, wnioskować ze znanych im faktów i dawać graczom podpowiedzi, które w rezultacie okażą się fałszem. Jednakże nie należy tego robić specjalnie w celu zmylenia graczy. Powinno to być raczej podkreśleniem cech charakteru danej postaci, ukazaniem ich poprzez jej zachowanie i tok myślenia. Czy wiecie na przykład, że niziołek, którego na początku tego tekstu tak brutalnie wyrwano z objęć Morfeusza, w czasie każdej wizyty w mieście próbuje skierować kroki drużyny ku tawernie? Mówi: „Pamiętacie tego złodziejaszka, którego kazaliście mi śledzić? Przypomniało mi się właśnie, że widziałem, jak wchodził do tego budynku i przez dłuższy czas tam pozostał. Naprawdę”. Potem, podczas gdy spocony ze strachu właściciel próbuje wytłumaczyć rozeźlonym poszukiwaczom przygód, że osoby, o której mówią, w życiu nie widział, niziołek rozkoszuje się ciepłem ognia płonącego w kominku i zapachem przygotowywanego jedzenia.



Problemy takie pojawiać się mogą w każdej drużynie, w każdym świecie. Sprzymierzeniec – wampir z klanu Malkavian, który ma kłopotliwy sposób wystawiania się, będzie utrapieniem dla postaci graczy. „Czy wiesz, z jakiego klanu jest książę tego miasta?” – zapytają go. Usłyszawszy w odpowiedzi: „Książę... książę... a pazury z wiatrem wśród jego kości, a wokół bój, bitwa i krzyki”, zaczną zastanawiać się, co ich przyjaciel chciał przez to powiedzieć. Możliwe jednak, że myśli tego wampira były właśnie zupełnie w innym miejscu, innym czasie. Nie mówił o księciu, nawet nie zastanowił się nad pytaniem. Rozpamiętywał znów przerażające wydarzenia z drugiej wojny światowej, które wciąż są dla niego nieustającym koszmarem.

Jednak takie pomyłki nie są zbyt groźne. Gorzej, dużo gorzej jest, gdy bohater niezależny przeżył przy podawaniu postaciom graczy hasła, które ma ich wprowadzić do Gildii Złodziei. Niezapomniane wrażenia gwarantuje też ucieczka przed rozwścieczonym trollem wyrwanym z jego leża w jaskini, podczas gdy BN, biegnąc obok, krzyczy: „Mówiłem, że w prawo?! Pomyliłem się! Chciałem powiedzieć w lewo!”.

Niebezpieczną może też okazać się ignorancja. Mistrz Gry, owszem, jest wszechwiedzący, czyż nie? Jednak ta cudowna cecha nie dotyczy prowadzonych przez niego postaci. Wróćmy jeszcze na chwilę do naszej znajomej drużyny zmartwionej perspektywą walki z niepokonanym demonem.

– A czym się żywi ten demon? – zapyta niziołek, mając jak najlepsze chęci i starając się ze wszystkich sił pomóc w wyeliminowaniu piekielnego pomiotu terroryzującego miasto. – Jeśli pozbawi się go jedzenia, na pewno zginie.

Dla niego to zupełnie oczywiste. Brak posiłków to z pewnością niechybna śmierć. Ba, śmierć w najokrutniejszy sposób – z głodu. Jako kucharz nie zna się na magii, a tym bardziej na demonologii, więc nie pomyśli o tym, że demony mogą pożywiać się nieco inaczej.

Czasem bohater niezależny przez swoją niezręczność może zwrócić uwagę wroga. Młodemu magowi podczas skradania się pęknie pod nogą gałązka, pechowy złodziej pomagający drużynie źle przywiąże linę, po której trzeba się wspinać na dach. Albo, w najgorszym wypadku, rzucając kotwiczkę, chybi i lina wpadnie przez okno, wprost do sypialni właściciela. Tym bardziej prawdopodobne będą takie wypadki w stresowych sytuacjach, takich jak konfrontacja z wrogiem. Niedoświadczony cyberpunkowy uliczny bojownik może z nerwów zbyt szybko nacisnąć spust lub nie być zdolnym do naciśnięcia go. Obydwa przypadki stwarzają wielkie zagrożenie dla niego i dla innych postaci z jego drużyny.

Pomyłką może być również sama sprawa zamieszania bohatera niezależnego w przygodę. Pomyłką – wielką i często dla niego samego tragiczną w skutkach. Biedny mieszkaniec świata gry przez przypadek znajdzie się w nieodpowiednim miejscu, siedząc w tawernie zupełnie bezwiednie podał tajne hasło, albo zostanie rzucony w samo epicentrum wiru wydarzeń przez złośliwy zbieg okoliczności. Gracze z pewnością będą oczekiwać od niego czegoś, a on... cóż, najprawdopodobniej ich rozczaruje.

Prowadząc grę, należy wziąć pod uwagę także i to, że nie wszystkie napotkane istoty zechcą podzielić się z drużyną posiadanymi przez siebie wiadomościami. Czasem wręcz uznają, że należy zrobić dokładnie przeciwnie. Spójrzcie chociażby na wynajętego rzezimieszka, który dał się złapać. Z jednej strony ma przy gardle ostrze miecza. Z drugiej, jeśli zdradzi swojego pracodawcę, czekają go bardzo bolesne konsekwencje. Cóż robić? Najlepiej zacząć mówić cokolwiek, aby wydostać się z rąk postaci z drużyny, a jednocześnie nie zdradzić nic prawdziwego, co miałoby jakąś wartość. Odwieść graczy od właściwego tropu, skierować podejrzenie na kogoś innego.

Jednak dezinformacja może wynikać po prostu z niewiedzy. Mieszkaniec miasta podał graczom zły adres lub opisał nie tą kamienicę. W ten sposób Mistrz Gry może doprowadzić ich do miejsca, do

którego chciał, aby gracze przybyli. Dobry punkt do nawiązania nowego wątku w przygodzie lub dostarczenia jakiejś wskazówki.

Nieufność jest również ważnym czynnikiem. Drużyna nierzadko może napotkać na poważne kłopoty, próbując się czegoś dowiedzieć. Cemu postać, od której bohaterowie graczy muszą uzyskać pewne informacje, ma z uśmiechem przekazać wszystkie sekrety rodzinne widzianym po raz pierwszy ludziom? Gracze muszą najpierw w jakiś sposób zdobyć jej zaufanie. A to może być materialem na zupełnie nową, odrębną przygodę.

Nie zawsze pomyłki muszą być dla graczy nieprzyjemne. Wszak największy nawet wróg może popełniać błędy. Jakąż wielką satysfakcję można czerpać z widoku zaskoczenia na twarzy znienawidzonego przeciwnika, w chwili, gdy skończą się mu naboje w magazynku lub przewróci się i tuż przed sobą zobaczy rzucony właśnie granat?

Uciekający pilot X-Winga, widząc za sobą zdezerzające się myśliwce TIE, od razu poczuje się lepiej. Ale to jeszcze nic. Jeśli goniącą go korwetę staranuje nagle wyłaniający się akurat z nadprzestrzeni niszczyciel – „satysfakcja” to niewystarczające określenie. Nie trzeba już chyba wspominać o tym, że zarówno postać, jak i gracz mogą teraz opowiadać o swojej przygodzie wszystkim napotkanym istotom.

Większość wrogów jest niebezpieczna. Mistrz Gry chce, żeby budzili strach i respekt. Każda wpadka nieco psuje ich groźny wizerunek, każda jest małym tryumfem graczy. Trzeba się z tym liczyć. Lecz należy także pamiętać, że taki błąd może zadziałać na niekorzyść drużyny. Wyobraźmy sobie czarodzieja przywołującego demona. Portal, owszem, otwiera się, ale demon zamiast wylecieć w stronę placu, na którym stoją bohaterowie graczy, z rykiem wyskakuje w przeciwnym kierunku i wpada na pobliski budynek. Sytuacja wydaje się komiczna... do czasu, gdy demon nie podniesie się z rumowiska, otrząsając z resztek cegieł, wyraźnie niezadowolony z tego, co go spotkało. Wściekły, będzie o wiele trudniejszym przeciwnikiem. Nie usłucha tego, kto go tu sprowadził, nie wróci do otchłani na jego życzenie, dopóki nie zaspokoi swojej żądzy krwi.

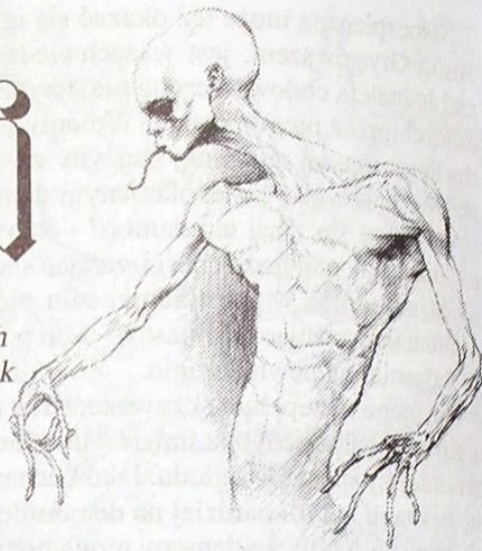
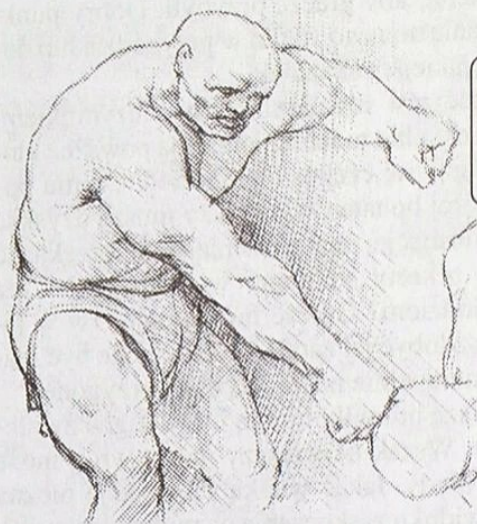
Wszelkie pomyłki, jak widać, potrafią bardzo urozmaicić życie. I po temu winny być stosowane. Nie są bronią Mistrza Gry przeciw graczom i nie można tak ich traktować. Są to epizody, wspomniane później na innych sesjach i w czasie rozmów między graczami, zdarzenia, o których można opowiedzieć innym.

Z pewnością jest to także coś, dzięki czemu stworzonego przez Mistrza Gry bohatera niezależnego gracze dokładniej zapamiętają. Stanie się nieco prawdziwszy w ich wyobrażeniu. A to również jest ważne. Mylić się jest rzeczą ludzką. To zupełnie naturalne. A w końcu BN też człowiek. Choć nie zawsze...

GeNi

Możemy
umieścić w roślinach
niemal każdy związek
o właściwościach
lecniczych.

Andrew Hiatt,
styczeń 1990



Jak wiadomo, wizja świata z CP2020 nieprędko się ziści (jeśli w ogóle). Jednak dla mnie świat CP2020 to świat idei, wymyślony, by móc przenieść wiele fantastycznych wizji w jego realia. Dowodem na to jest ten artykuł. To, co w nim opisane „na potrzeby gry”, wg najśmielszych prognoz mogłoby być dostępne może pod koniec XXI w. lub w początkach XXII w. Tak więc bardziej byłbym skłonny traktować ten artykuł jako „dodatek”, rozszerzenie zasad z wizji Gibsona dla potrzeb RPG w świecie CP2020.

BIOGEN

Na początku rośliny dominowały w ludzkim dziele stworzenia nowego raju. Tak z przyczyn moralnych, jak i ograniczonych możliwości. W 2002 r. BioGen produkowała jakieś 80% wszystkich nasion w USA, stając się największą tego typu firmą. Jej laboratoria były najlepsze na świecie i to skłoniło firmę do budowy podziemnych i samowystarczalnych placówek badawczych. W niedługim czasie (do roku 2007) firma przeprowadzała na potrzeby militarne tzw. udoskonalenia, co w konsekwencji doprowadziło do rozszerzenia działań nad *Homo sapiens* i powołania działów o specjalizacji medycznej i rozrywkowej. Od 2014 roku BioGen dostarcza światu GeNi, zwanych przez firmę Hodowlanymi™. Powiązania firmy ze zorganizowaną przestępczością zwiększały jej zyski, ale też przysparzały wrogów. W 2016 roku firma podzieliła się na trzy mniejsze oddziały, a duża część laboratoriów przestała być finansowana ze względu na tzw. „wojnę BioGenu”, w której każda z pomniejszych firm chciała przejąć najbardziej dochodowe inwestycje i klientelę.

Po tej reorganizacji na pustyni istnieją jeszcze samowystarczalne placówki zapomniane przez świat. Placówki te miały wiele szczęścia. Materiał dostarczony im do badań pochodził nie tylko z Ziemi. Dzięki temu ogromny skok, o którym ludzkość

nawet nie marzyła, stał się możliwy w ciągu kilku lat. Pociągnęło to za sobą wiele wojen. Ostatecznie, po BioGenie została jednak korporacja obejmująca jakieś 67% zapotrzebowania rynku na produkty genetyczne. Wiele aktywów i nieruchomości przejęły różne firmy czy nawet stowarzyszenia. Dziś jednak tylko w niektórych rejonach świata mogą oficjalnie działać w pełnym zakresie jedynie 2 firmy, choć niektórzy twierdzą, że jest ich więcej. Dziś, to znaczy w 2020 roku...

To bardzo ogólny wstęp. Chodziło mi tylko o pokazanie, iż w świecie CP2020 genetyka istnieje i to bardzo rozwinięta. Każdy z MG może dowolnie wykorzystać i rozszerzyć powyższe dane. Poniżej podam główne zastosowanie genetyki, aby prawdopodobne przygody były już choć trochę konkretne. Tak więc:

DZIAŁ: MEDYCINA

W 2008 r. BioGen leczył uszkodzenia rdzenia kręgowego powstające z uszkodzeń fizycznych, regenerował tkankę mózgową po udarach i odnawiał uszkodzony mięsień serca po zawałach. Jednak był to dopiero początek. Zaczęto tworzyć pierwsze banki ciał i klonowano zwierzęta z wymierających czy nawet nieistniejących, gatunków. Zajmowano się również genomiką funkcjonalną. To po kilku wielkich odkryciach spowodowało, iż możliwe stało się „tworzenie”, czyli programowanie genów tak, aby dawały w efekcie kogoś takiego, jak chcemy. Jest to jednak bardzo kosztowne i, co najważniejsze, już niemal niewykorzystywane. Jednak po dziś dzień istnieją GeNi i to w ilościach całkiem sporych, jeszcze z czasów, gdy fundusze na badania były ogromne. Jednym z najważniejszych dzieł BioGenu był Medi-Geni, czyli model 2012, potem rzecz jasna udoskonalany. Nazwy GeNi używano w stosunku do ludzi udoskonalanych przez okoliczności „wojen moralnych”, w czasie których nazywano ich GEnetycznymi Niewolnikami.

Pomysł na przegadę: Wojny moralne

Już dziś doskonale widać, jak wszelkie organizacje religijne i opinia publiczna wywierają nacisk na naukowców, by zaprzestali, a przynajmniej ograniczyli swoje działania. W świecie CP2020 siła jest jednym z prostych rozwiązań, gdyż korporacje czerpią miliardowe zyski i stać je na wszczęcie lokalnych konfliktów, mających odwrócić uwagę opinii publicznej od ich działalności, a także niszczących siły ich bezpośrednich wrogów. Wojny moralne mogą być świetnym pretekstem, aby grający postawili się w sytuacji „obrońców moralności” lub ich wrogów.

MEDI-GENI

Medi-Geni to najbardziej zoptymalizowany Ge-Ni znany ludziom. Jednak poprzez genetykę nie można uzyskać wszystkiego, więc za możliwości takiego człowieka odpowiedzialny był również sztab ludzi, zwanych potocznie psybhami (od: psycholog behawioralny), którzy nieustannie pracowali nad poziomem świadomości takiego Ge-Ni. Był on szkolony do wykonywania swojej pracy na optymalnym poziomie. Specjalne programy szkoleniowe i nierzadko ciągły nadzór sprawiały, iż „funkcjonalność” takiego Ge-Ni była przeogromna. Niemal każdą operację chirurgiczną wykonywał z niespotykaną precyzją, a następne pokolenia były wciąż doskonalsze. Medi-Geni miał niestety i wady. Przede wszystkim miał krótsze telomery, co powodowało, iż długość jego życia wynosiła jedynie 13-16 lat. Z tego należy odjąć ok 4-6 lat na szkolenie, więc 7-12 lat pozostawało na czas użyteczności. Należało jeszcze utworzyć w szpitalu oddział „G”, gdzie był ów Ge-Ni (czasami było ich kilku) trzymany. Zatem na dzień dzisiejszy jedynie kilka szpitali w USA i być może kilka w Japonii i Europie jest w stanie świadczyć usługi medyczne na najwyższym poziomie. Znanych jest sześć, z tego 3 w Japonii, 2 w USA i jedna placówka w Berlinie. Plotki głoszą, iż istnieje jeszcze co najmniej drugie tyle niezarejestrowanych.

Pomysł na przegadę: Podziemie

Z wielu powodów ludzie pomagali Ge-Ni. Wykradano ich ze szpitali, próbowano zwrócić uwagę ludzi na problem wykorzystywania Hodowlanych (TM). Generalnie, całe podziemie jest po stronie Ge-Ni. Chodzą nawet słuchy, iż gdzieś na pustyni zostało powołane do życia miasto, w którym żyje kilkakrotnie genetycznie zmodyfikowanych ludzi. Ile jest w tym prawdy? Kto wie, może drużyna blakająca się po pustkowiach trafi na dziwne istoty, może drużynowy Fixer będzie musiał zdecydować, w jakim stopniu jest przeciwnikiem systemu i czy oddać Ge-Ni w ręce władz, czy narazić się jednej z korporacji. Co powinien zrobić, skoro „jakaś” istota jest jedną, która może ocalić najbliższą mu osobę?

Oczywiście, to tylko luźne pomysły. Ilu jest Fixerów, którzy pomagają Ge-Ni? Kilku, kilkunastu, a może Ty będziesz pierwszy...

DZIAŁ: ROZRYWKI I SZTUKA

To najmłodszy dział bioinżynierii. Do tej pory produkuje się Hodowlanych (TM) do tzw. „walk” oraz do „towarzystwa”. Obie dziedziny są bardzo dochodowe. Walki, to już pewna tradycja korporacyjna. Co jakiś czas wielcy zaibatsu spotykają się i wystawiają swoich zawodników, którzy gotowi są poświęcić życie, walcząc na ringu. Chodzą słuchy, iż właściwie oprócz wagi (ok. 200 kg) nie ma żadnych ograniczeń przy tworzeniu zawodników. Ile jest w tym prawdy?...

DZIAŁ: WOJSKO

Jest to najstarszy i zarazem najmniej znany dział. Wojsko zawsze ściśle strzegło swoich tajemnic. Plotki głoszą, iż istnieje w tej dziedzinie największa różnorodność. Najbardziej znane modele to: pilot, nurek oraz zabójca. Oczywiście, tego ostatniego otacza mgła legendy, a Jakuza chwali się, iż to ich projekt. Pilotów i nurków można było zobaczyć na początku wielu, gdyż wojsko było wtedy finansowane przez budżet publiczny. Oba modele to nadludzie. Pilot był małym człowieczkiem bez szyi z wielkimi oczami i małymi kończynami: wszystko po to, by móc wytrzymywać olbrzymie przeciążenia i mieć doskonały, niemal 360-stopniowy zakres widzenia. Nurek był niemal półczłowiekiem i półtrybą. Oba modele miały rzecz jasna „służyć ludziom”, jednak najwięcej problemów było z ich świadomością – był to temat ukrywany, gdyż wolano, aby ludzie myśleli, iż Ge-Ni, to po prostu biologiczne maszyny.

Pomysł na przegadę: Oddziały tawców

Jeśli ktoś oglądał film „Blade Runner”, to wie, o co chodzi. Gracze mogą być myśliwymi albo zwierzyną. Wszystko to tylko kwestia punktu widzenia.

PODSUMOWANIE

Według prognoz naukowych, do 2020 roku badania nie wyjdą prawdopodobnie poza izolowanie pojedynczych genów, odgrywających kluczowe role w kontroli cech wielogenowych. Do 2050 r. być może poznamy niektóre cechy wielogenowe. Jednak długo jeszcze nie będziemy mogli manipulować więcej niż kilkoma genami. W takim tempie świat, jaki próbujemy tu odtwarzać, to bardzo daleka przyszłość, jednak nieważne, jak bardzo ludzie będą zaawansowani technologicznie i jak bardzo ich problemy będą różne od dzisiejszych, wciąż będą tylko ludźmi...

Czołem Waszmościowie!

Tym razem przedstawiam dwa artykuły do Waszego ulubionego systemu. Pierwszy z nich to dalszy ciąg opowieści o Tatarach, autorstwa cenionego Michała Mochockiego. Drugi, debiutującej na łamach **MiM**-a Oli Kaiper, opisuje obyczaje pogrzebowe w Rzeczypospolitej Szlacheckiej. Ola zajmuje się tą tematyką z racji swoich studiów, z systemem nie miała zbyt wiele do czynienia, przeto jej artykuł odnosi się wyłącznie do realiów i nie ma nic wspólnego z „mechanicznym” spojrzeniem na DZIKIE POLA.

Zapraszam do lektury.

JeRzy

Aleksandra Kaiper

POMPA FUNEBRIS

czyli słów parę o pogrzebach

Czytając ostatnio *Dzieje obyczajów w dawnej Polsce* autorstwa Jana Stanisława Bystronia, dotarłam, w tomie drugim, do rozdziału opisujucego „obrzędy rodzinne”. Znalazłam tam informacje, które nie tylko były dla mnie nowe, ale przede wszystkim zaskakujące. Szczególnymi wydały się przede wszystkim zdarzenia związane w kulturze Sarmatów z uroczystościami pogrzebowymi. Nazywano je *POMPA FUNEBRIS* – co tłumaczyć należy jako *pompę pogrzebową*. Dlaczego *pogrzebowa* – nie będę pytać, dlaczego *pompa* – chyba jednak warto.

Otóż w Polsce XVII i XVIII wieku wszelkie rodzinne obrzędy (a wiadoma jest ogromna rola rodziny w ówczesnym życiu) musiały być huczne i wspaniałe. Należało przeprowadzić je zgodnie z ustalonym rytuałem. Był to niejako pokaz dostojności i zamożności całej rodziny. Jak pisze Bystron: „Wystawność, zbytek, marnotrawstwo – oto charakterystyczne cechy dawnego życia”. Nie zastanawiano się zazwyczaj nad kosztami, były niejako sprawą drugorzędną. Rządziła zasada „Zastaw się, a postaw się”. Należało zatem zaprosić nie tylko wszystkich (sic!) sąsiadów i znajomych, ale także jak największą liczbę różnorodnych dostojników, zarówno świeckich, jak duchownych. Liczba gości mogła dochodzić nieraz do kilku tysięcy osób, a przy bardzo skromnych pogrzebach asystowało co najmniej trzydziestu duchownych. Można odnaleźć w dokumentach, listach, dziennikach itp. relacje naocznych świadków takich uroczystości. Mamy zatem informacje o pogrzebie starosty inowrocławskiego imię Latałskiego w Łabiszynie, który odbył się Anno Domini 1583, a na który przybyło 1700 osób w 1300 koni. Przed orszakiem pogrzebowym jechał liczący 150 osób zastęp ubranych na czarno-biało chłopców. Konie ich, aż po kopyta, okryte były czarnymi kapami. Zanotowano również, że na pogrzebie księżniczki Ostrogskiej, po mężu Zamoyskiej, obecnych było sześciu biskupów. Aby obsłużyć odbywającą się w Zamościu uroczystość, co dzień bito 100 wołów. W 1751 roku, w Stanisławowie, wyprawiono hetmanowi

Potockiemu czterodniowy pogrzeb, który zasłynął był swoją wystawnością w całej Rzeczypospolitej.

Aby zrozumieć znaczenie pogrzebu, o którym zamierzam opowiedzieć, należy zaznaczyć najpierw, w jaki sposób postrzegana była wówczas śmierć. Nie była ona kresem, końcem życia, ale jedynie etapem, przejściem do innej rzeczywistości, przejściem do innego stanu egzystencji człowieka. Jednocześnie w obrzędach zaginał gdzieś, w wieku XVII, pierwotny chrześcijański sens, zastępowany przez demonstracyjność i szalenie bogate, wręcz manifestacyjne formy. W ten sposób zamiast negacji wartości i dóbr doczesnych, mamy do czynienia z apoteozą życia. „Każdy szlachcic uważał to sobie za obowiązek petyzmu składać do grobu drogą mu osobę z najokazalszą wystawą, najczęściej ponad stan i możliwość.”

Taki okazały pogrzeb miał zazwyczaj typowy przebieg. Rzecz jasna przy łożu zmarłego, ubranego w szaty reprezentacyjne, gromadziła się rodzina z kapłanem, aby odmówić odpowiednie modlitwy. Następnie należało ciało wystawić na widok publiczny. Przenoszono je zatem do bogato zdobionej komnaty lub kaplicy pałacowej, w której czasem stawiano ołtarze dla odprawiania mszy. Wokół ciała, obłożonego różnorodnymi pachnącymi substancjami, czuwali zakonnicy, żebracy oraz służba w żałobie. To, ile czasu ciało było wystawiane, zależało od przygotowań w kościele, w którym do pogrzebu co dzień odprawiane było nabożeństwo. Jako że „Rzeczpospolita jest wielka...”, a jej obywatele rzadko kiedy siedzieli spokojnie w swych domach i zdarzało im się żegnać ze światem z dala od „rodzinnego gniazda”, można było spotkać na drogach ekipę złożoną z księży, którzy wraz z odpowiednią, zbrojną asystą odbywali długie wędrówki z trumną do miejsca ostatecznego spoczynku zmarłego.

Gdy kościół był przygotowany, rozpoczynały się, przy biciu dział i dzwonów, uroczystości pogrzebowe. Jako że barok to czas absolutnej teatralizacji życia, musiała być przygotowana odpowiednia dekoracja. W świątyni na kilkustopniowym,

pomalowanym na czarno lub obitym kirem (czarną tkaniną) podwyższeniu zwanym katafalkiem spoczywała trumna. Często powyżej zawieszano baldachim. Bogatszą formą takiej dekoracji było tzw. *CASTRUM DOLORIS* – tłumaczone jako *obóz żalu* lub *namiot żałobny*. Była to konstrukcja co najmniej dwukondygnacyjna, na podwyższeniu i ze schodami. Do stworzenia jej wykorzystywano różne formy architektoniczne. W Polsce najpopularniejsze były obeliski, budowle centralne, pomniki lub kolumny. Całość oczywiście musiała być ozdobiona symboliczną dekoracją, na którą składały się liczne herby, emblematy, obrazy heroicznych czynów, przedstawienia niezliczonych cnót zmarłego, a wszystko to okraszone atrybutami wanitatywnymi, takimi jak czaszki, szkielety, klepsydry itd. Każdy element wystroju miał swoje znaczenie w programie nawiązującym do godności, pochodzenia, stanowiska i zasług osoby zmarłej. Oprócz sprzętów otaczających bezpośrednio trumnę, cały kościół musiał być odpowiednio udekorowany. Wieszano zatem chorągwie, na drewnianych ramach zawieszano liczne draperie, czasem nawet zasłanianie całe wnętrza malowidłami iluzjonistycznymi przedstawiającymi liczne portale, okna i arkady – „powstawało” niejako zupełnie nowe wnętrze, w którym jak w teatrze odbywał się ów „spektakl śmierci”. Dominowały trzy kolory: czerń – oznaczająca żałobę, czerwień – przywołująca rangę zmarłego, bądź krew, jaką dla ojczyzny przelał, oraz szary kolor popiołu – oznajmiający o jego pokorze. Całości dopełniała ogromna ilość świec, których ciepłe światło odbijało się od powierzchni licznych ustawionych wewnątrz luster.

W tak przygotowanym wnętrzu odbywała się Msza Święta. Po niej, na znak kresu władzy doczesnej, kruszono oznaki godności zmarłego, które były uroczystie niesione wraz z trumną. Rozbijano zatem pieczęcie, chorągwie itd., a w przypadku, gdyby zmarły był ostatnim z rodu, również tarcze herbowe. To dopiero początek, przedstawienie trwa. Do kościoła wjeżdżał rycerz w zbroi, zatrzymywał się przed trumną i z jak największym łoskotem spadał z konia, co miało oznaczać stratę, jakiej doznali ci, którzy pozostali. Czasem te dwa elementy były łączone i to właśnie ów jeździec niosący oznaki godności. Był to bardzo efektowny moment, ale jednocześnie dość ryzykowny, zdarzało się bowiem, że upadający łamał sobie kości, a spłoszony koń tratował tłum zebrany w świątyni. Można przytoczyć relację bezpośredniego świadka takowego zajścia, niejakiego Oświęcimea, przekazującego zdarzenie z pogrzebu marszałka nadwornego Adama Kazanowskiego, podczas którego to „śmiechu ludzi nabawił a oraz i strachu Wisłouch, gdy krusząc kopię po śliskiej na ten czas bardzo posadzce, w biegu końskim o mało nie zabił panny Grzybowskiej, podkomorzanki czerskiej, przy katafalku stojącej”. Teraz, zanim trumna została złożona do grobu, krewni wygłaszali pełne patosu, niezwykle pochlebne i egzaltowane mowy na

część zmarłego. Często nie chcąc mówić źle o nieboszczyku, a nie mogąc powiedzieć nic pozytywnego, wygłaszano peany, w których przedmiotem pochwały był herb. Istniały wtenczas spisane wzory takich przemówień, pod które to trzeba było jedynie podstawić odpowiednie nazwiska i miejsca. Ostatni mówca zapraszał wszystkich zebranych na stypę. Wzorem Rzymu czasów cesarskich istniał zwyczaj, zgodnie z którym za katafalkiem jechał człowiek ubrany w szaty zmarłego i podobny do niego fizycznie (co było o tyle konieczne, że wielu uczestników nie pamiętało, bądź nie znało w ogóle, wyglądu nieboszczyka). Tworzyło to wrażenie, że zmarły sam się do grobu odprowadza. Zazwyczaj sobowtór ów również przemawiał, dziękując zebrany za liczne przybycie i on właśnie zapraszał na dalszy ciąg uroczystości.

Od uczestników takiego wydarzenia wymagano odpowiedniego zachowania. Mężczyźni musieli mieć miny smutne, a kobiety – głośno płakać. Jeżeli wywołanie łez sprawiało kłopot lub było niemożliwe, należało, dla odpowiedniego efektu, posłużyć się zawiniętą w chusteczkę cebulą. Wszystkie musiały płakać. Było to o tyle ważne, że zmarły cały czas obserwował zebranych, wodząc za nimi oczyma z umieszczonego w nogach trumny portretu.

Portret ten był szczególnie, a co ciekawsze, nie da się spotkać podobnego poza granicami Rzeczypospolitej. Jego zadaniem było uobecnienie nieboszczyka, i to nie jako zmarłego, ale jako żywego, wśród oplakujących. Wyjaśnienie tego zjawiska można odnaleźć na portrecie Kazimierza Jeleńskiej, kasztelanowej nowogrodzkiej. Widnieje tam napis:

NAPATRZ SIĘ PO ŚMIERCI
KTO BYŁ W ŻYCIU MIŁY
ACZ OSOBIE LOS ZAGRZEBAŁ
ŚMIERTELNY MOGIŁY.

Zatem wizerunek ten pozwalał nieboszczykowi zająć jeszcze na chwilę do świata żywych. Owa funkcja „lunety” tłumaczy formę tych przedstawień. Ukazywana była bowiem na gładkim, ciemnym tle głowa ustawiona w półprofilu, z koniecznym odsłoniętym prawym uchem, a jednocześnie ustawionymi na wprost oczami, co, rzecz jasna, powodowało deformację twarzy portretowanego. Dla Sarmatów bardzo ważne było podobieństwo osoby i wyobrażenia. Portrety trumienne nie były zatem idealizowane. Często eksponowano wręcz cechy charakterystyczne, które szpeciły oblicze, np. blizny, zmarszczki itp. Jest jeszcze jedna bardzo ciekawa właściwość tych przedstawień. Były one tak malowane, aby oglądający miał wrażenie, że zmarły nie tylko patrzy na niego, ale że także wodzi za nim oczami, śledzi jego poczynania. Ważny jest także kształt owych obrazów. Był on uzależniony od kształtu trumny, na szczycie której go umieszczano. Zatem portrety te były zazwyczaj sześcioboczne. Mogły być również owalne lub prostokątne, ale zdarzało się to niezbyt często. Rzadko

kiedy taki portret występował samodzielnie. Zazwyczaj w komplecie był zespół blach trumien-nych, na których umieszczano programy heraldycz-
ne. Sam portret malowano zazwyczaj na blasze
farbami olejnymi, co powodowało niesłychaną
trwałość przedstawień.

Kolejnym dziwnym dla nas rekwizytem są tzw.
LABARA FUNEBRIA, czyli chorągwie pogrzebo-
we, którymi obwieszane były staropolskie kościo-
ły. Pełniły one taką samą funkcję, jak kamienne epi-
tafia, które, upraszczając, miały będącym w kościele
przypominać o modlitwie za duszę zmarłego. Był
tam zatem napis zawierający nazwisko, datę śmier-
ci oraz czasem fragment z mowy pogrzebowej.
Umieszczano tam herby, a także przedstawienie nie-
boszczyka, zazwyczaj przybranego w strój rycerski.
Z tego śmiał się w swoim czasie w *Epigramatach*
Kochowski:

*Na tej Walek chorągwi malowan w kirysie
Który żyjąc nie bywał nigdy na popisie,
On broń dla kształtu chyba nosił przy swym boku
Lub czasem po hebrajsku bywała w tłumoku.
Lecz mu malarz armatę dał z tego powodu,
Że choć on nie kawaler z Rodu, ale z rodu.*

Po zakończeniu części oficjalnej pogrzebu nale-
żało uczcić nieboszczyka, wypić jego zdrowie
i powspominać. Pierwotnie były to uczty zaduszne,
mające ściśle obrzędowy charakter. Z czasem jed-
nak, szczególnie w zamożnych środowiskach,

zamieniły się w bardzo wesołe zgromadzenia.
Przyczyn tego było kilka, po pierwsze wielu bie-
siadników nie znało zmarłego, po drugie od czasu
śmierci mijało co najmniej kilka miesięcy. Cóż za-
tem złego w radosnej muzyce i fajerwerkach?

Byli jednakże tacy, jak np. niemalej fortuny
szlachcic Krzysztof Szczedrowski, którzy w testa-
mentach zastrzegali, że pogrzeb ma odbyć się bez
pompy. Ale z jednej strony nie było ich wielu,
a z drugiej rodzina często nie wypełniała owego ży-
czenia. Zdarzało się także, że wypełniała je poło-
wicznie, np. wyprawiając dwie uroczystości, jed-
ną skromną, a drugą szalenie wystawną.

Jeżeli zatem miało się dostatecznie wielu zamoż-
nych znajomych, można było jeździć od pogrzebu
do chrztu, a od chrztu do wesela. W końcu „Gość
w dom, Bóg w dom”.

BIBLIOGRAFIA (podstawowa):

- Bystroń J. S., *Dzieje obyczajów w dawnej Pol-
sce*, t. II, Warszawa 1994
Chrościcki J., *Pompa funebris. Z dziejów kultury
staropolskiej*, Warszawa 1974
Chrzanowski T., *Portret staropolski*, Warszawa
1995
Łoziński Wł., *Życie polskie w dawnych wie-
kach*, Kraków 1934
Ulewicz T., *Około genealogii Sarmatyzmu*, w:
Pamiętnik słowiański t I, 1949



Michał Mochocki BUNT LIPKÓW

SŁOWEM WSTĘPU

Przez długie lata wierność Tatarów wobec Rze-
czypospolitej pozostawała niezachwiana. Nie licząc
krótkotrwałej służby u Karola Gustawa (co zresztą
obciążało sumienia wielkiej części pełnopraw-
nych, chrześcijańskich obywateli), aż do 1672 r. Ta-
tarzy zawsze byli lojalnymi poddanymi królów pol-
skich, doceniając otrzymane od nich
dobrodziejstwa i przywileje. Gdy posłowie chana
krymskiego na początku XVI wieku próbowali na-
kłonić litewskich Tatarów do zdrady, otrzymali
dumną i ostrą odpowiedź: „Ani Bóg, ani Prorok nie
każą wam rabować, a nam być niewdzięcznymi.
Pokonując was, zabijamy łupieżców, a nie braci na-
szych.” (Podhorodecki s. 279). Nie były to puste
słowa. Polscy Tatarzy stawali wiernie przeciw
ordyńskim pobratymcom, stawali przeciw Turkom
pod Cecorą i Chocimiem, stawali przeciw Abaze-
mu Paszy... a jednak w 1672 r. porzucili służbę Rze-
czypospolitej i przeszli gromadnie na stronę turec-

ką – co (nie całkiem w zgodzie z rzeczywistością)
uwiecznił Sienkiewicz w „Panu Wołodyjowskim”.
Dlaczego tak się stało?

GENEZA BUNTU

Był to przełomowy epizod w dziejach Tatarów
polsko-litewskich i jako taki zasługuje na rozpatrze-
nie w osobnym artykule. Wydarzenia lat 60. są
z tym ściśle związane, zatem nieprzypadkowo za-
kończyłem poprzedni tekst już na latach „Potopu”.
Bowiem nie sposób omawiać tatarskiego buntu, nie
poświęciwszy chwili na rozważenie jego bezpośred-
nych przyczyn.

Od połowy XVII wieku położenie ludności ta-
tarskiej gwałtownie się pogorszyło. O tym była już
mowa, ale dla przypomnienia:

- okupacja moskiewska na Litwie i powstanie
Chmielnickiego na Ukrainie zniszczyło material-
ne podstawy egzystencji tamtejszych rodzin ta-
tarskich;

- masowy napływ uchodźców tatarskich do Korony wywołał niechęć i prześladowania ze strony szlachty koronnej;
- niechęć przerodziła się w nienawiść wskutek rabunków i gwałtów popełnianych przez liczne oddziały Tatarów krymskich, nogajskich, budziackich i innych zawodowych grabieżców będących na służbie Rzeczypospolitej (należy dodać, że Lipkowie nieraz poczynali sobie w podobny sposób, nie byli więc całkiem bez winy).

Wrogość szlachty koronnej wobec Tatarów wyraziła się w antymuzułmańskich prawach, m.in. zakazujących powierzania Tatarom wojskowych funkcji dowódczych i ograniczających swobodę kultu religijnego. Pierwszy zakaz podczas wojen łatwo dawał się obejść, ale gwałt na wolności wyznania był dla Tatarów wyjątkowo dotkliwy i nie do zaakceptowania. Wielkie wzburzenie wśród muzułmanów wywołały decyzje sejmu z 1667 r., który zabronił budowy meczetów w ruskich województwach Korony, a do tego uchwalił, że skarb Rzeczypospolitej wypłaci jeździe tatarskiej i wołoskiej tylko 1/4 należnego im żołdu. Już wtedy zagroził państwu powszechny bunt oszukanych żołnierzy i w 1668 r. uchwałę o zmniejszeniu żołdu odwołano – ale pieniędzy i tak nie wypłacono. W 1669 r., aby ułagodzić wrzenie wśród muzułmanów, Jan Kazimierz wydał dokument potwierdzający im wszystkie dotychczasowe prawa i przywileje; do tego poszerzył szlacheckie prawa sądowe na wszystkich Tatarów służących w wojsku (nie tylko tych pochodzenia szlacheckiego); a także raz jeszcze pozwolił Tatarom kupować ziemię na prawie szlacheckim (nie tatarskim). Ale cóż z tego? W najmniejszym stopniu nie poprawiło to rozpaczliwej sytuacji nieopłaconych, obdartych i głodnych żołnierzy.

NIENIKNIONY KONFLIKT

A wojna z Turcją wisiała w powietrzu. Masy szlacheckie nie zdawały sobie z tego sprawy, lecz było to jasne dla każdego, kto choć trochę orientował się w polityce wschodniej: nie dość, że polsko-moskiewskie rokowania pokojowe stwarzały dla Turcji zagrożenie, nie dość, że sułtan usunął z Baczysaraju przyjaznego dla Polski chana Mehmeda IV, osadził zaś wrogię Aadila Gereja, to jeszcze Piotr Doroszenko poddał prawobrzeżną Ukrainę pod panowanie tureckie i w grudniu 1666 r. wspólnie z Tatarami krymskimi rozniósł zimujące na Ukrainie wojska koronne (w tym, dodajmy, cztery wierne chorągwie tatarskie). Ukraina pozostała bez osłony. Na szczęście w styczniu 1667 r. zawarto pokój z Rosją w Andruszowie, dzięki czemu można było znów postać wojsko na południe. W samą porę, bowiem latem spadł na Rzeczpospolitą potężny najazd Tatarów krymskich wspieranych przez Doroszenkę, dzielnie odparty przez szczupłe wojsko Sobieskiego. W październiku, po dwutygodniowym oblężeniu pod Podhajcami przez

przeważające siły tatarsko-kozackie, hetman zmusił przeciwnika do odstąpienia, zawierając z chanem „wieczny pokój” i „wieczną przyjaźń”; a Doroszenko przyjął polskie poddaństwo, wyrzekając się Turcji.

Turcja tymczasem toczyła z Wenecją wojnę o Kretę i tylko dlatego nie udzieliła chanowi pomocy. Lecz w 1669 r. wojska sułtana odniosły zwycięstwo, a w październiku 1671 r. podpisano traktat ostatecznie kończący wenecko-tureckie spory. Odkąd sułtan miał rozwiązane ręce – wojna polsko-turecka była nieunikniona. A pierwsze jej ciosy musiały spaść właśnie na zamieszkane przez Lipków Podole i Ukrainę. Skoro więc w Rzeczypospolitej Tatarzy zostali pokrzywdzeni i skoro nie było nadziei na poprawę sytuacji (a wręcz przeciwnie, wobec rosnącej wrogości ze strony szlachty mogli się spodziewać tylko jej pogorszenia), tym razem postanowili stanąć po stronie swych współwyznawców.

Ostatni raz wystąpili w obronie Rzeczypospolitej latem 1671 roku, gdy wojsko koronne pod hetmanem Sobieskim rozgromiło najazd Ordy na województwo brańskie.

ZDRADA

Czytelnicy Sienkiewicza będą odrobinę zawiedzeni, bowiem zdrada chorągwi tatarskich w rzeczywistości miała inny charakter niż to opisano w „Panu Wołodyjowskim”. Nie uczynili Lipkowie żadnej rzezi w Raszkowie ani nigdzie indziej, lecz spokojnie, nie przelewając niczyjej krwi, porzucili swoje zimowe leża i po prostu przeszli do wrogiego obozu. Pierwsze oddziały lipkowskie zbiegły na stronę turecką w listopadzie i grudniu 1671 r., lecz była to dezercja tylko kilku chorągwi. Natomiast wiosną 1672 r. bunt stał się powszechny, bowiem „na stronę turecką przeszło kilkunastu rotmistrzów i namiestników tatarskich ze swymi chorągwami. Byli to między innymi: Murza Korycki, Daniel Szablowski, Samuel Sulejmanowicz, Hussejn Murawski, Dżafar Murawski, Adam Murawski, Samuel Krzczowski, Samuel Murza, Lechtezar Szablowski, Aleksandrowicz i Adamowicz. Wystąpieniem kierował rotmistrz Aleksander Kryczyński.” (Borawski s. 160). Wedle szacunków historyka Stanisława Kryczyńskiego (!) Lipków-zdrajców z 1672 r. było 2 lub 3 tysiące. Połączyli się oni z wojskami hetmana kozackiego Doroszenki (znów przyjął on zwierzchnictwo tureckie) w oczekiwaniu na nadejście potężnej armii sułtana, która dotarła na Podole pod koniec lipca 1672 r.

„Armie turecką poprzedzały czambuły Tatarów krymskich oraz konne oddziały Lipków i Czeremisów, siejące śmierć i pożogę wśród mieszkańców nadgranicznych osad. Lipkowie i Czeremisi, znający doskonale kraj, oddali Turkom nieocenione usługi jako przewodnicy, informatorzy, tłumacze czy nawet doradcy. Uzbrojeni w broń palną i wyszkoleni według polskiej sztuki wojennej, byli dla

najeźdźców, mimo stosunkowo małej liczby, cennym nabytkiem" (Borawski s. 164).

Kolejne oddziały Lipków porzucały Rzeczpospolitą już w trakcie walk, niejednokrotnie na samym polu bitwy. Jeszcze w 1672 r. wszystkie tatarskie chorągwie koronne zdezerterowały do Turków. Wierność zachowały jedynie chorągwie litewskie, które opowiedziały się przy Rzeczypospolitej, a przeciw swym pobratymcom.

WOJNA

Jak przewidywał Jan Sobieski (wówczas jeszcze hetman, nie król) armia turecka uderzyła wpierw na Kamieniec, zaś lekkie oddziały tatarskie (w tym Lipkowie-renegaci) pustoszyły Podole i sąsiednie województwa. A twierdza kamieniecka, wbrew powszechnemu przekonaniu, była już wówczas nie do utrzymania. Niegdyś faktycznie prawie niemożliwa do zdobycia, w 1672 r. była już przestarzała (przede wszystkim nieprzygotowana do odparcia ognia nowocześniejszej artylerii, której Turcy mieli pod dostatkiem). Po długiej, lecz beznadziejnej obronie twierdza skapitulowała. Turcy zajęli Kamieniec, pozwalając obrońcom odejść w spokoju do swoich, razem z bronią i sztandarami.

Po upadku Kamieńca Tatarzy rozpuścili zagony szeroko w głąb Rzeczypospolitej, po Wołyniu i Rusi Czerwonej, a nawet po województwie lubelskim, gdzie dawniej Tatarów nie widziano na oczy. Za czambułami wolno postępowała armia sułtańska, kierując się na Lwów, pod którym stanęła pod koniec września. Oblężenie po kilku dniach przerwały pertraktacje pokojowe, lecz grabieże Tatarów nie ustawały. A w październiku miała miejsce słynna wyprawa hetmana Sobieskiego na czambuły – za pomocą ledwie 3000 żołnierzy hetman pogromił ponad 20 000 ordyńców i uwolnił 44 000 jasyru, nie mógł jednak naruszyć ogromnej armii tureckiej. Ostatecznie ten etap wojny zakończył niesławny traktat pokojowy podpisany 18 października w Buczaczu. Prócz przekazania Turcji Ukrainy, Podola i obietnicy haraczu wynoszącego 22 000 złotych rocznie, Rzeczpospolita zagwarantowała polsko-litewskim Tatarom prawo do bezpiecznej i wolnej emigracji do Turcji wraz z rodzinami i całym dobytkiem, a bezpieczeństwo i wolność wyznania tym, którzy zdecydują się pozostać.

Ale najazdy tatarskie trwały nadal i czambuły niezmiennie ścierały się z nielicznymi oddziałami polskimi. Mimo podpisanych paktów, krew nadal brukała ziemie wołyńskie. A sejm traktatu nie ratyfikował. Przeciwnie, uchwalił wysokie podatki na potrzeby wojny tureckiej, która miała rozgorzeć na nowo...

Jednak przebieg działań zbrojnych nie jest przedmiotem tego artykułu. Dokładny ich opis znajdziecie w książkach, o ile będzie Wam kiedyś potrzebny. Ja wspominam o wojnie na tyle, na ile wiąże się ona z sytuacją Lipków.

Następny rok przyniesie szumne zwycięstwo Jana Sobieskiego pod Chocimiem, dokonane przy udziale trzech chorągwi tatarskich, a w 1674 r. to strona polska występuje zaczepnie, odbierając ładny kawałek utraconych ziem, a co dla nas najważniejsze, ponownie przeciągając do siebie wielką część zbuntowanych Lipków, którym – wedle doniesień szpiegów kamienieckich – służba turecka przestała się podobać już w styczniu 1673 r. Dlatego marcowy sejm, pod wpływem hetmana Sobieskiego, wydał potwierdzenie wszystkich dotychczasowych przywilejów tatarskich, aby zachęcić buntowników do powrotu.

PO STRONIE TURECKIEJ

Nie spełniły się nadzieje związane z przyjęciem służby tureckiej. Tatarzy wychowani w szlacheckiej kulturze Rzeczypospolitej, nawykli do swobody, godności i szlacheckich przywilejów, nagle musieli przygiąć karki i poddać się orientalnemu despotyzmowi. Koniec ze szlachecką wolnością, koniec z honorem, koniec z nietykalnością osobistą – teraz trzeba było bić czołem przed byle urzędnikiem i bez szemrania wykonywać wszelkie polecenia, bo za słowo sprzeciwu można było zapłacić głową. Szczególnie dotkliwie odczuwali to zwykli żołnierze, lecz i wśród rotmistrzów niezadowolonych wciąż przybywało, zwłaszcza wobec rosnącej niechęci i wyrzutów ze strony zawiedzionych podwładnych.

W czerwcu 1673 r. wojska turecko-tatarskie na Ukrainie ściągnęły pod Kamieniec Podolski na przegląd, przeprowadzony z początkiem lipca. Wtedy też Turcy osadzili znaczną część Lipków tuż pod Kamieńcem, na przedmieściu zwanym po turecku „Karwasery”, gdzie od dawna zamieszkiwali Czeremisi. Obie te nacje z czasem się wymieszają, ale póki co, Lipkowie kamienieccy zachowują jeszcze odrębne tradycje.

„W połowie lipca do Kamieńca Podolskiego przybyli wysłannicy sułtańscy, którzy przywieźli Aleksandrowi Kryczyńskiemu nominację na beja miasta Baru. Jako oznakę władzy wręczyli mu buńczuk. W drugiej połowie XVII wieku Bar był głównym miastem starostwa liczącego ponad 40 osad. Tu właśnie zamierzali Turcy osadzić Kryczyńskiego i jego ludzi. Nadanie Kryczyńskiemu zdewastowanego starostwa przyniosło Lipkom niewiele korzyści. Już wkrótce zaczęły się niesnaski między obdarowanym a resztą rotmistrzów” (Borawski, Dubiński s. 94).

Jeszcze w tym samym miesiącu część rotmistrzów zaczęła spiskować na własną rękę, pragnąc wrócić pod berło króla polskiego. Sekretnie porozumieli się z hetmanem Sobieskim i przekazali mu dziesięć warunków, za spełnieniem których wrócą do Rzeczypospolitej i przysięgną jej wierną służbę. (Dodajmy, że pismo do hetmana powiódł Marcin Bogusz, zapiekły wróg tatarskich zdrajców, ale to właśnie jego hetman mianował komisarzem do

rozkazów z Lipkami.) Niestety, strona polska warunków nie przyjęła. Tym niemniej spisek rotmistrzów przeciw Turcji i Kryczyńskiemu bynajmniej się nie załamał.

Tymczasem we wrześniu Lipkowie (i kamienieccy, i barscy) znowu puścili niszczycielskie zagony na ziemie województwa ruskiego. Mimo niewielkiej liczby, dokonywali straszliwych zniszczeń, podszywali się bowiem pod chorągwie Rzeczypospolitej (nie różniąc się od nich strojem, uzbrojeniem ani językiem) i nie płosząc miejscowej ludności, docierali do najbogatszych i najludniejszych okolic, gdzie uderzali zniwielą i błyskawicznie. Najchętniej zaś podchodzili pod miasteczka, do których jarmarki lub dni targowe ściągały ludność z okolicznych wiosek – co gwarantowało największy jasyr i najbogatsze łupy.

„W drugiej połowie września Lipkowie, dowiedziawszy się od swych szpiegów, że w pobliżu Tarnopola rozłożyły się dwie polskie chorągwie Silnickiego i Złotnickiego, wyprawili się na nie w kilkaset koni. Tatarom zależało przede wszystkim na ujęciu rotmistrzów tych oddziałów, gdyż obaj dowódcy niejednokrotnie dali się im we znaki. Jazda polska nie dała się jednak zaskoczyć. Zręcznym manewrem odcięła drogę powrotną nieprzyjacielowi, a potem przystąpiła do likwidacji rozproszonych oddziałów tatarskich. Polacy wzięli sporo jeńców, których jako zdrajców wycięto” (Borawski, Dubiński s. 96).

BEJOSTWO BARSKIE

Gdy armia polska pod Janem Sobieskim wyruszyła pod Chocim, propolski spisek rotmistrzów lipkowskich podniósł wreszcie głowę. W Barze wybuchły walki między Tatarami, w których zamordowano samego beja barskiego Aleksandra Kryczyńskiego. Ale śmierć przywódcy nie załamała stronnictwa protureckiego. Komendę nad barskim zamkiem objął syn zamordowanego, który zamierzał dzielnie kontynuować dzieło ojca. I faktycznie, gdy chorąży koronny Sieniawski, dowiedziawszy się o śmierci Kryczyńskiego, uderzył koło 20. października na Bar z częścią zmierzającego pod Chocim wojska, spotkał się ze zdeterminowaną obroną i na rozkaz hetmański odstąpił od oblężenia. Bar pozostał jeszcze wierny Turcji.

Nominację na nowego beja barskiego otrzymał rotmistrz Hussejn Murawski, który utrzymał twierdzę jeszcze przez rok. Pomimo zwycięstwa Rzeczypospolitej pod Chocimiem, które znowu zaktywizowało Lipków dążących do powrotu na stronę polską, Bar wciąż pozostawał w rękach beja podległego Turcji, a lipkowscy renegaci nieprzerwanie pustoszyli polskie pogranicze.

Zmianę przyniósł dopiero rok 1674, gdy Jan III Sobieski (już jako król) ponownie wyprawił się przeciwko Turkom. Tym razem działania rozpoczął właśnie od oblężenia Baru, w którym przez cztery dni dzielnie broniło się 1200 Tatarów. Ostatecznie

12 listopada Hussejn Murawski poddał twierdzę królowi i wrócił wraz ze wszystkimi Lipkami na służbę Rzeczypospolitej. Należy nadmienić, że Sobieski, w przeciwieństwie do polskich rotmistrzów, nie miał w zwyczaju skazywać na śmierć pojmanych buntowników, tylko przebaczał im zdradę i przyjmował z powrotem na służbę – tak jak obrońców Baru.

DALSZE ZMAGANIA

W styczniu 1675 r. Sobieski wysłał pułkownika Jana Greba i wspomnianego Hussejna Murawskiego z poselstwem do chana Selima Gereja, proponując wykupienie Kamieńca za stałą coroczną opłatę oraz gwarancję nietykalności wszystkich meczetów w Rzeczypospolitej. Rozmowy w Bakczysaraju trwały pół roku, przy czym pochopnie obdarzony zaufaniem królewskim bej Murawski powtórnie przeszedł na stronę turecką. Pertraktacje zakończyły się fiaskiem.

W czerwcu 1675 r. armia sułtana znowu pomaszerowała na Podole. Tym razem polscy Lipkowie nie wzięli udziału w walkach, gdyż nauczony doświadczeniem król odesłał ich na wszelki wypadek w głąb kraju.

Latem 1676 r. armia turecka raz jeszcze uderzyła na Rzeczypospolitą, poprzedzana przez oddziały Lipków i Czeremisów kamienieckich, które docierały nie tylko na Podole i Wołyń, lecz nawet na odległe Polesie. Decydująca bitwa rozegrała się we wrześniu-październiku pod miasteczkiem Żórawno, gdzie armia turecka przez trzy tygodnie bezskutecznie oblegała obóz wojsk królewskich. Ostatecznie 16 października 1676 r. podpisano rozejm (żórawiński), na mocy którego pozwolono Lipkom na wolny wybór kraju, w którym chcą zamieszkać. Stąd też od kilkuset do 3000 Tatarów (brak dokładnych danych) dobrowolnie wyemigrowało do Turcji, a osadzono ich na przedmieściach miast podolskich (Kamieniec, Bar, Międzybórz) oraz na „wołoskim pograniczu” (pod Chocimiem i Czerniowcami). Oczywistym celem takiego rozmieszczenia Lipków przez władze tureckie było stworzenie lekkich oddziałów regularnie najeżdżających polskie pogranicze – ale przy tym formalnie będących częścią armii sułtana, dzięki czemu mogły prowadzić działania przeciw Rzeczypospolitej nawet w czasie pokoju. Ich utrzymanie nie Turcji nie kosztowało, a do tego zaoszczędzało Turkom konieczności mobilizacji własnych oddziałów ochrony pogranicza – jednocześnie zmuszając do tego Rzeczypospolitą.

POKÓJ I AMNESTIA

Traktat pokojowy podpisano w Stambule jesienią 1677 r. (posłował Jan Gniński). Niewiele zmieniła Rzeczypospolita, albowiem powtórzono postanowienia z Buczacza, zaś Turcja wycofała się jedynie z żądania haraczu. Potwierdzono pakt żórawiński.

wiński, na mocy którego przez rok Tatarzy polscy mieli prawo swobodnie odejść do Turcji z rodzinami i dobytkiem. Nie udało się też Gnińskiemu wymóc przesiedlenia „tureckich” Lipków z Podola i z granicznych ziem mołdawskich w stepy dobrudzkie, co próbował osiągnąć. Lipkowie-renegaci pozostali tuż przy granicy, nie przestając nękać najazdami pobliskich terenów.

Sejm koronacyjny 1676 r. uchwalił „amnestią generalną” dla wszystkich Tatarów z załogi barskiej, którzy przed dwoma laty powrócili wraz z bejem Murawskim na służbę polską. Sejm w marcu 1677 r. po raz kolejny potwierdził wszystkie dawne prawa i przywileje tatarskie. „Ponadto pozwolono Tatarom na odbudowę starych meczetów, posiadanie czeladzi chrześcijańskiej oraz odkupienie od szlachty dóbr niegdyś do nich należących. Zwolniono również Tatarów od wszelkich podatków. Wszyscy Tatarzy służący w wojskach Rzeczypospolitej mieli otrzymywać żołd na równi z chorągwiami kozackimi” (Borawski, Duński s. 100).

Co do zaległości skarbu państwa z tytułu zaległego żołdu (w sumie 10 000 złotych), na uregulowanie których nie było oczywiście pieniędzy, ustalono, że król przydzieli żołnierzom tatarskim ziemie w ekonomiach litewskich – w wieczyste i dziedziczne władanie. I tak w 1679 r. rozpoczęło się osadnictwo tatarskie w ekonomiach: brzeskiej, kobryńskiej i grodzieńskiej. Tatarzy dostali ziemie bez poddanych chłopów, od 3 do 45 włók na głowę, w zależności od zasług i stanowiska. Wkrótce wbrew uchwałom sejmu 1677 r. pobudowali tam meczety (sejm pozwolił tylko na odbudowę starych, nie na wznoszenie nowych świątyń), z których parę zachowało się do dziś, np. w Krużynianach i Bohonikach.

ODSIECZ WIEDĘSKA I LATA PÓŹNIEJSZE

Przeciwno armii sultańskiej oblegającej Wiedeń wraz z wojskiem Rzeczypospolitej pociągnęli także Lipkowie, wśród których było wielu zdrajców z dawnej barskiej załogi Kryczyńskiego. Tym razem

dochowali wierności polskiemu królowi, dzielnie spisując się podczas bitwy pod Wiedniem i podczas dalszych walk z Turkami i Tatarami. (Natomiast Lipkowie tureccy z Podola i wołoskiego pogranicza, korzystając z nieobecności armii w kraju, używali sobie ile wlezie w polskich województwach przygranicznych!)

Po powrocie wojsk spod Wiednia kilka chorągwi tatarskich pozostało w armii koronnej na stałe. Prawdziwych Lipków było w nich coraz mniej, więcej zaś ludności miejscowej i Wołochów, lecz oficerowie zawsze byli Tatarami, tatarskie pozostały też tradycje i zwyczaje, łącznie ze skłonnością do grabieży.

KONIEC LIPKÓW KAMIENIECKICH

Mimo głośniejszej wiktoryi wiedeńskiej, Podole z Kamieńcem pozostało w rękach tureckich, w dalszym ciągu będąc areną niezliczonych utarczek. Jan III Sobieski dwukrotnie jeszcze przedsięwziął szeroko zakrojone wyprawy na Mołdawię (w latach 1686 i 1691), znów przeciągając część Lipków-renegatów na powrót pod polskie sztandary, lecz większych sukcesów nie odniósł. Wobec tego wojska królewskie podjęły próbę odcięcia dostaw żywności i sprzętu wojennego do Kamieńca, czego również nie udało się przeprowadzić, aczkolwiek znacznie utrudniono życie załodze twierdzy, skąd już nie tylko Lipkowie, ale nawet prawdziwi Turcy poczęli uciekać do obozu polskiego. Poza tym na Podolu wciąż trwała typowa stepowa wojna, bez walnych bitew, za to z dziesiątkami podchodów, rabunków i potyczek przy udziale niewielkich, rozproszonych oddziałów.

Kamieniec wraz z częścią Podola powrócił do Rzeczypospolitej dopiero na mocy postanowień traktatu karłowickiego z 1699 r., już po śmierci wojowniczego króla Jana. Ci Lipkowie kamienieccy, którzy do samego końca wytrwali przy Turkach, zostali przesiedleni na prawą stronę Dniestru, na tereny pozostające we władaniu sułtana. Wiele lat przyszło im czekać na obiecane nadania ziemskie.

Ani te niegdyś polskie (a wcześniej jeszcze litewskie) posiadłości, ani Lipkowie „tureccy” nigdy już do Rzeczypospolitej nie powrócili.

„WIEDŹMIN”
według Andrzeja Sapkowskiego
GRA WYOBRAŹNI
już na wakacje

WEJDŹ W NOWE MILENIUM Z RPG-AMI MAGA!

Promocyjna sprzedaż zestawów dla tych wszystkich, którzy chcą rozpocząć nowe przygody.

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy	
DPRPG	69,00 zł
W stepie szerokim	(R, P)
DPWSS	38,00 zł
Ogniem i mieczem	(R, P)
DPOIM	38,00 zł

= 145,00 zł

kuponowy upust -10%: 14,50 zł

=130,50 zł

promocja milenijna -15%: 21,75 zł

=108,75 zł

koszt przesyłki: 5,00 zł

W SUMIE PŁACISZ: 113,75 Zł

GASNĄCE SŁOŃCA

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	
GSRPG	89,00 zł
Dziwne miejsca	(O+P)
GSDZM	32,00 zł
Ekran Mistrza Gry i Przewodnik	
po Pandemonium	(P)
GSEIP	32,00 zł

= 153,00 zł

kuponowy upust -10%: 15,30 zł

=137,70 zł

promocja milenijna -15%: 22,95 zł

=114,75 zł

koszt przesyłki: 5,00 zł

W SUMIE PŁACISZ: 119,75 Zł

EARTHDAWN - PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy	
EDRPG	69,00 zł
Księga wiedzy	(R)
EDKWI	45,00 zł
Magia: Księga wiedzy tajemnej	(R)
EDMAG	49,00 zł
Wężowa Rzeka	(O)
EDWRZ	49,00 zł

= 212,00 zł

kuponowy upust -10%: 21,20 zł

=191,80 zł

promocja milenijna -15%: 31,80 zł

=160,00 zł

koszt przesyłki: 5,00 zł

W SUMIE PŁACISZ: 165,00 Zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	
ZCRPG	79,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic	(R)
ZCPBT	35,00 zł
Almanach potworów	(R)
ZCALP	45,00 zł
Dzień Bestii	(P)
ZCDZB	45,00 zł

= 204,00 zł

kuponowy upust -10%: 20,40 zł

=183,60 zł

promocja milenijna -15%: 30,60 zł

=153,00 zł

koszt przesyłki: 5,00 zł

W SUMIE PŁACISZ: 158,00 Zł

**P
R
O
M
O
C
J
A
!**

Czołem!

Witam Was, wiosenni wędrowcy! Dziś o ED trochę nietypowo... Na chwilę zapomnijmy o heroizmie i epickich przygodach. Przecież w Barsawii żyją nie tylko prawi bohaterowie, nie tylko adepci... Oni także wędrują, walczą, kochają, umierają. A nawet adepci mają swoje wstydlive tajemnice. Inną, mniej przyjemną stronę PRZEBUDZENIA ZIEMI poznacie czytając artykuł „Brud i zło tego świata”.

Nie martwcie się adepci – gdy dorwiecie w swe łapki niedokończone miecze, o których artykuł także znajdziecie w tym numerze, może obronicie się przed czyhającymi na Was strachami. Powodzenia!

Bywajcie,

MNK

Andrzej Stój

BRUD I ZŁO TEGO ŚWIATA

Przebudzenie Ziemi” jest grą *heroic fantasy*. Bohaterowie dokonują czynów, dzięki którym w przyszłości będą opiewani w pieśniach. Adepci są szlachetni i honorowi – rzadko popełniają niegodne czyny, a jeśli już, to zawsze w imię jakichś wyższych celów. Czyżby? Nietrudno wszak wyobrazić sobie kogoś, kto podąża którąś ze ścieżek jedynie po to, by zarobić pieniądze, a nie dla chwały i powszechnego dobra. Każdy ma słabości, nawet adepci, choć większość z nich stara się je wykorzenić. Tchórzostwo, pożądanie, zemsta, nienawiść, zazdrość – te emocje powinny być obce adeptom. A jednak nie są. Artykuł niniejszy poświęcony jest tym, którzy popełniają błędy. Tym, którzy posiadają słabości i je akceptują...

Jeśli chcecie zagrać takimi bohaterami, musicie zmienić klimat swoich sesji. Tematem przygód nie będzie pokonywanie przeciwników czy ratowanie bezbronnych. Będziecie opowiadać o ludziach, którym zasady etyczne są obce. O istotach, które z jakiegoś powodu przekładają własne wartości ponad wartości wyznawane przez ogół. Wiele osób twierdzi, że takimi postaciami grają początkujący – po to, żeby się wyszaleć, żeby móc choć na chwilę zrzucić krępujące okowy moralności. Błąd. Każdy, kto grał kiedyś negatywnym bohaterem, wie, że nie jest to łatwe. Zły nie znaczy przecież potworny, bezmyślny. Mistrz gry często zapomina, że każda osoba występująca przeciw bohaterom ma ku temu słuszny, w jej mniemaniu, powód. Bandyci nie napadają podróżnych z chęci przeżycia „przygody”, robią to, ponieważ to jest ich źródło utrzymania. W ich domach czekają głodne żony i dzieci. Czy nigdy nie zastanawialiście się, kim był rabuś zabity przez Waszego bohatera? On również mógł mieć rodzinę, przyjaciół. Może był to jedynie szczeniacki wybryk? Może potrzebował pieniędzy na lekarstwo dla chorej siostry, a kiedy prosił o pomoc, nikt mu jej nie udzielił? Warto zadawać takie pytania. Dzięki nim

uczymy się konsekwencji naszych działań, spotkany bohater niezależny staje się czymś więcej, niż zestawem cyferek i przeszkodą do pokonania.

Czy potraficie zrozumieć uczucie, jakie żywy krwawy elf do swojej królowej? To, co Dawcy Imion określają mianem miłości, jest o wiele słabsze niż przywiązanie elfa do władczyni. Jak, wobec tego, możemy sądzić mieszkańców Krwawej Puszczy? To, co robią, jest w ich przekonaniu etycznie dobre i sprawiedliwe. Nie mają motywacji do podważania opinii królowej.

Twierdzi się, że trolle są okrutne. Być może, z ludzkiego punktu widzenia... Dla trolla zabijanie ранnego przeciwnika jest czymś normalnym, tak jak łupienie wroga i napadanie osad leżących w pobliżu Lśniących Szczytów. Jeśli troll nie zdobędzie łupów, jego rodzina będzie cierpieć biedę. Zgodnie z prawem natury: przeżyje silniejszy.



Jeśli chcesz uczynić z „Earthdawn” bardzo realistyczną grę, porusz podczas sesji kwestię tolerancji, różnic pomiędzy rasami. W „Mieszkańcach Barsawii” dokładnie opisano każdą rasę. Różnice między nimi są wielkie. To, co dla wietrznika jest dowcipem, dla trolla oznaczać może śmiertelną obrazę. Stąd ciągle potyczki między tymi rasami. Udajemy, że są to zwykłe utarczki, choć częściej przyjmują formę walk na śmierć i życie. W imię czego? Słowa, które zostało nieopatrzenie wypowiedziane. Gestu, który został źle zrozumiany.

Adepci przedstawieni są jako najdoskonalwsze, najszlachetniejsze istoty spośród wszystkich Dawców Imion. Postaw się na miejscu zwykłego kupca, przez wiele godzin pracującego po to, by jego rodzina miała co jeść. Czy wtedy nazwiesz szlachetnym adepta Złodzieja, który zabrał ci naszyjnik o wartości równej tygodniowemu utargowi? Ciekawe też, czy uważasz, że większość ludzi uważa Ksenomantów za doskonałych? Praworządnych? Przecież oni przywołują Horror! Obcuja z tym, co było powodem Długiej Nocy!

Tak... Jeśli chcesz opowiadać o prawdziwych postaciach z krwi i kości, nie przedstawiaj adeptów jedynie w dobrym świetle. Wszak Pogrom skończył się bez ich udziału. Dlaczego ludzie mieliby wielbić adeptów? Co przeciętny, zwykły człowiek im zawdzięcza? Spróbuj uczynić swych bohaterów postaciami negatywnymi. Uświadom im, że ludzi nie obchodzi to, kim są, co robią. Niech bohaterowie trafią do miasta, które zbuntowało się przeciwko władzy Throalu i przyjęło władzę Theran. Pokaż graczom ludzi, którzy wierzą, że Thera da im dobrobyt, jakiego nie zapewniły im krasnoludy. Co robią gracze? Walka nie ma sensu, przeciwników jest zbyt wielu, a poza tym nie można przecież mordować Dawców Imion za ich przekonania. Jeśli adepci spróbują zlikwidować przywódców buntu, na miejsce każdego z usuniętych liderów pojawi się dziesięciu innych, którzy, przypominając ów czyn, zaczną wykrzykiwać, iż tak właśnie wygląda „tolerancja” i „wolność” w ujęciu krasnoludów. Zbuntowani Dawcy Imion utwierdzą się w przekonaniu, że postępują słusznie. A kiedy przybędą oddziały krasnoludów i krwawo stłumią rebelię, może do takiego przekonania dojdą też gracze...

Wprowadzając mrok do „Przebudzenia Ziemi”, zapomnij o pokonywaniu Horrorów i ratowaniu świata. Niech zaabsorbują bohaterów ich własne problemy. Zabierz postaciom graczy pieniądze. Niech poczują, co to znaczy głód i nędza. Podczas walki uwzględnij szczegóły, na które do tej pory nie zwracałeś uwagi. Uszkodzone kończyny. Krwawiące rany. Ciosy w plecy. Trwałe obrażenia, bliźny na całe życie. Infekcje. Zwichnięte kostki. Przebiegnięcia. Gracze palą się do walki? Wystaw



przeciwko nim przeciwnika, którego nie mają szansy pokonać. Jeden czy dwa trupy nauczą ich rozważi i ostrożności. Któryś z graczy „przesadza” z magią krwi? Niech jeden z jego amuletów okaże się spaczony, splugawiony mocą Horroru. Niech bohater zapadnie na śmiertelną chorobę, którą wyleczyć może jedynie Horror, który ją spowodował. A to jest równe naznaczeniu...

Daj graczom do zrozumienia, że świat nie jest miłym i przyjemnym miejscem, przygotowanym specjalnie dla nich. Wykorzystaj każdą ich słabość, każdy popełniony błąd i obróć go przeciwko nim. Bądź stronniczy. Faworyzuj postać gracza, którego nie lubisz. Reszta drużyny również go znienawidzi. Daj jednemu z graczy stworzoną przez ciebie postać zdrajcy – szpiega Thery, sługę Horroru lub jakiejś innej potęgi. Niech zaatakuje w odpowiedniej chwili – wtedy, gdy bohaterowie nie będą się tego spodziewać. Daj im posmakować nienawiści, zazdrości i innych uczuć, których nie chcieliby doświadczyć. Daj im jakąś motywację, cel, a kiedy będą mieli już ów cel w zasięgu ręki, zabierz im go sprzed nosa.

A może nadszedł czas, by zamiast w adeptów, wcielić się w zwykłych ludzi? Gracze, pozbawieni talentów, testów zdrowienia, wytrzymałości, magicznych przedmiotów i wielu innych cudów, łatwiej wczują się w role negatywnych postaci. Kto wie, może pewnego dnia, kiedy nie będą mieli jak wykarmić swoich rodzin, staną na środku traktu i zaczną napadać podróżnych. I pewnego dnia napotkają swoje poprzednie postacie, które w walce z nimi będą widziały jedynie okazję ku temu, by się wykazać – ot, kolejny epizod niekończącej się przygody...

Grame Lindsell

NIEDOKOŃCZONE
MIECZE

Tekst zaczerpnięty z Earthdawn Journal nr 8

Niedokończonymi Mieczami nazywa się kilka niezwyklej okazów oręża, stworzonych jeszcze przed Pogromem. Nazwę swą zawdzięczają dziwacznym kształtom i specyficznemu poczuciu humoru człowieka, który je wykuł.

Miecze te mają szerokie, proste, jednosieczne i tępo zakończone główne – przez to nieco przypominają wielkie brzytwy. Wykuto je ze srebrzystego, lekko matowego stopu, będącego mieszanką wszystkich esencji żywiołów, orichalku oraz kilku zwykłych metali. Ich twórcą był Zbrojmistrz i Mistrz Żywiołów o imieniu Devrian, pochodzący z ludu Landisów. Wykucie każdego z Mieczów stanowiło dla Devriana kolejny etap poszukiwań jego Ostrza Serca. Kształt kling odzwierciedla przekonanie mistrza, iż najistotniejszą częścią główni jest jej ostrze, nie zaś sztych.

Niedokończone Miecze, to w istocie efekty prób wyprodukowania ostrza o perfekcyjnych krawędziach. Po dziś dzień Zbrojmistrzowie spierają się o to, czy Devrianowi udało się osiągnąć wymarzony cel.

Devrian, w ciągu ostatnich dwudziestu lat życia, stworzył co najmniej dziesięć Niedokończonych Mieczów. Ponoć, gdy już dobiegał siedemdziesiątki, zdołał wykuć swe upragnione Ostrze Serca.

Żaden z wcześniej wytworzonych mieczy nie mógł stać się Ostrzem Serca ze względu na rozmaite wady. Ponieważ nie spełniały oczekiwań Mistrza, nazwał je Niedokończonymi. Większość rozdał przyjaciółom, gdyż sam nie chciał używać broni, którą uważał za niedoskonałą. Z określenia „niedokończone” często wyśmiewali się potem jego wrogowie. Ostrze Serca było spełnieniem jego marzeń, więc nie zaliczył go do Niedokończonych Mieczów. Mimo to i je przyjęło się określać tym mianem.

Jako że Niedokończone Miecze powstawały sukcesywnie, jako efekt kolejnych eksperymentów, mają różną moc. Wiele lat później badacze podzielili je na trzy rodzaje: Mniejsze, Większe i Potężne. Devrian nadał każdemu ze swoich mieczy numer oraz nazwę, odzwierciedlającą wady broni. Znamy dziś imiona kilku spośród Niedokończonych Mieczów. Są to: Trzeci – *Gniew* (Mniejszy), Czwarty – *Duma* (Większy), Siódmy – *Chciwość* (Mniejszy), Dziewiąty – *Duma* (Potężny), Dziesiąty – *Strach* (Większy). Imię Ostrza Serca Devriana pozostaje nieznane, chociaż uczone ork Tark Kościana Głowa twierdzi, że brzmi ono po prostu: *Ostrze Serca Devriana*.

Po wykuciu Ostrza Serca Devrian zrezygnował ze stanowiska Kowala Jego Królewskiej Mości Króla Landisu. Oznajmił, że zamierza odnaleźć i pokonać Horra, który od wielu lat nawiedzał sny członków jego rodziny, a także innych landijskich arystokratów. Na poszukiwania Mistrz zabrał oczywiście Ostrze Serca. Po kilku miesiącach Horror przestał niepokoić swe ofiary, Devrian jednak nigdy nie powrócił z wyprawy.

Po odejściu starego mistrza, wiele Mieczów stało się własnością orków z plemienia Kara Fahd. Wprowadzili oni nowy styl walki, polegający na zadawaniu zamasywanych, rąbiących uderzeń. Elfy ze Smoczey Puszczy, które walcząc stosowały przede wszystkim pchnięcia, krytykowały zarówno kształt ostrz, jak i idee, które przyświecały Devrianowi, gdy wykuyał ową broń.

Ironia losu sprawiła, że podczas Wojen Orichalkowych orki z Kara Fahd i ludzie z Landis znaleźli się po przeciwnych stronach barykady. Większość Mieczów wpadła wówczas w ręce orków jako łupy wojenne. Zmagania tej wojny stały się tematem opowieści wielu elfich i orkowych Trubadurów. W elfich pieśniach, tego kto włada Niedokończonym Mieczem, spotyka zazwyczaj bezsensowną śmierć, której towarzyszy ostrzeżenie przed niebezpieczeństwem czyhającym na każdego, kto lekceważy prawdziwe Imię rzeczy. Orkowi śpiewacy wolą natomiast podkreślać, że najważniejszy jest sposób, w jaki się umiera, nie zaś okoliczności śmierci. W legendach orków pojawia się też sam Devrian, dający rady wojownikom lub kpiący z elfiego stylu walki.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Wszystkie Niedokończone Miecze mają rozmiar 3. Jak wskazuje nazwa, żaden z nich nie został przez Devriana wykuty do końca. Ostrza Potężne zadają SF+10 obrażeń (podczas gdy maksimum obrażeń, jakie może zadać normalny miecz wynosi SF+5), Większe zadają do SF+9 lub SF+8 obrażeń, a Mniejsze do SF+6 bądź SF+7. Maksymalny poziom wątków, jakie adept może utkać przy użyciu tych mieczy, to: dla Mniejszych – do poziomu 5, dla Większych – do poziomu 7, dla Potężnych – do poziomu 9.

Niedokończone Miecze są powszechnie znane. Każdy Fechmistrz czy Zbrojmistrz może przypomnieć sobie większość związanej z nimi historii po pomyślnym wykonaniu testu niskiej magii

o trudności 8. Bardzo dobry wynik testu powinien pozwolić przypomnieć ją sobie w całości.

Tajniki są oczywiście trudniejsze do zgłębienia. Imiona Mieczy można odnaleźć w „Historii starszych ostrz” autorstwa Tarka Kościanej Głowy, dostępnej w Bibliotece Throalu. Księga ta zawiera opisy pięciu słynnych mieczy, a także czyni pewne sugestie co do Imion i losów pozostałych. Studiując ją, czytelnik zapewne spostrzeże, że wiele zawartych w niej informacji pochodzi z „Żywotu Devriana”, napisanego przez jego córkę, Katę. Dotarcie do tego dzieła powinno być o wiele trudniejsze, ponieważ zawiera ono Imiona wszystkich Mieczy, ich rodzaje oraz informacje, z czego zostały wykute. Brak tych wiadomości w „Historii starszych ostrz” świadczy o tym, że Tark nie miał dostępu do pełnego wydania biografii mistrza. Odnalezienie „Żywotu” i spełnienie Czynów wymaganych na wyższych poziomach będzie bardzo ciężkim zadaniem. Przyczyną tego jest fakt, że ojczyzna Devriana leży na południowym zachodzie Barsawii, czyli na obszarach okupowanych przez Theran lub stale przez nich niepokojonych. Sytuację dodatkowo komplikuje fakt, iż tajniki ostrzy zmieniały się podczas ich używania przez kolejnych właścicieli. Czas wycisnął też piętno na ich wzorcach. Na przykład, czyn z 7. poziomu i Tajniki Dziewiątego Miecza – *Dumy* – uległy zmianie wskutek poczynąń jego ostatniego posiadacza. Pozostałe Miecze, przynajmniej te bardziej znane, uległy podobnym transformacjom.

Niżej opisano dwa spośród Niedokończonych Mieczy: Dziewiąty – *Dumę*, i Trzeci – *Gniew*. Choć mają one nieco odmienne właściwości, każdy z nich posiada moc dodawania karmy.

DZIEWIĄTY – DUMA

Potężny Niedokończony Miecz

Magiczna obrona: 19

Wątki: 2

Rozmiar: 3

Wykuty do zadawania SF+10 obrażeń

Najstłynniejszy z Niedokończonych Mieczy. Walczyło nim wielu sławnych wojowników, zarówno przed, jak i po Pogromie. Ostatnim posiadaczem był troll Erkelg Krwawy Liść, zaciężny Kawalerzysta, który walczył przeciw Theranom podczas oblężenia Throalu. Wedle jego słów, pewnego dnia ukazał mu się duch Devriana pod postacią zwykłego kowala. Gdy Erkelg poprosił go, by naostrzył mu miecz, duch położył ostrze na kowadło i złamał sztych. Oddając broń rozwścieczonemu trollowi, polecił mu odnaleźć spoczywający w pobliżu wrak powietrznego okrętu. Ze szczątków statku miał zabrać podobny, lecz znacznie potężniejszy miecz. Potem zjawa rozplynęła się w powietrzu. Domyślając się, kto go odwiedził, Krwawy Liść ruszył na poszukiwania. Znalazł wrak, zabił czyhającego tam Horrora i zdobył *Dumę*.

Dzierżąc go, Erkelg poległ w trakcie samotnego ataku na dziewięć setek therańskich jeźdźców. Tak oto dał elfom przykład bezsensownej śmierci, a orkom doskonały wzór do naśladowania.

Poziom 1

Koszt: 300

Tajnik: Należy poznać Imię miecza.

Efekt: Obrażenia – SF+11, fizyczna obrona+1

Poziom 2

Koszt: 500

Efekt: Fizyczna obrona+2

Poziom 3

Koszt: 800

Tajnik: Należy poznać moc miecza, to znaczy, czy jest ona Mniejsza, Większa czy też Potężna.

Efekt: Obrażenia – SF+12

Poziom 4

Koszt: 1300

Efekt: Obrażenia – SF+13



Poziom 5 **Koszt: 2100**
Tajnik: Posiadacz miecza musi odkryć, z jakiej mieszaniny esencji żywiołów, orichalku i zwykłych metali Devrian wykuł ostrze.
Efekt: Posiadacz miecza może zużyć punkt karmy w czasie jakiegokolwiek testu dokonywanego „przy użyciu” miecza, łącznie z testami ataku i obrażeń.

Poziom 6 **Koszt: 3400**
Efekt: Obrażenia – SF+14, fizyczna obrona+3

Poziom 7 **Koszt: 5500**
Tajnik: Posiadacz oręża musi złożyć przysięgę, że nigdy nie zhańbi miecza ucieczką z pola walki. Przysięga, przypieczętowana magią krwi, kosztuje tego, kto ją złoży, 3 punkty trwałych obrażeń. Jej złamanie będzie miało taki sam skutek, jak złamanie przysięgi krwi, a moce tkwiące w mieczu nigdy już nie posłużą krzywoprzysięzcy.
Efekt: W razie uszkodzenia zbroi, miecz automatycznie zadaje dodatkową poważną ranę.

Poziom 8 **Koszt: 8900**
Efekt: Obrażenia – SF+15, fizyczna obrona+4

Poziom 9 **Koszt: 14400**
Czyn: Zadaniem posiadacza broni jest odkrycie, w której kuźni Devrian wykuł *Dumę*. Następnie musi się do tam udać i postawić pomnik upamiętniający wszystkich Zbrojmistrzów, jacy kiedykolwiek tam pracowali. Ten czyn przysporzy śmiałkowi 2100 punktów legend.
Efekt: Posiadacz broni może zużyć drugi punkt karmy w czasie jakiegokolwiek testu wykonywanego przy użyciu miecza, łącznie z testami ataku i obrażeń.

TRZECI – GNIEW

Mniejszy Niedokończony Miecz
Magiczna obrona: 17

Wątki: 2

Rozmiar: 3

Wykuty do zadawania SF+7 obrażeń

Dzieje tego miecza związane są z niesłychanie odważnymi, lecz brutalnymi Powietrznymi Łupieżcami oraz wszelkiego autoramentu mordercami. Wszystkich ich spotkała wczesna i straszna śmierć. Obecnie broń należy do elfiego rzezimieszka Iltheena Nieuprzejmego, którego banda od dwóch lat łupi kupieckie karawany w pobliżu Travaru. Chodzą słuchy, że bandyci sprzedają swych jeńców Theranom.

Poziom 1 **Koszt: 200**
Tajnik: Posiadacz musi poznać Imię miecza.
Efekt: Obrażenia – SF+8

Poziom 2 **Koszt: 300**
Efekt: Fizyczna obrona +1

Poziom 3 **Koszt: 500**
Tajnik: posiadacz musi określić moc miecza, tzn. czy jest ona Mniejsza, Większa, czy też Potężna.
Efekt: Obrażenia – SF+9

Poziom 4 **Koszt: 800**
Efekt: Obrażenia – SF+10, fizyczna obrona+2

Poziom 5 **Koszt: 1300**
Czyn: Posiadacz musi pokonać w jednym starciu adepta Wojownika, Fechtmistrza itp., o kręgu wyższym o przynajmniej jeden od obecnego kręgu właściciela miecza.
Efekt: Właściciel miecza może zużyć punkt karmy w czasie jakiegokolwiek testu wykonywanego „przy użyciu” miecza, łącznie z testami ataku i obrażeń.
Przekład: Anna Siemek



Długą drogę przebyłem z odległych światów GASNAĆYCH SŁOŃC, by Wam – moi mili – przynieść prawdę Proroka. Tu natchniony ogniem światła poprowadzę wraz z Wami Ziemię ku nowemu lepszemu jutru. By jednak zrozumieć całą mądrość owych odległych stron, musicie lepiej poznać te światy. W dzisiejszej mowie wyręczy mnie uczeń JeRzy, opowiadając Wam o legendach kosmicznych wędrowników. Natomiast jeden z mieszkańców Bizantium Secundus – siedziby naszego światłego imperatora Alexiusa – przekaże Wam historię jaka miała się podobno zdarzyć gdzieś w czerni kosmosu.

Drugi Prorok Puszkin

Derek „Kintar Oe” Guder

OJCOWSKI KLAPS

Luty, AD 5000
Tom I, rozdział I
TAJNE

Na temat wojen o tron krążą tysiące opowieści. Opowieści o odwadze, wierności, miłości, tragicznych splotach wydarzeń i morderstwach – wojny na zawsze zmieniły Znane Światy i odcisnęły na nich swoje piętno. Spustoszone ziemie, zbombardowane planety i ich księżyce, a także blizny na ciele i psychice tych, którzy przetrwali walki – oto, jak echa wieloletnich walk wciąż brzmią w Imperium.

Wojny o tron miały wielu bohaterów, a każdy dom szlachecki mógł się poszczycić walecznymi wojownikami. I chociaż w żadnym z nich nie brakowało mistrzów walki, zwycięstwo odnieśli ostatecznie Hawkwoodowie.



Piotr Cieślinski

Hida Idoran Li Halan był jednym z najsławniejszych członków swojego rodu w czasie trwających prawie pół wieku walk. Początkowo wyróżnił się na Malignatiusie, walcząc z oddziałami posługującymi się dekadorskimi sztandarami Modliszki, potem jednak, zwrócony przeciwko Lwu Hawkwoodów, przegrał potyczkę wśród zewnętrznych księżyców Tetydy. Opowieść o nim nie skończyła się jednak na tym – w czasie Wojny i nawet pod rządami Alexiusa poeci i dramaturgowie rodu Li Halanów tworzyli dzieła opisujące wydarzenia z jego życia. Corocznym, wiosennym zwyczajem na rodzinnej planecie Idorana, czyli na Kish, stało się wystawianie nowej historii o jego losach.

Najstłynniejszą jak dotąd historią o bohaterze z rodu Li Halanów jest ta o jego pierwszej misji. Wraz z promocją na kapitana i przydzieleniem statku o nazwie „Ojcowski Klaps” otrzymał również rozkaz latania z zaopatrzeniem na trasie Malignatius – Kish. Trasa ta była jednak niebezpieczna ze względu na Dekadosów, próbujących opanować przestrzeń od Wrót do planety. Podczas skoków z Kish Idoran przewoził amunicję i broń, w drodze powrotnej zaś zabierał bogactwa z Malignatiusa. Li Halanowie w obliczu rychłego ataku Dekadosów doskonale wiedzieli, że będą zmuszeni opuścić planetę. Przywódcy rodu postanowili więc wywieźć z Malignatiusa co się tylko da, a resztę po prostu spalić.

I tak Idoran latał wiele razy, wywożąc minerały, pieniądze i technologię, które powiększały fortunę Li Halanów. W czasie trzynastego lotu „Ojcowski Klaps” nie doleciał jednak z Malignatiusa do Wrót. Miesiąc po planowanej dacie przeskoku Idoran i jego oficerowie wylądowali na Kish, a wraz z nimi niezależny statek kupiecki „Królowa Voidów”, prowadzony przez Jesereta Kuldena.

W ten sposób Hida Idoran powrócił na łono rodziny i kontynuował walkę w wojnach o tron. Historię zaś swego zniknięcia tłumaczył pewną opowieścią. Twierdził, że podczas lotu w kierunku Gwiezdných Wrót jego statek (załadowany szlachetnymi metalami i nieokreśloną technologią

wojskową natknął się na przeszkodę. Otóż „Ojcowski Klaps”, towarowy, szybki statek międzygwiazdny napotkał na swej drodze dwa dekadoskie niszczyciele i jeden krążownik. Kompletnie bez broni, statek Idorana uciekał na maksymalnej szybkości prosto do Wrót. Ostrzał Dekadosów zniszczył jednak napęd skokowy, czego najwyraźniej nie zauważył główny inżynier. I tak jednostka Li Halanów wleciała prosto we wrota i w mrok, zamiast przenieść się na Kish. Jeden z niszczycieli przeciwnika poleciał wtedy za „Ojcowskim Klaspem”, ale od tego czasu nikt o nim nie słyszał. Idoran, uwięziony na lecącym w Mrok statku bez silników, rozkazał swoim oficerom wsiąść do kapsuł ratunkowych i wysłał ich oraz siebie z powrotem w stronę Malignatiusa.

Hida miał dużo szczęścia – spotkał w przestrzeni kosmicznej kupiecki statek „Królowa Otchłani”, najwyraźniej również niedawno ścigany przez Dekadosów. Kupiec zabrał kapsułę ratunkową Li Halana i przetransportował go wraz z jego oficerami na Kish, gdzie za tę przysługę został hojnie nagrodzony przez rodzinę rozbitka.

Tak przedstawia te wydarzenia Idoran i oficjalnie na kronika jego rodziny. Dekadosi jednak całkowicie nie zgadzają się z tą wersją. Trzy statki: „Oślepiający Kieł”, „Kościany Kwiat” i „Kraken Verde”, które Li Halan oskarżył o napaść, nigdy nie stacjonowały na Malignatiusie, co potwierdza oficjalnie prowadzona dokumentacja. Według niej jednostki te przez cały czas trwania wojen o tron znajdowały się na froncie z al Malikami. Piertor Decados, prowadzący wtedy atak na Malignatiusa, oskarżył Li Halanów o kradzież, i twierdził, że chowają się za patetycznymi i żalonymi wyjaśnieniami. Jego żywe zainteresowanie ładunkiem „Ojcowskiego Klapsa” przekonało wielu o prawdziwości historii Idorana. To, czemu zaprzeczają Dekadosi, wielu uważa za prawdę.

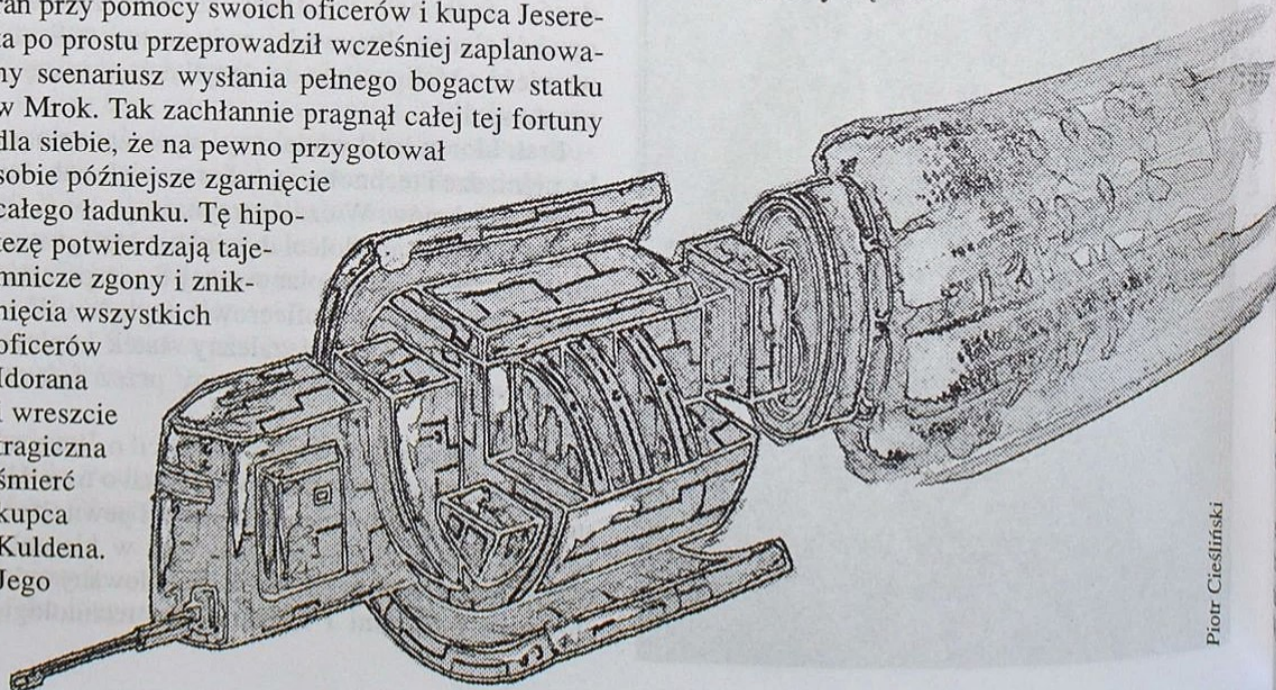
Polonius Manfigue de Vera Cruz w swoim wielkim, 12-tomowym „Spisie statków zaginionych w czasie wojen o tron” przedstawił teorię, że Idoran przy pomocy swoich oficerów i kupca Jesereta po prostu przeprowadził wcześniej zaplanowany scenariusz wysłania pełnego bogactw statku w Mrok. Tak zachłannie pragnął całej tej fortuny dla siebie, że na pewno przygotował sobie późniejsze zgarnięcie całego ładunku. Tę hipotezę potwierdzają tajemnicze zgony i zniknięcia wszystkich oficerów Idorana i wreszcie tragiczna śmierć kupca Kuldena. Jego

własny statek po prostu eksplodował w doku. Podejrzewano, że sprytny Li Halan chciał wrócić po „Ojcowskiego Klapsa”, gdy jego ród znów odzyska Malignatiusa. Niestety, zanim to nastąpiło, Idoran zginął. Stało się to za sprawą rycerza z domu Ksantypów służącego Hawkwoodom, który zniszczył wszystkie podtrzymujące życie systemy stacji na jednym z księżyców Tetydy. Idoran i jego żołnierze podobno się wtedy udusili. Nie trzeba dodawać, że takie odejście bohatera z tego świata jest rzadko pokazywane w lihałańskich przedstawieniach...

„Ojcowski Klaps” nigdy nie został odnaleziony, mimo że poszukiwacze skarbów i Pozyskiwacze starannie przeczesywali Mrok. Według Kościoła nie powrócił nikt, kto odważył się wyprawić w niebezpieczne głębie kosmosu. A przynajmniej nie powrócił oficjalnie. Inaczej mówiąc: nikt nie przyznał się do odnalezienia „Ojcowskiego Klapsa” w grobie Mroku. Prawdopodobnie statek krąży gdzieś za wrotami Malignatiusa, wypełniony po brzegi bogactwami, zagubioną technologią i oczywiście ciałami załogi.

Opowieść o Idoranie i „Ojcowskim Klaspie” na tym się jednak nie kończy, przynajmniej w popularnym micie. Pospólstwo często opowiada historie o statku-widmie i nieumarłych załogach grasujących w pobliżu bramy. Co roku kilkoro ludzi twierdzi, że widziało ducha Idorana albo widmo dryfującego, upiornego „Ojcowskiego Klapsa” lecące do Wrót. Te historie nie zniechęcają bynajmniej poszukiwaczy skarbów, przyciągają za to coraz liczniejsze grupy Inkwizytorów.

Jednak ostatnio May Idoran Li Halan, prawnuczka Hidy Idorana Li Halana ujawniła nowe dowody w tej sprawie. Twierdzi, że przedmioty, które posiada: miecz, sztylet, tarcza i pamiątnik, należały wcześniej do jej pradziadka. Co więcej, w dzienniku owym znajduje się szczegółowy opis ostatnich dni „Ojcowskiego Klapsa” i gwiazdna mapa objasniająca, jak go odnaleźć. May potrzebuje już tylko statku, żeby się tam dostać...



Piotr Cieślinski

LEGENDY, KTÓRE ROZPALAJĄ SŁOŃCA

Nie ulega wątpliwości, że legendy i wierzenia wywierają olbrzymi wpływ na sposób myślenia ludzi z rozmaitych kręgów kulturowych. Stanowią element tradycji i obyczajowości, w jakiej ludzie ci są wychowywani i często odciskają się bezpośrednio na ich postępowaniu. Jeszcze większy wpływ ten był w średniowieczu, kiedy wiele opowieści było wciąż młodych i szczególnie bliskich (także czasowo) człowiekowi tej epoki.

W uniwersum „Gasnących Słońc” sytuacja w dużej mierze jest podobna. Nadeszły Nowe Mroczne Wieki – swoista powtórka ze średniowiecza w odmienionym świecie. I podobnie jak tysiące lat wcześniej, legendy rozpalają ludzką wyobraźnię, fascynują, motywują do działania. Bez przesady można powiedzieć, że właśnie owe niezwykle opowieści nadają kształt życiu mieszkańców Znanych Światów. Poniżej chciałbym przedstawić Wam kilka z nich, wraz z garścią wskazówek i odniesień, które mogą pomóc w pełni wykorzystać potencjał tkwiący w rozmaitych wierzeniach.

UR (ANNUNAKI)

Z gwiazdnych legend mityczni urowie są najstarsi. Były to prawdopodobnie dwie rasy, o których nie wiadomo praktycznie nic. Pozostały po nich jedynie potężne artefakty (w tym gwiazdne wrota) i zagadkowe gargulce.

Los annunaki pozostaje tajemnicą. Być może wyginęli, a może osiągnęli niepojęty dla młodszych ras stopień ewolucji – przekroczyli ograniczenia ciała i stali się czystą energią, jednością ze Wszechświatem. Gdyby pozostawili po sobie tylko technologię, być może ich dzieje nie byłyby dla mieszkańców Znanych Światów tak intrygujące. Ale pozostają jeszcze gargulce. Kamienne posągi na starożytnych ruinach przywodzą na myśl anioły i demony. Czy tak wyglądali urowie? Wśród Dzieci Urów: obunów i ukarów, annunaki uzyskują wręcz boski status. Istnieją teorie, że obie rasy, określane dla rozróżnienia nazwami Architektów i Drapieżników, toczyły ze sobą walkę, której śladem są wierzenia obcych. Czy była to walka Dobra ze Złem?

Ludzie zdają sobie sprawę z tego, że Urowie ingerowali w dzieje młodszych ras. Może to przywołać na myśl współczesne teorie Dānikena. Podobnie można odwołać się do filmu i serialu „Gwiazdne Wrota” i przedstawionych tam cywilizacji Goa’uld

(istot podających się w starożytnym Egipcie za bogów) i Tok’Ra (zbuntowanych przeciw okrutnym Panom Galaktyki). Jednak w przeciwieństwie do wspomnianego filmu, w Znanych Światach nic nie wiadomo o intencjach annunaki. Kamienne gargulce dobrze strzegą tajemnic swych twórców.

SATHRA

Słowo-zagadka. Wypowiadane mimo woli przez astronautów przekraczających kosmiczne wrota, hasło, które zdawało się dotyczyć niepojętych sekretów Wszechświata. Wrażenie ekstazy tak przejmujące, że stało się zaczątkiem nowego ruchu religijnego. Kosmiczni wędrowcy, wystawieni na działanie wrót, popadali wręcz w nałóg korzystania z nich, tylko po to, aby po raz kolejny doświadczyć przejmującego doznania wyrażanego w tym jednym słowie: sathra.

Doświadczenie sathry uznane zostało za tak niepokojące, że w pojazdach zaczęto instalować specjalne pola siłowe. Nowy kult zwalczano z ogromną zaciętością, aż doprowadzono do jego całkowitej (czy aby na pewno?) [na pewno nie – przyp. Puszkin] likwidacji.

Pozostała kolejna tajemnica. Czym jest owo doznanie? Czy rzeczywiście zbliża ludzi do Stwórcy i otwiera umysły na prawdy Wszechświata? A może jedynie nęci i wiedzie ku zagładzie? Co leży u jego źródła: boska moc czy technologia? Czy w jakiś sposób jest związane z losami Urów – może z ich zniknięciem?

Sposób, w jaki doznanie sathra zostało przedstawione w „Gasnących Słońcach” nasuwa skojarzenie z mitologią Cthulhu – z przeżyciami bohaterów prozy Lovecrafta, którzy poszukując odpowiedzi na pytania o naturę Wszechświata, otarli się o niewytłumaczalne. Przypomina się także fragment jednego z utworów grupy „Dead Can Dance”: „*They’re driven by a strange desire / Unseen by the human eye / Someone’s calling*” („Wiedzie ich dziwne pożądanie / Przez ludzkie oczy nie widziane / Ktoś wzywa”).

PROROK I APOSTOŁOWIE

Gdy ludzka wiara osłabła, a słońca zaczęły gasnąć, w dwudziestym ósmym stuleciu pojawił się mąż Opatrzności – nowy Prorok imieniem Zebulon. Jak głosi nauka Kościoła: „W roku 2723 Prorok ujrzał Święty Płomień”. Było to objawienie porównywalne z gorejącym krzewem, w którym Bóg

objawił się Mojżeszowi. Tyle że na kosmiczną skalę. To właśnie Święty Płomień pochodzący od Wszechstwórcy jest źródłem życia. Grzechy, do których popełniania kuszą ludzi demony, odcinają dostęp Światła i sprawiają, że umierają słońca.

Nauka Zebulona stała się dla ludzkości żyjącej w Znanych Światach czymś w rodzaju *Najnowsze- go Testamentu* – Bożego przesłania w erze podboju kosmosu. Wytyczone zostały nowe drogi wiary, określono cnoty, których pielęgnowanie zbliża ludzi do Stwórcy. Ich ucieleśnieniem, nowymi wzorami do naśladowania, stali się Apostołowie odnowionego Kościoła.

Nie ma chyba sensu tłumaczyć, jak ogromną rolę odgrywa wiara i religia. Zarówno w średniowieczu, jak w Nowych Mrocznych Wiekach stopień podporządkowania życia *sacrum* jest nieporównywalnie większy niż obecnie. Do doznań natury duchowej przywiązują się znacznie większą wagę. Zwłaszcza, że o wiele liczniejsze są świadectwa cudownych zdarzeń, a kapłani i święci mężowie objawiają prawdziwą, pochodzącą od Wszechstwórcy moc. To już nie są jakieś mity czy niejasne opowieści podróżników, lecz samo sedno egzystencji mieszkańców Znanych Światów.

Warto zajrzeć do hagiograficznej „Złotej Legendy” albo przypomnieć sobie opowieści o świętych: jakie ślady pozostawili po sobie w różnych miejscach, jakie piętno wywarli na życiu ludzi, którzy się z nimi zetknęli. W Znanych Światach święci kroczą wśród ludzi. Cnotliwym życiem i cudownymi czynami dają świadectwo Bożej prawdy. Wielu pragnie brać z nich przykład, ludzie spontanicznie, pod wpływem impulsu zmieniają całe swoje życie – rezygnują z wygod, rozdają majątki i wyruszają w długie pielgrzymki lub wstępują do zakonów. Tak drastyczne zmiany są na porządku dziennym i nie tylko nie dziwią, ale cieszą się uznaniem i dalej przyczyniają się do pogłębiania religijności.

NOWE SŁOŃCE

Gdy Alexius został koronowany na cesarza Znanych Światów, na niebie pojawiła się ponoć nowa gwiazda. Po raz pierwszy od wieków, gdy gasły kolejne słońca, jedno się narodziło, wlewając w ludzkie serca nadzieję. Z jednej strony to cudowne zdarzenie zdaje się być dodatkowym potwierdzeniem nauk Kościoła. Z drugiej zaś, w oczach wielu powiązanie tych faktów może uczynić cesarza Pomazańcem Bożym, co niekoniecznie może być dobrze

widziane przez duchowieństwo. [I w żadnym wypadku nie jest. He, he. – przyp. Puszkina.]

Wielu władcom w historii przypisywano cudowne moce lub boskie pochodzenie. Przykładem tego może być królewski ród Merowingów z państwa Franków, który miał się ponoć wywodzić od Jezusa. Niejednokrotnie dochodziło z tej przyczyny do konfliktów Kościoła z monarchami, gdy obie strony przypisywały sobie rozmaite prawa i przywileje. Henryk VIII, gdy nie mógł od papieża uzyskać unieważnienia małżeństwa, doprowadził do rozłamu i ogłosił się głową Kościoła anglikańskiego. Można też przypomnieć sobie spór cesarza niemieckiego z papieżem o świecką inwestyturę duchowieństwa, czy poczynania niesławnego króla Francji, Filipa Pięknego, który doprowadził do tzw. niewoli awiniońskiej papieża (nie wspominając o upadku zakonu templariuszy).

TEURGIA, PSIONIKA, MAGIA

Wspominałem już o kapłanach posługujących się mocą pochodzącą od Wszechstwórcy. Chociaż zawdzięczają swój dar Bogu, nie wszędzie są życzliwie przyjmowani. Teurgia odciśnięta na nich swoje piętno – stygmat, który nieuchronnie wyróżnia ich spośród tłumu. Podobnie rzecz ma się z osobami obdarzonymi mocami psionicznymi. Ludzie ci niejednokrotnie stykają się z niechęcią lub wręcz wrogością, wynikającą z nieufności i lęku pospólstwa przed nieznanym. Ich umiejętności są niezrozumiałe dla otoczenia, a brak zaufania dodatkowo potęgowany jest opowieściami o antynomistach – ludziach parających się zakazanym okultyzmem. Posługujący się nadprzyrodzonymi mocami łatwo mogą się narazić na oskarżenia o wszelkie zło dotyczące społeczność, w której przebywają. Prosty człowiek nie jest w stanie odróżnić jednych od drugich, na wszelki wypadek woli zatem wszystkich trzymać od siebie na długość kija. Sposób postępowania z podejrzanymi nie zmienił się zbyt wiele przez kilka tysięcy lat. A dowód zajmowania się dziwnymi sztukami jest w ich przypadku aż nadto wyraźny: stygmat.

Przykładów, jak traktowano czarowników, jest w literaturze i filmie pełno. Nie trzeba nawet sięgać aż do średniowiecza. Wystarczy odwołać się do historii amerykańskiego miasteczka Salem, można też zajrzeć do inkwizytorskiego podręcznika „Młot na czarownice”. Ludzka pomysłowość w walce z siłami uznanymi za nieczyste zdaje się nie mieć granic.



Kontakty z obcymi cywilizacjami również obrosły wśród ludzi legendami. Na szczególną uwagę zasługują tu dwa przypadki: tajemnicza rasa vau i przerażający symbionci. Olbrzymie zainteresowanie pierwszymi wiąże się ze zwykłą ludzką ciekawością – vau skrupulatnie strzegą swych sekretów i zaledwie nieliczni mieli okazję lepiej poznać ich cywilizację. Również ich motywy postępowania są niezrozumiałe – właśnie do sposobu rozumowania vau zdaje się najlepiej pasować przymiotnik „obcy”. Gdyby szukać analogii do innych znanych źródeł, najlepiej porównać tę rasę do Vorlonów z serialu „Babilon 5”: niesamowicie zaawansowani technologicznie, enigmatyczni, niepojęci. Szczęśliwie, vau nie są wrogo nastawieni do ludzkości. Nie sposób jednak określić, co kieruje ich decyzjami, i nie wiadomo, jaką zmianę w stosunkach z tą rasą przyniesie kolejny dzień.

Z kolei symbionci budzą w ludziach skrajne przerażenie. Oto istoty, które potrafią przekształcić na swoje podobieństwo inne stworzenia, obrócić przyrodę na planecie przeciw jej mieszkańcom, i Bóg, czy raczej w tym przypadku, diabli wiedzą, co jeszcze. Na dodatek, niektórzy przytaczają opowieść o „sieci życia” – owym zagadkowym zjawisku, które ponoć dostrzegają symbionci. Ponoć ci, którym pasożytnicze stwory objawiły ową sieć, dobrowolnie zgadzają się na przeistoczenie. A przecież nikt nie wątpi, że skazują tym samym na zatracenie swoje nieśmiertelne dusze.

Symbionci budzą lęk, gdyż przybierają rozmaite postacie i nikt do końca nie może być pewien, czy nie przeniknęli już przez ludzkie stanowiska obronne na planecie Stygmat. Ta możliwość potęguje świadomość nieustannego zagrożenia. Symbionci potrafią nagiąć żywe istoty do swej woli, dzięki czemu posługują się niezwykle organiczną technologią. Zmiennokształtne potwory z Czerno-

bogu łączą w sobie najgorsze cechy ksenomorfów z „Obcego”, Cieni z „Babilonu 5”, a pod pewnymi względami nawet wampirów.

KRAKENY

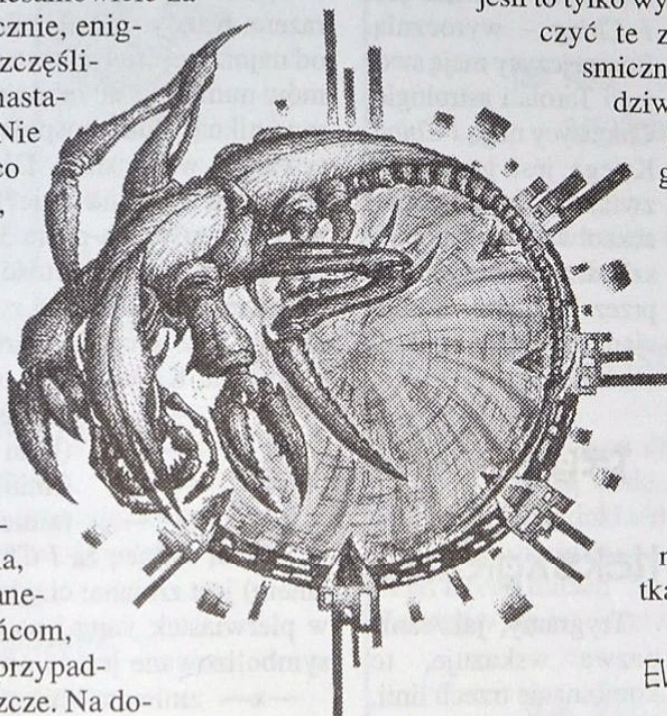
No i są jeszcze krakeny. Ale czy aby na pewno istnieją? Czy cokolwiek jest w stanie przetrwać w kosmicznej pustce? Ci, którzy być może potrafiliby dokładnie odpowiedzieć na to pytanie, nie żyją, a szczątki ich statków dryfują w próżni. Inni nie są pewni: coś chyba widzieli, dostrzegli coś kątem oka... Czy rzeczywiście coś widzieli, czy tylko spletała im figla wybujała wyobraźnia? Ale jeśli to tylko wyobraźnia, to jak wytłumaczyć te zniszczone pojazdy kosmiczne i pozostawione na nich dziwne ślady?

Z krakenami w międzygwiazdnej przestrzeni sytuacja ma się podobnie, jak ze wszelkimi potworami z morskich opowieści. Do tych historii najlepiej sięgnąć, żeby odtworzyć atmosferę, w jakiej piloci stykają się z legendami o monstrach z pustki.

Istnieją, czy nie – módlmy się, żeby nie spotkać ich na swym kursie...

EWOLUCJA LEGEND

Na koniec chciałbym zwrócić Waszą uwagę na jeszcze jeden detal. Tak to już jest z przekazami i legendami, że im dalej od źródła, tym bardziej są zniekształcone. Lokalna wersja danej opowieści może być zupełnie inna niż ta sama historia przedstawiana na innej planecie. Legendy ciągle żyją i stale ewoluują – potwory stają się coraz większe, imiona są przekręcane, a wszystko staje się coraz bardziej nieprawdopodobne. Wystarczy spojrzeć, jak wielu rozmaitych wersji doczekały się np. dzieje króla Artura. A jednak ludzie nadal będą w nie wierzyć, przekazywać dalej i czerpać z nich natchnienie do własnych bohaterskich czynów. Taka jest bowiem moc legend, które rozpalają słońca i wyobraźnię w Znanych Światach.



GILDIA
www.gildia.p

W portalu „Gildii” znajdziecie wiele informacji o **Gasnących Słońcach**. A poza tym oczywiście wiadomości o innych produktach wydawnictwa MAG.

Jak tam w nowym tysiącleciu? Czy cukierkowo-pozytywna era wodnika położyła kres Światowi Mroku? Jeśli nie – zapraszam. W podwójnym uderzeniu młody, startujący autor, pasjonat RODZINY WSCHODU, przybliżający sprawy tła dla tej gry, dalej część druga serii o LARPAch, a w sekcji publicystycznej polemika z pewnym artykułem o Ki-
ciach i potwornym człowieczeństwie.

I tak na marginesie: wodnik Szuwarek to przecież CHANGELING z dworu Unseelie...

Tomasz Andruszkiewicz



TEORIA

Przez całe wieki Chińczycy radzili się księgi *I Ching* jako wyroczni i środka prowadzącego do samopoznania. Tym właśnie jest *I Ching* – wyrocznią. Europejczycy mają swojego Tarota i astrologię, Chińczycy mają *I Ching*. Księga jest generalnie związana z taoizmem, aczkolwiek nic nie przeszkadza używaniu jej przez buddystę, konfucjanistę czy kogokolwiek innego.

TRYGRAMY

HEKSAGRAMY

Trygramy, jak sama nazwa wskazuje, to kombinacje trzech linii.

Każda linia może być linią *yin* (pierwiastek negatywny, uległy) jak i linią *yang* (pierwiastek pozytywny, silny). Możliwych jest 8 kombinacji takich linii, przy czym każda oznacza co innego. Każdy trygram ma przypisany jeden z „elementów” tworzących Świat.

Ponadto do każdego trygramu przypisane są atrybuty osobowości oraz np. zwierzę, część ciała, kolor, pora roku czy członek rodziny. Jeśli ktoś bawi się w Feng Shui, dla niego istotnym parametrem trygramu będzie przypisany mu kierunek.

Heksagramy są kombinacją dwóch trygramów, dolnego i górnego, przy czym bardzo ważne jest, jakie zajmują one pozycję. Ponieważ trygramów jest 8, liczba możliwych heksagramów wynosi 64.

WYROK

Aby poradzić się *I Ching*, musisz posiadać 3 monety lub patyczki krwawnika. Metoda używająca patyczków krwawnika jest zbyt długa, pozostają więc monety. Za pomocą monet „wyrzuca się” kolejne linie heksagramów. Podczas operowania monetami rzucający musi skupić się na czynności, dla której chce otrzymać wyrok i wskazówkę. Po ustaleniu heksagramu należy w *I Ching* przeczytać wyrok

i wskazówkę (ew. interpretację, jeśli Twoja wersja Księgi takowe zawiera). Oczywiście, tylko od radzącego się Księgi zależy, czy skorzysta ze wskazówek, czy zrobi coś zupełnie innego.

WYLOSOWANIE HEKSAGRAMU

Pomieszcza w dłoniach monety i rzuca wszystkie razem. Każdy rzut określa jedną linię, poczynając od najniższej (radzę zapamiętać, że linie heksagramów numeruje się od najniższej; można dzięki temu uniknąć kilku pospolitych błędów przy odczytywaniu wyroczni). Dla tradycyjnych monet chińskich (ktoś ma takie?) strona z napisem przyjmuje wartość 2, a pusta 3. Dla monet zachodnich reszka przyjmuje wartość 3, a orzeł – 2. Każdą linię określa więc liczba z zakresu od 6 do 9. Po 6 rzutach otrzymuje się wartości wszystkich linii heksagramu. Każda liczba oznacza inną linię:

- 6= —x— (zmienna linia *yin*)
- 7= ——— (linia *yang*)
- 8= — — (linia *yin*)
- 9= —o— (zmienna linia *yang*)

Zasadą stojącą za *I Ching* (jak i za całym taoizmem) jest zmiana: ciągła zmiana pierwiastka *yin* w pierwiastek *yang* i na odwrót. W heksagramie symbolizowane jest to przez linie zmienne:

- x— zmienna linia *yin* przechodzi w linię *yang* ———
- o— zmienna linia *yang* przechodzi w linię *yin* — —

Po wylosowaniu heksagramu linie zmienne przechodzą w linie stałe. W ten sposób otrzymujemy drugi heksagram, a pod uwagę należy wziąć zmianę z pierwszego na drugi. Podczas interpretacji odczytuje się wróżbę dla linii zmiennych pierwszego heksagramu. Nie zaszkodzi też przeczytać wróżby dla pierwszego, a następnie dla drugiego heksagramu.

Gra: Określ stosunek Kuei-jina do *I Ching*. Może radzenie się Księgi spowodowało śmierć jego ludzkiej postaci? Czy wierzy w *I Ching*? Widzi w tym szansę na stanie się potężniejszym, kontynuację własnej drogi czy głębszego poznania własnej osobowości? A może było tak, że to właśnie przez niezaakceptowanie wyroku Księgi Kuei-jin jest tym, czym jest? Może stało się to nauczka, aby słuchać wyroków *I Ching*, czy są one łatwe do przyjęcia, czy też wymagają cierpliwości i pracy nad sobą.

Oczywiście, Kuei-jin może traktować *I Ching* tak jak my, Europejczycy, traktujemy horoskopy i inne takie bzdety. Wtedy wróżba może nie czyścić nań wielkiego wrażenia. Chociaż może odmienić jego stosunek do Księgi – wtedy, gdy się okaże, że wyrocznia miała rację.

Przykładowe zastosowania: Drużyna, w której jest jeden (lub więcej) Kuei-jinów, ma do wykonania zadanie. Zadanie dosyć ryzykowne, należałoby dodać. Jeden Wchodni Wampir jest taoistą, a dla taoisty lęk, niepewność i niezdecydowanie są tym, czym grzech dla judaisty czy chrześcijanina. Aby wyzbyć się niezdecydowania, postanawia poradzić się *I Ching*. Wyjmuje z torby sfatygowany egzemplarz i trzy oryginalne stare monety chińskie, które wyniósł jeszcze z rodzinnego domu. Zamyka oczy i prosi kompana, aby zapisywał jego wyniki. Myśli o czekającej ich misji. Po 6 rzutach ma cały heksagram. Patrzy na heksagram i otwiera Księgę. Wyjątkowo cały heksagram składa się z linii statycznych. Oto, co *I Ching* pisze na jego temat,



☵: Kłęb -
trudności

Wyrocznia

Jezioro w kraterze wulkanu.

Niepospolity człowiek stara się wejść w głąb siebie i rozwija swoje zalety.

Wskazówka

Nie opuszczaj przyjaznej ziemi i omijaj wrogie terytorium.

Zasięgnij rady doświadczonego człowieka.

Złowiesz, jeśli nie ustąpisz ze swej drogi.

Teraz nasz wampir może chcieć znaleźć jakiegoś mędrca, który mu poradzi, co robić (najlepiej, żeby mędrzec też był Kuei-jinem, ostatecznie może to być wiekowy wampir lub jakiś stary Chińczyk z Chinatown). Ponadto wie, że jego dotychczasowa droga była nieodpowiednia. Czym nasz wampir się wyróżniał? Strachem? W takim razie powinien nabrać odwagi i pewności siebie. Bezczelnością? Musi stać się pokorniejszy i skromniejszy.

Jak widać, *I Ching* może posłużyć do doskonałego wzbogacenia przygód. Czy Kuei-jinowi uda się przekonać resztę drużyny do swojego poglądu? Czy znajdzie mędrca? Jeśli tak, jakiej rady mu on udzieli. A jeśli tym mędrce jest człowiek, który musi zostać przez drużynę zabity? Co powie przed śmiercią naszemu Kuei-jinowi? Pytania można stawiać w nieskończoność. Pamiętaj, że to Ty, Narratorze, tu rządysz. Możesz dać graczom do ręki monety i później zinterpretować wynik na swój sposób – i w ten sposób wprowadzać niewielkie korekty do przygody. Możesz też opisać rzucającemu

graczowi, jaki heksagram powoli mu się układa, a następnie przeczytać wyrocznię, która może stanowić jedną z osi przygody.

Najlepiej kupić sobie *I Ching* i poczytać, dać do poczytania swoim graczom – oczywiście, jeśli postać któregoś z nich ma powody, aby znać Księgę. A później spróbować zagrać, używając Wyroczni.

Jeśli chwilowo nie masz kasy lub ochoty na kupno *I Ching*, a dobrze znasz angielski, możesz skorzystać z sieciowej wersji Księgi. Zarówno *I Ching*, jak i kilka innych tekstów mniej lub bardziej związanych z taoizmem możesz znaleźć na stronie <http://www.clas.ufl.edu/users/gthursby/taoism/index.htm>

Przykładowe 3 heksagramy:

☵: Kłęb - trudy
Wyrocznia

Wiatr u podnóża góry.

Niepospolity człowiek utwierdza siebie, Pomagając innym.

Wskazówka

Powodzenie,

Jeśli nie zboczysz ze swej drogi.

Przebądź wielką wodę,

Jednak rozważ dokładnie ten krok

Trzy dni wcześniej.

A po trzech dniach

Zastanów się raz jeszcze.

☵: Kłęb - trudy
Wyrocznia

Góra spoczywa na ziemi.

Niepospolity człowiek szuka stronników, by utrzymać dotychczasową pozycję.

Wskazówka

W żadnym razie nie podejmuj działań.

☵: Kłęb - trudy
Wyrocznia

Woda zawieszona nad ogniem.

Niepospolity człowiek liczy się z tym,

Że może wyrządzić zło, i zważa,

by go nie popełnić.

Wskazówka

Powodzenie w sprawach drobnych.

Nie zbaczaj ze swej drogi.

Pomyślny początek,

Ale sprawy mogą przybrać zły obrót pod koniec.

Matylda Dryzner, Marcin Tysler

SPOTKANIE NA NEUTRALNYM GRUNCIE

Poniższy tekst jest scenariuszem LARP-a, opatrzonym kilkoma uwagami technicznymi. Był on naszą pierwszą potyczką z tą formą RPG, dlatego też przytaczamy go jako przykład błędów, których należy się wystrzegać.

Scenariusz ten został osadzony w realiach Świata Mroku, gdyż uznaliśmy go za system najłatwiejszy do odwzorowania w świecie rzeczywistym. Z góry przepraszamy tych, dla których (ze względu na niezajomość tegoż systemu) niektóre elementy scenariusza mogą być nieczytelne. Niestety, nie wszystko da się pokrótce, a jednocześnie czytelnie, wytłumaczyć.

Celowo nie nawiązujemy w tym tekście do wszystkich problemów, które omówiliśmy w naszym wcześniejszym artykule. Ponieważ zamierzamy opisać w ten sam sposób kilka scenariuszy, więc naukami, które z nich wyciągnęliśmy, będziemy dzielić się stopniowo.

A oto najważniejsze elementy scenariusza. Nie będziemy się tu wdawać w opowieść o postaciach, które znalazły się na tej imprezie, gdyż nie jest to specjalnie istotne dla naszych rozważań. Skupimy się na najważniejszych wątkach, parę słów napiszemy o przebiegu wypadków.

Zawiazanie akcji:

Spotkanie przedstawicieli wilkołaków i wampirów.

Miejsce akcji:

Neutralne – domena basteta mieszkającego po sąsiedzku.

Stronnictwa:

- * delegacja wampirów reprezentująca Księcia;
- * przedstawiciele miejskiego caernu;
- * przedstawiciele leśnego caernu;
- * mag Euthanatos;
- * rezydent klanu, Giovanni;
- * bastet – gospodarz;
- * kilka niezrzeszonych postaci, głównie wampirów.

Wątki:

- * wampiry i wilkołaki chcą ustalić strefę wpływów we władzach lokalnych (czyli kto posadzi na jakim stołku swojego człowieka);
- * miało miejsce kilka przypadków dziwnych zgonów wampirów; spowodowała to najprawdopodobniej obca substancja krążąca w krwioobieg niektórych ludzi (zupełnie dla śmiertelników nieszkodliwa);
- * wilkołaki z lasu szukają maga, który pomógłby uratować ich caern, gdyż jego moc zanika;
- * firmie należącej do krewniaka miejskich wilkołaków grozi wykupienie przez Giovanniego;

- * Giovanni robił eksperymenty spirytystyczne, które wymknęły się spod kontroli – poszukuje więc kogoś, kto odeśle natrętnego upiora;
- * Euthanatos został poproszony o zlikwidowanie pewnego wampira, który szczególnie wadzi miejskim wilkołakom;
- * pozostaje też stały konflikt pomiędzy rządzącymi Ventrue a dążącymi do przejęcia władzy Tremere.

Co się wydarzyło:

Jak łatwo się domyślić, wszystko skończyło się jatką, na którą organizatorzy raczej nie byli przygotowani. Wampiry i wilkołaki skoczyły sobie do gardeł. Kotołak rzucił się w pogoń za magiem-mordercą. Dziwnym zbiegiem okoliczności wilkołaki miejskie i leśne nie zaczęły walczyć ze sobą, chociaż przedstawiciele leśnego caernu mieli pretensje najpierw o pertraktację swych braci z pijawami, a potem o to, że sami nie mieli okazji nikogo zgładzić.

Słów kilka o konstrukcji scenariusza. Jak sami możecie się przekonać, przedstawiona przez nas intryga nie jest specjalnie skomplikowana. Scenariusz został napisany pod zaproponowane nam postacie, z tym, że niektórym osobom sugerowaliśmy pewne, pasujące nam, rozwiązania, np. klan czy tradycję. Było to łatwe ze względu na stosunkowo niewielką liczbę gości (około 20 osób). Staraliśmy się przy tym tak skonstruować intrygę, by wszyscy mieli co robić. Niektóre zadania były jednak ważniejsze od innych. Okazało się, że gracze, którzy mieli niewielki zasób informacji, a ich bohaterowie – mało zadań, po jakimś czasie zaczęli się nudzić. Natomiast ci dobrze poinformowani narzekali po zakończeniu LARP-a, że nie zdążyli wszystkiego załatwić. Ponadto prosty z założenia scenariusz został tak rozdmuchany do niebotycznych rozmiarów, że w końcu wszyscy się w nim pogubili. Zresztą intryga w pewnym momencie przestała być istotna, gdyż większość gości zajęła się prywatnymi sprawami. Trzeba przyznać, że o trzeciej nad ranem wiele osób było po prostu zmęczonych i zasypiało po kątach. Trudno było myśleć o fabule i nie wszyscy byli pewni, czy to jeszcze gra, czy już nie.

Przed grą jej uczestnicy otrzymali kilka informacji dotyczących obecnej sytuacji w mieście (lub w lesie), po co tu przyszli, kogo znają i co o nim wiedzą. Były to ogólniki, które gracze mieli wypełnić treścią. Jak się okazało, spowodowało to wiele zamieszania. Przede wszystkim gracze bardzo przejęli się rolą współtwórców scenariusza, przygotowali wiele wątków pobocznych, o których my, jako organizatorzy (oraz postacie), dowiedzieliśmy się dopiero podczas zabawy. I tu pojawił się problem, co uznać za prawdę obiektywną, a co za błąd. Dalej uważamy, że dobrze jest pozwolić graczom na

wykazanie się. Daje to doskonałe rezultaty, ale pod warunkiem, że organizator wie wcześniej o ich pomysłach, jest przygotowany na pojawienie się pewnych wątków. Z czystym sumieniem można wtedy uznać wszystkie niespodzianki za nieistniejące.

Poważnym błędem był sposób, w jaki skonstruowaliśmy intrygę. Między postaciami istniał wyraźny konflikt interesów, nie było czynnika, który zmusiłby je do nawiązania współpracy. Co więcej, konflikt ten został podsycony poprzez wprowadzenie postaci maga-zabójcy. Po zamachu na nie-życie wampira wypadki potoczyły się bardzo szybko. W takiej sytuacji pozostały tylko rozwiązania siłowe – niestety, przeżyli wyłącznie zmiennokształtni. Rozwiązaniem mogło być takie poprowadzenie intrygi, by zasygnalizować zagrożenia zewnętrzne, bez akcentowania wewnątrzgrupowych konfliktów. Kolejnym błędem był brak przygotowania na taki rozwój wypadków, jak rozgrywanie użycia mocy nadnaturalnych, zastosowanie rozwiązania siłowego, kto ma być arbitrem, brak kart postaci itp. Stanęliśmy przed koniecznością improwizowania, co skończyło się chyba nie najszcześliwiej. Udowodniło to starą prawdę, że rozgrywanie walk za pomocą kości jest nieuniknione, gdyż w przypadku konfrontacji fizycznych zwykle ponoszą nas nerwy, a wtedy o wypadek nietrudno. Włożyliśmy więc między bajki teorię, że prowadzenie bezkosztowe jest jedynie słuszną metodą. Szczególnie podczas LARP-ów konieczna jest obecność mechaniki. Trzeba też zwrócić uwagę na wcześniejsze przygotowanie kart postaci.

Niestety, podczas rozgrywania niniejszego scenariusza nasze postacie były stroną konfliktu, co spowodowało uzasadnione pretensje ze strony graczy. Nie musimy chyba tłumaczyć niezręczności sytuacji – pojawiły się głosy o stronnictwie arbitrow. Dodatkowym problemem było to, że jeden z wątków wymyślonych przez graczy odnosił się bezpośrednio do naszych postaci, z czego nie bardzo umieliśmy wybrnąć. I tu przestroga: jeżeli decydujemy się (my, czyli organizatorzy-arbitrzy) na granie, MUSIMY stworzyć sobie postacie, które stoją poza wszelkimi konfliktami. Jest to konieczne dla dobrej zabawy. Bowiem nawet, jeżeli staramy się być maksymalnie obiektywni, zawsze może znaleźć się ktoś, kto poczuje się pokrzywdzony. Poza tym jesteśmy przecież tylko ludźmi i zdarza nam się podejmować niewłaściwe decyzje.

Tak się akurat złożyło, że osoby zaproszone składały się z dwóch, a w zasadzie trzech większych grup znajomych. Rozdzielając role, nie próbowaliśmy nawet tego podziału zacierać – po prostu uznając go za coś naturalnego. W rezultacie tego powstały silne obozy „nas” i „ich”, co niekoniecznie sprzyjało scenariuszowi, a wręcz dodało argumentów osobom niezadowolonym z decyzji arbitrow.

Na omawianym LARP-ie kilkakrotnie zdarzyło się, że istotne dla scenariusza wypadki miały miejsce bez obecności arbitra. Powodowało to, że dwóch graczy przedstawiało dwie wersje zdarzeń. I komu przyznać rację? Rozgrywka nie miała też ograniczeń

co do miejsca akcji. W wyniku tego teoretycznie wszystkie wydarzenia działały się w czasie rzeczywistym, co dezorientowało graczy. Nie było co prawda wątpliwości „czy mogę bezpiecznie pójść do toalety”, ale też nikt nie zwracał specjalnej uwagi na to, czy coś się dzieje w realiach gry, czy poza nią. Oczywiście, wszyscy uznali, że wszystko jest wszędzie dozwolone (bo nikt niczego nie zabronił). Dlatego też gracze byli zaskoczeni, gdy ktoś wykonywał działania jako своя postać, podczas gdy jego „ofiara” najspokojniej w świecie oddawała się towarzyskiej (prywatnej) pogawędce przy kubku kawy. Problemów opisanych w tym akapicie można było w bardzo prosty sposób uniknąć, tworząc czytelne zasady, które rozwiewałyby wszelkie niejasności co do tego, co i gdzie jest dozwolone.

Pozostawmy sprawy scenariusza i regulaminów, a zajmijmy się wizualną stroną rozgrywki oraz jej bezpieczeństwem. Na LARP-ie pojawiło się wiele sztuk broni białej (w postaci noży i bagnietów) oraz naładowanej broni pneumatycznej. Na szczęście nikomu nic się nie stało, nie wyłączając delikwenta, który medytował z nagim nożem szturmowym wetkniętym za spodnie. Niemniej jednak wszystkim zrobiło się gorąco na myśl o tym, co mogłoby się stać, gdyby ktoś zareagował zbyt emocjonalnie. Dlatego od tego czasu starannie sprawdzamy, kto co przyniósł. Nie musimy teraz niczego rekwirować, bo gracze też wzięli sobie do serca sprawę bezpieczeństwa – zarówno swojego, jak i cudzego.

Początkowo ze sporą niechęcią spotkał się pomysł przebrania się za swoją postać – wielu graczy bało się wygłupić. Mimo to wszyscy podjęli wyzwanie. Były wizyty w wypożyczalniach kostiumów, w ruch poszła pomysłowość graczy: zadbało nie tylko o stroje, ale i o charakteryzację. Również wystrój wnętrza nie pozostawiał nic do życzenia: domena basteta tonęła w balonikach i kolorowych tkaninach, były też świece oraz świerkowe gałęzie. Najprostszą sprawą okazał się dobór jedzenia. Były kanapki, owoce, ciasto. Aby osoby grające wampiry nie miały problemów z posilaniem się, ustaliliśmy, że ich postacie mogą przez jakiś czas przetrzymywać w żołądkach spożyty pokarm, a później się go pozbywają.

Całość, mimo kilku wpadek, została uznana za imprezę udaną. Z perspektywy czasu błędy, które popełniliśmy, wydają nam się kardynalnymi i ostro osądzamy nasze dokonania. Nie znaczy to jednak, że było źle. Po prostu przy organizowaniu następnego LARP-a mieliśmy więcej doświadczenia, a każda kolejna impreza była lepiej przemyślana. Za pomysł godny polecenia można uznać podsumowanie, które zarządzamy po każdej tego typu imprezie. Uczestnicy mają wtedy okazję opowiedzieć, co im się podobało, a co należałoby zmienić. Pomaga to nam zauważyć nasze błędy i wystrzegać się ich w przyszłości. Oprócz tego możemy wspólnie wspominać co ciekawsze fragmenty gry – takie rozmowy zwykle przeciągają się do białego rana.

OJ, POTWORNE TO
CZŁOWIECZEŃSTWO!

Do napisania tego artykułu nakłonił mnie tekst Katarzyny „Kici” Kolwas (MiM 7-8/00), z której sądem, na temat człowieczeństwa, chcę polemizować. Autorka przedstawia nam wizję człowieczeństwa jako czegoś prawie zbędnego. Ale może zacznijmy od początku...

Dlaczego w ogóle dokonujemy podziału na Człowieka i Bestię? Może dlatego, iż stanowi on meritum przekleństwa bycia wampirem? Bóg przecież nie rzuciłby na Kaina klątwy w postaci nieśmiertelności oraz cech czyniących go nadczłowiekiem. Do całego pakietu OC/AC/NW oraz klimatyzacji dodał mu jeszcze bestię. Warto by się tu zastanowić, jaki jest cel wampirzego bytu. Może chodzi o pokutę za grzech Kaina? Pomagaj śmiertelnym, a twoja dusza zazna spokoju – lub morduj, a twoja klątwa cię zniszczy.

Podejście do człowieczeństwa, branego za bacik na graczy, wydaje mi się raczej niezwiązane z tym systemem (może z CP2020), a słowa mentora brzmieć raczej winny: „Z każdą niewinną istotą skrzywdzoną przez ciebie, kielkować będzie w tobie ziarno zła, które pociągnie cię do piekiel!”. Co do zmartwień nad rozjechanymi żabkami, to polecam je Malkavianom.

Jeśli chodzi zaś o kwestię morderstwa w afekcie i z premedytacją, zadam pytanie, jak patrzymy na ludzi, którzy zabili kogoś przez przypadek i na tych, którzy pomogli przypadkowi? Jak patrzy na nich prawo? Myślę, że każdy czuje się troszkę inaczej, psując coś przez przypadek niż niszcząc to umyślnie. Kwestia wyrzutów sumienia zależy tylko od wartości danej rzeczy, a jak to ujmuje Kicia: „gdy umiera człowiek, to tak, jakby ginął wszechświat”. Następnie jednak pisze, że dla wampira zabicie człowieka to jak dla nas zabicie dzika. Wszystko pięknie, jednak dlaczego uważamy, iż zabicie tego zwierzątka jest czymś „normalnym”, a człowieka czymś okropnym. Jako ludzie, w sprawach dotyczących etyki jesteśmy zdecydowanymi konformistami. To oczywiste, że jeśli od małego wpajano nam, co jest złe i brzydkie, a co dobre i piękne, to z czasem sami zaczynamy odbierać otaczający nas świat w tych narzuconych nam kryteriach czarne-białe. Wampir nie jest czymś nowym od podstaw – był człowiekiem i dziedziczy właśnie tę wpojona w człowieka etykę. W dodatku prawie nieustannie obcuje, komunikuje się z ludźmi, co utrzymuje w nim ten sam osąd moralny.

Kicia w swoim tekście kwestię wiecznego użalania się wampira nad własnym losem traktuje jako coś niemożliwego i poniekąd tłumaczącego eliminację cechy człowieczeństwa. Nie twierdzę, iż

niebycie człowiekiem może powodować tylko smutek. Wielu, zwłaszcza z klanu Ventrue, by cieszyć się wiecznością, wybiera wampirzy byt. Owszem, postaci archetypu Spawna będą cierpieć i zgodzę się, że nie w wieczności, jednak nie uważam, iż można się przyzwyczaić do bezsensownego zabijania, będąc „za życia” sprzedawcą bułek. Twierdzenie, iż wampir jest wyłącznie wampirem i nie ma związku z ludzką refleksją dotyczącą przemijania, uznaję za kaczkę dziennikarską. Tłumaczenie zabicia biednego „Blood-bagu” tym, iż mógł zginąć w wypadku samochodowym, uznaję za efekt udanego rzutu na sumienie. I skoro wszystko przemija i zbliża się Gehenna, to może by wszystkich pozabijać; i tak ostatecznym celem każdego istnienia jest śmierć – Jeezzzzuuuu!!!

Z tekstu Drogiej Pani rozumiem, że będąc wampirem, nie dowiemy się już niczego od ludzi, a jedynie od wampirów. To nawet nieźle, tylko że jest jeden problem: wampiry są martwe i nie potrafią kochać, czuć euforii, ich mechanizm uczuć działa na bazie wspomnień z własnego życia. Czy to, jak pięknie beztroscy są ludzie, nie obudzi u wampira wspomnień, zachwyty? A już w ogóle to najmniej szacunku dla ludzi czują Toreadorzy, prawda? Niezrozumiałym podejściem do picia krwi wydaje mi się traktowanie tego czynu jako czegoś gorszego niż zabijanie. Osobiście wolałbym obudzić się gdzieś w zaułku, mając mdłości, niż w Shadowlandsach, będąc skazanym na Bóg wie co.

Szanowna Pani Katarzyna zapomniała chyba o cytacie z podręcznika W:M: „bestią jestem, żeby bestią się nie stać” i o tym, iż wampir ma do wyboru nie pić i budzić się koło trupów, lub pić i nie krzywdzić tym nikogo. Obowiązuje zasada: wybierz mniejsze zło, a hierarchia zła w tym przypadku nie podlega wątpliwości. Pogodzenie się z „picciem” ludzi nie oznacza, iż zaczną oni wyglądać jak kotlety. Te „kotlety” ciągle mówią, czują i fascynują wampiry.

Jestem jednak w stanie zrozumieć, iż u matuzalemów cecha ta słabnie, ponieważ nauczyli się wiele na temat własnej egzystencji. Wieki, które przeminęły, oraz wielki Jyhad, który skutecznie zniszczył ludzkość, zmieniły ich w okrutne skorupy, rzucające setki istnień do swej szaleńczej gry. To właśnie nazwałbym potępieniem.

W związku z tym, co napisałem, uważam zastępowanie cechy człowieczeństwa czymś innym lub też wymyślanie sobie własnych kodeksów moralnych za czysty absurd. A porównanie, iż sedno bestii to brak motywacji, skomentuję lekkim uśmieszkiem...

KLASZTORY SHAOLIN

Każdy, kto słyszał cokolwiek o chińskich sztukach walki, na pewno miał okazję dowiedzieć się co nieco o klasztorach Shaolin. Świątynie (lub, jak kto woli, klasztory) są doskonałym motywem, na podstawie którego można tworzyć całe przygody czy wątki poboczne. Aby ułatwić korzystanie z tego tekstu osobom grającym np. w **LSK**, oddzieliłem część historyczną od tej związanej ze **Światem Mroku**.

Jeśli chodzi o część ogólnohistoryczną, chciałbym zaznaczyć, że minęło przeszło 80 lat od czasu zniszczenia ostatniego klasztoru nauczającego w tradycyjny sposób. Po takim czasie pewne informacje mogły ulec przekłamaniu lub kompletnemu zatarciu, część z nich może być zwykłymi mitami rozpowszechnianymi jako autentyczne czy informacjami zupełnie wyssanymi z palca. Korzystałem ze wszystkich dostępnych mi źródeł i mam nadzieję, że jest to w miarę zgodne z prawdą. Niestety, podane daty należy traktować w przybliżeniu. Chciałbym też zaznaczyć, że nie jestem sinologiem, tylko miłośnikiem kultury, historii i filozofii Wschodu.



1. CZASY PIERWSZEJ ŚWIĄTYNI

W V w. n.e. podróżował po Chinach pewien hinduski mnich imieniem Ba Tuo (lub Pao Jaco). Podczas wędrówki pomagał każdej napotkanej osobie, ponadto nauczał ludzi podstaw buddyzmu i udzielał rad. Wiadomości o jego mądrości i uczynności dotarły w końcu na dwór cesarski. Cesarz Wei zaprosił Ba Tuo do siebie i zaproponował mu miejsce w pałacu oraz bogactwa w zamian za nauczanie buddyzmu na dworze. Ba Tuo grzecznie odmówił, ale poprosił o kawałek ziemi w najmniej zaludnionej części prowincji Honan, przy górze Song Sang. Cesarz zgodził się i obdarował mędrcę sporym kawałkiem ziemi oraz materiałami na budowę świątyni. Ponieważ tamten obszar nie był zalesiony (nie wiadomo, czy las został wykarczowany, spłonął czy też od początku były to tereny bezdrzewne), cesarscy ogrodnicy obsadzili teren młodymi drzewkami. Stąd właśnie nazwa świątyni Shaolin (w dialekcie mandaryńskim) lub Sli Lum (w dialekcie kantońskim), co tłumaczy się jako „Młody Las”. W świątyni modlono się oraz tłumaczono buddyjskie księgi z sanskrytu na chiński. Klasztor stanął około 500 roku.



2. POCZĄTKI „KLASZTORNEGO” KUNG FU

Okolo roku 540 do Chin zawędrował po opuszczeniu swojej świątyni w południowych Indiach buddyjski mnich Bodhidharma (nazywany przez Chińczyków Ta Mo). Po 40 latach działalności klasztor Shaolin słynął już z tłumaczenia większości buddyjskich dzieł na chiński. Kiedy Bodhidharma zaszedł do klasztoru, odmówiono mu przyjęcia w szeregi mnichów, najprawdopodobniej z powodu narodowości innej niż chińska (panicznie bano się wtedy szpiegów). Ta Mo poszedł więc do pobliskiej jaskini i tam medytował, przez długi czas wpatrując się w skalną ścianę. Legenda mówi, że wzrokiem wypalił w skale dwie dziury. Kolejna legenda mówi, że zdarzyło się, iż podczas medytacji Bodhidharma zasnął. Gdy się obudził, był tak zażenowany, że podciął sobie powieki, aby już nie zapaść w sen podczas medytacji. Niezależnie od tego, co mówią legendy, Ta Mo zadziwił swoją religijnością i uporem mnichów, którzy przyjęli go wreszcie do klasztoru.

Po pewnym czasie Bodhidharma zauważył, że zdrowie i sprawność fizyczna mnichów jest kiepska (robili to, co mnisi chrześcijańscy w średniowiecznej Europie: przepisywali księgi, modlili się i wykonywali inne czynności doskonalące wszystko prócz ciała). Opracował serię ćwiczeń mających na celu rozwijanie chi* (czyli ćwiczenia relaksujące i medytacyjne) oraz sprawność fizyczną (czyli ćwiczenia zręcznościowe i siłowe). Ćwiczenia te były oparte na ruchach 18 podstawowych zwierząt w indochińskiej ikonografii (m.in. tygrys, wąż, kobra, gepard). Można to wydarzenie przyjąć jako początek narodzin *Shaolin kung fu*.

Legenda głosi, że kiedy Bodhidharma zmarł, mnisi złożyli jego ciało w sarkofagu wystawionym publicznie w jednej z większych sal świątynnych. Kiedy postanowili pochować Ta Mo, po otwarciu sarkofagu ujrzeli nieprawdopodobny widok. Ciało nie było w sarkofagu (mimo iż wdarcie się do Shaolin było wyjątkowo trudne, a wykradnięcie ciała praktycznie niemożliwe), pozostał tam tylko jeden sandał Bodhidharmy. Mnichów jeszcze bardziej zaskoczyły wieści od okolicznych chłopów (chłopi często odwiedzali świątynię aby poradzić się mnichów w sprawach rolnictwa, pielęgnacji zdrowia czy aby ostrzec ich przed niebezpieczeństwem), którzy twierdzili, że widzieli pewnego starego mędrcę podróżującego w jednym sandale.

3. ROZWÓJ



Ćwiczenia stworzone przez Ta Mo ewoluowały w przeciagu kilkuset lat. W tym czasie do klasztorów (bo po pewnym czasie powstały następne – patrz ramka) trafiali czynni i byli wojskowi. Oni właśnie nauczyli mnichów używania chińskiej broni. Mnisi doskonalili swoje umiejętności zarówno w zakresie walki bez broni, jak i z bronią. Jednym z pierwszych rodzajów ich broni był kij, ponieważ mnisi często wyprawiali się poza klasztor, a sprawne posługiwanie się kijem umożliwiało wędrującym mnichom obronę przed bandytami.

Klasztory wytworzyły swoją własną religię, będącą kompilacją trzech głównych chińskich szkół filozoficznych: buddyzmu oraz odrobiny taoizmu i konfucjanizmu (o religiach już wkrótce).

Część mnichów po pewnym czasie nauki opuszczała klasztor, część zostawała w świątyniach. Ci mnisi, którzy opuścili klasztor i nie znaleźli pracy jako lekarze, nauczyciele kung fu, urzędnicy czy rolnicy, zostawała po prostu przestępcami. Dzięki swoim bogatym umiejętnościom potrafili bardzo długo unikać sprawiedliwości. Kiedy takie wieści docierały do klasztorów, mnisi zaczęli się niepokoić. Klasztory, zależnie od aktualnych wydarzeń w państwie (historia Chin też wkrótce), były pozostawiane przez walczących w spokoju, niszczone lub odbudowywane. Wszystko zależało od tego, za jak duże zagrożenie cesarz uważał kolebki wolnej, niezależnej myśli. Mnisi przestraszyli się, że jeśli cesarza dojdą wieści o pochodzeniu najgroźniejszych przestępców, klasztory zostaną zrównane z ziemią.



4. PRÓBA

Każdy klasztor miał dwa wejścia: boczne, którym mnisi udawali się na ćwiczenia, oraz bramę główną, otwieraną podczas uroczystości oraz wizyt kogoś naprawdę ważnego. Jeśli mnich chciał być uznanym za mistrza Shaolin, musiał przejść Próbę, po której wychodził główną bramą i opuszczał klasztor (aby założyć rodzinę, prywatnie nauczać kung fu, zaciągnąć się do wojska, zostać urzędnikiem czy dworzaninem lub odizolować się od świata na pewien czas) lub wracał do niego, aby nauczać kolejne pokolenia mnichów. Próba polegała na przejściu 18 komnat, które układały się w swoisty „korytarz”. Mnich po zdecydowaniu się na wypróbowanie swoich umiejętności dawał znać o tym mistrzom, po czym wchodził on do pierwszej komnaty i zamykano za nim drzwi. Mnich mógł już tylko umrzeć z głodu lub podjąć się przejścia labiryntu, który tylko prawdziwi mistrzowie przebywali do końca – reszta ginęła w drodze. Ostatnia, osiemnasta komnata była pomieszczeniem, z którego mnich mógł

wyjsc na zewnątrz główną bramą (lub może nie samą bramą, tylko jakimiś drzwiami zaraz obok niej). Aby otworzyć drzwi, mnich musiał przesunąć wyjątkowo ciężką urnę z dwoma uchwytami. Urna była rozgrzana do czerwoności przez żarzące się w niej węgle i stanowiła tak duży ciężar, że jedynym sposobem na jej przesunięcie było umieszczenie przedramion pod uchwytami, a następnie przesunięcie. Podczas przesuwania urny, na przedramionach kandydata na mistrza wypalały się wzory. Ich rodzaj zależał od świątyni (patrz ramka na końcu tekstu). Po nich właśnie rozpoznawano w kraju prawdziwych mistrzów kung fu z klasztorów Shaolin. Niewielu z mnichów zostawało przestępcami po takiej próbie – zyski z nauczania sztuk walki w bogatych rodzinach był tak duży, że mistrz miał zapewnione dostatnie życie.



5. KONIEC SHAOLIN

Chiny były (i są) krajem o olbrzymiej liczbie mieszkańców. Jeśli wierzyć spisom ludności w roku 1124 n.e., mieszkało na terenie ówczesnych Chin około 100 000 000 ludzi. Często wśród warstw najbiedniejszych panowały głód i nędza. To było przyczyną wielu rebelii, co w połączeniu z najazdami Mandżurów, Mongołów i innych nacji dawało efekt w postaci wyniszczania kraju – w tym burzenia świątyń, tak konfucjańskich, taoistycznych i buddyjskich, jak i klasztorów Shaolin. Często klasztory – lub ludzie blisko z nimi związani – brały czynny udział w działaniach politycznych, kiedy sytuacja w kraju była niestabilna. Jeśli najeźdźca, rebelianci lub cesarz mieli w danej chwili możliwość zniszczenia miejsca, które przez pewien czas było koszarami wroga (lub mogło nimi być), nie pacyzkowali się. Dlatego klasztory był czasem niszczone, a potem odbudowywane.

Poważny kryzys w kraju zaczął się na przełomie XVIII i XIX wieku, kiedy to potęgi europejskie oraz wewnętrzne waśnie (powstanie T'ai Pingów) doprowadziły do dużego rozdrobnienia państwa oraz „wojen opiumowych” (swoją drogą bardzo ciekawe wydarzenie, jeśli uda mi się znaleźć więcej źródeł na ten temat, może uda mi się to jakoś opisać; wyobraźcie sobie przygody wampirów Camarilli, przemycających opium z ujścia Rzeki Żółtej w głąb kraju; albo Kuei-jinów, usiłujących udaremnić ten przemyt). XIX wiek był bardzo nieciekawym okresem, jeśli chodzi o utrzymanie jedności Chin.

Dwie ostateczne klęski klasztory przeżyły w XX wieku. Najpierw podczas rewolucji bokserów (Bruce Lee także nazywał siebie Chińskim Bokserem), roznieconej w 1901 roku, większość mnichów zginęła w walce z siłami państw zachodnich (rewolucja bokserów była tak naprawdę powstaniem narodu chińskiego przeciw kolonialistom) lub uciekła – do innych krajów azjatyckich albo

USA czy Australii. Rok 1927 to trzecie spalenie klasztorów Shaolin.

Przed 1930 r. większość terytorium Chin była podzielona na małe państewka. Ale już w 1931 r. Chiny zaczęły znowu być jednolitym, w miarę stabilnym krajem. Największe poparcie miały dwa stronnictwa – komuniści i nacjonałiści. Każda z tych grup wyznawała zasadę „jeśli nie jesteś z nami – jesteś przeciw nam”. Garstka mnichów, która została w kraju, zachowała neutralność, pamiętając o doświadczeniach z czasów rewolucji bokserów – przez co mnisi byli mordowani zarówno przez komunistów, jak i nacjonalistów. Ci, którzy chcieli uniknąć śmierci, zaszywali się w górach lub uciekali do innych krajów. Lata 30. to kolejna fala emigracji Chińczyków.

W roku 1949 kraj opanowali komuniści dowodzeni przez Mao Tse Tunga (postać ta chyba nie wymaga omówienia). Rozpoczęła się „rewolucja kulturalna”, podczas której Mao wypowiedział słynne słowa: „Im więcej książek człowiek przeczyta, tym głupszym się staje”. Jeśli ktoś nauczał czegokolwiek innego niż filozofii Mao, był natychmiast „redukowany” lub więziony. Pod pozorem uczynienia z mnichów kogoś przydatnego dla państwa, z 40 000 kapłanów (mnisi Shaolin stanowili ich niewielki ułamek) większość – około 37 000 – została zesłana na prace przymusowe. „Rewolucja kulturalna” była ostatecznym ciosem zadany klasztorom Shaolin – podobnie zresztą jak świątyniom taoistów, buddystów i konfucjanistów.

6. SHAOLIN DZISIAJ



Od pewnego czasu w telewizji można obejrzeć filmy dokumentalne mówiące o klasztorze Shaolin. Otóż władze Chin stwierdziły, że można wypromować kraj i zwiększyć przychody z turystyki, reaktywując pierwszy klasztor Shaolin – ten w prowincji Honan. Ta operacja odbywa się jednak w bardzo ograniczonym zakresie. W świątyniach uczy się obecnie prawie wyłącznie kung fu oraz – w ograniczonych stopniu – religii. W dawnych klasztorach mnisi uczyli się zaś filozofii, kaligrafii, medycyny, rolnictwa i jeszcze paru innych sztuk – mnich umiejący wyłącznie kung fu, był uważany za człowieka, który zmarnował swój potencjał. Część dziś ćwiczących to ludzie z zewnątrz, którzy nigdy nie myśleli i nie myślą o przywdzianiu habitu (togi), a za uczenie się kung fu w historycznym miejscu płacą w dolarach. Oczywiście, miejsce zachowało swój klimat, a i ludzie uczący się tam kung fu przez 6 czy 12 miesięcy uważają, że lepsza ograniczona działalność niż żadna. Na terenie klasztoru O Mei Shan, który z racji swego położenia na wysokiej górze przed rokiem 1970 był miejscem testowania artylerii, obecnie znajduje się rezerwat pand. Z reszty klasztorów zostały ruiny. Nie zanoszą się na większe zmiany w tej materii, póki w Chinach będą rządzą komuniści.



7. PODSUMOWANIE CZĘŚCI OGÓLNO-HISTORYCZNEJ

Nie skupiałem się na dokładnej historii Chin w okresie od śmierci Bodhidharmy do czasów kolonizacji z prostej przyczyny – ograniczonej objętości tekstu. Jeśli ktoś wykaże zainteresowanie, napisanie tekstu o historii Chin przez pryzmat klasztorów Shaolin nie będzie dużym problemem. Zapraszam też do przejrzania Internetu – gdzie o historii Shaolin można dowiedzieć się praktycznie wszystkiego (czego autorzy chcą, żebyśmy się dowiedzieli) oraz do przeczytania książki „Chiny. Zarys historii kultury” autorstwa C.P. FitzGerala – najbardziej przystępnego dzieła na temat historii i kultury Chin od prehistorii do połowy XIX wieku (choć słowo „Shaolin” nie pada w tej książce ani razu. Burzliwe lata panowania dynastii Tsing (m.in. wojny opiumowe i nasilanie się powstań w XVIII i XIX wieku) zostały bardzo solidnie opisane w książce „Historia Chin nowożytnych”. Jest tylko jedna smutna strona tej książki – została napisana w Związku Radzieckim w latach 70. Cytaty z dzieł Karola M., Fryderyka E. czy Włodzimierza I. L. są bardzo częste, aczkolwiek łatwo oddzielić ziarno od plew.

8. A TERAZ COŚ DLA KUEI-JINÓW



Nie ulega wątpliwości, że Bodhidharma był Kuei-jinem jeszcze przed przybyciem do świątyni. Być może był ścigany w swoim kraju, kiedy jego P'o zaszałało (wtedy nie wszyscy mogli jeszcze wiedzieć o istnieniu Kuei-jinów, a jeśli nawet – to prawo było prawem), a był zbyt dobry i praworządny, aby otwarcie przeciwstawić się prawu. Wypalanie skały lub innych materiałów oczyma to może być jedna z ciekawszych dyscyplin. Proponuje ją podporządkować Pranie Yang lub jednej z Shintai. Stwórz, Narratorze, listę dyscyplin, jakie Bodhidharma mógł posiadać. Pamiętaj, że mógł być potężnym Kuei-jinem, który do klasztoru przybył po to, aby uzyskiwać energię nie przez wykorzystywanie żywych istot, ale przez kontrolowanie np. płynącej z kosmosu energii qi, przez Osmozę czy medytację i ćwiczenia. Kto wie, być może tajemniczy mędrzec w jednym sandale nadal przemierza Chiny, pomagając ludziom, a Kuei-jinów, którzy udowodnią mu oddanie dla świata, jest gotów nauczyć swoich sekretów – jak uzyskiwać chi, nie wykorzystując żywych istot (np. rodzaj Osmozy dla postaci o Dharmie niższej niż 3, za to mniej efektywnej i wymagającej więcej czasu) czy jak wypalać najtwardsze i najgrubsze materiały samym spojrzeniem?

Nasuwa się też kilka nowych pytań, jakie może sobie zadać gracz prowadzący Wschodniego Wampira. Jaki jest stosunek Potwora do klasztorów Shaolin? Może miał tam rodziców (mnisi nie byli zmuszani do celibatu!), brata, siostrę, dziecko – może zginęli oni z ręki cesarza lub komunistów. Wreszcie, może nasz Kuei-jin zginął podczas próby – a jeśli tak, to czy nie chce spróbować jeszcze raz, a do tego trzeba reaktywacji Shaolin. Być może drużyna dostanie za zadanie reaktywację Shaolin (niekoniecznie w Chinach!) czy obalenie komunistycznych rządów – a przez to przyzwole nie na wielką akcję, mającą na celu odbudowę klasztorów Shaolin oraz świątyń innych religii? Dobrym pomysłem na przygodę byłoby zadanie reaktywacji klasztorów w krajach, w których byłoby to jak najbardziej legalne. Dobrym pomysłem jest Francja – jest tam już klasztor Zen-buddystów, a na dodatek czeka świetna okazja do konfrontacji (współpracy?) z Camarillą. A może wu będzie zainteresowane współpracą ze zmiennokształtnymi lub magami? A może jeden z Kuei-jinów będzie musiał wyrzucić do kosza swoje animozje względem magów/zmiennokształtnych/upiórów/faerie dla wyższego celu? A może przez takie osiągnięcie celu ucierpi na tym jego Dharma? A może... a może...

Pytania można mnożyć w nieskończoność – tylko od Ciebie, Narratorze, zależy, które będą miały znaczenie dla prowadzonej przez Ciebie przygody.



9. ZAKOŃCZENIE

Shaolin to temat-kopalnia – dlatego na pewno nie jest to ostatni artykuł mówiący o Shaolin czy o kung fu. W razie jakichkolwiek wątpliwości, mój e-mail to tomrs@poczta.onet.pl.

Aha, i napiszcie, czy według Was ta seria artykułów dla Rodziny Wschodu (bo na „I Ching” i Shaolin na pewno się nie skończy) ma sens i czy pomogła Wam w urozmaiceniu gry. Do następnego razu.

Podziękowania:

Mój mistrz kung fu

Pani bibliotekarka, która przymyka oko na to, że już drugi tydzień trzymam książki w domu ponad termin ;:-)



KLASZTORY

1. Klasztor w prowincji Honan – pierwszy i najbardziej popularny, swoista stolica Shaolin. Tatuaz: dwa smoki lub tygrys (lewe przedramię) i smok (prawe).

2. Klasztor w Fukien. Wybudowany niedługo po tym w Honanie, stał się świątynią Shaolin około 650 roku. Był większy od swego poprzednika i przejmował jego funkcje, gdy główny klasztor był zniszczony lub okupowany. Tatuaz: tygrys i smok.

3. Klasztor w Kwantungu. Wybudowany około 1700 roku niedaleko świątyni w Fukien (około 150 mil odległości), położony wysoko w górach. Tatuaz: feniks i smok lub tygrys i smok.

4. Klasztor nieopodal miasta Wutang. Najbardziej wysunięty na północ klasztor Shaolin. Ta świątynia znajdowała się w okolicy, która była granicą stref wpływów Chin, Mandżurii i Korei. Klasztor w Wutang doświadczył chyba najwięcej wojen i starć przygranicznych. Data założenia świątyni nieznana, zaś stała się klasztorem Shaolin około 800 roku. Tatuaz: feniks i smok lub tygrys i smok.

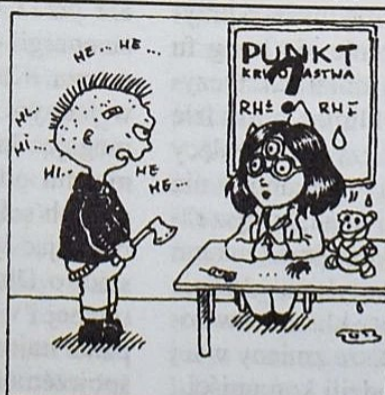
5. O Mei Shan („Wielka Biała Góra”). Świątynia prawdopodobnie początkowo taoistyczna, przyłączona do Shaolin około 1500 roku, zaś zwana czasem Świątynią Żurawia. Położona w prowincji Syczuan, jest obecnie ważnym punktem rezerwatu pandy. Słynęła ze swojej niedostępności, bogatej biblioteki i nauczanej na bardzo wysokim poziomie medycyny. Tatuaz: dwa żurawie lub żuraw i modliszka.

Wszystkie tatuaze mają dwa warianty. Źródła podają różne kombinacje, a niewielka wydaje się dzisiaj szansa weryfikacji tych informacji. Możliwe, że to, która kombinacja tatuazy akurat miała miejsce, zależało wyłącznie od epoki, w której powstała.

Bibliografia:

FitzGerald C. P. – Chiny. Zarys historii kultury
Historia nowożytnych Chin – praca zbiorowa
Niezliczone strony internetowe, wśród których najbardziej przydatna to www.shaolin.com

XVI Generacja
Rysunki: Ula Michalska
Idea: Jerzy



Ave!

Wędrowcy Starego Świata! Jesienni, wiosenni, letni i zimowi! WFRP ma już kilka latek, gramy w niego też nie od wczoraj. Każdy z nas zauważył w nim sporo niedociągnięć i omyłek, zarówno w mechanice, jak i w opisie świata, ras, czarów etc. Wiele zawartych w nim rozwiązań, choć cieszy koneserów, mocno trąci myszką.

Weźmy się za nasz ulubiony system i nie pozwólmy mu zestarzeć się i dogorywać!

Niniejszym ogłaszam więc akcję o wszystko mówiącym tytule: WARHAMMER – DRUGA EDYCJA!

Wstukajcie na komputerach Wasze propozycje zmian w zasadach, poprawcie błędy zawarte w konstrukcji świata. Przesyłajcie je w wersji pliku rtf na dyskietce, zapakowanej w kopertę z dopiskiem „WFRP – 2. edycja”. Postaram się skleić to wszystko w sensowną całość i opublikować na łamach MiMa. Oczywiście, autorzy nie zostaną zapomniani...

A co w tym miesiącu? „Garść opowieści” – zbiór wykreconych pomysłów na wykrecone przygody i zdarzenia. Gdy wprowadzicie je do swych sesji, nigdy nie będą one takie jak przedtem. Szczególnie, jeśli dokładnie przeczytacie też artykuł Przemka Szymczaka o dokonywaniu zmian – i nie będziecie się bali tychże zmian dokonywać. A wiercie mi, warto!

Milej lektury i niesamowitych sesji!

Vale,

MNK

Przemysław Szymczak

NIC NIE TRWA WIECZNIE

Nieoficjalny materiał do WFRP

Czy nie zechciałbyś, drogi Mistrzu Gry, stać się wyznawcą Tzeentcha? Spodziewałem się tego złowrogiego błysku w Twoich oczach. Wszak Tzeentch jest bogiem Chaosu, czyż nie? Tak. Jest panem czasu, mistrzem zmiany. Lecz czymże innym są te rzeczy, jeśli nie samym życiem? Spójrz, każda czynność, każdy mijający moment, wszystko, co robicie Wy, śmiertelnicy, podlega jego kontroli. Bo czas stale płynie, przynosząc zmiany. Taka jest istota rzeczy, takie są prawa istnienia. Więc czy nie lepiej byłoby poddać się temu, co jest nieuniknione?

Zmiany. Nie bój się ich. Występują nawet w tym, co wydaje się stałe. I często przynoszą korzyść. Nie są „dobre” ani „złe”. Są po prostu interesujące. Opowiem Ci o nich. Sam ocenisz, czy chcesz je wprowadzać.

Dostając do rąk podręcznik do gry, otrzymujesz wraz z nim świat zastygły w pewnym momencie, ułożony w określony wzór. Czytasz o Kislevie broniącym granic ludzkiej cywilizacji przed hordami Chaosu, o feudalnej Bretonii czy tajemniczym lesie Loren, skąd pochodzą elfy. W tym świecie skaveni ukrywają się w ciemnych tunelach, Karl Franz włada Imperium, a Gotrek wciąż szuka chwalebnej śmierci w walce.

Wiem, że dobrze się w tym świecie czujesz. Znasz ten specyficzny, jedyny w swoim rodzaju klimat, realia. Jesteś jak jego mieszkaniowiec, czujący się bezpiecznie przy tym, co zawsze go otaczało i do czego przywykł od dzieciństwa. Jednak postacie graczy podróżują po bezdrożach Starego Świata latami. Czy nie będzie dziwne, jeśli przez cały ten czas świat pozostanie wciąż taki sam?

Nie zrozum mnie źle. Nie chcę namówić Cię do niszczenia obrazu wyrysowanego przez stwórców. Jednak nie bój się wprowadzić weń czegoś nowego. Nie bój się tworzyć, realizować własne



pomysły. Nie zepsujesz świata. Uczynisz go jedynie bardziej swoim.

Zmiany mogą być niepozorne. Choćby spadek wartości złotej korony. Wzbudzi to niepokój wśród kupców, nieco podniesie ceny, jednak w żaden inny sposób nie wpłynie na przygody przez Ciebie prowadzone. Ale wzbogaci obraz otoczenia postaci graczy. Pokaże, że dzieje się w nim coś więcej niż to, co bezpośrednio dotyczy przygody. Spraw, że stanie się równie prawdziwy, jak wizja w Twojej wyobraźni. Uświadomi, że te miejsca, istoty z kart podręcznika naprawdę tam są i czekają na Twoich graczy.

Cóż może przyczynić się do zmian? Wszystko. Tak działania jednej istoty, jak i całego narodu. Stary Świat rozerwany jest przez wiecznie toczone wojny. A te z pewnością zmieniają jego oblicze. Wszelkie aspekty socjologiczne, polityczne wciąż łączą się, przeplatają, tworzą nową całość z dobrze znanych realiów. Nie tylko one zresztą. W tym świecie także bogowie i magia potrafią wplatać swe własne nici w tkaninę rzeczywistości. Przyczyn powodujących zmiany mamy niezliczoną ilość. Od ognistego deszczu, gniewu wielkiego demona, poprzez kataklizm, inwazję, aż po właśnie pomiędzy szlachetnymi rodami i bohaterskie czyny poszukiwaczy przygód.

Zwracaj uwagę przede wszystkim na konsekwencje. Każdy czyn, który raz stanie się rzeczywistością, będzie się nieskończenie wiele razy odbijał w zwierciadle przyszłości. Rozpatruj, czy zdarzenie będzie miało wpływ na to, co planujesz w następnej przygodzie i w jaki sposób ją zmieni? Jeden cios mieczem może w rezultacie spowodować upadek królestwa. Ty, Mistrzu Gry, masz bardzo wielkie pole manewru, jeśli chodzi o konsekwencje. Jednak nie zawsze. Czasem zdarzy się coś, co wymusi na Tobie podjęcie określonych działań.

Może chcesz wiedzieć, co będzie podlegać zmianom? Przede wszystkim sytuacja, jaka aktualnie panuje na świecie. Nie mówię o zmianach „na chwilę”, o powstaniu, które zostaje stłumione i słuch po nim ginie. Wiele wydarzeń pozostawia po sobie niezatarte ślady.

Wybuch nowej wojny między państwami-miastami w Tilei może spowodować zniszczenie któregoś z nich, nawet tak znaczącego jak Miragliano. Przybywający do niego poszukiwacze przygód zamiast łodzi pływających po licznych kanałach znajdą tam rubinową od krwi wodę, zamknięte okiennice, puste uliczki. Wojna taka może jednakże pozwolić rozkwitnąć innemu miastu, które do niedawna było nic nie znaczącym zbiorowiskiem ulic i kamienic.

Inny przykład? Przypuśćmy, że w Imperium rośnie w siłę pewna frakcja polityczna. Oczywiście, że będzie coraz bardziej wpływać na rządzącego Imperatora, być może zmieniając nawet kierunek prowadzonej przez niego polityki. Pomyśl, jak wiele się zmieni, jeśli będą to potajemni wyznawcy Chaosu lub fanatyczni inkwizytorzy czy też ambitni przywódcy wojskowi. Jak wpłynie to na stosunki z innymi krajami, politykę wobec innych ras, handel, pracę uniwersytetów? Wybuchnie wojna z Kislevem, który odmówi uznania całkowitego zwierzchnictwa Imperium. W wyniku tego otworzy się droga dla sił Chaosu, nie powstrzymanych przez uwikłane w działania wojenne siły cara. To tylko jedna z możliwości. Innymi mogą być wzmożone polowania na wyznawców mrocznych bogów, co oczyści nieco ziemie Imperium z renegatów, jednakże wzbudzi niezadowolone szlachty prześladowanej w nie mniejszym stopniu niż reszta społeczeństwa. Ogłoszona zostanie krucjata, która

podąży uwolnić krainę od jej nieumarłych władców. A może zostaną wprowadzone jakieś zmiany w nauczanej historii? Popatrz na miny swoich graczy, gdy powiesz im, że wojna, której są weteranami, oficjalnie nigdy nie miała miejsca.

Polityka i zajmujący się nią przywódcy potrafią zmienić granice państw, pokierować uczuciami ludności, zapełnić całe krainy lub wyludnić je. Nie stanie się to jednak od razu. Gracze mogą obserwować powolny proces prowadzący do nowego porządku. Mogą nawet brać w nim udział, włączając się do intryg, stając po którejś ze stron, werbując innych, walcząc, zbierając informacje lub nawet podejmując ważne decyzje, jeśli są znani i szanowani.



Podobny, choć zdecydowanie bardziej drastyczny efekt mają wszelkie zdarzenia w rodzaju trzęsienia ziemi czy gniewu potężnego maga. One również mogą być środkiem użytym do wprowadzenia zmian lub ich przyczyną. Przypuśćmy, że Slaanesh zdoła na krótki czas zrzucić swego brata, Nurgle'a, z boskiego piedestału. Echa tego zdarzenia roznieść się po całym świecie. Wyznawcy boga zarazy będą padać, lub przeciwnie, chwytając za broń, aby przeżyć trudny dla nich czas. Demony Slaaneshy wyruszą w krainy śmiertelników, szukając sposobu permanentnego pograżenia wroga swego pana. Wyznawcy Slaaneshy zatriumfują. Być może odważą się sięgnąć dalej, niszcząc ład państw. Być może któryś z ludzkich władców połączy z nimi swe siły, chcąc być tym, który przyczyni się do ostatecznego upadku strasznego Nurgle'a. Jak zareagują inni bogowie, zwłaszcza Tzeentch i Khorne?

Zastanawiające, prawda? Sprawdzić można tylko w jeden sposób.

Innym czynnikiem najbardziej oddziałującym na świat jest czas. Powrót do rodzinnego miasta po dziesięciu latach tułaczki nie będzie wizytą w dobrze znanym miejscu. Inne budynki, inni ludzie. Nawet charakterystyczny dla miasta punkt może już być tylko następnym zapomnianym zakątkiem. Słynne na całą okolicę targowisko może zostać przeniesione lub zlikwidowane, ratusz przebudowany, most zastąpiony przez nowy, jeszcze wspanialszy. Ludzie, których gracz znał, są teraz na miejskim cmentarzu (albo ci, którzy byli na cmentarzu, już się tam nie znajdują, jeśli w okolicy pojawił się jakiś zdolny nekromanta).

Jednak ludzie to zupełnie inna sprawa...

Czas bardziej jeszcze odciska swe niezatarte piętno na istotach żywych. Czas oznacza życie. Życie oznacza doświadczenia. A te mogą bardzo zmienić człowieka. Twoi gracze więc nie powinni się dziwić, jeśli bohater niezależny, którego spotykają ponownie, różni się mniej lub więcej od tego, kogo znali kiedyś. Nawet te postacie, które znasz z dodatków i podręczników, są żywe i tak samo reagują na to, co dzieje się wokół nich, jak każda inna istota. Nie traktuj ich jak posągów, niezmiennych i obojętnych na wszystko, bo takimi nie są. Żyją, czują, osądzają, giną...

Taka sama zresztą zasada dotyczy postaci graczy. Ewolują, przechodząc przez setki sytuacji, z których każda pozostawia im wspomnienia, radości, żalu, gniewu. Mogę opowiedzieć długą historię młodego czarownika, który wyruszył z domu, wierząc w swoje ideały. Wyruszył i dostał się w wir rywalizacji między potężnymi siłami. Śmierć rodziny, bezlitosna walka, zdrada ze strony tych, którym ufał, okropności wojny... To wszystko zmieniło go bardzo. Teraz... teraz jest zbiegiem ukrywającym się w Księstwach Granicznych, nieufnym i bezwzględny dla tych, którzy są przeciw niemu. Ale też dopiero teraz rozumie, co naprawdę oznacza przyjaźń i odwaga. Mogę opowiedzieć tę i inne historie.

Gracz, który opisuje charakter swojej postaci, robi to w oparciu o to, co wydarzyło się do tej pory. Nie wie, co się stanie później. Dlatego nie musi, a może nawet nie powinien trzymać się owego wyobrażenia przez cały czas. Lepszym wyjściem byłoby raczej analizowanie, w jaki sposób przeżycia, przez które bohater przeszedł, wpłyną na jego psychikę. Postać może zmienić się na gorszą Twoim zdaniem. Pamiętaj jednak, że grając w grę fabularną, symulujesz życie. W życiu nie zawsze wszystko układa się uciechliwie.

Nie zapominaj też, skoro mówimy już o śmiertelnikach zwanych czasem graczami, aby pozwalać im wpływać na to, co dzieje się wokół nich. Każda ich akcja w jakiś sposób, negatywny lub pozytywny, powinna się odbić na otoczeniu. Pozwól im poczuć, że żyją w Starym Świecie i mają na niego wpływ, nawet jeśli mieliby zakłócić w ten sposób podręcznikową równowagę.

Decydując się na zmiany, powinienes wiedzieć o wszelkich trudnościach, jakie napotkasz i problemach, nad jakimi będziesz musiał się zastanowić. Cóż, nie myślałeś chyba, że będzie to droga, po której wieść Cię będzie zapach kwiatów?

Najpierw będziesz musiał pokonać w sobie opór przed ingerowaniem w dzieło twórców gry, w wyobrażenie świata. Zdobyć się na częściowe podkopanie fundamentów, na jakich opiera się Wasza gra. Brzmi to dość drastycznie, ale nie jest niczym złym. Zmieniasz, ale nie niszczysz. Wszak każdy powinien grać w taki sposób, jaki najbardziej mu odpowiada. Świat gry nie ogranicza Cię. Nie masz obowiązku trzymać się ustalonych zasad i realiów. To Ty jesteś Mistrzem Gry, a podręcznik możesz otworzyć lub zamknąć, kiedy tylko zechcesz.

Drugą największą trudnością będzie akceptacja Twoich pomysłów przez graczy. Nie zawsze muszą oni się zgodzić z Twoją wizją, nie zawsze muszą chcieć zmian, jakie wprowadzasz. To musicie rozwiązać sami. Od Was jedynie zależy to, jak gracze.

Pamiętaj także, że zmiany, które poczynisz, często okażą się nieodwracalne. Rozpatrz wszystkie konsekwencje, bo niektóre mogą okazać się niepożądane. Jeśli Bretończycy zorganizują zakończoną sukcesem rekonkwistę miasta przeklętych, Mousillon, zmieni się ono diametralnie. Straci swoją mroczną atmosferę. Znikną tajemnicze cienie na ulicach, umilknie wycie potępionych, ponure ruiny, obserwujące wędrowców czarnymi oczodołami pustych okien, zostaną zrównane z ziemią. Upadek miasta Karaz-a-Karak i zniszczenie go, lub co gorsza, przejęcie przez gobliniśkie hordy, z pewnością wpłyną na zachowanie każdego krasnoluda, który tylko się o tym dowie. Przykłady można mnożyć w nieskończoność. Nie to było jednak moim celem. Chciałem tylko pokazać Ci możliwości, które otwierają się przed Tobą.

Widzisz więc... droga Zmian może okazać się trudna. Lecz jakże ciekawa... Jakże nęcąca. Nieprawdaż?

GARŚĆ OPOWIEŚCI

Nieautoryzowany materiał do WFRP

Swiat **Warhammera** to nie miejsce dla bohaterów. Ten świat zjada bohaterów i wypłuuwa ich pokręcone szczątki. Artykuł ten podzieliłem na kilka części. Każda z nich jest potencjalną przygodą, pomysłem na postać, opisem artefaktu albo jakiegoś miejsca. Każda z nich podkreśla klimat tego świata – mroczny, niesprawiedliwy.

Zatem zapraszam do lektury...

CZARODZIEJ, KTÓRY NIE MÓWI

„... A więc zgodzisz się dać mi tę potęgę jedynie za mój głos? – La Saar cały dygotał. Bał się tego, z którym rozmawiał. Bał się Druu'Donna. Usta demona nawet się nie poruszyły, jednak mag usłyszał wyraźną odpowiedź:

– Tak. Już nigdy nie będzie brakowało ci mocy, nie będziesz musiał przejmować się składnikami, nie będziesz musiał wypowiadać żadnych słów przy rzucaniu czarów, ani wykonywać gestów. Musisz jedynie złożyć mi ofiarę i przysiąc, że nigdy nie wypowiesz ani słowa. Wtedy moc mojego pana będzie przepływać przez ciebie, kiedy będziesz chciał czarować. Musisz pamiętać, że jeśli złamiesz umowę, twoje ciało będzie należało do mnie i mojego pana.

– Skąd mam wiedzieć, że nie kłamiesz?

– Umowa zawarta może być wtedy, kiedy obie strony się na nią zgadzają. Inaczej po prostu to nie zadziała. Zresztą, nie potrafię kłamać. To cecha śmiertelników.

– Wobec tego zgoda...

Druu'Donna jest pomniejszym demonem magii, służącym samemu Tzeentchowi. Często pojawia się tym, którzy poszukują mocy i składają ofertę: życie jednej z bliskich mu osób i przysięga, że nie wypowie ani jednego słowa za moc, której normalnie nie byłby w stanie posiąść. Większość zgadza się, tym samym potępiając się na wieczność.

Umowa nie zakazuje demonowi prób przekonania go do wypowiedzenia jakiegoś słowa. Na początku przyjmuje on postać pięknych kobiet, przyjaciół czarodzieja, później atakuje go i torturami próbuje zmusić do wypowiedzenia jakiegoś słowa. Jeśli w żaden sposób nie uda mu się przekonać czarodzieja, próbuje go zabić. Tzeentch nie potrzebuje takich, którzy próbują go oszukać.

Pułapka tkwi również w samej treści umowy: „... Moc mojego pana...” To dzięki magii Tzeentcha mag czaruje, dlatego już po kilku miesiącach od zawarcia umowy zaczyna ulegać mutacjom. Jego towarzysze także...

Krążą jednak legendy o człowieku, który zdołał oszukać Druu'Donna. Nie wiedząc, co robi, przywołał demona i wysłuchał jego oferty. Dostrzegł podstęp i wiedząc, że zginie, jeśli nie zawrze paktu, przyjął go, a dzień później odciął sobie język. Nie cieszył się jednak długo swym sukcesem. Tzeentch postanowił „wynagrodzić” tak pomysłowego człowieka niezwyklej mutacjami...

MIECZ

W **Warhammerze** magia rzadko bywa sprzymierzeńcem bohaterów. Wszak zło, które spowodował na świecie Chaos, nigdy nie miałoby miejsca, gdyby zabrakło tej nadnaturalnej siły. Podobno magii patronuje sam Tzeentch...

Mimo to, gracze wciąż jej pragną. Chcą rzucać czary, zakładać magiczne zbroje, walczyć magicznymi mieczami. Może czas im uzmysłowić, że magia nie jest narzędziem w rękach śmiertelników? Ze jest raczej na odwrót?

Lagor to jeden z takich zdradliwych, magicznych artefaktów – miecz obdarzony potężnymi mocami. Używającego go wojownika czyni praktycznie niepokonanym. Jeśli Twój gracz tak bardzo pragną magii, daj jednemu z nich Lagora. Gracz będzie zadowolony z tak wspaniałej zdobyczy. Sam ustal, jakimi dokładnie mocami obdarowuje ten oręż.



M. Siołny

A teraz poznaj sekret tej broni...

Gdzieś daleko stąd, w kuźni, w której dawno temu wykuto dziesiątki ostrzy, znajduje się demon. Jest to stary krasnolud, który za obietnicę potęgi zgodził się zostać sługą Tzeentcha. W kuźni stoi olbrzymi kocioł. Czasami demon wyjmuje z niego jedną lub dwie dusze osób, które niegdyś wdały Lagorami (bo jest ich więcej) i zaczyna przekuwać je na nowe ostrza. Straszliwy ból, jaki cierpią takie dusze powoduje, że wykute miecze są naprawdę potężne...

Czasami, kiedy zbyt wiele osób zginie z powodu Lagora, dusze uwalniają się, niszcząc ostrze. Setki lat cierpienia wypaczyły ich umysły, dlatego pragną wówczas zniszczyć tego, który za pomocą miecza dokonał tyle zła...

WOJNA

Przedstawiony poniżej scenariusz jest inny niż większość, jakie prowadziłeś do tej pory. Nie ma w nim Wojowników Chaosu, kultów, mutantów ani żadnego fizycznego przeciwnika. Jest to opowieść, która odpowiada na pytanie: dlaczego Stary Świat umiera?

Debreck to jedna ze zwyczajnych wiosek Imperium. Mieszkają tu uczciwi ludzie, głównie drwale i flisacy. Niecałe sto osób żyjące pod dwudziestoma dachami. Bohaterowie mogą dotrzeć tu przypadkiem, w drodze do jakiegoś większego miasta. Mogą też przybyć zachęceni dwudziestoma koronami, które oferują wieśniacy za „pokonanie potwora”. Tak czy inaczej, przybędą pewnego deszczowego wieczoru. W żadnej z chat nie będzie się palić światło. Powód to pogrzeb człowieka, którego zabiły poprzedniego dnia „potwory”. Zapewne bohaterowie będą chcieli pomóc biedakom w zlikwidowaniu niebezpieczeństwa.

Tak naprawdę, nie ma żadnego potwora. Ludzi zabijają elfy, które są wściekle na nich za wyrąbanie lasu. Trwa wojna między rasami. Wieśniak, który przed przyjazdem bohaterów został zabity, zginął z ręki tancerza wojny, broniącego swojej osady przed ludźmi z Debreck. W tym konflikcie obie strony mają swoje racje. Elfy zabiły kilka osób – choć uczyniły to, gdy zostały napadnięte. Zazwyczaj tylko przepędzają ludzi z lasu. Wieśniacy nie mogą zaprzestać wycinania drzew. Nie mają innego źródła utrzymania. Bez tego umrą z głodu. Oczywiście, ich los ani trochę nie obchodzi elfów. Jak zachowają się bohaterowie? Czy uda im się przerwać ten bezsensowny rozlew krwi? Raczej nie. Nie zdołają przekonać elfów, tym bardziej wieśniaków z Debreck. Jedyne, co mogą zrobić, to odjechać, świadomi tego, że ich świat upada. Takich wiosek jak Debreck są na pewno setki...

Celowo nie opisuję wydarzeń, które rozegrają się podczas sesji. Nie opisuję bohaterów niezależnych, nie rozpisuję współczynników. Po co? Jeśli gracze choć raz sięgną po broń, powinieneś się zastanowić, czy nie popełniłeś jakiegoś błędu... Czy

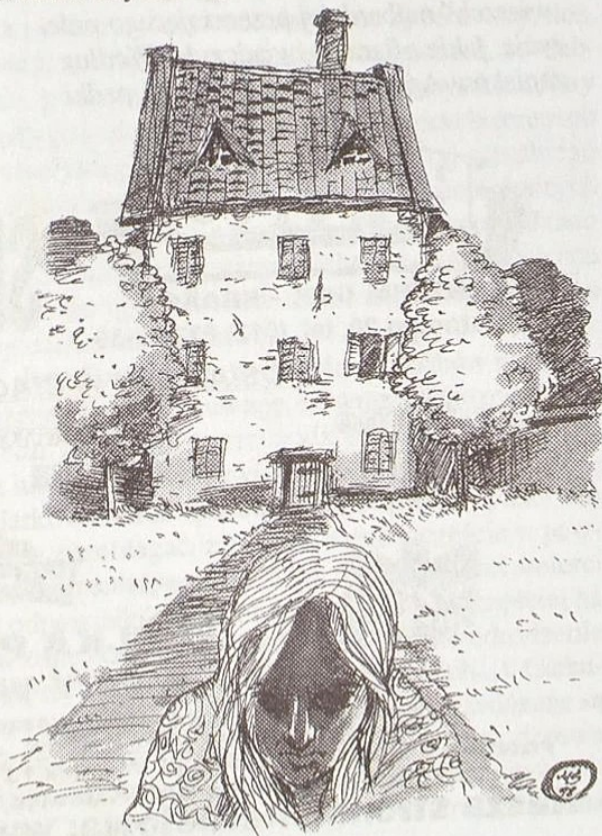
podświadomie nie obrałeś którejś ze stron? Stary Świat nie jest czarno-biały. Jego mieszkańcy dzielą się tylko na żywych i martwych...

INNY

Oto, co słyszałeś zawsze od rówieśników: Inny. Pamiętasz, że matka zawsze mówiła ci, że nie jesteś gorszy. Inny. Czasami bardzo bolała cię głowa. Obejmowałeś wtedy rękami swojego misia i przytulałeś się do niego mocno. Tak mocno, że ból mijał. Inny. Mutant. Tak, jesteś mutantem. Nie masz jednak zdeformowanych rąk. Nie oddajesz czci mrocznym bóstwom. Jednak różnisz się od reszty ludzi... Większość patrzy na ciebie z zaciekawieniem, czasem z obrzydzeniem. Inny. Myślą, że jesteś pół-elfem. Wolisz nie wyprowadzać ich z błędu. Spiczaste uszy i delikatna uroda są twoim błogosławieństwem, ale jednocześnie przekleństwem. To nie wszystko. Często słyszysz w swojej głowie szepty. Czasem nie możesz tego wytrzymać, głosy naśmiewają się z ciebie albo cię przeklinają. Mutant. Nie, nie jesteś szalony. Słyszysz myśli innych ludzi – dlatego zawsze wiesz, czy ktoś kłamie, mówiąc, że nie jest kultystą. Tak, to prawda, przyjęto Cię do Inkwizycji. Przez cztery lata służby złapałeś więcej heretyków i mutantów niż wszyscy Twoi towarzysze.. Ludzie sądzą, że otrzymałeś dar od bogów, że nikt nie zatai przed Tobą prawdy. Głupcy, nie wiedzą, jak blisko dopuścili to, czego tak bardzo nienawidzą. Prawie tak bardzo, jak Ty sam...

DOM SNÓW

Dom na Urlichstrabe 15 to niewielki budynek, pamiętający jeszcze czasy Magnusa Pobożnego. Władze zbyttno się nim nie interesują. Właściciel



placi zarówno strażnikom, jak również Tileańczykom, którzy wciąż przyprowadzają mu nowych klientów. A żaden z nich nie skarży się na rozrywki, które proponuje pan Chiing.

Chiing jest starym, chudym Kitajczykiem. Ma długie, siwe włosy i rzadkie włosy. Nie sposób pomylić go z kimś innym. Prowadzi wyjątkowy interes. W porozumieniu z władzami urządził lokal, gdzie goście zażywają narkotyki. Najczęściej są to środki halucynogenne. Chiing pyta klienta o doznania, których chce doświadczyć, o kilka faktów z jego życia, po czym na oczach gościa przygotowuje odpowiednie zioła. Następnie pozostawia klienta sam na sam z jego wymarzonymi fantazjami. Podobno Kitajczyk jeszcze nigdy się nie pomylił. Każdy wychodzi z jego lokalu szczęśliwy, choć zostawia w nim coś więcej niż kilka koron...

Chiing to kolekcjoner wspomnień. Używając magii i ziół nasennych, wprowadza ludzi w stan śpiączki, po czym dokładnie studiuję całe ich życie. Wybiera najlepsze fragmenty i zamyka je w szklanych kulach. Podobno ma ich już tysiące. Nie wiadomo, co jest jego celem, dlaczego to robi. Nikt też nie wie, co uczyni, kiedy odnajdzie to, czego szuka.

STRACH UCZYNI CIĘ BEZWOLNYM

„... Czar ten jest efektem badań mojego mistrza, Agnusa Czarnorękiego, oraz jego towarzyszy z Bractwa. Opis jego działania jest dosyć dokładny. Jest to zaklęcie pochodzące zapewne ze szkoły demonologów, które mój mistrz i jego przyjaciele przełożyli na język magii wojennej. Efekt jest bardzo prosty i polega na wyciągnięciu na „wierzch” najbardziej przerażającego przeżycia, jakie ofiara doświadczyła. Według zapisków Agnusa zdarzały się przypadki

śmiertelne, kiedy ofiara podcinała sobie żyły albo stawiało jej serce. Z tego też powodu zalecam używanie tego zaklęcia jedynie w uzasadnionych przypadkach...”

Czar, do którego komentarz właśnie przedstawiłem, jest określany jednym słowem: „Strach”. Większości graczy i mistrzom gry na myśl przyjdzie wówczas: „Jak to?”. Właśnie – jedni boją się pajaków, inni śmierci, jeszcze inni upokorzenia. Każdy ma jakieś lęki i słabości, które należą wyłącznie do niego. Dlatego kiedy następnym razem ktoś użyje na bohaterze tego czaru, zdmuchnij świece i powiedz:

„Ciemnieje ci przed oczami. Nie widzisz już swoich towarzyszy, przeciwników ani ziemi pod nogami. Stoisz w całkowitej ciemności. Nie widzisz ani swojego ciała, ani żadnych szczegółów otoczenia. Jest ci zimno. Czujesz jakąś istotę, obcą świadomość, która wdziera się do Twojej głowy. Selektywnie przeglądając Twoje wspomnienia, dłużej zatrzymując się na tych, o których chciałeś tak bardzo zapomnieć. Wreszcie czujesz, że znalazła to, czego szukała...”

W tym momencie spytaj cicho gracza: „Czego się boisz? Podziel się z nami swoim strachem”. Gracz powinien zacząć opisywać doznania, jakie odczuwa jego bohater. Nie jest ważne, o czym mówi, liczy się jedynie szczerość. Powinien odsłonić przed drużyną największy sekret swojego bohatera...

Scena taka może na długo zapaść graczom w pamięć. Jeśli jednak wątpisz w zdolności aktorskie i improwizacyjne swoich graczy, poproś ich sesję wcześniej, by napisali kilka zdań o najbardziej przerażającym wydarzeniu z życia ich bohatera. Wówczas, kiedy przystąpisz do rozegrania tej sceny, będziesz przygotowany.

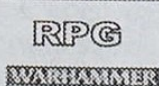


CENTRUM GIER - KRAKÓW
ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:



planszowe



WIELKA PROMOCJA!!! GRY WARZONE

Nasze sklepy:

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

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

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

Nasza strona internetowa: www.bard.pl; e-mail: sklep@bard.pl



Cześć!

Nadszedł czas, by poświęcić chwilę na odrobienie braków związanych z RPG. Dlatego przygotowałem dla Was specjalną, feryjną porcję macek. Na początek bardzo ciekawa przygoda do WX autorstwa Olka. Mam nadzieję, że scenariusz także Wam przypadnie do gustu. Jeśli to dla Was mało, macie także szkic do przygody w innej konwencji. Elementy z „Jeziora...” możecie wykorzystać na wiele sposobów i w różnych epokach. Poza tym trzy teksty, z których szczególnie polecam „Podziemny świat” Gothiego. Z pewnością Was zainspiruje. Miłej lektury i udanych ferii!

Jerzy Cichocki

Jerzy Cichocki

„NIGDY ŻYWY NIE POZNA CZYM JEST ŚMIERĆ”

Mitologia starożytnego Egiptu fascynowała Howarda Phillipsa Lovecrafta, zresztą natchnęła go do napisania wielu opowiadań. Już pierwsza historia z tomu „W Górach Szaleństwa” potwierdza opinię, że jej autor budując swój „bluźnierczy” wszechświat, opierał się na przekonaniu, że politeistyczna wiara naszych pradawnych przodków kryła w sobie źródło prawdy. Źródło, które przetrwało do naszych czasów... „Stopniowo zacząłem sobie uświadamiać, że starsza magia Egiptu nie przepadła bez śladu i że fragmenty owej dziwnej sekretnej wiedzy oraz tajemniczych praktyk kapłańskich przetrwały potajemnie wśród fellachów w takim stopniu, że czyny niezwykłych hahwi – czarowników – budzą oburzenie i są tematem gorących dyskusji.” („Uwięziony wśród faraonów” H.P.L.).

Wiele motywów ze starożytnych tradycji, nie tylko zresztą Egiptu, może zainspirować Strażników do napisania scenariusza, w którym znaczącą rolę będą odgrywać kult zmarłych, bogowie odpowiedzialni za życie pozagrobowe i inne związki ze śmiercią. Z pradawnych wierzeń można też dla potrzeb gry zaczerpnąć sposoby odprawiania pewnych obrządków, czy rytuałów. Wiele też świąt i czynności współczesnych religii ma swe źródła lub wręcz zostały w całości zaczerpnięte z wierzeń pogańskich.

Tradycja kultu zmarłych i wiary w bogów śmierci była rozpowszechniona na całym świecie od tysięcy lat. Istnieją dowody, że powstawała ok. 25 do 40 tys. lat temu, ponieważ z tego okresu pochodzą najstarsze poznane groby ludzi pierwotnych. Już neandertalczyki grzebali swych zmarłych w pozycji śpiącego człowieka (prawdopodobnie uważali zmarłych za nadal żyjących, których trzeba złożyć do snu) w czworokątnych lub trójkątnych zagłębieniach, wykopywanych w grotach. Ludy myśliwskie, po osiągnięciu pewnego etapu życia społecznego czciły totemowe zwierzęta zmarłych i praktykowały obrzędy śmierci oraz spożywanie

ciała i krwi swego totemowego przodka. Stopniowo zabijanie totemu ograniczano do najważniejszych świąt (kult przodków), podczas których spożywanie ciała i krwi miało jednoczyć spożywających z totemem i przejąć jego cechy (np. siłę niedźwiedzia, zwinność jelenia itd.). Taką czynność zwie się rytuałem teofagii.

Więź rodu z przodkiem-totemem została później zastąpiona przez magiczny kontakt między wodzem a jego plemieniem. Pomyślność społeczeństwa zależała wobec tego od zdrowia wodza. Dlatego wiele plemion zabijało go, gdy chorował lub starzał się, aby uchwycić jego potężną duszę. Jedno z plemion w Indiach ustaliło nawet zwyczaj, że wódz po dwunastu latach panowania wstępował, w czasie uroczystego święta na cześć jego ofiary, na pomost, na którym znajdowała się figurka bożka i własnoręcznie odcinał sobie nożem uszy, nos, wargi rzucając je w tłum, gdy zaś poczuł, że słabnie, podrywał sobie gardło. Nie wszystkie ofiary były jednak dobrowolne. Na niektórych terenach starożytnego Meksyku istniał zwyczaj rytualnego zabijania co sześć miesięcy trojga dzieci, których krew mieszano z różnymi ziołami i sporządzano z tego placki nazywane chlebem życia. Uroczyste spożycie tych placków miało zapewnić wiernym zjednoczenie z bóstwem.

Przed przejściem do problemu duchów warto jeszcze przytoczyć uwagę, że wraz z rozwojem społecznym plemion przechodzono od składania ofiar z ludzi do ofiar ze zwierząt, roślin oraz innych podarków. W ten sposób chciano zyskać opiekę bogów, przebłagać, zapewnić sobie szczęście w pewnych przedsięwzięciach itp. Święta ku czci śmierci i odpowiednich bogów obchodzono najczęściej na wiosnę, kiedy dało się zaobserwować odrodzenie w przyrodzie (kwiaty, pąki na drzewach...). Ciekawe jest także, że obrzędy wielkanocne związane są z prastarymi praktykami magii wody, drzewa i ognia, „oczyszczaniem”, walką z „nieczystymi siłami”, wspomnianiem zmarłych itd. Praktykowane

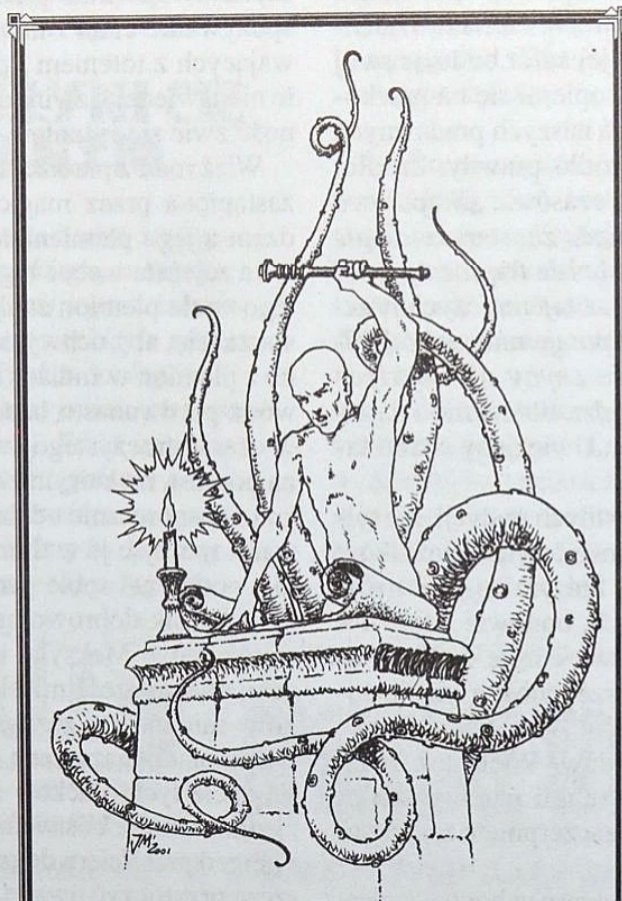
Z
E
W

C
T
H
U
L
H
U

m.in. święcenie gałązek wierzbowych – „palm” miało chronić przed chorobami, piorunami i w ogóle przed wszelkim złem. Małe kawałki tych gałązek wkręcano w powrozy rybackich sieci, chroniąc się tym samym przed czarownicami, które niszczyły połowy. Gdzie indziej zachował się zwyczaj polowania pączków z wierzbowych gałązek lub palenia całych „palm” podczas burz. Czyżby nasi przodkowie wyczuwali w okresie tych świąt wzmożoną aktywność Mitów?

Święto ku czci zmarłych, tzw. „zaduszki” są ściśle związane z odwieczną wiarą w duchy i dusze i opartym na niej kultem zmarłych. Ludzie pierwotni byli, na przykład, przekonani, że śmierć człowieka jest wynikiem działania wrogich duchów... W różnych wierzeniach różnie też wyobrażano sobie postać i siedliska duszy (m.in. w cieńnię osoby!). Początkowo nie wierzono w jej nieśmiertelność. Po śmierci człowieka dusza miała się przemieniać w ducha zmarłego i po pewnym czasie ulegać unicestwieniu. Wierzono też, że kilkakrotnie umiera zanim zniknie na zawsze. Różnie też interpretowano wędrówki dusz w zaświatach. Niektóre ludy sądziły, że dusza przebywa blisko ciała zmarłego, dopóki to ostatnie nie ulegnie rozkładowi. Stąd też następował rozwój metod grzebania ciał. Często ze strachu przed duchem zmarłego zabezpieczano groby, aby ten nie mógł się wydostać. Zwłoki często też krępowano, łamano golenie lub kręgosłup, niekiedy odcinano głowę zmarłemu. W okresie współistnienia pogaństwa z wierzeniami chrześcijańskimi zaczęto stosować magiczne metody przeciwdziałania wobec zwłok uznanych za niebezpieczne. Np. rzucano mak do trumny, przebijano ciało lub głowę osikowym kołkiem itd. Jedną z metod ochrony przed powrotem rozniewanego ducha zmarłego było przebieranie się najbliższych tak, aby ów duch nie mógł ich rozpoznać. W tym zwyczaju należy szukać początków obyczaju przywdziewania „żałoby”.

Istniała oczywiście także wiara w duszę nieśmiertelną. Pewne plemiona afrykańskie ufały, że ich wodzowie, szamani, czy czarownicy właśnie taką posiadają. Reszta „zwykłej” ludności nie mogła liczyć na długie życie pośmiertne. Z kolei w starożytnym Egipcie wierzono w istnienie u człowieka kilku dusz. Jedną z nich był „ba” – w kształcie ptaka, który po śmierci człowieka wznosi się ku Słońcu, drugą „ka” – dusza-sobowtór, która pozostaje w grobie. Egipcjanie mumifikowali ciała, żeby się nie rozłożyły do czasu powrotu „ba” i aby zatrzymać drugą z dusz, bez czego zmarły nie mógł zmartwychwstać. Obawiano się także, by „ka” nie wróciła do żywych w postaci upiora. Wśród Słowian zakres pojęciowy ducha i duszy był szeroki. Obok duszy-jaźni i duszy-życia (oddech, własna osobowość) istniała dusza-widmo, kopia człowieka za życia, w odniesieniu do zmarłego. Taki obraz mógł być marą, zmorą, cieniem. Potrafił poruszać się – latać wraz z wiatrem oraz jeść i pić. Słowianie do początków chrześcijaństwa stosowali obrzęd ciałopalenia, co było związane z wiarą w oczyszczającą moc Słońca i ognia. Kobiety, którym umarli mężowie, krajały sobie nożem ręce i twarze (przy obrzędach grzebalnych żony mniej lub bardziej dobrowolnie zadawały sobie śmierć. Było to związane z przekonaniem, że wszystko co należy do zmarłego powinno z nim odejść, by nie miał po co wracać). Również w mitologii słowiańskiej, w demonologii istniała strefa zajęta przez zjawy wrogie społeczności ludzkiej (wiedźmy, zmorzy i upiory, które według tych wierzeń żywiły się krwią, ciałem i duszą ludzi), związane z określonym rodzajem zmarłych – z tymi, którzy zginęli gwałtownie, bądź przedwcześnie. Istoty demoniczne mają w tej tradycyjnej kulturze wiele cech wspólnych – czasowa niewidzialność, ciemne lub czerwone zabarwienie skóry, ognistość i skrzepnie się, raczej drobny wzrost, gęste owłosienie, duża głowa i oczy, osobliwe zęby, grube wargi, brak pleców, nadmiar



KSIEGA UMARŁYCH

Do naszych czasów przetrwał staroegipski zbiór magicznych hymnów i zaklęć spisywanych na papiusowych zwojach, które kładziono zmarłym do grobów. Ta księga może być cenną i potężną pozycją w rękach Badaczy, z drugiej strony jeśli któryś ze zwojów dostanie się w ręce jakiegoś szaleńca lub czarownika, może się stać wiele złego.

ŁAPACZ DUSZ

Na Sumatrze rozpowszechniony był kult ducha, tzw. Łapacza Dusz. Zastanawialiście się kiedykolwiek co może się stać z człowiekiem, któremu zabierze się duszę? Powszechny jest przesąd, że ciało nie może bez niej istnieć. Być może Łapacz Dusz jest jedną z postaci Nyarlathotepa, która zabiera nieszczęśnika przed oblicza Zewnętrznych Bogów, kiedy upłynie jego czas na tym świecie. Tajemniczymi istotami są również Kroczący Między Światami. Może to oni zabierają dusze ludzi do innych światów, gdzie zostają dokładnie przeanalizowane, po czym zapada decyzja na temat ich dalszych losów...



niebo, piekło itp.). Ciekawie problem buntu w II tys. p.n.e. rozwiązała starożytni Egipcjanie. Aby nie dopuścić do kolejnych powstań biedaków i niewolników, klasy posiadające wprowadziły kult Ozyrysa-sędziego życia pozagrobowego (zmieniając jego wcześniejszą pozycję boga roślinności). Aby przestrzec przed podniesieniem ręki na swego pana uświadamiano, że ktoś kto nie cieszył się „spokojem sumienia” (czyje serce na wadze Ozyrysa nie było lżejsze od piórka) trafiał do siedziby potwora – pół lwicy, pół hipopotama z głową krokodyla [krzyżówka na miarę wyobraźni Lovecrafta, co? – Jerzy]. W ten sposób rozpowszechniała się idea grzechu i kary za niego.

Starożytne mitologie kryją bogactwo pomysłów, które można wykorzystać przy tworzeniu przygód. Warto do nich zajrzeć głębiej.

Bibliografia:

„Mitologia Słowian” – Aleksander Gieysztor (Wyd. Artystyczne i Fil-

mowe, Warszawa 1982).

„Pochodzenie Świąt Chrześcijańskich” – Władysław Kozłowski (Iskry, 1959).

„Kwestia bogów” – Joseph Campbell (Jacek Santorski & Co, Agencja Wydawnicza, 1994).

palców i zwierzęce lub ptasie stopy. Dokuczliwość tych istot zaczęła się od zwykłych psot, poprzez sprawozdanie chorób, porywanie ludzi, stosunki płciowe z żyjącymi do wyzerania wnętrza i zadawania śmierci. Wyodrębniano także grupę zjaw półdemonicznych (czarownice, wiedźmy i inne postacie, z którymi Słowianie pozostawali w zależności magicznej). W ludowej fantazji istniały jako nieuchwytnie półcielesne duchy, opuszczające ciała osób parających się magią i powodujące najczęściej nieurodzaje lub niekorzystnie wpływające na warunki atmosferyczne.

Znany jest zwyczaj wkładania zmarłym do grobów różnych przedmiotów, które ułatwiłyby im „podróż” i życie w krainie umarłych (dawano im m.in. jadło, napój, przedmioty codziennego użytku, później także towarzyszy – zwierzęta, najbliższych członków rodziny i służbę). Jest to ciekawy pomysł do wykorzystania w Krainach Snów (pamiętajcie, że śmierć w świecie na jawie nie oznacza końca „życia” – wykonując udany test „śnienia”, umierający może przedostać się do Krain).

Warto na koniec wspomnieć, że pierwotnie nie występowało pojęcie sprawiedliwej kary i nagrody na tamtym świecie (nie było rozróżnienia na

KOCHANI PRENUMERATORZY!

Specjalnie Was redakcja MiMa i wydawnictwo MAG przygotowuje prezenty! Będziecie je otrzymywać najprawdopodobniej co miesiąc, wraz z naszym magazynem!

W grudniu otrzymaliście płytkę CD z zasadami podstawowymi gry Idee Fixe.

W styczniu otrzymaliście kartę do gry **Zew Cthulhu**, przygotowaną z myślą o Wydziale X.

W marcu otrzymacie mapę uniwersum **Gasnących Słońc**.

A potem – między innymi – kolorowe mapki światów gier fabularnych i przeróżne niespodzianki.

Jeżeli więc, Ty, Szanowny Czytelniku, który trzymasz w ręku ten numer **MiMa**, nie jesteś jeszcze naszym prenumeratorem – zmień to!

Olek Ryłko

KAMIENNA TABLICZKA



Jest rok 1971. W Gdyni zanoszą się na spore wydarzenie. Ma zostać otwarte Muzeum Oceanograficzne i Akwarium Morskie MIR. Dla mieszkańców Trójmiasta będzie to niebywała gratka. Do zwiedzania udostępnione są ekspozycje znajdujące się na czterech kondygnacjach. Czego tu nie ma... Są przedstawiciele świata zwierzęcego ze wszystkich mórz. Są gabloty z martwymi osobnikami najciekawszych gatunków flory i fauny oceanicznej. Jest wspaniała makietka niecki Bałtyku. Specjalnie zaś z okazji otwarcia wystawiono część eksponatów z Centralnego Muzeum Morskiego w Gdańsku. Wśród nich znajduje się pewna kamienna tabliczka, na której wyryto napisy niewiadomego pochodzenia i znaczenia (znaleziono ją we wraku krążownika Gneisenau zatopionego u wejścia do portu w Gdyni. Przeleżała dwadzieścia lat w magazynach muzeum – to pierwszy raz kiedy zostanie wystawiona dla szerszej publiczności).

Dwa dni przed uroczystym otwarciem do Oceanarium próbowano się włamać. Wydarzenie miało miejsce około godziny drugiej w nocy. Napastnicy ciężko poturbowali jednego ze stróżów i dopiero interwencja drugiego strażnika sprawiła, że zbiegli z miejsca zdarzenia porzucając łup – wspomnianą wcześniej tabliczkę. Dzięki sprawnej akcji MO udało się schwycić jednego ze sprawców. Przystępcę osadzono w areszcie śledczym na ul. Portowej i poddano przesłuchaniu. Schwytany początkowo udzielał zeznań, ale później szef komisariatu przyprowadził jakiegoś zamaskowanego człowieka, który zamknął się sam na sam z przestępcą w celi. Po tym wydarzeniu zatrzymany utrzymuje, że nie pamięta żadnych zdarzeń związanych z włamaniem. Co gorsza, szef komisariatu nie pamięta niczego związanego z wizytą zamaskowanego człowieka. Dodatkowo sprawę komplikuje fakt, że za dwa dni przybędzie do Gdyni nowy Pierwszy Sekretarz KC – Edward Gierk. Swoją funkcję sprawuje dopiero od czterech miesięcy i jest to jego pierwsza wizyta na Wybrzeżu. W związku z tymi wszystkimi wydarzeniami do akcji wkracza Wydział Dziesiąty.

O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI?

Za całą sprawą stoi Kazimierz Wiśniewski. Wydaje się być spokojnym rybakiem, żyjącym na Oksywiu (jedna z dzielnic Gdyni). Prawda jest jednak o wiele bardziej przerażająca. To niesamowicie potężny czarownik. Ma już ponad dwieście lat, a kolejne powłoki cielesne zmienia przy użyciu czaru „przeniesienie jaźni”. Jakiś czas temu ustalił, że gwiazdy już wkrótce ułożą się w porządku. Bardzo chciałby ułatwić zadanie Wielkim

Przedwiecznym. Gdy dowiedział się z prasy, że odnaleziono tabliczkę, w jego głowie powstał szalony plan...

W 1945 roku Kazimierz jeszcze jako Konrad von Haubitz (wysoko postawiony oficer SS) ukrył tabliczkę na pokładzie Gneisenau. Rozpoczął odczytywanie tabliczki (zawiera ona czar *fala zapomnienia*), zabrakło mu jednak czasu by odczytać kilka ostatnich słów. Ukrył więc tabliczkę na pokładzie Gneisenau, licząc że okręt popłynie do Rzeszy, a on odzyska ją gdy, skończy się całe zamieszanie związane z wojną. Srodcze się jednak zawiódł. Statek zatopiono u wejścia do portu w Gdyni, a on musiał przejąć ciało jednego z polskich żołnierzy wyzwalaających miasto. Później przejął władzę nad Kazimierzem Wiśniewskim i tak jest już do dziś.

Jego plan zakłada, że przy pomocy wynajętych ludzi wykradnie tabliczkę i odszyfruje czar. Z prasy wiadomo już, że Edward Gierk odbędzie krótki rejs z Gdyni na Westerplatte jednym ze stateczków białej floty. Czarownik planuje przewrócenie statku *falą zapomnienia*, potem jedna z istot z głębin niepostrzeżenie dostarczy Gierka do opuszczonej poniemieckiej torpedowni na Babich Dołach (budynek umieszczony na słupach wbitych w dno morza ok. 200 m od brzegu). Tam Wiśniewski wejdzie w ciało Edwarda Gierka, istota z głębin podrzuci go gdzieś na plaży miejskiej w Śródmieściu i cały kraj będzie się cieszył z jego cudownego ocalenia.

To właśnie Wiśniewski odwiedził komisariat na ul. Portowej. Na szefa komisariatu rzucił czar *przejęcie kontroli*, a z umysłu zatrzymanego wymazał wszelkie wspomnienia dotyczące swojej osoby (*chmura zapomnienia*). Planuje teraz kolejne włamania do Oceanarium, wychodząc z założenia „umiesz liczyć, to licz na siebie”.

AKCJA NABIERA TEMP

Agenci przybywają do Gdyni nad ranem. Wizyta Edwarda Gierka odbędzie się jutro, około południa. Na komisariacie przedstawione zostaną badaczom następujące fakty:

1. Zatrzymany nazywa się Adam Grycz, ma 26 lat, jest pracownikiem stoczniowym, mieszka w osiedlu Paged na Obłężu. Nie był wcześniej zatrzymywany.

2. Oprócz niego na miejscu włamania widziano dwóch innych osobników.

3. Poturbowany strażnik znajduje się w szpitalu. Jego stan jest dobry i prawdopodobnie już wkrótce zostanie wypisany.

4. Agenci, jako przedstawiciele władzy, spotkają się z niechęcią miejscowej ludności. Od pamiętnego grudnia 1970 nie minęło nawet pół roku.

CO ZROBIĄ AGENCI?

Towarzysze badacze mogą podjąć trop na kilka sposobów. Nie narzucaj im żadnych konkretnych czynności. Oto przykładowe działania:

1. Odwiedzenie strażnika w szpitalu – Poszkodowany opowie, że człowiek, który go pobił był wysoki, lekko otyły, a jeden z pozostałych włamywaczy nazywał go Andrzej.

2. Odwiedzenie żony Adama, pani Anny Grycz – Jest ona zrozpaczona, bardzo boi się o męża. Udzieli informacji, że Adam często się spotykał z Kazimierzem Wiśniewskim, do którego nie czuje zbyt dobrej sympatii. Zapytana o Andrzeja (tę informację może również przekazać sam zatrzymany) odpowie, że jej mąż kolegował się z Andrzejem Nowakiem, mieszkającym na Grabówku. Obaj mężczyźni pracowali w jednej brygadzie remontowej.

3. Kazimierz Wiśniewski – Wydaje się być spokojnym rybakiem z Oksywia. To chłop jak dąb, szeroki w barach, obdarzony potężnym zarostem. Wydaje się być osobą nawykłą do trudów swojego zawodu. Na samym wstępie zaznacza, że nie prosi agentów o legitymacje, gdyż jak sam twierdzi nie umie czytać. Z zatrzymanym chodził czasami do baru Delfin na kufelki piwa. Odegraj go tak, aby gracze myśleli, że to fałszywy trop.

4. Dom Andrzeja Nowaka – W domu nikogo nie ma. Po przeszukaniu okazuje się, że to typowe mieszkanie kawalera. Sam Andrzej jest nieźle znany milicji, mają nawet kilka jego zdjęć (gracze powinni się z nimi dobrze zaznajomić).

5. Gracze otrzymują przez UKF-kę informację, że w biały dzień z Oceanarium zniknęła tabliczka. Strażnicy niczego nie pamiętają. Tylko jeden z nich zezna, że wydaje mu się że był tu człowiek, od którego czuć było ryby. Jeśli badacze pojadą wtedy ponownie do Kazimierza Wiśniewskiego, okaże się, że właśnie wypłynął w morze (co jest bardzo dziwne, gdyż na połów wyrusza się przed świtem).

GIEREK PRZYBYWA DO GDYNI

Cały drugi dzień gracze muszą spędzić ochraniając tow. Gierka. Pół godziny przed planowanym rejsiem jeden z graczy rozpozna w tłumie Andrzeja Nowaka. Jeśli ten zda sobie sprawę, że został rozpoznany, rzuci się do ucieczki. Powinieneś zaimprovizować dynamiczny pościg, po którym Nowak zostanie złapany. Przyzna się, że wynajął go Wiśniewski, który kazał dostarczyć sobie tabliczką do torpedowni. Jeśli gracze mimo tropu zdecydują się odbyć najpierw rejs z tow. Gierkiem, wtedy czeka ich śmierć w słonawych wodach Bałtyku.

Jeśli gracze udadzą się w kierunku Babich Dółów, już z brzegu zauważą ruch w opuszczonej

torpedowni. Od strony Gdyni usłyszą dźwięki syren (w tym momencie wielka fala wodna przewróci stateczek z tow. Gierkiem na pokładzie). Za kilka minut będą mogli zobaczyć, jak z wody wynurza się jakiś kształt dzwigający bezwładnego człowieka. W torpedowni znajduje się teraz Wiśniewski, jego dwóch uczniów i tow. Gierek. W tym momencie celem badaczy będzie dostanie się do środka i przerwanie rytuału.

Do torpedowni można dostać się wpław (jest kwiecień, a morze jest zimne), lub poprzez pontony wypożyczone z jednostki wojskowej, znajdującej się kilkadziesiąt metrów dalej. Słudzy Wiśniewskiego będą strzelać do każdego zbliżającego się obiektu. Jeśli nasi agenci pokonają tę przeszkodę, znajdą na podłodze nieprzytomnych Pierwszego Sekretarza i Wiśniewskiego. Towarzysz Gierek po chwili ocknie się i podziękuje bohaterów za pomoc. Nie pamięta nic co wydarzyło się od uderzenia wielkiej fali. Wiśniewski odzyska przytomność w szpitalu, dopiero kilka dni później. Tabliczka gdzieś zniknęła (zabrała ją istota z głębin). Gracze otrzymają awanse...

EPILOG

Kilka dni później gracze otrzymają telefon ze szpitala, do którego zawieźli Wiśniewskiego. Pacjent odzyskał przytomność i najwyraźniej oszalał. Cały czas utrzymuje, że nazywa się Edward Gierek i jest pierwszym sekretarzem KC, wykrzykuje też coś na temat cuchnących istot z dna morza. Czyżby rytuał odniósł skutek?

W ROLI GŁÓWNEJ

Kazimierz Wiśniewski. Obecnie jest trzydziestoletnim rybakiem. W rzeczywistości ma ponad dwieście lat, jest czarownikiem i kultystą. Jego aktualna postać ma 203 cm wzrostu i waży ok. 100 kilogramów. Jego pogodną twarz okala burza jasnych włosów. Wydaje się, że to sympatyczny człowiek, bardzo radosny – co chwilę wybucha salwami gromkiego śmiechu. Zawsze gdy myśli nad czymś intensywniej, drapie się małym palcem w skroń (później tak samo robił E. Gierek). Nie daje się jednak zwieść pozorom. To wyrachowany okrutnik, może nie sadystyczny psychopata, ale nie cofnie się przed niczym.

S 17 KON 17 BC 16 INT 18 MOC 18
ZR 10 WG 12 WYK 22

Umiejętności: Astronomia 60%, Język niemiecki 90%, Język polski 95%, Język łaciński 65%, Język arabski 70%, Mity Cthulhu 30%, Nawigacja 40%, Okultyzm 70%, Pilotowanie: łódź rybacka 55%, Wiarygodność 95%, Pistolet 55%.

Znane czary: Nawiązanie Kontaktu z istotą z głębin, Chmura Zapomnienia, Fala Zapomnienia, Głos RA, Mesmeryzm, Przejęcie Kontroli, inne wg uznania Strażnika.

Jerzy Cichocki

Z archiwów Wydziału X
PSY STALINA

1 maja 1960 roku radziecka obrona przeciwlotnicza zestrzeliła w rejonie Swierdłowska amerykański samolot zwiadowczy U-2. Francis Gary Powers, pilot samolotu, zdołał się katapultować, po czym został odnaleziony i ujęty przez służby bezpieczeństwa. Zestrzelenie samolotu było poważną wpadką dyplomatyczną Stanów Zjednoczonych. Udowodnienie całemu światu działań wywiadowczych przeciw państwu „miłującemu pokój” mogło doprowadzić do zaostrzenia stanu Zimnej Wojny. Ówczesny prezydent USA, Dwight Eisenhower, nie tylko nie wyparł się prowadzenia działań szpiegowskich na terenie ZSRR, ale także odmówił zaprzestania lotów wywiadowczych, które, jak głosił, były niezbędne dla bezpieczeństwa jego kraju.

Pułap, jaki osiągał U-2, powodował, że Rosjanie długo nie byli w stanie zapobiec lotom tego typu samolotów nad własnym terytorium. Nie posiadali pocisków mogących wznieść się na taką wysokość. Przez długi czas same loty pozostawały w sferze domysłów głównodowodzących radzieckiego sztabu. Intensywny rozwój prac nad dalekonośnymi raketami ziemia-powietrze przyniosły jednak skutek. Samolot pilotowany przez Powersa został zestrzelony przez raketę typu S-75.

Co zadecydowało, że Chruszczow – ówczesny pierwszy sekretarz KPZR – poprzestał na pozostawieniu skandalu w sferze dyplomatycznej i zbrojotowaniu zbliżającego się spotkania polityków najważniejszych państw? Co skłoniło Eisenhowera do podjęcia tak ryzykownej decyzji politycznej – kontynuacji lotów szpiegowskich? Odpowiedź kryła się prawdopodobnie gdzieś na Syberii...

Wszystko zaczęło się w 1929 roku, kiedy Józef Stalin zgromadził w swoich rękach nieograniczoną władzę. Dążąc do totalnego ubezwłasnowolnienia własnych poddanych, przywiązywał coraz to większą uwagę do badania zjawisk paranormalnych. Dyktator wierzył, że tylko dzięki środkom niekonwencjonalnym uda mu się zachować wewnętrzny spokój, wyeliminować opozycję i w końcu – rozprzestrzenić komunizm na Zachód. Zainteresowanie zdolnościami medialnymi w Związku Radzieckim dało się już jednak odczuć wcześniej. W 1926 roku powołano do życia **Eksperymentalną Komisję Hipnozy i Psychofizyki**. Komisja miała się zajmować badaniem postrzegania pozazmysłowego i pokrewnych zjawisk. Wkrótce doświadczenia zaczęły przynosić efekty...

Stalin nie był w pełni władz umysłowych – dziś wiemy o tym wszyscy. Jego fascynacje okultyzmem nie zostały potwierdzone, choć nie da się zaprzeczyć,

że interesował się wieloma zjawiskami, których poznanie wykracza poza ścisłe ramy nauki. Jednak przywiązywał do nich uwagę głównie dla celów politycznych – by powiększyć swoją władzę lub bronić się przed zamachowcami. Rozbudował policję polityczną – NKWD (*Narodnyj Komissariat Wnutriennych Dieł* – Ludowy Komisariat Spraw Wewnętrznych) – i uczynił z niej główne narzędzie terroru. Aparat ten rozrósł się wkrótce do rozmiarów pozwalających stwierdzić, że było to swoiste państwo w państwie. Stalin nie poprzestawał na tym. Chciał, aby NKWD przeniknęło do wszystkich dziedzin życia społeczeństwa – skorzystał z wyników badań Komisji Eksperymentalnej i nakazał szkolenie w dziedzinach, które wykraczały poza dotychczasowe zadania agentów.

W **Instytucie Badań nad Mózgiem** w Leningradzie (dziś Instytut Biechtieriewa), poddano próbom specjalnie wybranych do tego celu agentów. Wśród ludzi, u których wcześniejsze testy wykazały pewien potencjał, a którzy sami byli fanatycznie oddani swemu wodzowi, starano się wyrobić parapsychologiczne zdolności. Od 1932 roku w tym Instytucie wprowadzono program doświadczeń z badania telepatii. Wkrótce przed tajną grupą wyselekcjonowanych funkcjonariuszy NKWD nie było ograniczeń. Nawet, a może przede wszystkim, w najwyższej hierarchii władzy...

Nadeszła wojna. Specjalna komórka miała być po raz pierwszy poważnie sprawdzona. Protegowani Józefa Wissarionowicza zostali wysłani w głąb Europy, głównie na teren państw zachodnich.

U-2

22 grudnia 1954 roku została podpisana umowa pomiędzy CIA a firmą Lockheed na budowę samolotu rozpoznawczego (Projekt Oarfish). Prototyp otrzymał wewnętrzny numer 001, natomiast CIA nadała mu oznaczenie Article 341. Samoloty U-2 były szeroko stosowane w misjach rozpoznawczych, latały nad ZSRR, Chinami, Wietnamem i Kubą. Do największych sukcesów U-2 należy zaliczyć wykrycie centrum prób kosmicznych Bajkonur nad Morzem Aralskim w Kazachstanie (5 sierpnia 1957 r.), czy budowy stanowisk startowych rakiet R-12 (SS-4) z głowicami jądrowymi na terenie Kuby (14 października 1957 r.). Dodać należy, że samolot U-2 był trudny w pilotażu i dość często ulegał katastrofom. Był to jednomiejscowy, jednosilnikowy samolot rozpoznania strategicznego bez uzbrojenia.



Stalin zbagatelizował jednak raporty o szykowanej przez Hitlera zdradzie. W konsekwencji armia radziecka zaczęła się cofać przed natarciem, które ruszyło 22 czerwca 1941 roku. W wojnie niemiecko-sowieckiej warto zwrócić uwagę na dwa zdarzenia. W sierpniu tego roku Wehrmacht zaczął się przygotowywać do oblężenia Leningradu. Przywódca ZSRR wydał generałowi Żukowowi rozkaz obrony miasta za wszelką cenę. Leningrad skrywał jakąś tajemnicę. Tajemnicę i tajne laboratoria. Podczas oblężenia NKWD dokonało licznych aresztowań ludności miejskiej, którą głód popychał do buntów. Policja bała się, aby ktoś nie przedostał się na zewnątrz i niczego nie wyjawiał. Niemcom nie udało się po ponad dwuletnim oblężeniu zdobyć tego miasta. Nie wykluczone, że do sukcesu Sowietów przyczyniły się zdolności tajnych agentów Stalina...

W lipcu 1943 roku doszło do innej ważnej konfrontacji. W rejonie Kurska odbyła się największa bitwa pancerna świata. Nie będę relacjonował tutaj przebiegu walk, zwracam jednak uwagę, że Stalin nakazał zgromadzić w tym punkcie największe zgromadzenie swych dywizji. Czyżby i tam miał coś do ukrycia? Gdyby hitlerowcy przedarli kordon obrony, mieliby otwartą drogę do serca ZSRR – do jego bogactw i... kto wie do czego jeszcze?

II wojna światowa, wśród wszelkich niesławnych rekordów, odznaczała się także po raz pierwszy tak intensywnymi działaniami wywiadów różnych krajów. Dzięki dowodom zebranym podczas operacji w Europie oraz licznym relacjom świadków, Amerykanie zaczęli podejrzewać, że w głębi radzieckiej tajni kryją się tajne bazy. Początkowo myślano, że mogą one skrywać laboratoria atomowe. To zaalarmowało rząd w Stanach Zjednoczonych. Do tej pory posiadanie broni nuklearnej było ich znaczącą przewagą. Na najwyższych szczeblach władzy zaczął dojrzywać plan wykrycia i zbadania niebezpiecznych obiektów. Pierwszym etapem planu miały być loty rozpoznawcze...

Działalność tajnych radzieckich agentów w Europie przyniosła wiele sukcesów. Być może kiedyś dowiedzie się całej prawdy. Dzięki ich pracy udało się wprowadzić rządy komunistyczne w wielu krajach Europy Wschodniej. Zwycięski Stalin postanowił zintensyfikować badania nad postrzeganiem pozazmysłowym, psychokinezą, jasnowidzeniem, telepatią, sugestią itp. ZSRR przygotowywało się do kolejnej wojny. Zimnej Wojny...

Na terenie Związku Radzieckiego zaczęły powstawać specjalistyczne placówki, których zadaniem było prowadzenie doświadczeń w tych dziedzinach. Moskiewski Instytut Energetyki, Wydział Cybernetyki Instytutu Biofizyki w Radzieckiej Akademii Nauk w Puszcino, placówka naukowo-przemysłowa „Kwantum” w Krasnodarze, Instytut Problemów Radiokomunikacji, Instytut Genetyki Molekularnej, Instytut Badawczy Neurologii i Psychiatrii w Charkowie i inne, które udało się zidentyfikować, to tylko wierzchołek góry lodowej. Oprócz tego istniało jeszcze wiele innych, niezarejestrowanych przez obcych szpiegów jednostek, ukrytych w niedostępnych rejonach Syberii. Być może istnieją do dziś? Być może w swych laboratoriach posiadają tajemnice, o których nie odważę się tutaj wspominać...

W 1946 roku rozwiązano NKWD. W jego miejsce utworzono Ministerstwo Bezpieczeństwa Państwowego (*Ministerstwo Gosudarstwennoj Biezopasnosti*, MGB). Nazwa się zmieniła, metody pozostały. Co jakiś czas dokonywano spośród pozostałych ich pracowników naboru na nowe „paraszkolenia”. Po śmierci Stalina w 1953 roku XX. Plenum KC uznało działalność MGB za zbrodniczą, po czym w 1954 jego kadry posłużyły do utworzenia KGB (*Komitiet Gosudarstwennoj Biezopasnosti pri Sowietie Ministrow SSSR* – Komitet Bezpieczeństwa Państwowego przy Radzie Ministrów ZSRR).

Po śmierci swego założyciela, specjalna komórka agentów służb bezpieczeństwa odchodziła powoli w niepamięć. Jej członkowie służyli, co prawda, w różnych rejonach świata – w Chinach, na Kubie, w Wietnamie, w Polsce i Stanach Zjednoczonych, jednak przestano korzystać z ich usług w kraju. Kto wie, jaki wpływ wywierali do czasu rozwiązania KGB w 1991 roku, po puczu moskiewskim? Kto wie, gdzie się teraz podziiali?

Jerzy Cichocki

JEZIORO PEŁNE TAJEMNIC

Szkic do przygody

WSTĘP

Czasem pomysły – jak ludzie – zrywają się na równe nogi i mówią „Cześć!”. Same się przedstawiają – te pomysły – za pomocą słów. Czy są one słowami? Przemawiają tak dziwnie. Wszystko, co widzimy na tym świecie, jest oparte na czyichś pomysłach. Niektóre koncepcje niszczą, inne budują.

Pieńkowa Dama, Twin Peaks

W dzisiejszym świecie krąży jeszcze wiele legend o morskich potworach. Mimo postępu cywilizacji, nauki i techniki, nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć na wiele pytań ani zrozumieć wielu zjawisk. Jednym z przykładów pytania bez odpowiedzi pozostaje legenda Jeziora Ness w północnej Szkocji. Sceptyczni naukowcy nie potwierdzają istnienia tam dziwnej formy życia, ale nie mogą też jednoznacznie temu zaprzeczyć. Już w latach siedemdziesiątych, na podstawie wyników badań echosondą stwierdzono, że w basenie jeziora porusza się jakaś duża istota, choć dźwięki aparatury mogły odbijać także większe ławice ryb. Loch Ness w znacznej mierze nie zbadano do dziś. Widoczność pod wodą nie przekracza jednego metra, czego przyczyną są unoszące się drobiny mułu. Kto wie, co kryje się w odmętach tego jeziora...

Poniżej przedstawiam Wam pomysł na scenariusz, którego bohaterem jest ta tajemnicza okolica. Wśród podanych informacji znajduje się wiele autentycznych, jak nazwiska, miejscowości i relacje z obserwacji jeziora. Ja postarałem się jedynie nadać tym terenom charakter zagadkowości i wszechobecnego niepokoju.

PS. Dziękuję dla Ulma i Jego drużyny za testowanie przygody!

BADACZE

Noszę pieniek – to prawda. Bawi was to? Mnie nie. Bo wszystko ma swoje powody. Powody mogą wyjaśnić nawet absurd.

Pieńkowa Dama

W przygodzie może uczestniczyć dowolna ilość graczy, od Ciebie, Strażnika, zależy, jak ich wprowadzisz. Ja opiszę wstęp, jaki zafundowałem swoim graczom. W 1962 r. otwarto **Centrum Badawcze**

Loch Ness. Właśnie stamtąd nadeszły telegramy – postacie graczy były znanymi osobistościami, reprezentującymi różne gałęzie nauki. Do podjęcia wspólnych badań zachęcił ich kierownik projektu badawczego, **Adrian Shine**. Akcja powinna odbywać się w miesiącach jesienno-zimowych, jest to okres już po sezonie turystycznym. Naturalne są wtedy zjawiska atmosferyczne tak popularne na wyspach – deszcze (rzadziej śnieg), doliny pokrywane mleczną mgłą itd.

Badacze Tajemnic powinni przybyć drogą lotniczą do miasta leżącego najbliżej Loch Ness. Stamtąd nad wodę przywiezie ich furgonetka podstawiona przez instytut. Będzie się to odbywało już po zmroku. „Dobry wstęp to połowa sukcesu” – powiadają, musisz w takim razie zrobić wrażenie na graczach, stworzyć taki klimat, aby Badacze „wczuli” się w rolę. Kiedy furgonetka staje nagle na poboczu, bohaterowie nie wiedzą jeszcze, że są tuż nad legendarnym jeziorem – całą okolicę pokrywa gęsta mgła. Po chwili natężenia słuchu usłyszą chłupot (użyłem do tego celu ukrytej w ciemnym pokoju miednicy z wodą – efekt murowany!), z mgły wyłania się średniej wielkości łódź. To kolejny środek transportu, którym Badacze dotrą na miejsce. Kierowca samochodu wytłumaczy, że w nocy nie można używać motoru silnika... I znowu spróbuj wywołać klimat – postacie płyną łodzią po jeziorze, które według pogłosek skrywa potwora, widoczność jest bardzo ograniczona, a kapitan łajby – mało rozmowny. Słychać tylko monotonny plusk wiosel o taflę jeziora... Po kilkunastominutowej i nie obfitującej w żadne wydarzenia podróży bohaterowie docierają do celu. Jest nim **Fort Augustus**. Kiedy postacie na molo przywiązują cumy do słupków, następuje kolejne „zagęszczenie atmosfery”. Oto do wysiadających Badaczy podejdzie chwiejnym krokiem mocno przygarbiony mężczyzna w szturmówce (Harry Collins), po czym, wpatrując się nieprzyjemnie w przybyłych, powie tajemniczym, zachrypniętym głosem: *Loch Ness nigdy nie oddaje swych zmarłych*, po czym znika równie tajemniczo, jak się pojawił. Mężczyźni zajmujący się łodzią wytłumaczają, że to tylko bełkot pijaka (zimna woda i ciśnienie panujące w jeziorze nie pozwalają wypłynąć topielcom na powierzchnię. Czy Badacze przyjmą do wiadomości to racjonalne wytłumaczenie?). Po chwili do portu wejdzie Adrian Shine.

kierujący projektem badawczym „Loch Ness”. Przywita oficjalnie gości i zakwateruje ich w byłym opactwie benedyktyńskim. Miejsce noclegu powinno dodatkowo zrobić na postaciach „dziwnie” wrażenie. Shine będzie oczekiwał Badaczy w Centrum Badawczym po porannym posiłku. Po nocy pełnej wrażeń bohaterowie po raz pierwszy ujrzą okolice jeziora Loch Ness z wysokich okien swoich apartamentów...

OKOLICE

Czy umiesz zobaczyć przez mur? Czy potrafisz
wiedzieć przez ludzką skórę? Promienie rentgena
przechodzą przez ciała stałe lub stałopodobne. Są
w życiu rzeczy, które istnieją, mimo że oczy ich nie
dostrzegają. Czy kiedykolwiek widziałeś coś
wstrząsającego, czego nie mógł dostrzec nikt inny?

Pieńkowa Dama

Pieńkowa Dama

Loch Ness rozpościera się na wysokości 16 m n.p.m. na Wyżynie Szkockiej. To największe spośród trzech jezior na północy Wyspy. Zasila je sześć rzek, m.in. Moriston, Foyers i Enrick. Jest miejscem trudno dostępnym, położonym na odludziu, choć wokół samego jeziora jest sporo wsi. Ness ma 35 km długości (orientacja wschód – zachód), 1,5 km szerokości, leży w dolinie o stromo opadających brzegach. Latem temperatura wody to średnio 12 C, co klasyfikuje Loch Ness do jezior zimnych, ale zimą jego wody nie zamarzają. W 1933 roku zbudowano drogę wzdłuż północnego brzegu, łącząc

Rankiem, kiedy Badacze wyrżą przez okna swych pokoi, ujrzą widok, którego nie zapomina się do końca życia. Pogoda tego ranka umożliwia bowiem obserwację jeziora, jak i jego okolic. Można zatem zobaczyć malownicze wzgórza, których obraz odbija się w spokojnej toni jeziora, łódzie leniwie snujące się aż po horyzont, w dali na wchodzącym w głąb jeziora cyplu mającej ruiny starego zamku... Wszystko to sprawia, że bohaterowie zapominają o nieco niepokojącej nocnej podróży, a w świetle dnia twierdza opactwa wydaje się nie być tak upiorna, jak się wydawało.

MIESZKAŃCY

Pieńkowa Dama



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Adrian Shine: to on zaprosił Badaczy do Loch Ness. Jest szefem projektu mającego na celu zebranie wszelkich danych, dotyczących rzekomego potwora. Centrum Badawcze mieści się w Forcie Augustus, w budynku starej szkoły. W ciągu kilku miesięcy od powstania instytutu Shine zdołał zebrać grupę fanatyków, która wierzy w istnienie Nessie i chce przedstawić światu dowód swojej fascynacji. Centrum Badawcze dysponuje dużym archiwum relacji, zdjęć, kilkoma filmami i tym podobnymi „dowodami”. Na życzenie Badaczy Shine udostępni materiały. Sam kierownik jest żywo zainteresowany legendą o potworze, jednak bez pewnych dowodów na istnienie potwora nigdy w niego nie uwierzy.

Harry Collins: on naprawdę coś wie! Nie dotyczy go zmowa „społeczności” Loch Ness, gdyż ta uważa go za niegroźnego pijaka. Collins faktycznie nie stroni od kieliszka, ale ma oczy szeroko otwarte. Ważne jest, abyś budował przed graczami postać zdegenerowanego człowieka, by nie wpadli zbyt łatwo na informatora, jakim może się stać. Możesz w jego usta włożyć różne informacje, jednak powinny one wydobywać się z jego ust w mentorski, wizjonerski sposób. Badacze mogą spotkać go,

pętającego się po lokalnych drogach czy pubach. Łatwo da się skusić na rozmowę za cenę kufła piwa. Zna legendy o każdej miejscowości, ma także własne hipotezy co do mieszkańca głębin (najłatwiej wykorzystać tu którąś z podanych na końcu scenariusza). Będzie także ostrzegał bohaterów przed *Kelpie*, czyli wodnym duchem szkockich jezior, opisywanym w starych sagach z Wyżyny Szkockiej. W rzeczywistości *Kelpie* zamieszkują lasy tutejszych okolic, ale Collins nie jest w stanie nawet sobie wyobrazić prawdziwej natury tych istot...

Steve Feltham: łowca potwora, jak sam siebie określa. Przesiaduje całe dni na brzegu jeziora, aby sfotografować tajemniczą istotę. Konstruuje też aparaturę, która prowadziłaby wszelkie pomiary aktywności największych istot zamieszkujących głębie Ness przez 24 godziny na dobę. Pozostaje to jednak w sferze marzeń nieco zbzikowanego Steve’a. Często przesiaduje w pubie *Dores Inn* w *Dores*. Co spowodowało jego obłąkanie? Co kazało porzucić mieszkanie na południu Anglii, by żyć teraz w zaadaptowanym do potrzeb mieszkalnych wanie? Na podstawowe potrzeby zarabia dzięki artykułom w miejscowej gazecie.

Garry Smith: właściciel biura turystycznego, oferującego rejsy

po jeziorze. Jednocześnie jest kapitanem jednej z łodzi swojej firmy. Generalnie, Smith chce zarobić na legendzie o potworze. Na fali ostatnich rewelacji zbudował solidną firmę. Sam nie ma zdania na temat Nessie. Jest zdolny posunąć się do pewnych sztuczek, aby zadowolić turystów (wynajmuje w tym celu pletwonurków, którzy zakładają na siebie atrapę potwora). Obawia się jednak wiedzy Badaczy i nie będzie ryzykował wpadki, aby zarobić na ich naiwności.

Andrew Goram: konstabl lokalnego posterunku. Należy do nielicznych sceptyków w sprawie istnienia potwora. Powoli popada w paranoję. Nie jest „stałym” i po kilku latach urzędowania zauważył „zmowę” tutejszych ludzi. Od dłuższego czasu prosi o przeniesienie. Zaczyna obawiać się o życie i szczerze się ucieszył, kiedy powstało Centrum Badawcze, a wraz z tym zaczęli napływać w okolice różni naukowcy. Będzie przekonywał Badaczy, że „coś jest nie tak”. Jednak czerwone, podkrążone oczy nie przemawiają za policjantem. W rzeczywistości miejscowi nie posuną się do zabicia funkcjonariusza, jednak nie nawiązuje się tutaj poufałość między nim a mieszkańcami, jaką można zaobserwować w małych miejscowościach.

piętno przeszłość. Oni wszyscy znają prawdę jeziora i okolic. Żaden z nich nie może się tego wyrzec. Mieszkańcy **Fort Augustus**, **Invermositon** czy **Foyers** tworzą jedną społeczność. Społeczność, która wie wszystko o wszystkich jej obywatelach. Społeczność, która potrafi w razie potrzeby porozumiewać się bez słów, kiedy te rejony odwiedzają tłumy turystów czy niczego nieświadomi naukowcy z Centrum Badawczego. Ludzie ci będą okazywać uprzejmość i wszelką pomoc, jednak za plecami przyjezdnych... Im więcej nakreślisz szkiców osobowości, które będą spotykać Twoi gracze, tym większy efekt uzyskasz, bowiem oryginały wśród wszystkich mieszkańców okolic nadają tym miejscowościom charakterystyczny klimat i to oni zostają w pamięci graczy najdłużej. W ramce powyżej przedstawiam Wam kilku bohaterów mojej przygody.

CICHOWSZE, GŁUCHOWSZE

Wskazówki są wszędzie – wszędzie dokoła. Ale twórca puzzli jest sprytny. Wskazówki, mimo iż nas otaczają, są uznawane za coś innego. I tym czymś innym – „złymi” interpretacjami wskazówek – nazywamy nasz świat.

Pieńkowa Dama

Nadeszła pora, aby przedstawić Wam miejsca otaczające Loch Ness. Pod każdym z opisów znajdują się przykłady motywów, jakimi może się kierować miejscowa ludność lub wynikające z powodu mrocznej przeszłości tych miejsc. Możecie wymyślić także własne, połączyć je w całość lub stworzyć z nich oddzielny epizod.

Fort Augustus: jest to największa wieś (w szkockim rozumieniu) nad jeziorem. Obok parkingu sa-

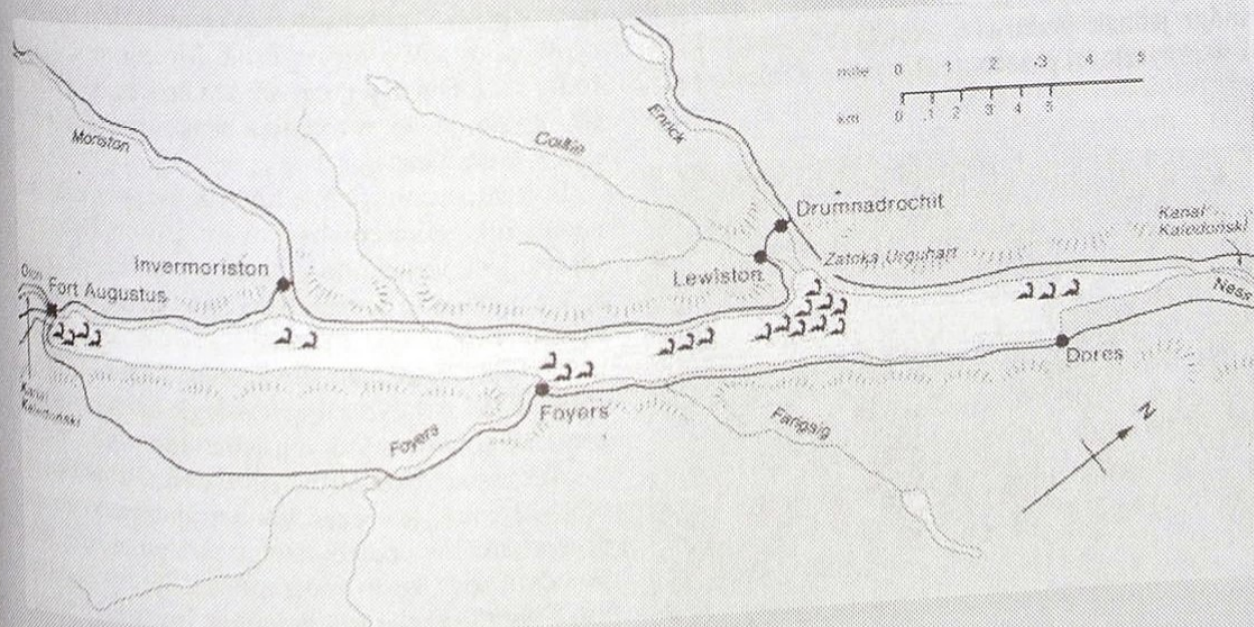
mochodowego dla licznie przyjeżdżających tu autokarów, znajduje się biuro turystyczne. Korespondencję można nadać na jedynej w okolicy poczcie i tu znajduje się jedna z nielicznych stacji benzynowych. Miejscowość położona nad rzeką Oich posiada dwa mosty – jeden nad wspomnianą rzeką, drugi, obrotowy, nad Kanałem Kaledońskim. Zaraz za tym ostatnim znajduje się opactwo benedyktynów. Właśnie tam zostaną ulokowani Badacze. Oprócz miejsc noclegowych znajduje się tu centrum informacyjne na całą okolicę Loch Ness. W piwnicach usytuowano restaurację „Stół Opat”, sklep, centrum historyczne, a nawet sale konferencyjne na potrzeby nowo powstałego instytutu badawczego. Pomiędzy kanałem a opactwem znajduje się stary budynek szkolny, zwany teraz Clansman Centre. Jest to wierna rekonstrukcja starego domu góralskiego, zwanego „czarnym domem”, z powodu sadzy, jaka osiadła na ścianach. W takich chatach dawno temu żyli szkoccy górale. Obok Centrum Badawczego znajduje się muzeum, w którym możesz się dowiedzieć, jak wyglądało życie górala w XVII i XVIII wieku. Zwiedzający mają nawet możliwość potrzymania w rękę oryginalnego claymora. Z mołu, do którego przybyli bohaterowie, wypływa na malownicze rejsy stylowa turystyczna łódź. Oprócz mniejszych restauracji, hoteli i pubów (szczególnym uznaniem cieszy się „Loch Inn”) na uwagę zasługuje „Caledonian House”. Jest to centrum rekreacyjne, oferujące m.in. pole golfowe czy wypożyczalnię rowerów.

Fort Augustus powinien być rajem dla postaci graczy. Znajdą tu odpoczynek i schronienie po niebezpiecznych wydarzeniach w innych rejonach Loch Ness... W Centrum Badawczym znajdą publikacje porucznika Roberta Goulda, który jako pierwszy zebrał 42 relacje o Nessie. Zapisał je w kronice „Potwór z Loch Ness 1923 – 1933”, wydanej w 1934 roku. Jeśli chcesz, możesz to pierwsze wydanie uczynić bardziej cennym przez umieszczenie w księdze rytuałów, czy tym podobnych elementów wiedzy zakazanej, przekazanej Gouldowi przez mieszkańców przyjeziornych wsi. Z cza-

sem te fragmenty zostały wycięte przez cenzurę... W 1957 roku ukazała się książka Constance White – „Więcej niż legenda” – zawierająca kolejne relacje rzekomych obserwatorów potwora. To pierwsza pozycja, która poruszyła teorię kolonii, a nie pojedynczego osobnika. Poza tym biblioteka instytutu zawiera materiał filmowy (omówiony wraz z innymi materiałami później) i inne dokumenty wedle Twojego, Strażnika, uznania. Samego Shine’a zadziwił fakt, że relacje często nieznanających się świadków są bardzo zbieżne...

Czereśniowa Wyspa: sto metrów od brzegu, nieopodal Fort Augustus istnieje mała wyspa, jedyna na Loch Ness. Nazwę nadali jej żołnierze Cromwella, którzy byli zakwaterowani w Fort Augustus (w rzeczywistości bowiem wyspa nazywała się Wyspą Murdocha). Ciekawe jest to, że Czereśniowa Wyspa nie jest tworem naturalnym. To struktura stworzona przez człowieka, znana tu jako *crannog*. *Crannog* to ufortyfikowane zaplecze dla miejscowej ludności, która kryła się tam w czasie zagrożenia. Zbudowana w średniowieczu, była używana do XVI w. W czasach nowożytnych wyspa była dokładnie zbadana w 1908 r. przez mnicha z tutejszego opactwa – Doma Odo Blundella. Za pomocą sprzętu do nurkowania sprawdził, jak została zbudowana. Okazało się, że konstrukcja opiera się na tratwie z kłód dębowych, pokrytych warstwą twardych głazów i opiera się na sprężystych palach w dnie jeziora. Blundell stwierdził, że *crannog* musiał być kiedyś znacznie większy, w każdym razie tak duży, aby mógł utrzymać fortyfikację.

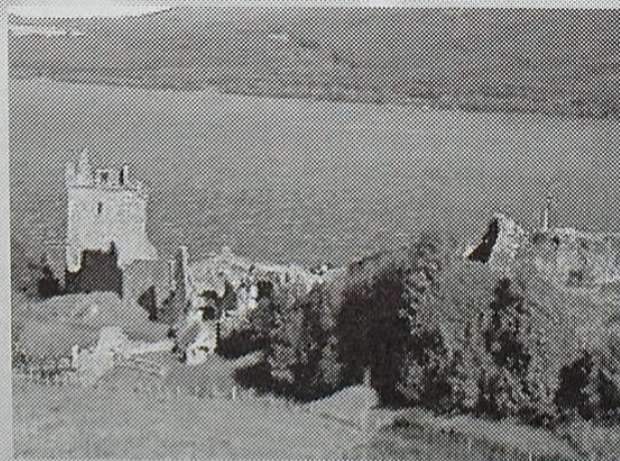
Zastanawia fakt samych badań Wyspy Murdocha. Czy konstrukcja zbudowana tak blisko Fort Augustus nie była odnotowana w księgach opactwa równie starego, jeśli nie starszego od owej dziwnej budowli? I dlaczego zajmował się tym mnich? Wielce prawdopodobne, że *crannogiem* zawładnęły Istoty z Głębin, zamieszkujące jeziora północnej Szkocji jeszcze zanim odseparowały się od wód morza. Nie wiadomo, co się stało z mnichem Blundellem po zakończeniu badań. Istniała



także ponoć księga opactwa, w której zapisano potyczkę przybyłych tu w czasie republiki ludzi Cromwella z dziwnymi „rybopodobnymi” istotami. Po latach miano ten fakt włożyć do wspólnej teczki z potworem z Loch Ness. Przerażająca jest jednak łatwość, z jaką Istoty z Głębin mogą się przedostawać, jeśli jeszcze tu rezydują, do Fort Augustus. Jeśli nie przez Kanał Kaledoński, to przez rzekę Oich – podobno kamienny most nad tą rzeką ma w kilku miejscach odcisnięte ślady stóp o dziwnych kształtach, co uatrakcyjnia dziś okolicę dla turystów...

Foyers: południowa strona jeziora jest znacznie gorzej zaludniona, a okolice są dziksze i spokojniejsze. Foyers jest wsią bez wyrazu – znajdują się tu zakłady produkcji aluminium, w którym zatrudnieni są okoliczni mieszkańcy. Jedyną tutejszą atrakcją jest ścieżka widokowa wzdłuż brzegu Foyers, na której można podziwiać wodospady.

Zamek Urquhart: na wysokim, kamiennym cyplu, zwanym Strone Point, wchodzącym daleko w Loch Ness, widnieją ruiny zamku, którego najstarsza część pochodzi z XIII wieku. Był to jeden z największych szkockich zamków, ale podupadł w przeciągu dwustu lat. Mimo tego ruiny składające się z potężnego muru, czterech wież i baszty robią wrażenie. To wspaniałe miejsce na piknik, skąd rozciąga się cudowny widok na jezioro! Zamek Urquhart odegrał ważną rolę w historii Szkocji i Anglii. Po zwycięstwie w bitwie pod Dunbar w 1296 roku król Anglii Edward I, zwany także „Długonogim” lub „Młotem na Szkotów”, wzmocnił kontrolę na północną częścią wyspy przez sieć zamków, w tym przez wzmocniony i powiększony Zamek Urquhart. Ten ostatni był jeszcze wielokrotnie miejscem ciężkich walk. Podczas powstania legendarnego Bravehearta (William Wallace’a), zamek z rąk króla odbił Andrew Moray. W końcu Edward stracił cierpliwość i ze sprzymierzoną armią francuską ruszył na północ. Wielka armia poruszała się praktycznie bez oporu, jednak ludzie króla dokonywali tam bestialskich gwałtów i mordów. „Długonogi” zdobywał coraz więcej ziem, z wyjątkiem Urquhart. Zamek nie mógł jednak przetrwać odcięty od reszty kraju i w przyszłości przechodził jeszcze z rąk do rąk.



Źródła w legendzie o potworze z Loch Ness należy upatrywać w wojnach anglo-szkockich. Cofnijmy się do lat, w których dowódcą twierdzy był Alexander Forbes. Podczas ciężkiego oblężenia, nie widząc szans na jakąkolwiek odsiecz czy dłuższą obronę, postanowił wyprowadzić bezpiecznie poza mury zamku swoją żonę. Przebrał ją za chłopkę i ta ze skromną świtą wydostała się ukradkiem z obleganego cypla. Miała potem nad ranem widzieć ostateczne natarcie, w którym wyróżniła całą załogę wraz z jej małżonkiem. Wtedy w wielkiej rozpacz użyła swej mocy wiedzy, by przywołać z najmroczniejszych głębi naszej planety potwora, który rozprawił się z okrutnymi Anglikami. Czy pozostaje on w jeziorze do dziś? W latach siedemdziesiątych odkryto za pomocą echosondy coś w rodzaju jaskini pod Strone Point, co potwierdzono w kolejnych latach i oznacza się teraz za najgłębsze miejsce Loch Ness. Czy w latach, kiedy trup obficie ścielił się na skalistym cyplu, osiadły tu morskie ghule, by żywić się ofiarami walk?

Drumnadrochit: pierwsze, co się rzuca w oczy po przyjeździe do tej miejscowości, to ogromne tablice reklamujące wystawę o potworze z Loch Ness. Zawsze są tu przynajmniej dwie wystawy jednocześnie. Obok tzw. oficjalnej wystawy stoi naturalnej wielkości rekonstrukcja Nessie, zrobiona na podstawie wskazówek licznych „obserwatorów” wynurzającego się potwora. W tej malej, ale przyjemnej miejscinie można znaleźć pokoje hotelowe, bary i sklep z pamiątkami. Spacer po ulicach uprzyjemniają liczne kosze z kwiatami, których pielęgnacja jest tradycją tutejszych mieszkańców. Tutaj można zdeponować pieniądze w Bank of Scotland. Jeden z hoteli, „Benleva Hotel”, ma ponoć swojego ducha (na potrzeby hotelu został adaptowany 400 letni kościół). Nieopodal rośnie drugi w Szkocji pod względem wielkości kasztanowiec hiszpański. Według legendy jest to drzewo wisielców, na którym wielu tutejszych mieszkańców znalazło w przeszłości swoje przeznaczenie...

Lewiston: miejscowość położona blisko Drumnadrochit (15 minut drogi spacerem). Jest to miejscowość typowo turystyczna. Można tu wynająć łódź, samochód, wybrać się konno na przejażdżkę itp. Znajduje się tu również bank i centrum informacji turystycznej.

Invermoriston: pod jednym ze wzgórz znajduje się mała miejscowość Invermoriston. Droga do tej wsi jest przyjemnością samą w sobie, gdyż rosnące po jej obu stronach drzewa tworzą wspaniałą aleję. Miejscowość ta słynie z fantastycznych widoków na wodospady, na których rzeka Moriston spływa do Loch Ness. Przeciwległe brzegi rzeki łączą dwa mosty, z których jeden jest wytrzymałą, współczesną rekonstrukcją, a drugi, zbudowany w 1813 roku, jest częściowo zrujnowany, co nie przeszkadza w przechodzeniu po nim pieszo, lecz pojedynczo. Często można tu znaleźć wędkarzy, gdyż wartka rzeka jest bogata w łososie. Niedale-

ko mostu znajduje się stara kuźnia, która spełnia teraz rolę sklepu z pamiątkami i rękodziełem artystycznym. Wspaniałym miejscem na postój jest „The Glenmoriston Arms Hotel” z widokiem na całą miejscowość, gdzie na dodatek serwują szeroki wybór starej, szkockiej słodowej whisky. Równie dobre jest tu zakwaterowanie i posiłki. Niedaleko jest sklep, w którym można znaleźć „niemal wszystko” i mały pub „Tawerna”. Miłe pokoje i dobre śniadania oferuje też „Court Green Guesthouse”.

Czy taki widok nie wydaje Wam się nieco za idealny? Co powoduje nienaganne zachowanie i przesadny pedantyzm tutejszych mieszkańców? Czy nie są zbyt sztywni w dosłownym i przenośnym znaczeniu? Czy za legendą o potworze z Loch Ness nie ukrywa się kult Glaaki? Czy ci mieszkańcy nie są sługami Przedwiecznego?

Dores: w drodze do Dores, na południowym brzegu Loch Ness znajduje się Leśnictwo. Ma swą siedzibę w tak małej wsi, że nie ma sensu nawet jej wspominać. Leśnictwo jest teraz znane jako Przedsiębiorstwo Leśne, które w swym budynku ma niezłą wystawę poświęconą okolicznej przyrodzie. Stąd też wytyczono trasę na piesze wędrówki po leśnych terenach Wąwozu Inverfarigaig do Dun Dearduil, wzgórza, na którym stoją fundamenty średniowiecznego zamku. Tu czają się wspomniane przez Collinsa *Kelpie*, duchy jezior opisywane jako człekopodobne istoty o końskich głowach (czyżby Byakhee?), które strzegą tajemnic Loch Ness. Będą ścigać każdego, kto będzie próbował wyjawiać światu bluźnierczą prawdę o żyjących tu mieszkańcach i skondensowanej aktywności Mitów... Dores leży kilkanaście kilometrów za Leśnictwem. Jak już wspomniano wcześniej, znajduje się tu pub nazwany „Dores Inn”, w którym przesiaduje Feltham, niezwykle poszukiwacz Nessie.

NESSIE, WRÓĆ!

Gwiazdy, Księżyc i planety przypominają nam o protonach, neuronach i elektronach. Czy istnieje większa istota krocząca z tymi wszystkimi gwiazdami wewnątrz?

Pieńkowa Dama

Wypada w końcu przedstawić główną przyczynę pobytu Badaczy Tajemnic w okolicach Loch Ness. Nie ukrywam, że sam traktuję legendę o potworze jako mocno naciaganą, jednak jest to wspinała motywacja do ściągnięcia bohaterów na miejsce akcji. Ty, Strażniku, zdecydujesz, czy jest to tylko mit, który przyciągając uwagę graczy, będzie ich trzymał daleko od prawdy. Przedstawię jednak przesłanki, opowiadające się za istnieniem potwora. Wszelcy rzekomi obserwatorzy Nessie mówili

o istocie posiadającej długą szyję i zaokrąglony grzbiet. Jej wynurzenia najczęściej widywano w upalne dni, podczas zamgleń, przy ujściach rzek (szczególnie powtarzają się dwa miejsca: **Urquhart** i **Foyers**). Nadal nie ustalono, czy jest to pojedynczy osobnik, czy też grupa, ale trudno stawiać takie pytania, skoro nie jesteśmy nawet pewni istnienia tej istoty.

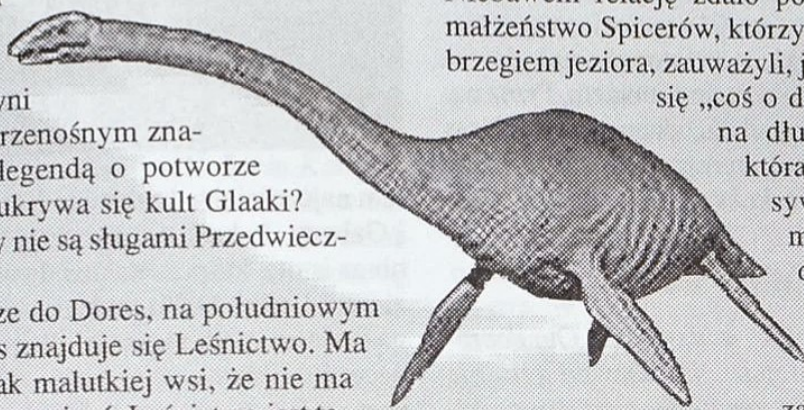
Pierwsze obserwacje potwora w XX wieku ogłosił w 1933 roku małżonkowie Mackay, którzy z brzegu ujrzeli wynurzący się grzbiet dużego stwora (nie potrafili oszacować jego długości). Niebawem relację zdało powracające z urlopu małżeństwo Spicerów, którzy jadąc południowym brzegiem jeziora, zauważyli, jak z jeziora wynurza

się „coś o dziwnie małej głowie na długiej, cienkiej szyi, która przechodziła w masywne ciało”. Miało mieć ok. 10 metrów długości, z tym, że państwo Spicer

twierdzili, że potwór poruszał się za pomocą płetw. Od

tej pory zgłaszało się co roku wielu amatorów głodnych sensacji, którzy twierdzili, że widzieli potwora. Wśród relacji znajdują się też takie, które opisują spotkanie z potworem na brzegu! Jeden z mieszkańców, wracając w nocy nadbrzeżną drogą do domu, o mało nie wpadł na potwora. Mężczyznę znaleziono nad ranem w rozbitym samochodzie. Był w szoku... Od 1962 roku wszystkie opisy obserwacji i inne dokumenty o fenomenie Nessie zbiera Biuro Badań Loch Ness (działało do 1972 roku). W tym też roku przeprowadzono najważniejsze badania, które nie zakwestionowały (!) istnienia potwora – ekipy Uniwersytetu Cambridge i Oxfordu, namierzyły za pomocą echosondy poruszającą się w głębiach jeziora istotę, lecz jak wspominałem wcześniej, wyniki takich pomiarów mogą wprowadzać w błąd. W Centrum Badań znajduje się wiele zdjęć, które generalnie można podzielić na dwie grupy. Do pierwszej z nich można zaliczyć zdjęcia złej jakości, które nie wykluczają autentyczności przedstawionego na nich obiektu. Druga grupa zalicza fotografie dobrej jakości, będące jednak często fotomontażem.

Znacznie trudniej sfalszować film. Wymienię najciekawsze, które po części w oryginale, inne w kopiach można znaleźć u Shine'a. W 1933 roku Malcolm Irvine zarejestrował dwugarbne monstrum, jednak jakość filmu nie pozwala traktować tych zdjęć za ostateczny dowód. W 1935 roku emerytowany lekarz, dr McRae, nakręcił istotę z wyraźnie zaznaczoną na cienkiej szyi głową, na której widnieją małe rogi, a grzbiet pokrywają małe garby. Szacunkowa długość sfilmowanego potwora to ok. 9 metrów. Nie wiadomo, gdzie znajduje się oryginał filmu. Zastanawiający jest jednak fakt, że wszyscy powiernicy McRae'a nie żyją... W 1936



Irvine jeszcze raz nakręcił film, który przedstawia poruszającą się istotę o ciemnym, prawie czarnym ubarwieniu. Komisja, która badała w tymże roku film, nie potrafiła wytłumaczyć, co jest poruszającym się obiektem. Do czasu przyjazdu Badaczy, członkowie Biura Badań nakręcili jeden film, jednak to, co się na nim znajduje, można określić jako długi, owalny cień.

Niewiele tu cennych obserwacji, prawda? Jeśli jednak dodać do tego zadziwiająco zbieżne relacje innych świadków, można nabrać przekonania, że tam naprawdę coś istnieje... Najwięksi znawcy Mitów uważają, że może to być jeden z Yuggów (*Almanach potworów*, str. 54), uwięziony w jeziorze 10 000 lat temu, kiedy po stopnieniu lodowca jeziora Szkocji były połączone z morzem. Przez następne stulecia woda opadała, odcinając Loch Ness od słonej wody, a uwięziony w nim ślimakowaty sługa przystosował się do życia w wodzie jeziora...

SHOW MUST GO ON

I oto nadszedł smutek – objawienie. Oto depresja po uzyskaniu odpowiedzi. Zabawne było nie wiedzieć [...] W końcu mamy to, czego poszukiwaliśmy od samego początku. Ale wciąż pozostaje pytanie: dlaczego? [...] Pogmatwało się – oj, pogmatwało. Ileż razy słyszeliśmy „To proste”. Nic nie jest proste. Żyjemy w świecie, w którym nic nie jest proste.

Pieńkowa Dama

Oto i koniec. Nie, jeszcze nie! Podałem Ci tylko, Strażniku, talerz pełen dań. To, co skonsumujesz, zależy od Ciebie. Zadziwiające, w jak wielu miejscach na świecie widziano podobne potwory. Co to może oznaczać? Czy ten niekończący się koszmarny spowodowany jest międzynarodowym kultem jakiejś potwornej rasy? A może to Nessie ma zdolność poruszania się ponad czasem i wymiarem? Warto zwrócić uwagę, że mamy kolejne doniesienia z Irlandii. Takie tajemnicze stworzenia widywano



tam najczęściej w hrabstwie Kerry, w Connemarze i Galway. Jednak do szkockiej legendy nie pasuje obraz istoty, która zaatakowała w 1960 roku nad jeziorem Lough Dubh małego chłopca. Wędkującego z ojcem Alphonsusa Mullaneya zaatakował zażenowany stwór o głowie konika wodnego, poruszającego się na krótkich, mocnych łapach. Ciemnoszara, gęsto owłosiona istota była wielkości krowy, a na kwadratowym pysku miała liczne, białe rogi. Wielu z obserwatorów tych potworów jest zdania, że wszystkie te wzmianki łączy jedna historia. Być może Nessie i inne okazy są przedstawicielami dawnej, upadłej rasy, która schroniła się przed wścibskimi ludźmi w głębinach słodkich wód? „Jezioro pełne tajemnic” daje Ci możliwość rozpoczęcia olbrzymiej kampanii, której celem będzie zbadanie wszystkich donosów z jezior świata...

ŹRÓDŁA

Najwięcej materiałów uzyskałem oczywiście na przepastnych stronach Sieci, ale cenną pomocą był mi też album „Tajemnicze Stworzenia”, wydany nakładem Muza S.A.

PRZYGOTUJ SIĘ NA
„TWIERDZĘ WRON”
PIERWSZA POLSKA KAMPANIA DO
ZEWU CTHULHU
AUTORSTWA SAMEGO
TOMASZA ANDRUSZKIEWICZA

Podziemny Świat

Z
E
WC
T
H
U
L
H
U

Był rok 1924. W więzieniu Landsberg doszło do spotkania dwóch nietuzinkowych osób. Jedną z nich był niemiecki **generał Karl Haushofer, filozof, podróżnik, twórca mistycyzmu nazistowskiego**. Drugim był młody rewolucjonista Adolf Hitler, który odsiadywał właśnie wyrok po niepowodzeniu puczu monachijskiego. Do spotkań tych dochodziło potem prawie codziennie, rozmowy trwały długie godziny. Posłużyły one jako podstawa ideologiczna dla książki *Mein Kampf*.

Karl Haushofer urodził się w roku 1869 w bogatej rodzinie o tradycjach wojskowych. Po ukończeniu Uniwersytetu Monachijskiego rozpoczął karierę w armii niemieckiej. Dzięki swoim zdolnościom szybko awansował, zaś rozwinięte w okresie studiów zainteresowanie Dalekim Wschodem zapewniło mu przydziały oficerskie w tym rejonie. Początkowo przebywał w Indiach, gdzie badał lokalny mistycyzm, następnie zaś wywędrował do Japonii. Tam został dopuszczony do jednego z najważniejszych tajnych stowarzyszeń buddyjskich, gdzie przysiągł popełnić samobójstwo, jeśli kiedykolwiek sprzeniewierzy się swej „misji” – **zapewnieniu ludom indoeuropejskim władzy nad światem**.

W czasie I wojny światowej ujawniły się jego zdumiewające zdolności. Udało mu się dokładnie przewidzieć moment ataku wroga oraz miejsca uderzeń bomb. Jego prestiż wśród żołnierzy i przełożonych znacznie wzrósł. Został jednym z najmłodszych generałów w armii niemieckiej. Po wojnie obronił doktorat z geografii politycznej, a następnie rozwijał propagandę nazistowską w czasopiśmie „Przegląd Geopolityczny”. Głosił idee podboju całej Europy Wschodniej i olbrzymich obszarów Azji Wewnętrznej, rozwinięcie tego obszaru ekonomicznie i stworzenie dla niego wojskowego systemu obrony. Miało to zapewnić niezachwiane panowanie nad światem. Chciał to osiągnąć przy pomocy **potężnych mieszkańców podziemnej krainy**.

Podziemny lud Vrily

Prawdopodobnie właśnie wtedy zetknął się z książką *The Coming Race* („Nadchodząca Rasa”) wydaną w 1871 roku, autorstwa lorda Edwarda George’a Bulwera Lyttona. Autor był znanym autorem popularnych powieści epoki wiktoriańskiej, a w tajemnicy praktykującym okultystą. Należał do bractwa różokrzyżowców. Zajmował się astrologią i telekinezą, w obecności świadków poruszał przedmiotami na odległość. Powieść *The Coming*

Race jest jednym z najbardziej intrygujących jego dzieł równie zagadkowym jak sam pisarz. Opowiada o społeczności zaawansowanych intelektualnie istot ludzkich, która stawia sobie za cel wydostanie się z podziemnego świata i przejęcie kontroli nad pozostałą częścią planety... Narratorem historii jest mężczyzna, który w czasie zwiedzania kopalni w hrabstwie Yorkshire (Lytton mieszkał tam przez kilka lat) dowiadyuje się o istnieniu **tuneli prowadzących do podziemnego świata**. Legenda ta zaciekała go na tyle, że zdecydował się spędzić wiele tygodni na badaniu kopalni, aż wreszcie odnalazł przejście prowadzące do podziemnego świata. W olbrzymiej jaskini odkrył osiedle zbudowane w stylu stanowiącym mieszankę wzorów egipskich i orientalnych. Spotkał tam jednego z przywódców podziemnego ludu *Vrily*. Nosił on imię Aph-Lin i wraz ze swą córką Zee wyjaśnił bohaterowi tajemnice podziemnego świata. Upřednio przekazał mu hipnotycznie podświadomą zdolność rozumienia swojego języka. Gość opowiedział im o życiu na powierzchni planety, zaś ci zobowiązali go do zachowania wszystkiego, co widział, w tajemnicy.

Historia ludu *Vrily* wywodzi się z czasów starożytnej Atlantydy. Część jej mieszkańców z powodu zagrożenia potopem skryła się w podziemnych tunelach i grotach. Przetrwali i powrócili do dawnej świetności dzięki odkryciu dziwnej mocy znanej jako *Vril*. Stanowi ona **jedność wszystkich naturalnych nośników energii, jedność, jaką przewidywało wielu wybitnych myślicieli, a którą Faraday przybliżył nam pod dość ostrożną nazwą korelacja**. Mieszkańcy podziemnego świata kontrolują tę siłę dzięki **specjalnym przyrządom w kształcie metalowych lasek**. Opis jednej z nich pozwoli przybliżyć Wam ich wygląd: *Jest pusta w środku, a w rękojeści ma różne przyciski, guziki i sprężyny, którymi siłę jej można zmieniać, modyfikować i ukierunkowywać tak, aby niszczyła w jeden sposób, uzdrawiała zaś w inny, drażyła skalę, rozpraszała opary lub wywierała wpływ na ciało i umysł. Laskę Vrily nosi się zazwyczaj zmniejszoną do niewielkich rozmiarów, można ją jednak dowolnie wydłużać i skracać. Kiedy używa się jej do specjalnych celów, górna część spoczywa we wgłębieniu dłoni, której wskazujący i środkowy palec są wysunięte do przodu. Każdy z tych przyrządów posiada jednakową moc, jednak ich działanie uzależnione jest przede wszystkim od predyspozycji użytkownika. U niektórych bardziej rozwinięte są zdolności destruktywne, u innych – uzdrawiające. Zdolności*

te przekazywane są dziedzicznie i zwykły człowiek nie może ich uzyskać.

Na świecie istnieje około półtora miliona osiedli ludu *Vril-ya*. Komunikują się ze sobą telepaticznie. Zapadając w trans, są zdolni błyskawicznie wymienić myśli na dalekie odległości lub podróżować duchowo między sobą. Nie toczą ze sobą wojen, gdyż siła *Vril* jest tak potężna, że umożliwia zniszczenie obu walczących stron w ułamkach sekundy. Dzięki niej podziemny lud opanował nawet umiejętność latania, budując specjalne aparaty w kształcie stalowych skrzydeł.

Vril-ya uważają się za najwyższą rozwiniętą rasę. Wierzą w zasadę przeżycia najsilniejszych jednostek. Demokrację, wolne instytucje i rządy typu republikańskiego uznają za jeden z niedojrzałych, nieświadomych eksperymentów, właściwych niemowlęcemu okresowi władzy politycznej. Przewodzi im najwyższy władca, *Tur*, posiadający wszystkie sekrety siły *Vril*. Ostatecznym celem tego ludu jest zajęcie miejsca istniejących na świecie niższych ras.

Narratorowi udało się uciec na powierzchnię ziemi. Po powrocie sformułował swoje wnioski – przytoczę fragment końcowy: *Im więcej myślę o ludzie przebywającym w tych ukrytych rejonach, uznanych przez naszych uczonych za niemożliwe do zamieszkania; o ludzie pracującym spokojnie nad opanowaniem mocy przewyższających wszystko znane nam obecnie oraz nad cnotami, których brakuje w naszym życiu społecznym i politycznym mimo rozwoju cywilizacji – z tym większym zapalem modłę się, aby upłynęły jeszcze całe wieki, zanim na światło dzienne wyjdą ci, którzy ostatecznie wyniszczą naszą rasę. Ponieważ lekarz oznajmił mi otwarcie, że choruję na chorobę nie powodującą co prawda zbyt wielkiego bólu i nie rozwijającą się w zbyt wyraźny sposób, ale w każdej chwili mogącą spowodować śmierć, sądzę, że moim obowiązkiem wobec bliźnich jest przekazanie ostrzeżenia dotyczącego Nadchodzącej Rasy. Bulwer Lytton zmarł niespełna trzy lata po ukończeniu powieści.*

Czy jego książka stanowi prawdziwą relację, czy jest wytworem chorej wyobraźni? Może jedno i drugie? **Wiemy na pewno, że Adolf Hitler w nią wierzył.** Oparł na niej część swej ideologii i przez cały okres władzy wysyłał do Europy i Azji ekspedycję za ekspedycją, aby odnalazły dla niego drogę prowadzącą do podziemnego świata. Dla człowieka tak zafascynowanego mistycyzmem i opętanego ideami rasistowskimi książka *Nadchodząca Rasa* musiała być potwierdzeniem najgłębszych pragnień...

Nie tylko lord Lytton wspominał w swoich książkach o podziemnym świecie. Z opowieściami o nim zetknęło się również dwóch podróżników, którzy w latach dwudziestych przemierzali Azję. Byli to **Ferdynand Ossendowski** i **Mikołaj Rerich**. Ze zdobytych przez nich informacji wyłonił się diametralnie inny obraz, niż ten ukazany w książce *The Coming Race*.

Agharti

Ferdynand Ossendowski był znanym uczonym i pisarzem. Był autorem licznych książek, osiągał także sukcesy naukowe w dziedzinie chemii i fizyki. W 1918 roku znalazł się na Syberii, gdzie aktywnie uczestniczył w życiu politycznym. Po upadku rządu admirała Kołczaka stał się jednym z najbardziej poszukiwanych przez CzeKa [Czerwyczajnaja Komissija – Komisja Nadzwyczajna do Walki z Terroryzmem i Kontrewolucją – przyp. JerzyC] „wrogów ludu”. Podjął próbę przedarcia się na Zachód. W czasie swojej ucieczki przed bolszewikami, na pograniczu Mongolii, zetknął się z lamą o imieniu Tuszegun, również uciekinierem z Rosji. Był on **wysokiej rangi kapłanem buddyjskim**, osobistym przyjacielem Dalajamy. W trakcie wspólnych podróży lama wiele opowiadał o niezwykłych mocach tybetańskich mnichów, a zwłaszcza samego Dalajamy. Wreszcie powiedział: *Istnieje jednak człowiek jeszcze potężniejszy i bardziej święty... a jest nim Król Świata z Agharti. Tylko jeden człowiek zna jego święte imię, tylko jeden z żyjących obecnie ludzi był w Agharti. Tym człowiekiem jestem ja.* Potem wykrzyknął słowa pożegnania i odjechał. Ossendowski dopiero po wielu miesiącach podróży zdołał wyjaśnić jego zagadkowe słowa...

Na brzegach rzeki Amil starcy opowiedzieli mu legendę, według której jeden z mongolskich szczerpów, uciekając przed Dżyngis Chanem, skrył się w podziemnej krainie. Z kolei nad jeziorem Nogan Kul dowiedział się o człowieku, który ponoć znalazł bramę prowadzącą do podziemnego miasta Agharti. Udało mu się nawet zejść w dół, jednak po powrocie lamowie polecieli uciąć mu język. Tybetański książę Chaltun Bejli przekazał mu historię o ludzie, który ponad sześćdziesiąt tysięcy lat temu skrył się przed Złem pod ziemią. Wszyscy żyjący tam mieli być chronieni przed Złymi Duchami i zbrodniami. Pod ziemią miał panować pokój i dobrobyt. Przewodzi im Król Świata, który czyta w duszach ludzi i w wielkiej księdze przeznaczenia. W ten sposób **sprawuje nieuchwytną władzę nad wszystkimi ludźmi na świecie**. Jednak najwięcej Ossendowski dowiedział się w mieście Urga, gdzie przyjął go Żywy Budda. Na pierwszą wzmiankę o Agharti, buddyjski dostojnik gwałtownie zakończył rozmowę, jednak polskiemu podróżnikowi udało się otrzymać pewne informacje od starego zakonnego bibliotekarza. Opowiedział on, że istnienie Króla Świata jest utrzymywane w tajemnicy przed większością ludzi, a on sam pozostaje w psychicznym kontakcie ze wszystkimi ludźmi mającymi wpływ na losy świata. Oddziałuje na nich w niedostrzegalny, subtelny sposób i doprowadza do upadku lub powodzenia ich zamierzeń. Moc ta jest mu dana dzięki tajemnej nauce zwanej *Om*. Nazwa ta pochodzi od imienia starożytnego świętego, który żył trzysta tysięcy lat temu. W ciągu

ostatnich lat władca świata podziemnego kilkakrotnie pojawiał się w czasie uroczystych świąt bud-dyjskich w Syjamie i Indiach. Jechał we wspania-lym wozie zaprzężonym w słońce, zdobionym złotem, drogocennymi kamieniami i wspaniałymi tkaninami. Odziany był w biały płaszcz i czerwona tiarę, z której zwisały sznury diamentów zasła-niające mu twarz. W ręku miał złote jabłko, którym błogosławił ludzi. Niewidomi odzyskiwali wzrok, głusi słuch, a umarli powstawali do życia...

W królestwie Agharti żyło dotąd wielu ludzi. Kiedy plemię Oletów zniszczyło Lhasę, jeden z ich oddziałów wszedł w jego obrzeża. Tam posiedli niektóre mniej sekretne nauki i przynieśli je ze sobą na powierzchnię ziemi. Właśnie dlatego Oletowie i Kałmukowie są dziś biegłymi czarownikami i jasnowidzami.

Dawno temu do Agharti dostał się też ciem-noskóry lud ze wschodnich krain. Żyli tam przez wie-ki, dopóki nie zostali prze-pędzeni i powrócili na zie-mię, przynosząc tajemnicę przepowiadania przyszo-ści z kart i linii dłoni oraz znajomość leczących ziół i traw. Są to Cyganie. Daleko na północy Azji istnieje wymierające już ple-mię, które z podziemnych jaskiń przywiozło sztukę przywoływa-nia duchów zmarłych, gdy te przepływają przez po-wietrze. Tyle Ossendowski do-wiedział się od bibliotekarza. Podróżnikowi udało się potem opuścić Azję i dotrzeć do Euro-py, gdzie napisał książkę „Zwie-rzęta, ludzie, bogowie”, będącą pamiątkiem z podróży.

Drugim z podróżników, którzy w latach dwudziestych przemierzali Azję, był Mikołaj Rerich, rosyjski malarz, archeolog i et-nograf. On również zetknął się z legendami o podziemnym świecie Agharti i jego sercu – **wiel-kim mieście-klasztorze zwanym Szambala**. Latem 1928 roku Rerich spotkał pewnego wysokiego la-mę o imieniu Tsa-Rinpoche, który odpowiedział mu na najbardziej nurtujące go pytania. Rozmo-wę Rosjanin opisał w kolejnej książce, którą za-tytułował po prostu *Szambala*. Podróżnikowi nie-latwo było zdobyć zaufanie kapłana. Wreszcie Tsa-Rinpoche przerwał milczenie i rozpoczął opo-wieść o Rigden-Jyepo, Królu Świata. Opowiedział m.in. o Azarach – plemieniu świętych ludzi zna-jących drogę do Agharti. Są bardzo wysocy, z dłu-gimi włosami, wyglądają podobnie do Hindusów.

Żyją wysoko w górach Tybetu, gdzie służą im śnieżni ludzie, wyglądający jak wielkie małe pokryte białym futrem.

Rerich nie opuścił Azji, osiadł w Indiach, gdzie zmarł w 1947 r. Zdobył światową sławę jako ma-larz. Pośród jego dzieł jest jedno zatytułowane „Władca Szambali”...

Übermensch

Rok 1925. Ukazuje się *Mein Kampf* oraz „Zwie-rzęta, ludzie, bogowie”. Karl Haushofer zakłada taj-ne stowarzyszenie o nazwie **Świetlista Łoża Towarzystwa Vril**. Członkowie grupy poświęcają się ćwiczeniom umysłowym, mającym pozwolić im na opanowanie niezwykłych sił i dorównanie kryjącej się w głębi Ziemi rasie.

Do Łoży należy wie-lu cudzoziem-ców, w tym Ty-betańczyków.

Jeden z nich, lama zwany „człowiekiem w zielonych rękawicz-kach”, zdobywa roz-głos. Wygłasza kil-ka publicznych przepowiedni, które zostają przedrukowane

w nazistowskich gazetach. Przepo-wiedział na przykład, ilu ludzi Hitle-ra zostanie wybranych do Reichsta-gu. W nadchodzących latach führer będzie się z nim często spotykać i prosić o konsultacje. Połączony wpływ tych czynników ostatecznie przekonuje

Hitlera o istnieniu Agharti.

W roku 1926 wyrusza eks-pedycja poszuki-

wawcza Świetlistej Łoży. Odtąd, aż do końca istnienia III Rzeszy, naj-pierw grupy badawcze, a potem elitarne oddziały SS będą przeczesywały Europę, Afrykę i Azję.

Nadszedł rok 1936. Adolf Hitler powoli pogra-za się coraz głębiej w otchłani szaleństwa. Hermann Rauschning, *gauleiter* Gdańska, opisuje w swym pamiętniku stany transu, w jaki zapadał führer, je-go wizje i rozmowy z osobami, które widział tyl-ko on sam. Po aneksji Czechosłowacji wysłano tam dwie grupy, by zbadały legendy o „podziemnych ludach”. Nie zachowały się żadne zapiski mówią-ce o rezultatach poszukiwań prowadzonych przez hitlerowców, jednak właśnie tam zostało przypad-kowo dokonane **najdziwniejsze i jedno z najlepiej udokumentowanych odkryć** dotyczących podziem-nego świata...

W październiku 1944 roku, w górach, został roz-bity oddział słowackiego ruchu oporu. Uratowało



się tylko trzech ludzi, w tym jeden w bardzo ciężkim stanie. Wśród nich był także doktor Antonin Horak, będący przed wojną doświadczonym speleologiem. W pobliżu miejscowości Plavince i Luboczná spotkali miejscowego chłopca, który zaopatrzył ich w żywność i zaprowadził do groty znajdującej się na 49° 29'N i 20° 07'E. Tam mogli ukryć się i odpocząć. Poprosił ich tylko, aby nie penetrowali dalszych partii jaskini. Następnego dnia dr Horak zdecydował się jednak postąpić wbrew zaleceniom chłopca i podążył w głąb tunelu. Po mniej więcej półtoragodzinnym marszu dotarł do długiego, poziomego korytarza, który kończył się otworem wielkości beczki. Przecisnął się i zamarł ze zdumienia. Przed nim wznosiło się coś w rodzaju wielkiego, czarnego silosu, oprawionego w białe ramy [...] Jak opisywał sam obserwator: *Dotarło do mej świadomości, że mam przed sobą gładką niczym szkło, boczną ścianę jakiejś budowli [...] sprawiała ona wrażenie ogromnego walca o średnicy 25 metrów. Tam, gdzie styka się ze skałą, wielkie stalaktyty i stalagmity tworzą obramowanie roziskrzanej bieli. Jest jednolicie ciemnoniebieska, jej substancja zdaje się łączyć właściwości stali, krzemienia i kauczuku. Kilof nie zostawia na niej żadnego śladu i odskakuje gwałtownie. W tej ścianie, której nie zauważa się od razu, wychodzi od dołu szeroka na 20 do 25 centymetrów szczelina i idzie ku sklepieniu groty, zwężając się stopniowo, by w końcu całkowicie zaniknąć. [...] Rzuciłem tam zapaloną pochodnię – spadła i zgasała z trzaskiem oraz donośnym gwizdem, jakby rzucona do wody.*

Przez kilka następnych dni partyzant kontynuował badania tajemniczej budowli. Udało mu się zejść w głąb szczeliny. Jej dno sprawiało wrażenie wybrukowanego płytami wapienia. Horak podjął próbę wydrążenia podłogi tam, gdzie warstwa wapienia nie była zbyt gruba. Na głębokości około 1,5 metra poniżej bruku odkrył na ścianie delikatne rowki. W dotyku część ta była cieplejsza od otoczenia. Niestety, po tych kilku dniach badania studni z nieznanego metalu musiały zostać zakończone. Ciężko ranny Słowak zmarł, zaś pozostała dwójka musiała wrócić na pole walki.

Wojna powoli miała się ku końcowi. Rankiem 25 kwietnia 1945 roku **grupa radzieckich żołnierzy**, przedzierających się przez ruiny wschodniej części Berlina, **dokonała zdumiewającego odkrycia**. Rosjanie w żółtym tempie przeczesywali ruiny, poszukując ostatnich ognisk oporu, wciąż organizowanego przez Niemców, pragnących jeszcze ocalić Tysiącletnią Rzeszę. Właśnie wtedy, wewnątrz wypalonych ruin jakiegoś budynku, w jednym z pomieszczeń parteru znaleźli ułożone w krąg ciała sześciu mężczyzn. Wewnątrz kręgu znajdowały się jeszcze jedne zwłoki, leżące na wznak, z dłońmi splecionymi niczym do modlitwy. Mimo że zmarli ubrani byli w znoszone, niemieckie mundury, twarze ich miały orientalny wygląd. Jeden z żołnierzy, który pochodził z obszaru graniczącego z Mongolią, rozpoznał w nich Tybetańczyków.

Leżące w środku okręgu ciało miało na dłoniach zielone rękawiczki. Wszystko wskazywało na to, że dokonali oni jakiegoś samobójczego rytuału. Przed kapitulacją Berlina odnaleziono jeszcze zwłoki kilkuset innych Tybetańczyków. Większość z nich zginęła na skutek bombardowań, pozostali popełnili samobójstwo. Nie przeżył nikt, kto mógłby powiedzieć, skąd ci ludzie wzięli się tyle tysięcy mil od ojczyzny...

Generał Karl Haushofer przeżył wojnę. Nie stanął przed sądem, jego „zasługi” nie zostały, jak wiadać, docenione przez zwycięzców. Pomimo tego, niepowodzenie zadania, nad którym tak długo pracował, musiało go załamać... zachował honor i pozostał wierny przysiędze złożonej przed laty, gdy wstępował w Japonii w szeregi tajnego stowarzyszenia. Dnia 14 marca 1946 roku zabił najpierw swoją żonę Martę, a następnie popełnił *harakiri*.

Doktor Antonin Horak opublikował relację ze swojego odkrycia w marcowym numerze *Narodowego Biuletynu Speleologicznego* z 1965 roku. Jego artykuł nie wzbudził jednak zainteresowania. W miarę upływu lat częste na tatrańskich stokach obsunięcia się skał zasypały częściowo wejście do groty.

Religia to opium dla ludu (Lenin)

W 1938 roku władze bolszewickie podjęły decyzję ostatecznej likwidacji lamaizmu jako czynnika „niezgodnego z ideami marksizmu-leninizmu”. W przeciągu dwóch lat buddyjskich lamów rozpędzono, zmuszono do opuszczenia klasztorów, siłą wcielono do wojska lub wymordowano. Wspierani przez Rosjan Mongołowie zabili kilkadziesiąt tysięcy ludzi, zarówno mnichów buddyjskich, jak i „feudałów”. Klasztory i świątynie, a przy okazji niemal wszystkie zabytki architektury, spalono i zrównano z ziemią. Zniszczono większość archiwów, zbiorów dzieł sztuki, a także wszystkie pisma o treści religijnej. Spełniła się część przepowiedni wygłoszonej przez Rigden-Jyepo podczas jego przypuszczalnej bytności w klasztorze Narabaczi-Kure: „[...] ze stu tysięcy ludzi pozostanie jeden, nagi i szalony, i nie będzie miał siły i wiedzy, aby odbudować dom i znaleźć pożywienie. Będzie wył jak wilk i gryzł własne ciało...” Kultura mongolska została ostatecznie i nieodwracalnie zniszczona.

Bibliografia:

- DeJean Th. – Księga Tajemnic 2, Pandora Books, 1992
- Godziński St. – W kręgu lamajskich legend i mitów, Iskry, 1981
- MacLellan A. – Zaginiony Świat Agharti, Amber, 1997
- Ossendowski F.A. – Zwierzęta, ludzie, bogowie, Wydawnictwo Łuk, 1991
- Rerich M. – Altaj-Himalaje, PIW, 1980

LATWE PIENIĄDZE

— Pani...
Słowa wymówione przez młodą, atrakcyjną kobietę, stojącą w progu ogromnego salonu, nie wywołały żadnego efektu. Rosa ostrożnie, szukając wzrokiem swojej pani, weszła do przestronnego pomieszczenia. Ach, jakże nie lubiła tego pokoju. Pełen był bujnej, egzotycznej roślinności, kwitnącej tysiącem barw i wydających zapachy, jakich nie powstydziałaby się najgęstsza, tropikalna dżungla. Można tu było zobaczyć storczyki, przeróżne gatunki orchidei. Dumą i perłą kolekcji był jednak kwiat czarnego lotosu, sprowadzony z odległego kontynentu na specjalne zamówienie pani domu. Ale to nie rośliny powodowały niechęć, a niekiedy wręcz strach młodej kobiety. Chociaż od dzieciństwa nie znosiła zieleni, zdążyła już do niej przywyknąć. Z czasem, choć zajęło to jej prawie trzy z siedmiu spędzonych tutaj miesięcy, przyzwyczała się nawet do olbrzymiej, zajmującej środek pokoju makiety. Przedstawiała ona tętniące jakby własnym życiem pole jakiejś starożytnej, dawno zapomnianej bitwy. Do jednej rzeczy ciągle nie mogła przywyknąć, ten jeden element wystroju wnętrza nadal nie dawał jej spokoju. To witraże, zamontowane w każdym z trzech olbrzymich okien pomieszczenia sprawiały, że niejednokrotnie budziła się w nocy z krzykiem. Olbrzymie powierzchnie ciągle skrzyły się, świeciły karminowym blaskiem, aż za bardzo przypominającym ogień piekielny, pochłaniający kolejne ofiary. Dziewczyna gotowa była przysiąc, że czasami widziała tam małe figurki, błyskawicznie pochłaniane przy akompaniamencie potępieńczych wrzasków przez szalejący żywioł.

Dzisiaj jednak witraże kojarzyły się raczej z miło trzaskającym w kominku ogniem. Rosa, wypatrzywszy wreszcie swoją lady, podeszła do niej i delikatnie położyła ręce na jej ramionach.

— Pani...

— A więc jesteś wreszcie. — Kobieta siedząca na kanapie ocknęła się z krótkiej drzemki, którą rozkoszowała się przez ostatnie kilka minut. — Opowiedz.

Służąca zawahała się. Z jednej strony doskonale знаła przeszłość swojej pani. Wiedziała, że ta nie miała łatwego dzieciństwa. Owszem, jeśli chodzi o wygodę, miała ich dużo, brakowało jej jednak najważniejszego — miłości rodzicielskiej. Jej matka zmarła przy porodzie, ojciec zaś całym uczuciem obdarzył starszego brata, ignorując ją zupełnie. Dlatego wrażliwą z natury Rosę bardzo dotknął fakt, iż jej panią potraktowano teraz w ten sposób. Z drugiej jednak strony przez całą drogę tu intensywnie myślała i wpadło jej do głowy coś, czym chciała osłodzić niewesołe wieści.

— Nie spodoba ci się to, pani — nerwowo otarła pot z czoła. Lady Maria znana była z gwałtownej natury. — Zgodnie z ostatnią wolą waszego ojca dostałaś jedynie piątą część majątku, resztę zaś otrzymał twój brat...

Kryształowa karafka, która akurat miała pecha znaleźć się pod ręką siedzącej na sofie kobiety, roztrzaskała się na jednym z witraży.

— Szlak by trafił to wszystko, szlak by trafił mojego braciszka, szlak by trafił mojego naiwnego tatusia.

— Ależ nie godzi się...

— Milcz. — Lady Maria podniosła się z kanapy i zaczęła nerwowo chodzić po przestronnym pomieszczeniu. Widać było, iż słowa służącej dopiekle jej do żywego. Na jej pięknej, arystokratycznej twarzy można było odczytać różne uczucia, głównie złość, wściekłość, nienawiść. Maria wręcz kipiała nienawiścią. Uważny obserwator dopatrzyłby się jednak również i innych uczuć, które wpływały na powierzchnię, przebijając się przez tamte jak ryby potrzebujące powietrza — żal, smutek, niezrozumienie. — Czy nie pojmujesz, że mój braciszek nie zasłużył na takie szczęście? Tyle pieniędzy to on nawet w marzeniach nie widział, a i tak pewnie wszystko zaraz przepuści. Po tym, co przeszedł, to mnie należą się te pieniądze. Ta-ka fortuna...

— Jest wszak coś, co chociaż odrobinę poprawi ci humor. — Rosa uśmiechnęła się chytrze. Wiedziała, iż na wieść o tym, że prawie cały majątek Wivierów przeszedł w posiadanie jej brata, Maria wpadnie w furję. — Kiedy tak słuchałam testamentu, wpadła mi w ucho pewna mała klauzula, którą mogłabyś wykorzystać... — Tu służąca konspiracyjnie zawiesiła głos. Dostrzegła, jak na twarzy jej pani pojawia się następna fala emocji i widok ten sprawił jej pewną satysfakcję. — Otóż wasz ojciec, zapewne aby zabezpieczyć syna przed twoją zemstą, umieścił warunek, że w przypadku nienaturalnej śmierci jednego z dziedziców, drugi traci wszystko, co odziedziczył, a cały majątek przechodzi w ręce różnych instytucji, między innymi Świątyni.

Maria zamyśliła się. Służąca całkiem nieźle kombinowała. Bardzo rozsądnie uczyniła, iż siedem miesięcy temu niemal cudem wyratowała Rosę od śmierci w najuboższej dzielnicy Miasta. Od tamtego czasu bezgraniczna wdzięczność służki oraz jej brata, bardzo dobrze znanego w tamtejszym świecie przestępczym, już nie raz wyświadczyła Marii olbrzymie usługi. Tak mogło być i teraz. Tak, zaiste, to była gra warta świeczki. Trzeba się tylko dogadać z tym i z tym, poczynić pewne przygotowania....

– Tak, tak, ojculku i braciszku, poczekajcie jeszcze kilka dni, a zobaczycie, jakie przyjemności wam zgotuję.

Przestronny pokój wypełnił się nieprzyjemnym, nie wróżącym niczego dobrego śmiechem.

CHWILA WSTĘPU...

To krótkie opowiadanko ma chociaż odrobinę przybliżyć klimat naszej przygody. Nie jest to przygoda trudna, brak w niej wyrafinowanych podziemi, straszliwych, wręcz niemożliwych do pokonania bestii. Głównym przeciwnikiem graczy jest tu przypadek, ludzkie ambicje i emocje. No i jedna, wyprowadzona z równowagi kobieta. Chciałem ten scenariusz napisać w możliwie jak najbardziej uniwersalny sposób. Nie ma więc tu odnośników do jakiegokolwiek systemu. Myślę, że Mistrzowie Gry nie będą mieli większych problemów z dostosowaniem scenariusza do własnych realiów, chociaż o wiele łatwiej będzie to zrobić w stosunku do światów *fantasy*. Uniwersalizm spowodował, iż większość ważnych nazw piszę dużymi literami. Tak więc Miasto, Świątynia powinny być przez Mistrza Gry zastąpione konkretnymi nazwami. Do poprowadzenia przygody niezbędne jest krótkie przygotowanie. Oczywiście, należy całą ją przeczytać, zastanowić się nad konkretnym umiejscowieniem we własnym świecie. Warto też spróbować wczuć się w role głównych bohaterów, zapoznać się ze szczegółami dotyczącymi występujących tu pomieszczeń, których opisy zamieszczam na końcu. Cała akcja dzieje się w Mieście. Gracze nie powinni być tutaj znani, najlepiej, gdyby przybyli tu po raz pierwszy. Scenariusz zaczyna się zaraz po przyjeździe, jeszcze tego samego wieczoru. Mistrz Gry, daj swojej drużynie mało czasu na zaaklimatyzowanie się, poznanie ludzi, sytuacji. Jedyną ważną informacją, jaką powinni posiadać, jest fakt, iż niedawno zmarł tu ktoś ważny, ktoś niezwykle bogaty ze szczytów władzy. Nie polecam jednak przekazywać jej jako kluczowej, powinna to być raczej jedna z wielu interesujących informacji, poznana dzięki przeczytaniu jakiegoś żałobnego ogłoszenia czy przypadkiem podsłuchana. Inną przydatną rzeczą w prowadzeniu przygody jest mały prezent dla jednego z graczy. Charakterystyczna, niewielkich rozmiarów kusza. Chodzi o to, że taki rekwizyt przydałby się w dalszej części przygody, aby

pełniej obciążyć graczy podejrzeniami. Może już ktoś w Twojej drużynie taką broń posiada. Jeśli nie, podaruj mu ją. Może to być spadek po ojcu, a może po prostu zwrócić uwagę gracza na targu swoim misternym i kunsztownym wykonaniem.

Przejdźmy teraz do opisu przygody. Na początek krótka...

BAJECZKA

Dawno, dawno temu (a może zupełnie niedawno) żył sobie w pewnym Mieście bardzo bogaty i wpływowy człowiek. Był powszechnie znany, piastował wiele godności, mimo iż liczył sobie zaledwie 35 wiosen. Jak to zwykle w bajkach bywa, był niezwykle przystojny i inteligentny. Nie mógł więc opędzić się od wszelkiego rodzaju propozycji matrymonialnych. Panny (i nie tylko) waliły do niego drzwiami i oknami. On jednak był idealistą, wierzył w miłość prawdziwą, dozoną, porywającą, a najlepiej od pierwszego wejrzenia. Wszystkie białogłowy nawiązujące go dniami i nocami przyciągała, jak słusznie podejrzewał, głównie jego fortuna. Wierny swoim ideałom i trochę już znecierpliwiony czekaniem na tę jedną, jedyną, wymarzoną, postanowił uciec się do desperackich kroków. Zostawił cały majątek pod opieką zaufanego człowieka, a sam zamieszkał w ubogiej chacie na peryferiach miasta. Postanowił, iż dopóki nie znajdzie narzeczonej, która będzie ceniła jego osobowość, a nie pieniądze, dopóty będzie żył jak nędzarz. I pewnie źle by się dla niego takie postanowienie skończyło, gdybyśmy zapomnieli, że to przecież bajka. Nie minął nawet miesiąc, a nasz bohater poznał piękną i ubogą kobietę, w której zakochał się do szaleństwa, z wzajemnością i oczywiście od pierwszego spojrzenia. Po pewnym czasie próbnym, który spędzili szczęśliwie w ubogiej chacie, nasz człowiek wyjawiał ukochanej swoją tajemnicę. Żyliby pewnie długo i szczęśliwie, ale nawet do bajek wkradają się czasem przykre zdarzenia z brutalnej rzeczywistości. Kobieta wydała na świat syna, równo rok później córkę, lecz niestety, mimo pomocy najlepszych medyków, po porodzie nie doszła już do siebie i opuściła ten ziemski padół łez i nieszczęść. Taka strata oczywiście bardzo silnie wpłynęła na zachowanie naszego bohatera. Całą swoją miłością obdarzył pierworodnego, a poświęcając mu cały swój wolny czas, zupełnie zaniedbał córeczkę, którą winił za śmierć ukochanej. Dziewczynce oczywiście niczego nie brakowało, z wyjątkiem rzeczy



PLAN MARII WIVIER

najważniejszej – miłości rodzicielskiej. I tak mi-
jały lata. Ojciec starzał się coraz bardziej, pomna-
żając fortunę i coraz bardziej oddalając się od cór-
ki. Ta zaś, zostawiona sama sobie, szybko dorosła
i szybko się usamodzielniała. Przy pomocy różnych
podejrzanych znajomości, które wyrobiła sobie
w całym Mieście, i przy pomocy równie podej-
rzanych interesów, szybko dorobiła się niezłej for-
tunki. Zaczęła żyć na własny rachunek, zrywając
przy tym wszelkie kontakty z ojcem i bratem. Bra-
ciszek zaś, wychowywany w dostatku i pod czu-
łą opieką troskliwego tatusia, wyrósł na nieudaczn-
nika i ciamajdę, mającego dodatkowo skłonności
do hazardu. Siostra była dla niego zawsze czymś
mało realnym, osobą, którą widywał czasem
w olbrzymich posiadłościach ojca, której w ogóle
nie znał. Ojciec wykazał się jednak odrobiną
zdrowego rozsądku i w 18 urodziny syna posta-
nowił, że należy nauczyć go odrobiny samodziel-
ności. Wyposażył go więc w pewną sumę pienie-
dzy i kazał żyć na własny rachunek. Dla Henryka,
bo tak zwał się dziedzic majątku Wivierów, było
już jednak za późno. Za bardzo uzależnił się od
opieki. Szybko roztrwoniał pieniądze i zaczął przy-
mierać głodem. Ojciec, widząc jego sytuację, ale
ludząc się, iż przysły dziedzic w końcu się usa-
modzielniał, po cichu różnymi sposobami go wspo-
magał. Syn jednak coraz bardziej oddawał się na-
łogowi hazardu. Wivierowi w końcu się zmarło.
Przed śmiercią zdążył jeszcze sporządzić testa-
ment. Zaś w testamencie...

I tu zaczyna się cała zabawa. Senior nawet
w godzinie śmierci nie potrafił zapomnieć córce
śmierci matki. Podzielił więc majątek w stosunku
20 do 80. To spowodowało, iż Maria wpadła w śle-
pą furję. Przez tyle lat nie miała od rodzica nawet
odrobiny czułości, nie interesował się nią zupełnie.
I jak się okazało, nie obchodziła go nawet w go-
dzinie ostatecznej. Nie chodziło jej wcale o pienie-
dze, tych miała wystarczająco dużo. Liczył się fakt,
że cały czas była niedoceniana, ojciec jej nie ufał.
Najlepszy dowód na to miała w postaci klauzuli
w testamencie. Mówiła ona, iż w przypadku zgo-
nu jednego z dziedziców, jeśli będą istniały cho-
ciaż najdrobniejsze poszlaki, że drugi miał w tym
zdarzeniu swój udział, tracił on, aż do wyjaśnienia
sprawy, całą otrzymaną część. Ta z kolei przecho-
dziła pod opiekę różnych instytucji w Mieście.
W ten sposób ojciec chciał ochronić syna przed
wszelkimi agresywnymi krokami ze strony siostry.
O tym zapisie wiedziało tylko kilka osób. Był to
zaufany notariusz związany z rodziną Wivierów od
bardzo dawna, a zarazem najlepszy przyjaciel sta-
rego Wiviera – członek rady Miasta, w razie cze-
goś odpowiedzialny za wyegzekwowanie ostatniej
woli ojca, oraz oboje zainteresowani. O ile jednak
Henryk nawet nie zwrócił uwagi na ten punkt te-
stamentu, o tyle w Marii wzbudził on olbrzymie
emocje. W gruncie rzeczy, była rozsądną kobietą.
W tym momencie jednak straciła cały swój rozsą-
dek. Postanowiła opracować plan zemsty.

Wściekła na ojca, zła na brata, rozgoryczona do-
datkowo faktem, iż nawet w ostateczności rodzic
nie potrafił być sprawiedliwy, Maria postanowiła
się zemścić. Dodatkowy wpływ na tę decyzję mia-
ło istnienie w testamencie odpowiedniej klauzuli,
która z jednej strony podrażniła jej ambicję, a z dru-
giej dostarczyła możliwości do zemsty. Nasza bo-
haterka bardzo osobiście potraktowała zapis. Do-
szła do wniosku, że gdyby nie on, nie podjęłaby
żadnych agresywnych kroków przeciw bratu, umie-
szczając więc coś takiego w testamencie, senior
ostatecznie pokazał, iż nigdy jej nie rozumiał i nie
darzył żadnym uczuciem. Postanowiła więc wyko-
rzystać jego decyzję do zniszczenia Henryka, udo-
wadniając sobie jednocześnie, iż jest sprytniejsza.
Mając do dyspozycji wielu znajomych i duże moż-
liwości, obmyśliła szatański wręcz plan. Bo jeśli to
ona zginęłaby w tajemniczych okolicznościach, do-
starczając dodatkowo Władzy niezbitych dowo-
dów, że to właśnie jej brat jest odpowiedzialny za
jej śmierć, to doprowadziłaby juniora do utraty ca-
łego majątku i jednocześnie do uwięzienia go na
długie lata. Oczywiście, nie miała zamiaru umie-
rać. Znajomości w gildii zabójców pozwoliły jej
kupić bardzo rzadki specyfik, do złudzenia symu-
lujący efekt śmierci. Pewną jego wadą był fakt, iż
działał przez trzy dni i tego czasu za nic nie dawa-
ło się skrócić, oraz to, że całkowite złudzenie
śmierci następowało dopiero po dwóch godzinach
od wprowadzenia go do organizmu. Ale i z tym po-
trafiła sobie poradzić. Te same znajomości pozwo-
liły również zainstalować w pokoju maszynię,
która ułatwiłaby jej zaaplikowanie sobie wyżej wy-
mienionego specyfiku w szybkim i odpowiednim
czasie, stwarzając przy tym pozory zabójstwa.
Najważniejszą dla Marii rzeczą była idealna syn-
chronizacja przypuszczalnych zdarzeń.

Miała więc środki pozwalające upozorować wła-
sną śmierć tak, aby wyglądała na zabójstwo. Mu-
siała zadbać jeszcze o to, aby ktoś zaufany zaopie-
kował się nią, kiedy będzie pod działaniem
specyfiku, oraz przekonująco zrzucić winę na bra-
ta. To pierwsze zapewniła sobie, dogadując się ze
znajomym Najwyższym Kapłanem pewnej zaprzy-
jaźnionej Świątyni. Jak wiemy, w razie jakiegoś wy-
padku majątek Wivierów przechodził w ręce róż-
nych organizacji, m.in. tejże Świątyni. Kapłan za
opiekę nad ciałem Marii oraz za ewentualne po-
świadczenie jej śmierci miał zapewnione dla Świą-
tyni olbrzymie pieniądze. Przy jego władzy sporą
ich część mógł uszczknąć dla siebie, częścią musiał
się również podzielić z Marią. Reszta uzyskanych
pieniędzy pozwoliłaby umocnić pozycję Świątyni,
zapewniając kapłanowi czołowe miejsce w hierar-
chii kapłańskiej Miasta, a okazana pomoc przypo-
czyłaby mu potężnego sojusznika w postaci Marii.

Do ostatniej części planu kobieta potrzebowała
kogoś z zewnątrz, kto nie orientowałby się w sy-
tuacji, nie znał jej brata, kogo można by bezkarnie

wrobić. Jako że cała rodzina była w Mieście powszechnie znana, znane były również stosunki między rodzeństwem, Maria potrzebowała więc ko-goś. Wynajęci ludzie z gildii obserwowali cały czas bramy i gdy tylko pojawił się ktoś odpowiedni, dali znać lady Wivier. Ta zaś miała zamiar wynająć przybyszów i tak pokierować wydarzeniami, aby bezstronni świadkowie przyświadczyli o kontaktach wynajętych frajerów z jej bratem. Następnym etapem intrygi było ściągnięcie ich w jednym czasie do swojego domu wraz z jakimś przedstawicielem gwardii. Jako że planowała być już wtedy pod wpływem specyfiku, wymieniony stróż prawa natychmiast powinien dojść do wniosku, że było to brutalne morderstwo dokonane przez wynajętych przez brata denatki ludzi.

Kilka miesięcy wcześniej Maria rozkochała w sobie zastępcę dowódcy jednego z największych posterunków gwardii Miasta. Człowiek ten, bezgranicznie zakochany, mógłby zrobić dla niej dosłownie wszystko, co mieściło się w granicach prawa. Wiedząc, iż jest on niezwykle uczciwy, nasza bohaterka nigdy nadmiernie nie wplątywała go w swoje intrygi, a jedynie odrobinę nim manipulowała – zawsze znajdował się w odpowiednim miejscu o odpowiednim czasie. Łatwo było więc umówić się na randkę z tym człowiekiem i sprawić, że znajdzie się w jej domu w przewidziany wieczór.

W ten sposób Maria chciała zrujnować swojego brata. Władza miałaby dowody na jego konszachty z ludźmi, którzy dokonali morderstwa. Henryk straciłby więc cały, otrzymany w spadku majątek, a z więzienia wyszedłby po ładnych kilku latach, nie mając, jako że wcześniej przepuścił swoje pieniądze, prawie nic. Tymczasem ona, po sprzedaniu swoich posiadłości w Mieście i po zainkasowaniu pieniędzy od kapłana, mogłaby wygodnie urządzić się gdzie indziej. Wzbogaciłaby się więc, a jednocześnie zemściła za wszystkie lata upokorzeń.

KRÓTKIE STRESZCZENIE

Mamy już pewien zarys sytuacji. Jak w ogóle powinna toczyć się przygoda? Drużyna zostaje wynajęta przez młodą kobietę do, jak to ona sama określa, kilku prostych zadań, które prawdziwemu mężczyźnie nie powinny sprawić żadnego problemu. Pierwsze z nich, niby najłatwiejsze, ma być rodzajem testu i polegać na wydobyciu z rąk pewnego człowieka pierścienia, bardzo ważnego dla kobiety. Człowiek ten to oczywiście brat Marii, a całe zadanie to próba wrobienia graczy w kontakty z Henrykiem. Naszym bohaterom bez większych problemów udaje się zdobyć pierścień. W tym czasie dużo osób staje się przypadkowymi świadkami ich kontaktów z męską latoroślą rodu Wivierów. Gracze oczywiście będą chcieli jak najszybciej dostarczyć błyskotkę Marii i dowiedzieć się o następne zadania. I tu przykra niespodzianka. Okazuje się, że zleceńodawczyni leży we własnym domu nieżywa na biurku, z beltem z kuszy

wystającym z pleców. Oczywiście, jest pod wpływem specyfiku, ale tego gracze nie powinni stwierdzić. Będą mieli zresztą na to bardzo mało czasu, gdyż pod domem zjawia się przedstawiciel gwardii z obstawą. Umówiony na randkę, przyszedł do swojej ukochanej, jakie jest więc jego zdziwienie, gdy natknie się na grupę intruzów, a swoją miłość znajdzie martwą! Drużyna zostaje obciążona winą za śmierć lady Wivier. Zadaniem bohaterów powinno być teraz oczyszczenie się z zarzutów.

POCZĄTECZEK

Wszystko zaczyna się w pewien pochmurny dzień, a właściwie wieczór. Nasi przyjaciele siedzą sobie wygodnie w jednej z karczm Miasta, do którego dopiero co przybyli, i piją kolejne sukcesy bądź porażki. Na zewnątrz jest paskudnie, leje jak z cebra, ale właściwie czemu tu się dziwić, jest przecież jesień. W lokalu jest tłoczno, wiele osób, głównie miejscowych, spędza tutaj wolny czas, topiąc smutki w winie i piwie, które, o dziwo, jest tu wyśmienite. Drużyny nikt nie zaczepia, budzi ona powszechny respekt. W pewnym momencie do środka wchodzi nowy gość. Szybko zamyka za sobą drzwi, aby nie wpuszczać do środka chłodnego i deszczowego powietrza. Ściągnąwszy kaptur, rozgląda się po pomieszczeniu. Teraz widać, że jest to kobieta, całkiem zresztą urodziwa. Podchodzi do graczy, którzy zdecydowanie wyróżniają się spośród gości. Wywiązuje się rozmowa, w której kobieta przedstawia swój problem.

Tutaj krótkie wyjaśnienie. Kobieta to oczywiście służąca Marii. Jej zadaniem jest zaprosić do swojej pani grupę osób jak najlepiej nadających się do pewnego, ściśle określonego celu. Otóż Maria Wivier przystąpiła wreszcie do realizacji swojego planu (patrz *Plan Marii Wivier*), obserwatorzy z gildii zabójców donieśli jej o przybyciu i miejscu pobytu drużyny, teraz więc służąca będzie zachęcać śmiałków wszystkimi możliwymi sposobami, aby jak najszybciej złożyli wizytę w domu Wivierów. Informacje, jakie im przekaze, będą raczej skromne. Tłumaczy się, iż nie jest kompetentna lub po prostu nic nie wie. Obiecuje jednak łatwy oraz duży zarobek. Jej pani bardzo zależy na czasie, najlepiej więc, aby śmiałkowie jak najszybciej się z nią udali. Mówi, iż na zewnątrz czeka powóz, który zawiezie całe towarzystwo na miejsce. Jeśli nasi bohaterowie się zgodzą, służąca stwierdzi, że nie należy mamować czasu i zaprowadzi drużynę przed karczmę. Tam zaś rzeczywiście stoi okazały powóz. Bacny obserwator może zauważyć na nim znaki świątynne. Na zydłu siedzi opatulony szczelnie w czarny płaszcz woźnica. Jest to brat służącej, który ma za zadanie przyjrzeć się teraz drużynie, gdyż później Maria ma dla niego pewne zadanie. Konie ruszają z kopyta i zaczyna się przejażdżka.

Jest już późny wieczór, na dworze dalej leje, od czasu do czasu niebo przecina błyskawica. Rosa przez całą krótką przejażdżkę milczy, ewentualne

pytania zbywa półsłówkami. Po kilku minutach podróż kończy się przed okazałą bramą. Woźnica otwiera wrota i powóz wjeżdża na podwórze. Opis domu i otoczenia zamieszczam na końcu. Rosa wprowadza drużynę do domu i tam w przedpokoju każe im chwilę zaczekać, sama zaś wchodzi do salonu powiadomić swoją panią. Za moment wychodzi i zaprasza grupę do środka. W salonie panuje półmrok, wystrój wnętrza i niektóre rekwizyty robią spore wrażenie. Zwróć, Mistrzu Gry, uwagę swojej drużyny zwłaszcza na okna, rośliny i, oczywiście, makiety bitwy. Po pomieszczeniu widać, że osoba, która tu mieszka, jest bogata i lubi egzotykę.

A osoba ta siedzi spokojnie za biurkiem i przygląda się naszym bohaterom. W końcu odzywa się, cichym głosem prosząc gości, aby zajęli miejsca w fotelach. Kiedy tak się stanie, Maria przedstawia się i wyklada swój problem.

– Miło mi, panowie, że przyjęliście zaproszenie. Jestem wam niezmiennie zobowiązana i wierzę, że korzyści będą obopólne. Zapewne zadam wam pytanie, do czego jesteście mi potrzebni, po co zadałam sobie trud ściągnięcia was tutaj. To proste. Potrzebuję kogoś odważnego, śmiałego, kogoś, kto nie zawaha się wykonać dla mnie kilku zadań. Nie wszystkie będą proste, niekiedy ryzyko będzie bardzo duże, ale gratyfikacja również odpowiednia. Mam nadzieję, że macie teraz trochę czasu, gdyż służba u mnie może zająć nawet rok. Sami jednak rozumiecie, iż muszę przekonać się o waszej skuteczności. Stąd pierwsze zadanie to niejako pewien test. Jak widzicie, lubię ciekawe rzeczy, mam również swoje kaprysy. Kiedy coś mi wpadnie w oko, muszę to mieć. Pewien czas temu zobaczyłam na ręce pewnego człowieka pierścień. Nie jest on specjalnie cenny, mam jednak kaprys, aby znalazł się u mnie. Przynieście mi go, a dowiedziecie, że dobrze zrobiłam, zwracając na was uwagę. Oczywiście, musi tu być pewna trudność, byle łańcuch mógłby napaść tego człowieka i zabrać mu to, czego chcę. Tak więc pierścień muszę mieć już dzisiaj, daję wam na to aż 3 godziny, zaś tamtemu nie może włos spaść z głowy, inaczej nici z dalszego zarobku. Nie wiem, gdzie ten człowiek mieszka, ale prawie codziennie spędza czas w jednej z karczm tej dzielnicy, namiętnie oddając się hazardowi. Jeśli będziecie mieli odrobinę szczęścia, zastaniecie go tam. Przynieście mi więc w ustalonym czasie pierścień, a otrzymacie (tu pada nielicha sumka, wedle uznania Mistrza Gry) i następne, jeszcze lepiej płatne zadanie. Dowiedziecie również, że nie pomyliłam się w ocenie was.

Oczywiście, cała gadka o przyszłych zleceniach to nic innego, jak wybieg, mający na celu zainteresowanie graczy osobą Marii. Jeśli drużyna ma pytania, Maria w miarę możliwości na nie odpowie. Na pewno opíše im przyszłą ofiarę, którą oczywiście jest jej brat (tej wiadomości im nie zdradzi). Dokładnie także potrafi opisać gospodę „Trzy Asy”, gdzie często chodzi Henryk (opis dalej). Wyraźnie da do zrozumienia, że zależy jej na czasie. Pora już nie jest najwcześniejsza (ok. 23.00), także najlepiej, aby drużyna nie traciła czasu i jak najszybciej udała się do jaskini hazardu.

Kiedy gracze opuszczają już dom Marii, ta poczyni pewne przygotowania. Brat służącej, który do tej pory czekał z przyjacielem w drugim pokoju, dostanie pewną sumkę pieniędzy, dość eleganckie ciuchy i zadanie obserwowania poczyną graczy w „Trzech Asach”. Dodatkowo ma zdobyć kuszę, którą Maria zauważyła u jednego z członków drużyny, tę samą, którą dostał on w prezencie od Ciebie, Mistrzu Gry, na początku przygody. Jest to idealne narzędzie zbrodni. Brat Rosy wyjeżdża do gospody powozem, będzie więc tam pierwszy. Powóz zostaje później odstawiony przez Rosę, która również opuszcza dom swojej pani, powiadamia kapłana, że zabawa już się zaczęła, i zaszywa się w umówionej kryjówce. Tymczasem Maria przygotowuje odpowiednio maszynę pod makieta, smaruje bęłt kuszy specyfikiem. Broń, z której miała zaaplikować sobie miksturę, dzięki szczęśliwemu zbiegowi okoliczności jest tej samej klasy, co broń jednego z graczy. Jak wiemy, jedną z wad specyfiku jest jego opóźnione działanie. Tak więc Maria musi zaryzykować i zaaplikować go sobie już teraz. Do tego właśnie potrzebna jest jej cała maszynaria w makiecie. Lady Wivier siada więc wygodnie przy biurku i naciska mechanizm. Słychać cichy świst powietrza i nasączona trucizną strzała przebija się przez specjalnie do tego celu przygotowany i zamocowany na plecach kobiety cienki, ale twardy materiał. Leciutko ją rani, wprowadza specyfik do jej organizmu. Już za dwie godziny tylko nieliczni, zaznajomieni z działaniem mikstury ludzie będą mogli stwierdzić, że lady Wivier żyje. Dla całej reszty będzie ona jak najbardziej martwa.

Może się zdarzyć, że nieufna drużyna zostawi pod domem obserwatora. Zauważy on oczywiście opuszczający dom powóz, jak i późniejsze przybycie brata Rosy wraz z przyjacielem. Tamci po kilku minutach opuszczają dom i szybko udadzą się do ślemlusów Miasta. Jeśli obserwator zacznie ich śledzić, doprowadzą go do kilku kamienic, gdzie



znikną mu z oczu. W jednej z nich mają schronienie, a więc nawet ta przybliżona lokalizacja może później się przydać.

„TRZY ASY”

Tymczasem nasi bohaterowie bez większych problemów, dzięki wskazówkom Marii, dochodzą do karczmy. Przy wejściu stoi jeden z ochroniarzy i prosi o pozostawienie broni, która następnie odnieszona jest do pomieszczenia obok jaskini hazardu. W środku jest dość tłoczno. Dominują ludzie z Miasta, podróżnych jest niewielu. Widać również kilku gwardzistów, przyboczną ochronę Huana Wiliesa (kochanek Marii, szczegółowy opis na końcu scenariusza), z którą zresztą gracze będą mieli jeszcze dzisiaj przyjemność bądź niefort się spotkać. Za barem stoi córka karczmarza. Ojciec jest akurat w Sali Gry pod karczmą. Zagadnięta przez drużynę młoda barmanka zawoła „pape”. Ten po krótkiej rozmowie i małej opłacie wpuści część drużyny do Sali Gry. Część tylko, gdyż dzisiaj jest wyjątkowo tłoczno. Reszta będzie musiała poczekać w głównej sali. W Sali Gry zaś znajdują się już wszyscy interesujący nas ludzie. Jest więc sam Henryk, którego natychmiast można zauważyć skupionego i pochłoniętego grą przy stole. Jest tam też Huan, spędzający tu ostatnie przed swoją randką z Marią minuty, są brat Rosy z kumplem. Cała śmietanka. Oprócz kilku jeszcze przypadkowych gości w pomieszczeniu znajdują się jeszcze barman, krupier oraz jeden z ochroniarzy. Wszyscy interesujący nas ludzie siedzą przy stole z droższymi stawkami. Powinieneś teraz, Mistrzu Gry, zwrócić graczom uwagę na kilka rzeczy. Przede wszystkim z przypadkowej rozmowy powinni się dowiedzieć, że gość, który właśnie wygrał sporą sumkę pieniędzy, to zastępca szefa gwardii. Po drugie, mimo że ubrani w eleganckie rzeczy, brat Rosy i jego kumpel wyraźnie nie pasują do otoczenia. Prostota w ich zachowaniu mocno rzuca się w oczy. Przy stole gry jest jeszcze jedno miejsce, coś w sam raz dla kogoś z drużyny. Teraz gracze, którzy weszli do środka, mogą wykazać się inwencją w zdobyciu pierścienia. Można to zrobić na kilka sposobów. Wszystko zależy od humoru brata Marii, no i Twojego, Mistrzu Gry. Jeśli zdarzy się Henrykowi wygrać większą sumkę pieniędzy, to po kilku minutach rozmowy chętnie pierścień odsprzeda. Może się również zdarzyć, że w ferworze gry straci wszystkie pieniądze, a że nie będzie jeszcze miał dość, postawi jako stawkę właśnie pierścień, który gracze mogą wtedy wygrać. Inna możliwość to sytuacja jak wyżej, z tym że Henryk zwróci się do graczy jako tych, co to niby wzbudzają zaufanie z prośbą o pożyczkę pod zastaw. Nieważne jak, ważne, aby drużyna w końcu błyskotkę dostała, rozmawiając przy tym jak najwięcej z młodym Wivierem. Z konwersacji takiej można dowiedzieć się mnóstwa niepotrzebnych rzeczy. A więc, jak trudno tu cokolwiek wygrać, jak drogie jest dzisiaj życie i jak to dobrze

odziedziczyć spory majątek. Można wyłapać także kilka pożytecznych informacji, czyli połączyć wesołego gadułę i odziedziczony przez niego spadek z żalobnymi ogłoszeniami spostrzeżonymi przy wjeździe do Miasta. To może dać do myślenia. Tak czy siak, będzie przy tym wielu świadków, z zastępcą dowódcy gwardii włącznie. Ten ostatni w tym czasie opuści pomieszczenie. Swoje już dzisiaj wygrał, a poza tym chce jeszcze zrobić krótki obchód ulic przed spotkaniem z Marią.

W kilka minut później zacznie się mała burda. Brat Rosy, znając doskonale z relacji lady Wivier zwyczaje panujące w „Trzech Asach”, skrzyknął kilku kolesi ze swojej dzielnicy i poprosił ich o wywołanie awantury w głównym pomieszczeniu karczmy, zaraz po wyjściu gwardii. Nie miną więc nawet 3 minuty, a gracze, którzy nie weszli do pomieszczenia, gdzie szerzy się hazard, też będą mieli odrobinę rozrywki. Oto na zewnątrz słychać jakieś niepokojące hałasy i do gospody wpada 8 zakapturzonych postaci z solidnie wyglądającymi pałkami. Zaczynają demolować lokal (z gośćmi włącznie). Zacznie się regularna karczemna bijatyka. Skrzykniętej bandzie zależy jedynie na wywołaniu jak największego zamieszania, nie robią więc nikomu poważnej krzywdy. Usłyszawszy harmider w głównej sali, karczmarz uspokoi wszystkich w Sali Gry, po czym wraz z ochroniarzem pobiegną sprawdzić, co się dzieje. Na to tylko czeka Martin (brat Rosy, służącej Marii). I on rozpocznie awanturę, wywracając stół na wspólnych, unieruchamiając ich przy tym na dobrą chwilę. Wykorzysta ją, aby z pomieszczenia obok, gdzie trzymana jest broń, ukraść kuszę. Jeśli nie udało Ci się, Mistrzu Gry, kuszy takiej wcześniej drużynie przekazać, karczemną bijatykę możesz pominąć, chociaż jest to dobry sposób, aby ożywić trochę akcję naszej przygódki. Kiedy nasi bohaterowie w jaskini hazardu wygrzebią się wreszcie spod stołu, obrusu lub innych osób, które przypadkowo na nie wpadły, Martin wraz z przyjacielem będą już na górze, gdzie nadal trwa mała zadyma. Po opuszczeniu „Trzech Asów” przez brata Rosy, co powinno mu się bez większych problemów udać, skrzyknięta banda też zacznie się wycofywać.

Może się zdarzyć, że graczom uda się obezwładnić jednego lub kilku napastników. Niewątpliwie będą wtedy chcieli wyciągnąć trochę informacji. Cóż więc taki delikwent może wiedzieć? Został poproszony przez dobrze znanego w światku przestępczym swojej dzielnicy człowieka o wywołanie małej awanturki w tejże karczmie. Człowiekowi temu nie należy odmawiać, a zresztą, jak sam twierdzi, dobra karczemna bijatyka to czysta przyjemność. Potrafi opisać tego człowieka, bliższych informacji jednak nie posiada. Pan X jest niezwykle ostrożny, często zmienia miejsce pobytu, sam znajduje potrzebne mu osoby. Po opisie co bystrzej si gracze mogą rozpoznać gościa, który wywołał awanturę w pomieszczeniu, gdzie toczyła się gra.

W czasie rozróby było dość głośno, niejedna panna darła się w niebogłosy, niejeden odważniak

spod stołu wzywał gwardię. Jest więc kwestią minuty jej przybycie. Należy graczom uświadomić fakt, iż gwardia będzie się chciała jak najwięcej dowiedzieć, przesłuchania mogą potrwać kilka godzin, a tu tymczasem zegar tyka i już niewiele czasu zostało do upływu terminu wyznaczonego przez Marię. Powinni więc nasi bohaterowie, jeśli chcą liczyć na kolejne zlecenie i więcej szmału, jak najszybciej wynieść się z „Trzech Asów” (co trzeba im wyraźnie zaznaczyć). Dla podgrzania atmosfery można zsynchronizować przybycie stróżów prawa na miejsce i jego opuszczenie przez drużynę. Jeśli ta chce spełnić warunki lady Wivier, będzie musiała przed gwardią uciekać, co wzbudzi pewne podejrzenia. W czasie przesłuchań w gospodzie na temat przebiegu wydarzeń, gwardia zbierze dokładne informacje, z adresami osób zamieszanych i rysopisami charakterystycznych osób włącznie. I chociaż graczy to bezpośrednio nie dotyczy, gdyż będą już w drodze do domu Marii, to będzie już istniała podstawa do późniejszych zdarzeń.

KRÓTKIE WYJAŚNIENIE

Zanim przejdę do dalszej części, krótkie uzupełnienie informacji, co miało miejsce w domu Marii. Jak pamiętamy, służąca z bratem zaraz po wyjściu drużyny wyjechali świątynnym powozem, tymczasem nasza intrygantka zaaplikowała sobie specyfik. Ktoś dociekliwy mógłby zadać sobie pytanie, dlaczego sama chciała to zrobić, po co ta cała skomplikowana maszyneria. Przecież można było kazać to zrobić służącej. Lady Wivier od dzieciństwa przyzwyczajona była do samodzielności. Przez te wszystkie lata wyrobiła sobie pogląd, że co masz zrobić, najlepiej zrób sam, wtedy nikt cię nie zawiedzie. Poza tym dochodziły jeszcze względy praktyczne. Rosa musiała wyjechać razem z bratem, aby oddać powóz i dopilnować przygotowań w świątyni.

Nie wszystko jednak Maria mogła zrobić sama. Ostatnich przygotowań miał dokonać brat służącej. Po zdobyciu kuszy i mając pewność, że drużyna zdobyła pierścień, Martin udał się w te pędy do domu swojej pracodawczyni. Znał Miasto, wiele skrótów, bez problemu powinien być przed graczami. Tam podrzucił w kąt pokoju kuszę, posmarował miejsce, gdzie wbił się belt, krwią (wcześniej, dzięki zastosowanej technice, krwi było niewiele) i opuścił dom, aby zamelinować się na kilka dni w jednej z kryjówek.

Tak więc pułapka została zastawiona i tylko czeka na swoje ofiary.

NIESPODZIANKA!

Szczęśliwi poszukiwacze przygód wracają do pracodawczyni, zadowoleni zapewne z wykonanego zadania i okazji do małej bójk. Pierścień spokojnie spoczywa w sakiewce, jest się z czego cieszyć. Jest już bardzo późna noc, deszcz nadal pada, ulice miasta świecą pustką. Nie niepokoje, docie-

rają do miejsca przeznaczenia. Dom jest ciemny, wewnątrz nie pali się żadne światło, jedynie latarnia przy bramie oświetla nieco otoczenie. Cóż, późna pora zmusiła zapewne właścicielkę do udania się na spoczynek. Pukanie do drzwi wejściowych nie przynosi jednak żadnego efektu. Po sprawdzeniu okazuje się, że drzwi są otwarte. To w każdej rasowej drużynie musi wzbudzić pewne zaniepokojenie i podejrzenia. Po wejściu do środka cały dom okazuje się pusty. Wyjątkiem jest główny salon, gdzie, przy świetle księżycy przebijającego przez olbrzymie okna, widać spoczywające na biurku ciało. Bliższe oględziny wykazują, że, o zgrozo, jest to właścicielka domu, bestialsko zamordowana strzałem w plecy. Na biurku pełno jest krwi, nie widać żadnych śladów szamotaniny ani czy walki, wydaje się również, że nic nie zginęło. Tymczasem z zarobku nici. Ale zabawa dopiero się zaczyna. Oto do domu zbliża się gwardia. Należy tak to rozegrać, aby gracze mieli jak najmniej czasu na przyglądanie się ciału i rozeznanie w sytuacji.

Gwardia w tym przypadku to Huan oraz jego osobista ochrona (trzech z kilkunastu najlepszych gwardzistów w koszarach). Przybywa na umówione spotkanie z ukochaną, a teraz, jeśli nie został spostrzeżony wcześniej (nasi mali spryciarze mogli pomyśleć o wystawieniu wartownika), stoi pod drzwiami i aż się nie może doczekać, kiedy odprawi przybocznych i zostanie ze swoim skarbem sam na sam. Jeśli drużyna nie wystawiła straży, nie spostrzeże zastępcy na czas i, zaskoczona pukaniem, znajdzie się w pułapce. Jedyne bowiem normalne okna (patrz opis domu) to te od frontu, a tam zaniepokojeni ciszą i brakiem reakcji na pukanie gwardziści już czujnie rozglądają się dookoła. Nawet jeśli wartownik wcześniej dostrzeże grupę Huana, ucieczka będzie bardzo trudna. Jeśli stoi na terenie posesji, to spostrzeże ją dosłownie na kilka sekund, zanim gwardziści wejdą na podwórze (wysoki żywopłot), a to nic nie da, bo front domu i tak jest stąd doskonale widoczny. Jeśli stoi przed żywopłotem, to zdąży skutecznie ostrzec przyjaciół, a więc szanse na ucieczkę są większe. I tak trzeba jednak liczyć się z faktem wyjścia z domu od frontu oraz sforsowania żywopłotu.

Zamkniętym w domu graczom pozostaje do wyboru kilka opcji. Wszelkie próby ukrycia się wewnątrz skończą się niepowodzeniem, gdyż zarówno Huan, jak i jego towarzysze nie raz mieli już do czynienia z takimi sytuacjami. Ucieczka i walka to również dość desperackie wyjście. Chłopaki z gwardii strzelają niezwykle celnie, ich możliwości są olbrzymie, nie brakuje również drobnego wsparcia magią. Tych NPC-ów stwórz, Mistrzu Gry, naprawdę silnych. Wiadomo, nie byle chłystek zostaje zastępcą szefa gwardii, a jak się już jest na takiej pozycji, to jest się odpowiednio chronionym. To dość delikatna część przygody, od niej zależy bardzo wiele. Wdając się w walkę, łatwo można zginąć. Uciekając lub, co gorsza, zabijając Huana i jego towarzyszy, narażają się na gniew władz Miasta, tudzież

władz najwyższych. Grozi to listami gończymi i nagonką przez dość długi czas. Nikt nie lubi, kiedy zabija mu się pupili. Należałoby to graczom uświadomić i dobrym momentem na to jest rozgrywka w „Trzech Asach”. Huan jest prawie najpopularniejszą osobą w Mieście, łatwo będzie więc któremuś z członków drużyny podczas rozgrywki usłyszeć kobiece komentarze w stylu „Ach, jakże wspaniały jest ten nasz Huan! Nie dość, że jest nie-doścignionym szermierzem, nieustraszonym pogromcą bandytów, to jeszcze ma takie szczęście. A słyszał pan, jak to ostatnio walczył z czterema przeciwnikami naraz i wszystkich ich pokonał?! Zależy, dawno nie mieliśmy u nas tak doskonałego stróża prawa. I podobno sam Miłościwie Nam Panujący ma do niego słabość”. Taka wypowiedź powinna ostudzić w przyszłości zapał do walki. Jeśli jednak do niej dojdzie, zaatakowani gwardziści będą walczyć bezlitośnie. Tak więc w tym miejscu, po zaatakowaniu gwardii, przygoda kończy się śmiercią graczy lub ich zwycięstwem, a w rezultacie życiem z listem gończym na karaku (bardzo wysoka nagroda!).

CO DALEJ Z TYM BAJZLEM?

Założmy jednak, że lekko zastraszeni gracze decydują się oddać w ręce stróżów prawa. Zostają wezwane posiłki, po czym drużyna zostaje zamknięta w pobliskim więzieniu. Tymczasem Huan odkrywa zwłoki, jak mu się wydaje, swojej ukochanej. Wpada we wściekłość. Dokładne przeszukiwanie domu pozwala odkryć porzucaną w jakimś kącie kuszę, którą Huan widział u jednego z naszych bohaterów. Nie odkrywa jednak żadnego elementu maszynierii. Wcześniej rozpoznał część drużyny jako tych, którzy grali z nim w „Trzech Asach”, pamięta również, że rozmawiali z Henrykiem. Postanawia aresztować tego ostatniego. Zawiadamia także kapłana Świątyni, aby zajął się ciałem. Kapłan, oczywiście wtajemniczony w spisek, zabiera ciało do Świątyni, gdzie obiecuje odprawić wszelkie niezbędne ceremonie. Jest tu w zwyczaju palenie ciał, co najczęściej odbywa się w trzy dni po śmierci. Wcześniejsza umowa z Marią zobowiązuje kapłana do opieki nad nią przez te trzy dni (spoczywać wtedy będzie w podziemiach Świątyni, gdzie najbliżsi będą mogli rozpaczać nad jej niespodziewanym odejściem), a następnie do podmienienia jej przed samym spalaniem na kogoś dość podobnego.



Nasza drużyna resztę nocy spędziła w celi. W jakiś czas po wsadzeniu dołącza do nich również Henryk. Gracze będą się pewnie chcieli dowiedzieć, co jest grane. Ten jednak zupełnie nie wie, co się dzieje. Powiedziano mu tylko, że ktoś zamordował jego siostrę i że sam jest oskarżony o współudział. Wychodzi więc na jaw, że on i kobieta, która zleciła drużynie zadanie, to rodzeństwo. W tym momencie posypią się pewnie pytania. Henryk może opowiedzieć swoją historię, stwierdzi, zgodnie z prawdą, że z siostrą nie widział się od czasu opuszczenia przez nią domu ojca, że nigdy nie chciał jej śmierci i że po prostu jest niewinny. Ba, zdesperowany będzie prosił nawet drużynę o rozwikłanie całej sprawy, za co obiecuje sowite wynagrodzenie. Opowiada o spadku, jaki niedawno otrzymał po śmierci ojca. Jeśli

padną jakieś pytania o testament, wie tylko tyle, że jego siostra dostała znacznie mniej. Obiecuje wszelką pomoc, jaką może zapewnić (sam, Mistrzu Gry, zdecyduj o jej zakresie, pamiętając o tym, że jego znajomości ograniczają się do grona ludzi, z którymi grywa w karty). Na czas rozwiązania sprawy zapewnia również wyżywienie i noclegi w jednym ze swoich domów w bogatej dzielnicy.

Na razie jednak wszyscy znajdują się w celi. Sytuacja zmienia się rano, kiedy to każdy z osobna zbierany jest na przesłuchania. Trwają one przez cały dzień, wszelkie próby pozyskania informacji przez graczy kończą się stwierdzeniem, że nie oni są tu od zadawania pytań. Przysłuchuje im się Huan oraz jakaś osoba biegła w wykrywaniu kłamstw. Ten

pierwszy długo rozmawia z Henrykiem na osobności. Jeśli Gracze trzymają się faktycznej wersji wydarzeń, cała sprawa pozostaje nadal tajemnicza. Pod wieczór wszyscy zostają pod eskortą przetransportowani do sali przesłuchań, tam zaś Huan oznajmia im, co następuje:

– Nazywam się Huan Vija i odpowiadam za porządek w Mieście. Jesteście oskarżeni o zabójstwo jednej z bogatych obywaterek, osoby zresztą bardzo mi bliskiej. Wszystkie dowody świadczą na waszą niekorzyść, jakkolwiek pozostaje kilka niewyjaśnionych spraw. Przede wszystkim obecna przy waszych przesłuchaniach prawdomówczyni potwierdza waszą wersję zdarzeń. Dlatego postanowiłem dać wam szansę. Macie trzy dni na oczyszczenie się z zarzutów, po tym czasie zostaniecie poddani procesowi i zapewne skazani. Nie muszę

oczywiście dodawać, że macie zakaz opuszczania Miasta. Wszelkie próby ucieczki karane będą śmiercią. Dobrze więc wykorzystajcie te dni. O wszelkich odkryciach jesteście zobowiązani natychmiast mnie informować. A teraz żegnam.

Po tych słowach opuszcza salę, zaś nasi bohaterowie zostają wraz z Henrykiem wypuszczeni na wolność.

ROZWIĄZANIE

W ciągu trzech dni Gracze powinni znaleźć jakieś dowody na to, że to nie oni są winni śmierci Marii. Jaką drogę wybierze sobie Twoja drużyna, Mistrzu Gry, to zależy tylko od nich. Jest tu jednak do odkrycia kilka rzeczy kluczowych.

TESTAMENT

Jedną z takich rzeczy jest testament. Prędzej czy później gracze zapoznają się z jego treścią. Ich uwagę powinna zwłaszcza zwrócić klauzula, wokół której Maria uknuła cały spisek. Z działaniem tej klauzuli będą się zresztą mieli okazję spotkać, gdyż zaraz po wyjściu z więzienia Henryk zaprosi ich na kolację i nocleg do jednego ze swoich domów. Po dojściu na miejsce okaże się, że dom został do czasu rozwiązania sprawy śmierci siostry zajęty przez władze Miasta właśnie na mocy zapisu w testamencie. Okaże się, że stało się tak z całym odziedziczonym majątkiem. Henryk dopiero po dłuższej chwili namysłu przypomni sobie o jakiejś tam klauzuli, szczegółów i tak nie będzie pewien.

Sam testament spoczywa u znanego notariusza w bogatej dzielnicy miasta. Dostęp do niego można uzyskać jedynie na podstawie zgody jednego z dziedziców. Henryk oczywiście bez problemu takiej zgody udzieli. Sam nie bardzo będzie zainteresowany całą sprawą, zaszyje się w swoim domu w średniej dzielnicy, którego mu nie odebrano, i będzie zapijał smutki, czekając na efekty pracy drużyny.

Wracając do testamentu, to oprócz informacji w stylu: „Moje posiadłości w dzielnicy... w postaci... (tu następuje długa lista), stadninę koni oraz posiadłości w miastach... (równie długa lista), oszczędności w kwocie... (aż włosy siwieją) oraz... (wedle inwencji Mistrza Gry) zapisuję mojemu synowi. Mojej córce zapisuję kwotę... (tu pada suma, dość duża, jednak to grosze w porównaniu do poprzednich wyliczanek)” można znaleźć też oczekiwaną klauzulę. Brzmi ona mniej więcej tak: „Wolą mą jest również, aby w przypadku nienaturalnej, wczesnej śmierci jednego z dziedziców, drugi nie dość, że nie otrzymał majątku ofiary, ale dodatkowo utracił wszystko, co uzyskał na mocy tego testamentu. Majątek ten rozdysponowany zostanie między skarb Miasta, Świątynię, organizacje charytatywne. Osobą odpowiedzialną za wykonanie tego zapisu ustanawiam niniejszym

mojego przyjaciela i członka rady Miasta (tu pada jakieś nazwisko).”

Zapoznanie się z testamentem powinno dać drużynie do myślenia. Może już teraz ktoś skieruje uwagę na Marię i jej śmierć.

PRZYJACIEL RODZINY

Wymieniony w testamencie członek rady Miasta, przyjaciel zmarłego, też może być cenną poszlaką. Jeśli graczom uda się z nim spotkać, przekonać go do swoich czystych intencji i niewinności, to może opowiedzieć całą historię rodziny (patrz *Bajeczka*), a więc poszukiwania żony, narodziny dzieci, śmierć przy porodzie. Może też napomknąć o sytuacji, jaka panowała w domu Wivierów, o szybkim usamodzielnieniu się Marii, o tym, że między nią a ojcem nigdy nie układało się najlepiej.

DOM MARI

Dom jest zabezpieczony przez gwardię, która pilnuje, aby nikt niepowołany nie szwendał się w pobliżu. Jeśli graczom udało się wcześniej uciec gwardii i jednak zostali w Mieście, a teraz próbują oczyścić się z zarzutów, będą musieli ominąć strażę. Jeśli zostali złapani, to teraz będą mieli pozwolenie na oględziny mieszkania.

Kryje się tu wiele szczegółów, które mogą pomóc rozwiązać zagadkę. Jest to przede wszystkim maszynaria ukryta w makiecie bitwy, mechanizm zwalniający w biurku oraz iluzoryczne oparcie krzesła. Więcej szczegółów w opisie domu.

RODZEŃSTWO SALENS

Jednym ze sposobów wyjścia z tarapatów jest znalezienie człowieka, który wywołał awanturę w „Trzech Asach”, a więc brata służącej. Na pewno nie będzie to proste. Gracze dysponują jedynie opisem wyglądu poszukiwanego i informacją, że melinuje się gdzieś w ubogiej dzielnicy. Ale przecież ta jest dość rozległa. Karczmarze w tamtejszych knajpach niechętnie udzielają jakichkolwiek informacji, chyba że błysnie im się przed oczami złotem. Większość z nich i tak nie wie, gdzie można znaleźć tego człowieka, lub będzie się bała udzielić informacji. Ale wiadomo, kto szuka, ten w końcu znajdzie. Jeśli drużyna będzie wytrwała w poszukiwaniach, będzie się często kręcić wieczorami po ubogiej dzielnicy, w końcu powinna natrafić na ślad. Martin melinuje się wraz z siostrą w jednej z walących się kamienic. Rzadko któreś z nich opuszcza to schronienie. Czeka ją oboje na Marię, która ma się tu zjawić w dniu własnego pogrzebu. Warto by było ewentualny nalot na kryjówkę rodzeństwa zgrać z pojawieniem się tam głównej intrygantki. Jej pojmanie przez drużynę to właśnie jeden ze sposobów oczyszczenia się z zarzutów. Jeśli nie uda się pojmać Marii,

już sam Martin i jego siostra, przyciśnięci przez gwardię do muru, wyjawia cały spisek.

ŚWIĄTYDIA

Ktoś sprytny może przypomnieć sobie powóz z insygniami świątynnymi, zainteresować się, kto stwierdzał zgon lub po prostu będzie chciał obejrzeć ciało. Prędzej czy później drużyna powinna więc trafić do Świątyni.

Można by powiedzieć, że tu spoczywają główne dowody, a właściwie dowód. Tu bowiem, w świątynnych podziemiach, leży ciało Marii, czekając na swoje cudowne przebudzenie. Do „zwłok” dostać się można jedynie za zgodą głównego kapłana, zaś ten zgody takiej udzieli tylko na wyraźny rozkaz władz Miasta, tłumacząc się spokojem spoczywających tu dostojników świątynnych. Sam kapłan będzie jak najmniej kooperatywny, będzie się starał utrudniać wszelki dostęp zarówno do ciała, jak i jakichkolwiek informacji. U podejrzliwych graczy może to zwrócić uwagę. Niżsi rangą duchowni nie są wtajemniczeni w całą sprawę, nic więc nie wiedzą.

Jeśli graczom uda się poprzez Huana zgodę taką uzyskać, przy odrobinie szczęścia mogą zauważyć kilka ważnych szczegółów. Maria dalej jest pod wpływem specyfiku, to jednak potrafi stwierdzić tylko ktoś poważnie zajmujący się alchemią lub truciznami. Tam, gdzie powinna być rana po belcie, nie ma żadnego śladu. Jak wiemy, dzięki przyklepionemu materiałowi Maria została jedynie drażnięta.

Punktem przełomowym może być ceremonia spalenia zwłok. Będą na niej obecni wszyscy zainteresowani, a więc brat i Huan. Żaden z nich nie będzie się bliżej przyglądał ciału. Jeśli jednak zrobi to któryś z graczy, powinien zauważyć, że osoba spoczywająca w trumnie, mimo iż bardzo podobna, nie jest jednak dziedziczką fortuny Wivierów. Przyciśnięty do muru kapłan wyjawia całą umowę, jaka zawarł z Marią, drużyna zostanie zaś oczyszczona z zarzutów. Jednak lady Wivier już nie ma w Świątyni. Została świątynnym powozem odwieziona na miejsce spotkania ze służącą i jej bratem. Lokalizację tego miejsca zna nasz przyjaciel kapłan, więc jeśli gracze nie odkryli tego wcześniej, mają jeszcze szansę złapać główną aktorkę przedstawienia.

ZAKOŃCZENIE

I to by było na tyle. Graczom udało się pewnie oczyścić się z zarzutów oraz zdemaskować nieczne knowania Marii. Wyszli więc z przygody cało, otrzymując dodatkowo nagrodę od Henryka.

Nie musi to oznaczać końca kłopotów z Marią. Drużyna może nie zdążyć na czas, a lady Wivier może zdołać uciec z Miasta. Prędzej czy później dowie się, że jej plan został pokrzyżowany i będzie się chciała zemścić na śmiarkach, którzy tego dokonali. Ale to już zupełnie inna bajka.

BESTIARIUSZ

Przed poprowadzeniem przygody proponowałbym zapoznanie się z krótkimi charakterystykami głównych bohaterów.

Maria Wivier



Osoba odgrywająca najważniejszą rolę. Mamy już jako taki jej obraz, ale usystematyzujemy go odrobinę.

Urodziła się 24 lat temu jako drugie dziecko w bogatej rodzinie. Jej matka zmarła przy porodzie. Ojciec posiadał olbrzymi majątek i wielki wpływ na władzę w Mieście. Całe życie winił ją za śmierć matki, dlatego zupełnie się nią nie interesował, wręcz ją ignorował. Bez uczuć rodzicielskich Maria szybko się

usamodzieliła. Zawsze była niezwykle uparta, ciekawa życia. Wykorzystując swoje urodzenie i fakt, że właściwie niczego jej nie brakowało, zdobyła w domu swego ojca wiele użytecznych umiejętności. Była to przede wszystkim wszechstronna edukacja i duża wiedza. Przeczytała wiele książek z bogatego księgozbioru rodziny. Nauczyła się dobrze władać bronią, jeździć konno, poznała zasady dobrego wychowania. Zawsze była otwarta i łatwo zjednywała sobie ludzi. Wszystko to sprawiło, iż kiedy postanowiła wyprowadzić się z domu ojca i żyć na własny rachunek, była do tego przygotowana. Wkrótce, przy pomocy różnych życzliwych osób, własnego sprytu i wiedzy, zdobyła niezłą fortunę i wielu potężnych sojuszników. Nigdy jednak nie potrafiła przebaczyć i zapomnieć ojcu jego obojętności.

Maria w gruncie rzeczy nie jest złą osobą. Potrzeba bycia kochaną, brak ojcowskiej miłości sprawiły, że mimo całego swojego rozsądku łatwo poddaje się emocjom, zdolna jest do wyrachowanych działań poza granicami prawa.

Jest niewątpliwie piękną kobietą. Po matce odziedziczyła niezwykłą urodę, po ojcu arystokratyczne rysy twarzy, co w sumie daje zabójcze połączenie. Zawsze jest elegancka, ubiera się najczęściej w wytworne, wręcz wieczorowe suknie, często nieco prowokacyjne, zawsze w swoich ulubionych kolorach – błękitnym i szarym. Często zachowuje się jak głupia, naiwna i rozwydrzona paniusia, przyzwyczajona do tego, iż ludzie spełniają jej wszystkie życzenia. Jest to jednak jedynie gra, pewna poza, mająca zwodzić tych, którzy się z nią spotykają, pod którą kryje się niezwykła inteligencja i spryt. Często wpada w różne, zgoła odmienne nastroje.

Zdażyła wyrobić sobie wiele przydatnych znajomości w Mieście. Ma przyjaciół w miejscowej gildii zabójców, poczynając od jej szefa, zna wielu kapłanów pobliskiej Świątyni, z jej przełożonym na czele. Do tego dochodzą różne osoby z miejscowej arystokracji. Tak naprawdę darzy zaufaniem jedynie dwie osoby: swoją służącą, którą uratowała od śmierci w slumsach Miasta, i jej brata, dobrze znanego w tamtejszym świecie przestępczym.

Mieszka jedynie ze służącą w dużym i pięknie urządzonej domu w średnio zamożnej dzielnicy. Mogła oczywiście zamieszkać w tej najbogatszej, ale chciała być możliwie jak najdalej od ojca.

Henryk Wivier

Następna pierwszoplanowa postać, dla graczy jeszcze bardziej ważna, gdyż to z nim będą mieli bliższy kontakt. Brat Marii miał to szczęście, że przyszedł na świat jako pierwszy. Obdarzony przez ojca szczególną miłością i względami, wychowywał się pod jego czujnym okiem. Niczego mu nie brakowało, był wręcz rozpieszczany. Spełnianie każdego jego kaprysu spowodowało, iż wyrósł na nieudacznika, w dużej mierze zależ-



nego od ojca. I chociaż ten w końcu chciał taką sytuację zmienić, było już za późno. W momencie osiągnięcia pełnoletności opuścił dom ojca, można nawet powiedzieć, że został z niego wyrzucony, aby mógł nauczyć się życia na własny rachunek. Od tego czasu mieszka w średnio zamożnej dzielnicy miasta. Samodzielności się oczywiście nie nauczył, cały wolny czas spędza na leniuchowaniu, odwiedzaniu ojca oraz hazardzie. Żyje częściowo z pieniędzy, jakie uda mu się wygrać, głównie jednak z tych, jakie w różny sposób podsyła mu ojciec.

Henryk jest 25-letnim mężczyzną, dość przystojnym mimo pewnej nadwagi. Jak i u siostry widac u niego te same arystokratyczne rysy twarzy, cechujące całą rodzinę. Nie przywiązuje jednak zbyt dużej wagi do swojego wyglądu, często chodzi niechlujnie ubrany. Lubi używać przyjemności życia, hazard i alkohol to jego dobrzy znajomi. Do wszystkich odnosi się z życzliwością, wręcz z naiwnością. Jest bardzo roztargniony, potrafi w czasie rozmowy nawet kilkakrotnie stracić wątek. Siostry prawie nie zna. Ostatni raz widział ją dobrych kilka lat temu, zanim wyprowadziła się z domu ojca.



Huan Willes

Młody, zdolny, ambitny. Bardzo szybko zrobił karierę w gwardii. Wystarczy powiedzieć, że bez żadnego protektoratu, wyłącznie dzięki swej uczciwości już w wieku 26 lat został zastępcą dowódcy gwardii miejskiej. Miał jednak tego pecha, iż zakochał się na śmierć w Marii. Od tego czasu jest przez nią odpowiednio wykorzystywany. Trzeba przyznać, iż sam również odnosi z tego pewne korzyści, gdyż pozbywając się przy jego pomocy niewy-

godnych ludzi, często ze świata przestępczego, lady Wivier umacnia jednocześnie jego pozycję jako stróża prawa.

Najważniejszą jego cechą jest uczciwość. Dzięki niej znalazł się na tak wysokim stanowisku.

Jest po prostu nieprzekupny, a to rzadka cecha. I on jest odrobinę hazardzistą. W przeciwieństwie do Henryka jest jednak rozsądny, a to, że nie boi się podejmować ryzyka, pomaga mu w pracy. Jest też bardzo skrupulatny. Przed podjęciem każdej ważnej decyzji lubi się długo zastanowić, przemyśleć różne jej aspekty, chociaż kiedy trzeba, potrafi działać szybko i pewnie. Silny, dobrze zbudowany, jeden z najlepszych szermierzy w Mieście.

Rosa i Martin Salens

Brat i siostra, jedno warte drugiego. Urodzili się w bardzo ubogiej rodzinie. Rodziców prawie nie znali. Matka umarła przy porodzie syna. Ojciec próbował sam wychowywać dzieci. Niewiele mógł jednak zdziałać na tym polu, będąc jedynie pomocnikiem kucharza w podrzędnej knajpie. Dzieci wychowała ulica. Szybko nauczyły się samodzielności. Brat, dzięki sprytowi, bezwzględności i zdecydowaniu wypracował



sobie w swojej dzielnicy wysoką pozycję w świadku przestępczym. Siostra wiernie mu sekundowała. Los zetknął ich z Marią, gdy ta wracając powozem z jakiegoś spotkania, natknęła się na ledwie żywą Rosę, poturbowaną przez ludzi, którym naraził się ostatnio Martin. Zaopiekowała się dziewczyną, czyniąc z niej swoją służącą. Wkrótce poznała również Martina. Od tego czasu powierzała często rodzeństwu różne delikatne sprawy w ubogiej dzielnicy.

LOKACJE

Karczma „Trzy Asy”

Szczegóły dotyczące rozkładu pomieszczeń i ich wystroju pozostawiam Twojej, Mistrzu Gry, inwencji. Sam zaś ograniczam się jedynie do kilku niezbędnych informacji.

Jest to jedna z wielu karczm znajdujących się w średnio zamożnej dzielnicy Miasta. Cieszy się dobrą sławą w świecie hazardzistów, gdyż powszechnie znana jest uczciwość jej właściciela. Dlatego co wieczór przy stole gry zasiada dużo znanych osób, nawet z bogatej dzielnicy. Właściciel zajmuje się interesem wraz z żoną i trzema córkami. Do ochrony wynajmuje sześciu ochroniarzy, pracujących w zespołach trzyosobowych. Co wieczór jeden rewiduje gości przed karczmą, zabierając im broń, która jest później przechowywana w pomieszczeniu obok Sali Gry, jeden pilnuje porządku w głównej izbie, zaś ostatni zawsze znajduje się w Sali Gry. Sama Sala Gry znajduje się na tyłach karczmy, może pomieścić 10 osób grających (dwa stoły po pięciu graczy) oraz do sześciu osób towarzyszących. Jak już wiemy, zawsze znajduje się tam jeden z ochroniarzy oraz dwóch krupierów. Jeden z nich, obsługujący stół o wyższych stawkach, ma sławę najlepszego i najbardziej uczciwego w Mieście. Do Sali Gry można wejść, uściwwszy wcześniej drobną opłatę. Właściciel pilnuje, aby nigdy nie było tam za dużo ludzi.

Dom Marii Wivier

I tu nie chcę za bardzo ograniczać pomysłowości Mistrza Gry. Niezbędne informacje: dom otoczony jest żywopłotem wysokim na około 2 metry. Parterowy. Kilka latarni oświetla wejście. Mieszka tu jedynie Maria ze służącą. Najważniejsze pomieszczenie to oczywiście salon. Jest to również największe pomieszczenie w domu, zajmuje prawie połowę całej powierzchni mieszkalnej. Pełno tu różnych dzieł sztuki, egzotycznej roślinności oraz innych dziwnych „kaprysów” pani domu. Centralne miejsce zajmuje olbrzymia makieta starożytnej bitwy (wypadałoby jakoś umiejscowić ją w konkretnym świecie). Jest niezwykle precyzyjnie wykonana i ma dużą wartość kolekcjonerską. Jedna z figur, poruszona, odkrywa schowek pod makieta. Jest to niewielkie pomieszczenie. Zazwyczaj pani domu przechowuje tu rzeczy ze swojej kolekcji, których

z różnych powodów nie chce wystawiać na światło dzienne. Obecnie znajduje się tu mechanizm, z którego został wystrzelony belt ze specyfikiem. Wystrzał z kuszy, która wieńczy ów mechanizm (identycznych wymiarów, co kusza jednego z bohaterów), można spowodować, przyciskając mocno blat biurka. Pod dywanem jest prowadnica, łącząca biurko z makieta. Krzesło stojące przy biurku (w tych światach, gdzie jest to możliwe) ma zamiast oparcia jego iluzję (tak, aby Maria bez problemu, siedząc przy biurku, mogła zaaplikować sobie specyfik). Wszystkie te rzeczy powinni gracze odkryć dopiero przy dokładnym przeszukiwaniu domu. Na ślad schowka pod makieta może graczy naprowadzić stojący w jednym z pomieszczeń stosik cennych rzeczy, sprawiający wrażenie, jakby niedawno został wyniesiony z jakiejś kryjówki i niedbale, z powodu braku czasu, złożony w tym miejscu. Te odkrycia, jak i motyw w postaci testamentu, powinny przynajmniej zmniejszyć podejrzenia dotyczące graczy. Łącząc już tylko te dwa fakty, przy odrobinie dyplomacji uda się graczom przekonać gwardię o swojej niewinności.

Jest jeszcze jedna, ważna i charakterystyczna rzecz w domu Marii. Są to okna. Jedyne normalne w domu znajdują się w pokoju służącej i wychodzą na front. Pozostałe to prawdziwe dzieła sztuki, przedstawiające przeróżne sceny. W świecie, gdzie istnieje rozbudowana magia, będą one magiczne, nietlukące i przykuwające wzrok namalowanymi na nich scenami. Dominują tam odcienie czerwieni, co wielu ludziom kojarzy się z ogniem piekielnym. Tam, gdzie magia nie jest obecna, będą wykonane przez najlepszych rzemieślników i wzmacniane – niemożliwe jest, a przynajmniej niezwykle trudne, ich stłuczenie.

Kryjówka rodzeństwa Salens

Ostatnie z charakterystycznych pomieszczeń. Jest to właściwie mieszkanie w jednej z uboższych dzielnic Miasta, kryjówka, w której rodzeństwo oczekuje na Marię. Mieszkanie dwupokojowe, opuszczone, poprzednie właściciele nie płacili czynszu i od jakiegoś czasu stoi nie wynajęte. Rodzeństwo bynajmniej nie zamieszkało tu legalnie. Po prostu wprowadzili się tam na jakiś czas. Także o ich obecności nikt tam nie wie. Właścicielka, mieszkająca na parterze, w ogóle nie odwiedza mieszkania, do tej pory nie zgłosił się również nikt chętny na wynajem. Brat i siostra pozostają więc niezauważeni. Wychodzi najczęściej Martin, zawsze po zmroku, po zakupy. Od czasu do czasu wpada do nich przyjaciel Martina, który był z nim w „Trzech Asach”. Mieszkanie ma dwa pokoje. Prawie nic tam nie ma. Sąsiedztwo jest co najmniej podejrzane, nikt nie interesuje się tym, kto mieszka obok.

Jeśli graczom uda się odkryć tę kryjówkę, będą mogli zaskoczyć rodzeństwo, a także, jeśli przyjdą w odpowiednim czasie, główną bohaterkę intrygi.

ZIELONY SZAMAN

Nieoficjalna przygoda do systemu
Advanced Dungeons & Dragons

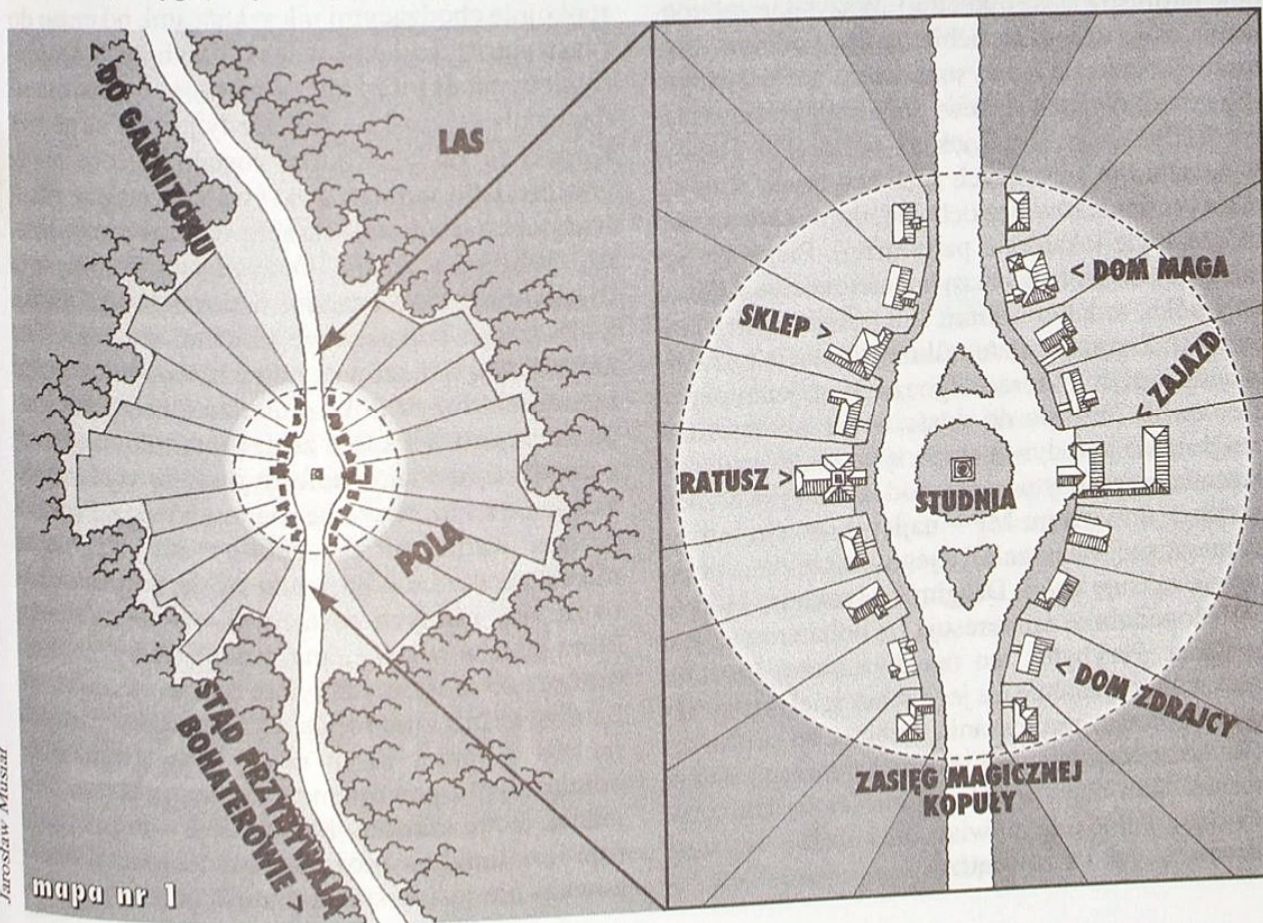


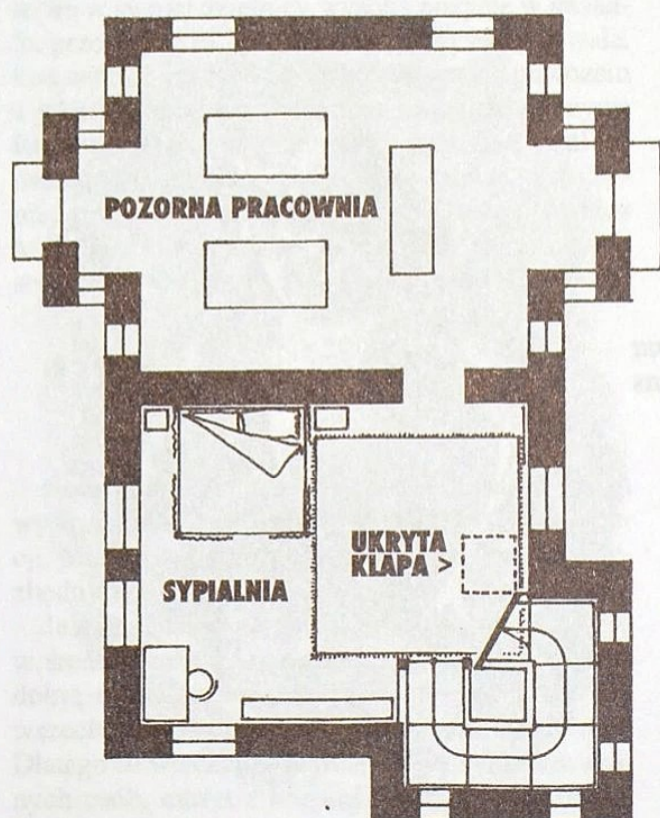
Zawsze marzyłem, by stworzyć przygodę, która zamykałaby graczy w pułapce, z której jedyne wyjście jest dobrze ukryte... Po miesiącu pracy spłotłem wszystkie swoje pomysły w jedno... Z dodatkowym wątkiem kryminalnym. Przygoda przeznaczona jest dla min. 3 graczy poziomów 2-5.

MIEJSCE ZDARZEŃ

Wszystkie wypadki opisane w scenariuszu rozgrywają się w niewielkim, otoczonym lasem osiedlu, zwanym przez podróżników Padołem (prawdziwa nazwa miasta może być inna). Miano wzięło się stąd, że wioska jest zamieszkiwana przez przedstawicieli najróżniejszych ras, charakterów i wyznań. Padół jest domem przede wszystkim dla: „nawróconych” bandytów i rzezimieszków, trochę „mniej złych” mrocznych elfów, półorków, półgnolli i innych, nie mniej dziwnych osobników... Samo osiedle jest niewielkie (liczy ok. 100 mieszkańców) i wygląda, jakby przetoczyły się po nim

największe bitwy w okolicy. Niektóre domy noszą ślady pożarów, inne pochylają się ku ziemi tak bardzo, że mieszkańcy muszą przywiązywać swój dobytek do ścian, jeszcze inne są całkowicie odarte z tynku. Wioska otoczona jest ze wszystkich stron polami (patrz mapa nr 1), z których mieszkańcy czerpią dochód, sprzedając część swoich plonów. Padół leży daleko od traktów handlowych, jednak blisko pewnego miasta garnizonowego, w którym stacjonuje średniej wielkości oddziałek wojska

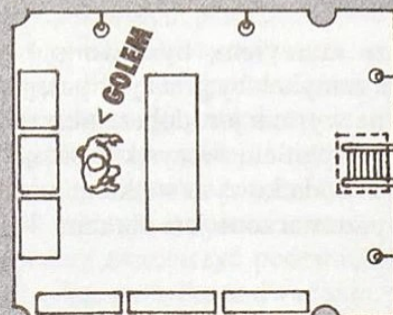




dom maga

< WEJŚCIE
FRONTOWE

pracownia



O CO TU CHODZI?

(ten oddział będzie pomocny w przygodzie – o czym dalej). Do miejsciny bohaterowie mogą trafić w obojętnie jaki sposób... Czas na opis wyglądu tejże wioski. Padół wygląda jak większość osiedli podobnej wielkości (patrz mapa nr 2). Dwa wjazdy (ten, którym przyjadą bohaterowie, i ten, który wychodzi na miasto garnizonowe), w centrum – niewielki rynek ze studnią. Na placu stoją naprzeciwko siebie – karczma „Wejdz wieczorem, wyjdź z rana” i niewielki ratusz, w którym urządza burmistrz (rasa obojętna). Wszystkie zabudowania w wiosce są do siebie bardzo podobne – ratusz wyróżnia się niewysoką wieżą z nieczynnym zegarem... Wyjątek stanowi dom miejscowego maga. Budynek ten jest większy od innych domów w osiedlu. W pożółkłych ścianach tkwią dębowe okna i solidne, również dębowe, drzwi (otwarte po morderstwie lokatora – patrz niżej). Pierwsze pomieszczenie, które zobaczą bohaterowie po wejściu do środka, to laboratorium „na pokaz” (patrz mapa nr 3). Znajdują się tu tylko całkowicie bezwartościowe płyny, które bulgoczą w „tajemniczych zlewkach”. Wejście do właściwego laboratorium znajduje się pod dywanem w sypialni. Prawdziwa pracownia jest usytuowana pod ziemią i strzeżona (strażnik do wyboru MP – najlepiej golem lub inne magiczne stworzenie), a jego znaczenie w przygodzie opisuję dalej. Drugim budynkiem, którym prawdopodobnie zainteresują się bohaterowie, jest karczma. Przybytek ten ma dwa piętra (poziom mieszkalny i jadalnię), a jego właściciel, korzystając z ogólnego zamieszania, pobiera od podróżników horrendalnie wysokie ceny za nocleg i wyżywienie. Sam dom, w którym mieści się karczma, wygląda, delikatnie mówiąc, obskurnie – zarówno wewnątrz, jak i z zewnątrz.

Dość już opisywania miasta! Czas na fabułę i motywację bohaterów. Otóż wioska, do której przybywają bohaterowie, jest otoczona magiczną osłoną, którą da się przeniknąć z zewnątrz, jednak nie da się z niej wyjść. Kiedy podróżnik jest na zewnątrz kopuły (bo właśnie taki kształt ma owa „osłona” – patrz mapa nr 1) widzi tylko iluzję osiedla (rzut obronny – modyfikator: -5) ze spokojnie chodzącymi mieszkańcami, od czasu do czasu patrzącymi ciekawie na przybyłych. Dopiero kiedy przekroczy się jej granicę – widać prawdziwy obraz wioski... Ale wtedy jest już za późno. Kopuła to zaklęcie, które zostało rzucone przez goblinieckiego szamana, ukrywającego się w przylegających do miasta lasach, wraz ze swoją liczną, gobliniecką armią. Oczywiście, gobliny nie dysponują takimi czarami w normalnych warunkach – tego bohaterowie powinni się domyślić. Dodatkową wskazówką powinno być to, że przed tygodniem (czyli dokładnie dzień przed powstaniem klosza) w Padole został zamordowany mag zajmujący się magią defensywną. To wydarzenie wskazuje na to, że w mieście jest zdrajca. Poprzez wyczarowanie bariery gobliny chcą zagłodzić mieszkańców osiedla i przejąć je w posiadanie (o zdrajcy i innych postaciach – zaraz). Kopuła, która otacza wioskę, ma jednak słaby punkt... można przedostać się przez nią, poruszając się bardzo wolno i nie robiąc żadnych gwałtownych ruchów. W przeciwnym razie jest się gwałtownie odrzucanym z powrotem na wewnątrz klosza. Jest jednak jeden szkopuł. Mianowicie – żadna istota (oprócz ślimaka – może być on dla graczy wskazówką) nie jest w stanie przejść przez magiczną

ścianę dostatecznie wolno. Jedynym wyjściem jest znalezienie czegoś, co zwolni ruchy naszych bohaterów tak, by mogli oni wyjść z obrębu kopuły (innego sposobu nie ma – podkop udowodni, że klosz zaokrąglą się również pod ziemią... Wskazówką dla graczy może być dym z kominów, który powoli „przesącza się przez „osłonę”). Rzeczą ta znajduje się w domu maga, w jego podziemnym laboratorium, w jednej z szafek. Jest to sygnet – pierścień „Bezpiecznego spowolnienia” (opis na końcu przygody – w szafce mogą być też inne rzeczy). Kiedy gracze znajdą ten przedmiot, zobaczą obok niego, na poduszce, na której będzie leżał – wgniezione miejsce w kształcie okręgu – znak, że były tam dwa egzemplarze. Właśnie to naprowadzi bohaterów na zdrajcę (Garcha) – ma on zawieszony na sznurku na szyi identyczny pierścień. Sygnet ulegnie zniszczeniu zaraz po tym, jak gracze przedostaną się przez barierę, więc z miasta wydostanie się maksymalnie dwóch bohaterów. Prawdopodobnie sumienie nakaze podróżnikom sprowadzić pomoc dla wioski z pobliskiego miasta garnizonowego. Nie będzie to proste – prawie całą drogę będą ścigani przez gobliny... Sama krawędź kopuły jest oddalona od zabudowań miasta na ok. 10 m i nie pokrywa pół dookoła wioski. Do jej wnętrza może przedrzeć się wszystko (łącznie ze strzałami, bełtami od kuszy, kamieniami itd.), wydając przy tym cichy odgłos „puk...”. Magiczny klosz jest całkowicie przejrzysty z zewnątrz, ale po bardzo dokładnym przyjrzeniu się, widać jego lekko połyskujący obrys na tle nieba i lasu, od wewnątrz materia jest lekko zmatowiała na białą, jednak nadal przezroczysta.

POSTACIE

Garch:

Niewątpliwie najważniejszą postacią w przygodzie jest zdrajca – półork Garch. Zapijaczony, ubrany w łachmany, budzi zdziwienie ozdobnym pierścieniem noszonym na szyi. Dodatkowo jest ciągle pod wpływem goblinów środków odurzających, co czyni z niego groźnego przeciwnika. To właśnie on zabił miejscowego maga na zlecenie goblinów szamana. Jedynym powodem, dla którego Garch nie zabrał z jego domu pozostałych przedmiotów, była groźba zielonego czarownika, który słusznie przewidział, że zdrajca może zostać wykryty przez to, że obnosiłby się z łupami... Co i tak robił.

Sił: 14 (sterydy: 18)
Zrc: 12 (sterydy: 17)
Kon: 15 (sterydy: 18)
Int: 10 (sterydy: 8)
Mdr: 8 (sterydy: 7)
Cha: 6 (sterydy: bez zmian)
Char: Neutralny Zły
KP: 10 (sterydy: 7)

Ruch: 9 (sterydy: 12)
KT: 1 (sterydy: 2)
TrakO: 19 (sterydy: 15)
Liczba ataków: 1 (sterydy: 2)
Uszkodzenie/atak: 1-6 (sterydy: 2-8)
Spec. Atak, obrona: brak
Niew. magiczna: brak
Wielkość: Ś (178 cm wzrostu)
Morale: Zrównoważone (11-12)
Sterydy {Elitarne (13-14)}
PD: 65 (sterydy: 130)

Zielony szaman:

Ten bohater to jeden z bardziej rozgarniętych goblinów czarowników. Zamarzyło mu się, by zjednoczyć parę goblinów plemion i ruszyć na osiedle... Jak wymyślił, tak zrobił, czego skutkiem jest morderstwo maga i magiczna kopuła. Szaman wyróżnia się spośród innych goblinów wielkim pióropuszem z barwionych piór, długim, sękatym kijem o pewnych właściwościach magicznych (do wyboru MP), marsową miną i masą pobrzękujących, metalowych ozdób. Oprócz tego potrafi rzucać czary jak kapłan z 6-go poziomu (patrz niżej).

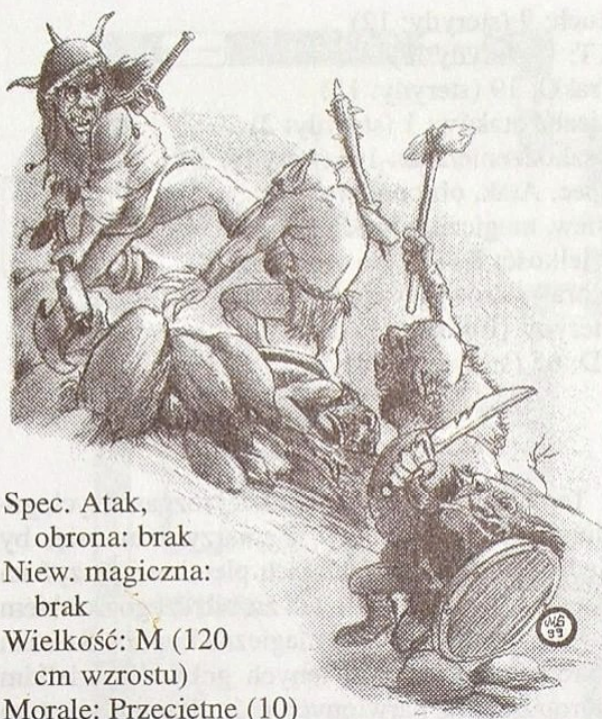
Char: Praworządny zły
KP: 9
Ruch: 6
KT: 1
TrakO: 19
Liczba ataków: 1
Uszkodzenie/atak: 1-6 (laska)
Spec. Atak, obrona: brak
Niew. magiczna: brak
Wielkość: M (130 cm wzrostu)
Morale: Przeciętne (10)
PD: 40

Czary: Czary kapłana – sfery: rośliny, zwierzęta do 4 poziomu. Szaman może rzucić raz dziennie 3 czary 1-go poziomu, 3 czary 2-go poziomu i 2 czary 3-go poziomu

Gobliny:

Nieodłącznym elementem przygody są również gobliny z najróżniejszych klanów. Można je spotkać właściwie wszędzie. Inteligentniejsze jeżdżą wierzchem na wilkach, jednak jest ich niewiele. Zrzeszeń goblinów w przygodzie nie powinno być więcej niż cztery. Należy pamiętać, że „zieloni” to ród dość kłótlivy i lubiący czasem „poszturchać” się między sobą.

Char: Praworządny zły
KP: 6
Ruch: 6
KT: 1
TrakO: 20
Liczba ataków: 1
Uszkodzenie/atak: 1-6 (broń)



Spec. Atak,
obrona: brak
Niew. magiczna:
brak
Wielkość: M (120
cm wzrostu)
Morale: Przeciętne (10)
PD: 15
35 – za wodzów klanów i ich świętę.

Gobliński wilk:

Char: Neutralny zły
KP: 7
Ruch: 18
KT: 3
TrakO: 18
Liczba ataków: 1
Uszkodzenie/atak: 2-5
Spec. Atak, obrona: brak/+1 przeciwko *Zauroczeniu*
Niew. magiczna: brak
Wielkość: M (90-120 cm)
Morale: Przeciętne (10)
PD: 120

Gobliński worg:

Char: Neutralny zły
KP: 6
Ruch: 18
KT: 3 + 3
TrakO: 17

Liczba ataków: 1
Uszkodzenie/atak: 2-8
Spec. Atak, obrona: brak
Niew. magiczna: brak
Wielkość: Ś (120-210 cm)
Morale: Zrównoważone (11)
PD: 130

PRZEDMIOTY

A właściwie jedyny niezbędny magiczny przedmiot w przygodzie:

Pierścień „Bezpiecznego spowolnienia”:

Pierścień Bezpiecznego Spowolnienia to okrągły, wąski i gładki przedmiot ozdobiony czarnymi i białymi rombami, zazębiającymi się ze sobą w płaszczyźnie poziomej. Został stworzony przez maga Padołu jako przedmiot ochronny. Niestety, okazało się, że sygnet ma efekt uboczny w postaci spowolnienia swojego właściciela. Mag, nie zrażając się tym, stworzył dwa egzemplarze na użytek własny. Były mu one przydatne przy precyzyjnych i niebezpiecznych eksperymentach.

Właściwości: Pierścień ten, po założeniu na palec, redukuje szybkość reakcji i poruszania się właściciela do 1. Natomiast poprawia jego atrybuty obronne: KP: +4, Wszystkie rzuty obronne: +2, 25% niewrażliwości na: ogień zwykły, ogień magiczny, zimno zwykłe, zimno magiczne, elektryczność zwykłą i elektryczność magiczną.

NA KONIEC

W sumie, to już cały zarys scenariusza... Można go dowolnie rozbudowywać o inne „podprzygody”. W wiosce może wybuchnąć pożar, bohaterowie mogą mieć trudności z przekonaniem gubernatora miasta garnizonowego, że Padoł potrzebuje pomocy (mimo iż mieszkańcy jego miasta donosili o beczelnych atakach goblinów na karawany i domy znajdujące się dalej od miasta), być może bohaterowie zgubią się w drodze... Ostatecznie gobliny mogą zaatakować osiedle i pozostałych w nim bohaterów. Możliwości jest wiele.

PUCHAR MISTRZA MISTRZÓW W ROKU 2001

Mimo wcześniejszych zapowiedzi organizatorzy PMM-u postanowili urządzić czwartą z kolei edycję na gliwickim Dracoolu. Konwent ten odbędzie się w dniach 1-4 maja 2001. Już niedługo, jak co roku, do większych polskich klubów RPG rozesłane będą zaproszenia dla przedstawicieli do Komisji Sędziowskiej PMM. Każdy taki klub powinien, w przeciągu najdalej miesiąca, wybrać swojego reprezentanta, specjalistę w RPG, który będzie oceniał najlepszych MG w Polsce. Sędziowie, dzięki wcześniejszym umowom z organizacją Dracoola, otrzymają zniżki na akredytację. W ten sposób już trzeci raz z rzędu będziemy mieli miast „grupy kołesiów”, komisję fachowców. Świetnych MG, którzy wyłonią tego najlepszego w naszym kraju. Każdy, kto zechce wziąć udział w tej konkurencji, wystarczy by pojawił się na samym konwencie. W informatorze znajdzie szczegółowe instrukcje, co zrobić by jego sesja była dokładnie obejrzana. Nie trzeba być jednak na tyle śmiałym by specjalnie się gdzieś zapisywać. Sędziowie podejść do każdego stolika na konwencie. Oceniać cię niestety bardzo pobieżnie w porównaniu do tych co się zapisali. Przynajmniej, zawsze możesz powiedzieć „nie prosiłem się o to, więc nie ma sprawy, że nie wygrałem”. A może jednak to tobie się uda? Na zwycięzcę czeka wiele nagród fundowanych przez firmy MAG i Portal. Oczywiście główną nagrodą pozostanie sam puchar. W tym roku fundowany przez naszego patrona Magie i Miecz. Grawer już teraz biedzi się nad napisem „Najlepszy Mistrz Gry w Polsce w roku 2001”

Wszelkie informacje na stronach <http://pmm.fandom.art.pl>

Puszkina

W mieście dzisiaj same wyborne szynki i polędwice. Rzadko kiedy zebrało się tutaj tyle dobrego materiału. Co prawda pomysły nieco dłuższe niż zwykle, mam nadzieję jednak, że nie przeszkodzi to Wam w docenieniu ich miodności. Ciekawostka – trzy z pośród publikowanych czterech tekstów to debiuty! Matyldę Dyzner poznaliście już wcześniej. Dziś przygotowała dla nas „Muzeum osobliwości” – ciekawy motyw do wplecenia we współczesną przygodę. „Płomień” Bjorna jest pomysłem na humorystyczny wątek przygody *fantasy*. W tej samej konwencji znajdziecie tu „Epizodzik” Oleksego – pomoc dla MG we wrabianiu drużyny. No i jeszcze cthulhowską kąsek z życia wzięty. Mam wrażenie, że autorka musiała wpaść w łapy takowej „Fundacji”.

Puszkina

Erina FUNDACJA

Krajowa Fundacja na rzecz Dzieci i Młodzieży jest organizacją sponsorowaną przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. Oficjalnie zajmuje się promocją młodych talentów naukowych – warsztaty, stypendia, wyjazdy na zagraniczne uczelnie itp.

Pod przykrywką dobroczynności zajmuje się bardzo szeroko rozumianymi badaniami nad ludzkim mózgiem. Podczas warsztatów prowadzona jest wstępna klasyfikacja – wybiera się najzdolniejszych. Jakiś czas później, pozornie bez żadnego związku z Fundacją, znikają oni lub giną w tajemniczych okolicznościach. W ciałach zawsze brak mózgu, a sąsiedzi często przebąkują coś o dziwnych, różowych istotach z błoniastymi skrzydłami.

Największe z organizowanych przez Fundację warsztatów odbywają się na przełomie kwietnia i maja (1.05 to Beltane – jedno z głównych pogańskich świąt) w tajnym ośrodku ministerstwa. Mimo że trwają aż dwa tygodnie, stypendyści ani razu nie opuszczają ośrodka ukrytego w lesie. Mieszkańcy pobliskiego Serocka opowiadali dawniej o pojawiających się w tym czasie dziwnych światłach na niebie oraz dobiegających z lasu krzykach i pieśniach w nieznanym języku. Jednak już od kilku lat nie rozmawiają o tym z nieznajomymi, a pytani o warsztaty Fundacji, odpowiadają ze strachem, że nic na ten temat nie wiedzą.

Siedziba organizacji mieści się w Warszawie, w niepozornym budynku przy ulicy Chocimskiej. W rozległych podziemiach gmachu znajduje się tajne laboratorium, pełne urządzeń pozaziemskiego pochodzenia, otrzymanych od mi-go w zamian za materiał do eksperymentów. Tam też odbywają się rytuały ku czci Nyarlathotepa, którego czcicielami jest większość pracowników Fundacji. Kult ma też swoich agentów wśród stypendystów. Ci mniej zdolni, lecz obdarzeni talentem magicznym, są dzięki temu wciągani w służbę Posłańcowi.

WYKORZYSTANIE:

- znajomy prosi Badaczy o zbadanie sprawy zaginięcia/śmierci/obłądu swojego dziecka;
- Badacze przyjeżdżają do Serocka w czasie warsztatów;
- Badacze, tropiąc grupę kultystów, odkrywają jej związek z Fundacją.

Bjorn PŁOMIEŃ

Heinrich schylił się nad trupem orka. Na jego szyi widać było złoty łańcuch, który stanowił niesamowity kontrast z brudnym, szaro-zielonym ciałem. Młody poszukiwacz przygód szybkim ruchem zerwał naszyjnik. Na małym, złotym medalionie odbił się słoneczny promień, zaświecił, po czym zgasł. „Jak to możliwe, by tak brzydka istota była w posiadaniu tak pięknego przedmiotu?” – zapytał się w myślach Heinrich. Powoli obracał medalion w rękę... Przyjemne mrowienie, czuł, że było w tym medalionie coś niezwykłego. Z tyłu widniało kilka wygrawerowanych słów. Heinrich z trudem odczytał tylko jedno: „Il-ayathan” – „Płomień”...

Ów medalion ma jedną, bardzo ciekawą właściwość – kiedy w jakimkolwiek języku zostanie wymówione słowo „płomień” bądź „ogień”, ręce właściciela wisiora zaczną płonąć, ale nie zadają mu ran – za to innym obiektom jak najbardziej... Jak wykorzystać to cudem? W pierwotnym zamyśle miał to być przedmiot, który pomagał zastraszyć wiesniaków, rozpałać ogniska, oświetlać drogę, gdy zgaśnie pochodnia. Moi gracze jednak znaleźli dla niego inne zastosowanie – podawali nieprzyjaciółom rękę, po czym się przedstawiali:

– Jestem Heinrich von Sheckel, ale zwą mnie Płomień...

– AUAAAA!

Tak... Słodka zemsta. Należy jednak pamiętać o innych „wesołych” sytuacjach...

Heinrich siedział przy ognisku, które powoli dogasało... Na wszystkie demony Chaosu, ależ było zimno! Młody awanturnik wsadził ręce pod koc, którym szczelnie się owinął. Trącił w rękę towarzysza, znanego łucznika Athela.

– Hej, długouchy, teraz twoja warta...

– Już, już... Swoja drogą, dorzuć do ognia...

– AAAAA!

Matylda Dryzner

MUZEUM OSOBLIWOŚCI
KASPERA HAUSERA

ROBERT PONIATOWSKI

Poniższy tekst jest szkicem scenariusza osadzonego w realiach **Wilkołaka: Apokalipsy**. Przeznaczony jest dla graczy znających dość dobrze system. Ich postacie powinny orientować się w mechanizmach rządzących światem garou, w przeciwnym wypadku mogą nie podjąć czekającego na nie wyzwania. Najlepiej, jeżeli pochodzą z miasta, a przynajmniej bywają w nim bez specjalnej niechęci.

PRZEDSTAWIENIE

Objazdowe Muzeum Osobliwości jest czymś pośrednim pomiędzy cyrkiem, jarmarkiem a muzeum. Właśnie przyjechało do miasta i wzbudza niemałe zainteresowanie. Namioty rozstawiono w miejscu ludnym i gwarnym, chętnie uczęszczanym przez miejscowych oraz turystów. W mieście spotkać można najdziwniejsze postacie: małpoludy, karły, kobiety z brodami oraz clownów, szczudlarzy, połykaczy ognia. Rozdają ulotki, baloniki, cukierki i zapraszają na przedstawienie.

Istotny jest nie przebieg spektaklu, ale jego atmosfera. Widzowie mają wyczuwać pewne zagrożenie, wrażenie niepokoju, kiedy wszystko jest niby w porządku, ale jednocześnie wiadomo, że jest zupełnie odwrotnie. Jako podkład muzyczny z pewnością sprawdzi się ścieżka dźwiękowa z jakiegoś horroru.

Po przedstawieniu swoje kramiki otworzą wróżki, spirytyści i uzdrowiciele. Na zainteresowanych czekać będą zbiory muzeum. W jednym z namiotów – graciarni przywodzącej na myśl chatę czarownicy – stoją rzędy wykonanych z drewna, oszklonych, nieco zakurzonych gablot. Za szybami widać niezliczone ilości tajemniczych fiolek, figurek, amuletów, stojów z zakonserwowanymi w formalinie „dziwami natury”, a także zwoje zapisane dziwacznym pismem i kolorowe ryciny. Każdy eksponat opatrzone jest karteczką z ręcznie wykaligrafowaną na pożółkłym papierze enigmatyczną informacją np.: czarcie ziele, krew wampira, zęby smoka. Wnikliwy obserwator dojrzy kilka przedmiotów oznakowanych glifami garou oraz znakami magów, a także zakonserwowany płód wilkołaczego metysa. Kolekcja sprawia wrażenie, jakby zebrał ją ktoś, kto zna się na rzeczy, z drugiej zaś strony obecność niektórych przedmiotów temu przeczy.

Jest coraxem. Mężczyzna lekko po trzydziestce, czarnowłosy, krótko ostrzyżony, o starannie wypięlgnowanej brodzie. Ubiera się w staromodne, eleganckie garnitury, śnieżnobiałe koszule, buty lakierki, nosi też złoty zegarek z dewizką. Jest osobą konkretną, nie lubi „owijania w bawełnę”, nie ukrywa tego, kim jest. Nie obawia się garou, chociaż czuje wobec nich pewien respekt. Ciągłe nerwowo bawi się swoim zegarkiem.

Robert mieszka w okolicy, opiekuje się istotami pochodzącymi ze światów Umbry. Jedna z nich została porwana do Muzeum Osobliwości Kaspera Hausera. Niestety, złota klatka uniemożliwia coraxowi uwolnienie jej samodzielnie. Dlatego też zwrócił się z prośbą o pomoc do wilkołaków. Bezpieczeństwo bezbronnej istoty jest dla niego najważniejsze i bohaterowie mogą być pewni, że tej przysługi Poniatowski nie zapomni.

KASPER HAUSER

Chcę zaznaczyć, że nazwiska Kaspera Hausera użyłam celowo, ze względu na tajemniczość tej postaci. Sami rozstrzygnijcie, czy osoba, która się nim posługuje, jest tym, za kogo się podaje, czy też nie.

Należy dążyć do tego, by bohaterowie nie mieli okazji do konfrontacji z tą postacią. Ma być jak nieuchwytny duch, który krąży gdzieś w pobliżu. Nikt z personelu nie potrafi (albo nie chce) go opisać: jest wysoki albo niski, młody albo stary, przystojny albo odrażający. Kalecy pracownicy Hausera (a stanowią oni zdecydowaną większość) są mu wdzięczni za to, że tylko on widzi w nich ludzi. Bohaterowie do końca nie mogą być pewni, czy jest on wcieleniem zła, czy całkiem nieszkodliwym dziwakiem (i czy w ogóle istnieje).

ZAPLECZE MUZEUM

W jednym z namiotów (niedostępnym dla publiczności) znajdują się żywe eksponaty. Pomieszczenie jest zastawione klatkami. W nich uwięzione są żywe istoty, swoim istnieniem urągające dziełu Stworzenia.

MG może wymyślić cokolwiek – ważne, by na ich widok nasuwało się pytanie: „Dlaczego one jeszcze żyją? Dlaczego w ogóle żyją?”

Od tego, czy będą wzbudzały pogardę, wstręt czy współczucie zależy, czy postacie rzucą się zabijać „istoty Żmija”, czy też nie.

Więźniowie sprawiają wrażenie całkowicie pogodzonych ze swoim losem: są apatyczni, nie reagują w żaden sposób na pojawienie się bohaterów. W tym oto miejscu garou odnajdą podopieczną Roberta Poniatowskiego.

To, kim jest, zależy od MG.

KILKA UWAG KOŃCOWYCH:

- Niektóre spośród przedmiotów zgromadzonych w muzeum rzeczywiście należały do istot nadnaturalnych. Teurg watahy może z grubsza coś o nich powiedzieć, np.: ten przedmiot zamieszkiwał duch Dzikuna, a ten leczył – ale bez szczegółów. Nie wiadomo też, czy „fetysze” utraciły swoją moc.
- Wszystkie klatki wykonano ze stopu z dużą domieszką złota i zabezpieczono w sposób magiczny. Otworzyć je można przy użyciu brutalnej

crinosiej siły lub (bardziej pokojowo) po odprawieniu Rytuału Oczyszczenia.

- W razie gdyby zaczęło się robić szczególnie gorąco, trzech pracowników (bileter-karzel i dwóch osiłków) będzie próbowało zbiec, zabierając ze sobą niewielką skrzynkę.
- Skrzynka zawiera trochę pieniędzy, trasę planowanego tournée, akta eksponatów oraz historię wejścia w ich posiadanie, kilkanaście fiolek (część z nich zawiera substancję o konsystencji i kolorze smoły, a pozostałe zdają się być wypełnione wodą) oraz siedem „kryształów” różniących się między sobą kolorem i wielkością (na każdym znajduje się symbol wybranej planety Układu Słonecznego).

Czy Kasper Hauser istnieje? Kim jest? Do czego dąży? Co potrafi? Jakie tajemnice kryją znalezione przedmioty? Co znajduje się w fiolkach? Czym są kryształy? Skąd wziął się płód metysa?

Wątków, które można rozwijać, z pewnością znajdziecie więcej.



Olek „Olek’sy” Ryłko EPIZODZIK

Mały epizodzik, który da się wcisnąć w każdą miejską przygodę. Może też stanowić rozpoczęcie kampanii pełnej intryg gildii złodziei. Idealny sposób na pozabawienie drużyny kasy, lub na utemperowanie jednego z graczy.

Drużyna urzęduje w karczmie. Nagle otwierają się drzwi i do środka wchodzi młody (około 19 lat) człowiek, słusznej postury (ok. 190 cm) i znacznej tuszy (ok. 100 kg.). Na jego twarzy maluje się przyjacielski uśmiech. Wygląda na pocziwego i odrobinę nierozgarniętego. Ubrany jest w szaty nowicjusza najpopularniejszego miejscowego bóstwa. Przed sobą na wyciągniętych dłoniach trzyma aksamitną poduszkę, na której leży pięknie wykonany miecz. Ostrze miecza obraca się w stronę kandydata do oskubania (kuglarska sztuczka z magnesem). Mnich pada przed nim na kolana, jego twarz przybiera wyraz nabożnej czci, łamiącym się z przejęcia głosem mówi coś w stylu „Panie, tyś jest wybranym. Miecz wskazał właśnie ciebie. Przepowiednia powiedziała, że cudowne ostrze Armageddonu samo wskaże jedynego człowieka godnego aby je nosić. Będzie to człowiek nieustraszony, prawy i hojny. Nazywam się Aleksiej Stanisławowicz Ryłkow i w imieniu mojego kultu (zamiast tego wstaw nazwę najpopularniejszego miejscowego boga) ofiarowuję ci ten miecz. Był zaginiony przez pięćset lat. Wyrocznia wskazała nam miejsce jego ukrycia, udali się tam najznamienitsi rycerze naszego kultu, wielu z nich zginęło, ale ich śmierć nie poszła na marne. Panie wręczam ci ostrze Armageddonu, proszę jedynie o datek na świątynię naszego pana. Przepowiednia przepowiedziała, że Armageddon czerpie moc z prawości i hojności swego ofiarodawcy”. Po czymś takim gracz z pewnością odda większość swoich funduszy (nie śmiać się, zrobiłem ten numer w sześciu drużynach i za każdym razem łykali). Aleksiej jeszcze zaprasza bohatera na nabożeństwo do świątyni i wychodzi. Miecz okazuje się trefny.

W świątyni nikt nie wie o żadnym Aleksieju. Postać ta jest jednak doskonale znana straży miejskiej. Aleksiej Ryłkow vel Vladimir Ślepow vel Jan Borykow vel Herbert Rzeźnik itd. to legenda. Sierżant straży poinformuje ich, że i tak mają szczęście. Poprzednio sprzedawał ratusze i latające dywany.

Może to dziwne, ale dotychczas nie znalazł się gracz, który oparłby się darowi przekazywania Aleksieja. Najmniejsza sumka jaką wyciągnął od bohatera to 400 ZK. Gracze z pewnością będą szukać Aleksieja, ale czy go znajdą? To zależy tylko od Ciebie.

Poison Ivy

Pamiętki śmierci

Jak twierdzą filozofowie, jedynie człowiek jest świadom śmierci i między innymi dzięki tej świadomości jesteśmy ludźmi. Nie zdajemy sobie sprawy, jak wiele miejsc jestznaczonych piętnem śmierci i ukrywa niezwykle pamiętki.

Dziś wybierzemy się do tajemniczej i niezbadanej krainy, łączącej życie ze śmiercią. Są takie rzeczy, które przypominają o zmarłych, o ceremonii pogrzebowej i o dawno minionych czasach. Aż dziw bierze, jak wiele mamy w Polsce niezwykle kolekcji...

WIENCE NAGROBNE

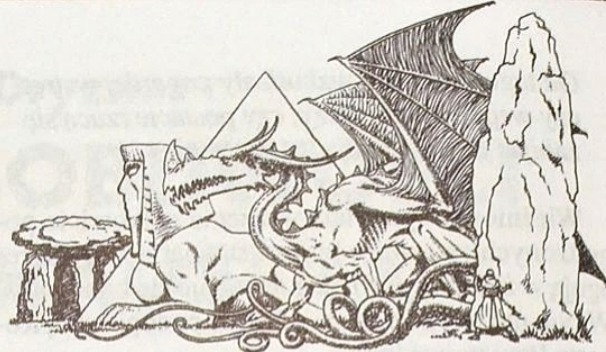
W pałacu Czartoryskich w Sieniawie możemy podziwiać niezwykle ekspozycję wieńców nagrobnych wykonanych w Paryżu i Wiedniu w XIX w. Pochodzą z trumien Czartoryskich, którzy zmarli w Austrii i we Francji.

Wieńce są wykonane z tysięcy elementów nawleczonych na druty, koralików oraz płytek porcelanowych. Wchodząc na teren wystawy, nie można się oprzeć wrażeniu, iż jest to miejsce niezwykle. Jeśli zdecydujemy się wykorzystać podobny motyw przy konstruowaniu scenariusza, możemy w pałacu śmiało umieścić potężnego Nekromantę. Ciekawe, kto jeszcze może być koneserem podobnych ekspozatów...

LUSTRO TWARDOWSKIEGO

Magiczne lustro Mistrza Twardowskiego znajduje się w Węgrowie w Kościele Farnym. Wykonane jest z białego metalu. Ukrywa tajemnicę życia i śmierci. Legenda głosi, iż w zwierciadle ukazywał się duch Barbary Radziwiłłówny. Twardowski wykorzystał swą moc magiczną, by wezwać zmarłą na prośbę nieutulonego w żalu króla Zygmunta Augusta.

Gdy bohaterowie zapragną kontaktu z zaświatami, można skierować ich w takie właśnie miejsce jak Kościół Farny. Będą musieli pokonać wiele trudności. Jak bowiem wywoływać duchy w kościele? Konieczne



Jarosław Musiał

będzie również dotarcie do pamiętnika Mistrza Twardowskiego i poznanie tajników jego sztuki.

GALERIA PORTRETÓW

Niezwykła kolekcja sarmackich portretów trumiennych znajduje się w Muzeum Regionalnym w Międzyrzeczu. Muzeum mieści się w zaadoptowanym do jego celów barokowym domu starostów z 1719 roku. Budynek ten sąsiaduje z fragmentami ceglanego zamku obronnego wzniesionego przez króla Kazimierza Wielkiego. Portrety zostały wykonane na desce lub blasze. Ich kształt był dostosowywany do szczytu trumny. Spoglądają na nas dostojne twarze osób, które tak dawno odeszły. Jest to niezwykle miejsce, skłaniające do zadumy. Być może bohaterowie natrafią na nie w swej wędrówce? Może przygoda toczy się w sarmackiej Polsce, gdzie nikomu by do głowy nie przyszło, że jego portret trumienny nie spocznie wraz z nim w grobie... może podobizny zmarłych wykonywano w całkiem innym celu? (Patrz „Pompa funebris”, str. 44).

KAPLICA CZASZEK

Jest w Polsce takie miejsce, gdzie ściany i sufit są pokryte czaszkami i kośćmi ludzkimi. To Kaplica Czaszek w Czerminie. Jest to jedyny tego typu obiekt w naszym kraju. W 1776 roku ksiądz Wacław Tomaszek ufundował kaplicę, w której przez 18 lat gromadził czaszki i kości ofiar wojen śląskich oraz epidemii. Z pewnością miejsce to jest przepełnione grozą. Przed konstruowaniem scenariusza, który zawiedzie bohaterów w takie właśnie miejsce, polecam lekturę „Przypadku Charlesa Dextera Warda” H.P. Lovecrafta. Gwarantuję masę bluźnierczych pomysłów.

Bibliografia:

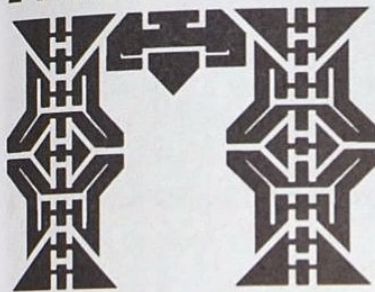
Glinka T., Piasecki M – Najpiękniejsze Miejsca, Podsiadlik-Raniowski i Spółka 1999



Jacek Drewnowski

BRAK FORM ŻYCIA?

3
X
M



MASZYNA

Każde dziecko zna dziś założenia teorii ewolucji. Proces powstawania i wymierania gatunków, w przyrodzie regulowany przez dobór naturalny, stanowi podstawę współczesnych nauk biologicznych. Coraz częściej słyszy się tezę, że prawa ewolucji mają zastosowanie przy opisywaniu bardzo różnych zjawisk, a nie tylko historii życia. Przez ich pryzmat można patrzeć na niemal każdą dziedzinę ludzkiej działalności – tu także dostrzeżemy zjawiska doboru, przystosowań, zwalniania i zajmowania „nisz ekologicznych”.

Wystarczy porównać Forda T z autami, które widzimy dziś na ulicach, żeby dojść do wniosku, że samochody przeszły swego rodzaju ewolucję. Ogólny plan budowy pozostał ten sam: cztery koła, kabina pasażerska i silnik osłonięte karoserią. Po drodze mieliśmy setki stadiów pośrednich i „brakujących ogniw”, maszyn coraz lepiej przystosowanych do swoich funkcji, coraz

bardziej niezawodnych, a zarazem wyspecjalizowanych.

A zatem prawa doboru i przystosowania, prowadzące do procesów ewolucyjnych, są bardziej uniwersalne niż życie. Niejaki Graham Cairns-Smith przedstawił nawet teorię, że prawa te mogły funkcjonować jeszcze zanim życie się pojawiło. Jego zdaniem ewoluowały już struktury nieorganiczne, a konkretnie kryształy.

W kryształach jednakowe molekuly układają się zawsze w tym samym porządku. Każda ich warstwa tworzy się na poprzedniej – kiedy atomy bądź jony, unoszące się w roztworze, na nią natrafiają, „wskakują” w odpowiednie miejsce. Przy tym te same atomy mogą często tworzyć różne struktury krystaliczne, można więc sobie wyobrazić sytuację, w której różne kryształy tego samego pierwiastka „rywalizują” o przestrzeń i wolne molekuly. Jeśli ich budowa w jakiś sposób pasuje do określonych warunków, a w dodatku w strukturze następują skażki, prowadzące do powstawania nowych form, to można już mówić o wszystkich zjawiskach ewolucyjnych, takich jak mutacje czy naturalna selekcja. Teorię Cairns-Smitha w ciekawy i przystępny sposób przedstawił Richard Dawkins w książce „Ślepy zegarmistrz” (PIW 1994).

I tu możemy już popuścić wodze fantazji, tak jak uczynił to Brian Aldiss w „Cieplarni”. Aldiss opisał świat opanowany przez rośliny, które przystosowały się do aktywnego trybu życia, wykształciły różnego rodzaju narządy ruchu i zaczęły polować. Oczywiście, rośliny, w odróżnieniu od kryształów, są istotami żywymi. Nie przypominają jednak zwierząt i trudno je z nimi pomylić. Z drugiej strony wiadomo, że potrafią

reagować na bodźce, a niektóre gatunki są mięsożerne (choć pozyskiwana w ten sposób materia zaspokaja tylko część ich potrzeb energetycznych).

W „Cieplarni” rośliny zachowują się jak zwierzęta, co wymaga od czytelnika pokonania myślowych stereotypów. Tym niemniej po namyśle dochodzimy do wniosku, że ta wizja wcale nie jest taka nieprawdopodobna.

Do czego mogła natomiast doprowadzić ewolucja materii nieorganicznej, gdyby „po drodze” nie pojawiło się życie? A może gdzieś powstały skomplikowane „nieorganiczne ekosystemy” (to określenie jest wewnętrznie sprzeczne, ale wiecie, o co chodzi), oparte na przemieszczających się kryształach, które w dodatku pożerają inne kryształy w celu pozyskania budulca... Całkiem ciekawy temat na tekst SF, prawda?



KRAINA GOBLINÓW

Edycja 3.0

LISTA PRZEBOJÓW LITERACKICH

- „Tan Padeusz” – Madame Ickiewicz – epopeja orchijska
- „Nad Reikiem” – Eliza von Örschov – przyroda doliny Reiku
- „W pustyni i w paszczy” – horror rodem z Lovecrafta
- „Inny świat” – Gusto Cherlał-Lutyński – na motywach tej książki oparta jest gra „Another World”
- „Królewska rozszada”, „Dwie wieże” – podręczniki dla początkujących szachistów
- „Teka 2015” – czyli Antoni Maciurewicz ujawnia sekrety UB
- „Oko Yrrhedesa”, „Trąbka Eustachiusza” – anatomia dla amatorów
- „Skarby Stalina” – Rysiu A. Nieziemkowicz ukazuje nieznaną historię ZSRR
- „Przygody Cherlaka Scholmsa” – Artek „Barbarzyńca” Dojl – kryminał
- „Senna – zwycięzca” – M. Emaus – biografia słynnego kierowcy Formuły 1
- „Rabin Hood” – książka, która ukazuje prawdziwe oblicze i narodowość łucznika z Sherwood
- „Dzień drogi do Morii” – wspomnienia Thorina Dębowej Tarczy
- „Gargamel i Pantagruel” – Franek Rubelek – dwaj bracia w walce ze Smerfami
- „Archipelag Gułag”, „Archipelag Centralny” – przewodniki po Orchii
- „Niedokończone opowieści... z krypty” – horror
- „Kiedy ogarnie cię szaf?” – z tej książki na pewno się tego nie dowiesz! (porady psychoanalitka)

Puszon

IN MEMORIAM

Jak zwykle podziękowania dla wszystkich, których zwłoki użyły naszej rubryczkę.

AD&D

- Czy ta „trepa-coś-tam” czaszki, o której mówił cyrulik, na pewno postawi mnie na nogi?
- To będzie modelowy atak z zaskoczenia w naszym wykonaniu.

EARTHDAWN

- Po co ci ta siekiera?
- Trzeba mieć refleee...

WILKOŁAK

- Wierzę, że wy, Tancerze, nie wyrzekliście się do końca dziedzictwa Gai...
- Chcesz się bić? Nie rozśmieszaj mnie, pijawko!
- Dam ci przewagę, tchórze – nie będę blokował twojego pierwszego ciosu.

WARHAMMER

- To tylko grypa.
- Życie jest piękne.
- Zatrzymaj się, jak stanę na środku drogi.

KINO

ZIELONY GOBLIN

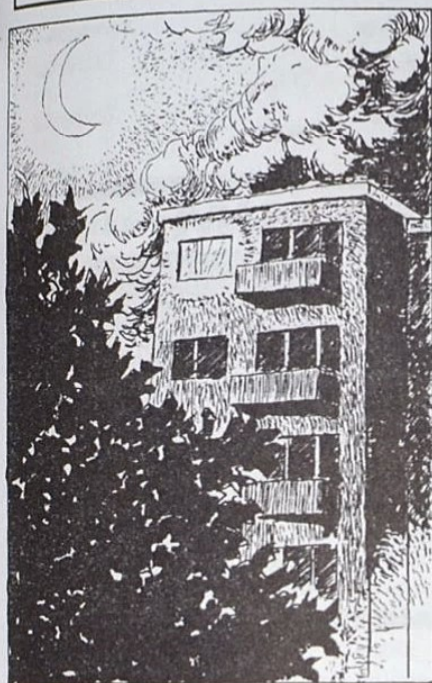
ZAPRASZA
na stronę 117 MIM

Dziś w programie:
„Romeo i Julia”

Seanse: 8:46, 15:10, 17:30 ~~18:40~~ 17:30

Romeo & Juliet

„Romeo i Julia”



ECH ROMEO,
TY JAK JUŻ
COS POWIESZ



Wojciech 99 & Tęlar

KONIEC

ODGŁOSY Z KUŹNI

W najbliższym czasie:

Podręczniki:

- Przewodnik gracza (GS)
- Stróże prawa (DL)
- Kanty i kanciarze (DL)
- Lab7: Przewodnik po Starym Świecie
- Przygody w Powietrznej Przystani (ED)
- Stwory Barsawii (ED)

Książki:

- Feliks W. Kres „Piekło i szpada”
- Steven Erikson „Brama domu umarłych”

Tomu\$

W najbliższym czasie w MiM:

- Oświeceni w L5K
- Prawdziwego Starego Świata ciąg dalszy...
- Kampania do CP2020
- Wszystko o śmierci – scenariusz do W:M
- Kish – planeta jakich mało
- Mgły Gór Smoczyc, czyli luźna kontynuacja „Powietrznego okrętu”



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.04.2001

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; cena jest w większości przypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna. * – 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.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ? DRUKOWANYMI LITERAMI!

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu.

Kody są podane pod nazwami produktów, które reprezentują.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma.

GRY FABULARNE

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-75
MIM25 – MIM75 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44,
55-56 i 67-68 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 88 do numeru 93
PP88 44,00 zł
Prenumerata roczna
od numeru 88 do numeru 99
PR88 93,00 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł
Labirynt nr 3
LB3 15,00 zł
Labirynt nr 4
LB4 15,00 zł
Labirynt nr 5: Warhammer
LB5 29,00 zł
Labirynt nr 6: Zew Cthulhu
LB6 39,00 zł

DEADLANDS - MARTWE ZIEMIE

Podręcznik gracza
DLPGR 95,00 zł
Przewodnik Szeryfa
DLPSP 95,00 zł
Groszowa powieść: Córa zatracenia (P)
DLGP1 15,00 zł
Stróż prawa
DLSPR 35,00 zł

EARTHDAWN - PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł
Księga wiedzy
EDKWI (R) 45,00 zł
Barsawia
EDBAR (O) 69,00 zł
Ścieżki adeptów
EDSAD (R) 55,00 zł
Mieszkańcy Barsawii
EDMB1 (R) 45,00 zł
EDMB2 (R) 45,00 zł
Magia: Księga wiedzy tajemnej
EDMAG (R) 49,00 zł
Mroczne sekrety Barsawii
EDMSB (R) 39,00 zł
Wężowa Rzeka
EDWRZ (O) 49,00 zł
Koszmar z przestworzy
EDKZP (P) 35,00 zł
Powietrzna Przystań i Vivane
EDPPV (O) 89,00 zł
Przyczyty w Powietrznej Przystani
EDPPP (O) 32,00 zł

GASNĄCE SŁOŃCA

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
GSRPG 89,00 zł
Podręcznik gracza
GSPGR 45,00 zł
Dziwne miejsca
GSDZM (O+P) 32,00 zł
Ekran Mistrza Gry i Przewodnik
po Pandemonium
GSEIP (P) 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT (R) 35,00 zł
Księga bestyj
ZCXIB (R) 15,00 zł

Almanach potworów
ZCALP (R) 45,00 zł
Krainy Snów
ZCKRS (O, P) 59,00 zł
Przerazające podróże
ZCPOP (P) 21,00 zł
Maski Nyarlhotepa
ZCMAN (P) 79,00 zł
Dzień Bestii
ZCDZB (P) 45,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS (O) 35,00 zł
W poszukiwaniu palantira
STWPP (P) 28,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora
WAEKR (R, P) 15,00 zł
Podręcznik gracza
WAPGR (R) 50,00 zł
Podręcznik Narratora
WAPNA (R) 32,00 zł
Rytuał przejścia
WARPR (R, P) 20,00 zł
W krwawym blasku Księżyca
WAWKB (P) 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł
W stepie szerokim
DPWSS (R, P) 38,00 zł
Ogniem i mieczem
DPOIM (R, P) 38,00 zł

INNE

Oko Yrrhedesa
OYRPG 25,00 zł
Aphalon
*APPOD 45,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO – MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Nr 2
INF02 3,50 zł
Nr 3
INF03 4,80 zł

DOOMTROOPER - ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Warzone
DTWAR 6,00 zł
Paradise lost
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROCNZY RAJ

Talia podstawowa
DESTA 28,00 zł
Zestaw dodatkowy
DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa
KTSTA 35,00 zł
Zestaw dodatkowy
KTDOD 8,00 zł
Inferno
KTINF 8,00 zł

INNE

Battletech
Battletech: Kompendium
BTKOM (R) 34,00 zł

WARZONE – GRA BITEWNA

Kompendium, tom 1: Świt wojny
WZSWW (R) 55,00 zł
Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW (R) 55,00 zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego
zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego
zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego
zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego
zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego
zł

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł
słownie
wpłacający

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻAĆ: PROSILNY)

Pokwitowanie dla banku

zł
słownie
wpłacający

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻAĆ: PROSILNY)

Pokwitowanie dla poczty

zł
słownie
wpłacający

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻAĆ: PROSILNY)

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł
słownie
wpłacający

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻAĆ: PROSILNY)

LABIRYNT

Nr 7



**POLSKI PRZEWODNIK
po ŚWIECIE WFRP**



ŚWIAT KOMIKSU

DWUMIESIĘCZNIK, 1/2001

Komiksy fantastyczne i komediowe

Recenzje, wywiady, konwenty



Wielki konkurs na polski komiks
Jak kupić nowego Thorgala?